

SOMMAIRE

1	INTRODUCTION.....	99
1.1	GÉNÉRALITÉS.....	99
1.2	LES DIVERS ÉLÉMENTS DE TERRAIN.....	100
1.3	L'INCIDENCE DES ÉLÉMENTS DE TERRAIN.....	100
	<i>L'incidence sur la vue.....</i>	<i>100</i>
	<i>L'incidence sur le mouvement.....</i>	<i>100</i>
	<i>L'incidence sur la formation.....</i>	<i>100</i>
	<i>L'incidence sur le feu.....</i>	<i>100</i>
	<i>L'incidence sur la mêlée.....</i>	<i>100</i>
	<i>L'incidence sur le moral.....</i>	<i>100</i>
2	LES COLLINES.....	100
2.1	INTRODUCTION.....	100
2.2	REPRÉSENTATION SUR LA TABLE DE JEU.....	100
2.3	INCIDENCE SUR LA VUE.....	101
2.4	INCIDENCE SUR LE DÉPLACEMENT ET LA FORMATION.....	101
2.5	INCIDENCE SUR LE FEU.....	102
	<i>Feu d'une unité d'infanterie ou de cavalerie.....</i>	<i>102</i>
	<i>Feu d'une unité d'artillerie.....</i>	<i>102</i>
2.6	INCIDENCE SUR LA MÊLÉE.....	103
3	LES PLATEAUX.....	103
3.1	REPRÉSENTATION SUR LA TABLE DE JEU.....	103
3.2	INCIDENCE SUR LA VUE.....	103
3.3	INCIDENCE SUR LE DÉPLACEMENT ET LA FORMATION.....	103
3.4	INCIDENCE SUR LE FEU.....	103
4	LES ZONES BOISÉES.....	104
4.1	INTRODUCTION.....	104
4.2	INCIDENCE SUR LA VUE.....	104
4.3	INCIDENCE SUR LE DÉPLACEMENT ET LA FORMATION.....	104
	<i>Les allées et chemins forestiers.....</i>	<i>105</i>
4.4	INCIDENCE SUR LE FEU.....	105
4.5	INCIDENCE SUR LA MÊLÉE.....	105
	<i>Les résolutions des différents types de combat en zone boisée.....</i>	<i>105</i>
5	LES VILLAGES.....	106
5.1	INTRODUCTION.....	106
5.2	INCIDENCE SUR LE DÉPLACEMENT ET LA FORMATION.....	107
	<i>Entrer dans une maison.....</i>	<i>107</i>
	<i>La représentation d'une maison occupée en jeu.....</i>	<i>107</i>
	<i>Repositionnement des figurines d'une unité dans une maison.....</i>	<i>108</i>
	<i>Relever une unité dans une maison.....</i>	<i>108</i>
	<i>Sortir d'une maison.....</i>	<i>108</i>
	<i>L'évacuation obligatoire d'une unité d'un élément de maison.....</i>	<i>109</i>
5.3	INCIDENCE SUR LA VUE.....	109
5.4	INCIDENCE SUR LE FEU.....	109

5.5	INCIDENCE SUR LA MÊLÉE.....	110
	<i>Déterminer qui combat au premier tour.....</i>	<i>111</i>
	<i>Résolution d'une attaque multiple.....</i>	<i>111</i>
	<i>Le combat et ses suites.....</i>	<i>111</i>
	<i>Cas d'un match nul.....</i>	<i>112</i>
	<i>L'attaque d'un élément de maison par un côté non occupé.....</i>	<i>112</i>
	<i>Entrée simultanée dans une maison avec une unité ennemie.....</i>	<i>113</i>
5.6	INCIDENCE SUR LE MORAL.....	113
6	LES COURS D'EAU ET MARAIS.....	113
6.1	INTRODUCTION.....	113
6.2	LES RUISSEAUX.....	113
	<i>Incidence sur le déplacement et la formation.....</i>	<i>113</i>
	<i>Incidence sur le feu.....</i>	<i>113</i>
	<i>Incidence sur la mêlée.....</i>	<i>113</i>
6.3	LES RIVIÈRES.....	114
	<i>Le pont.....</i>	<i>114</i>
	<i>Le gué.....</i>	<i>114</i>
6.4	LES FLEUVES.....	114
6.5	LES MARAIS.....	114
7	LES ROUTES.....	114
7.1	INCIDENCE SUR LE DÉPLACEMENT ET LA FORMATION.....	114
7.2	INCIDENCE SUR LE FEU ET LA MÊLÉE.....	115
7.3	LA ROUTE ARBORÉE.....	115
8	LES OBSTACLES LINÉAIRES LÉGERS OU DURS.....	115
8.1	INTRODUCTION.....	115
8.2	INCIDENCE SUR LA VUE.....	115
8.3	COMMENT OCCUPER UN OBSTACLE LINÉAIRE.....	115
8.4	INCIDENCE SUR LE DÉPLACEMENT ET LA FORMATION.....	116
	<i>Les obstacles légers.....</i>	<i>116</i>
	<i>Les obstacles durs.....</i>	<i>116</i>
8.5	INCIDENCE SUR LE FEU.....	116
	<i>Le tir sur un obstacle linéaire occupé.....</i>	<i>116</i>
	<i>Le tir à travers un obstacle linéaire.....</i>	<i>116</i>
	<i>Artillerie et obstacle linéaire.....</i>	<i>117</i>
8.6	INCIDENCE SUR LA MÊLÉE.....	117
	<i>Qui bénéficie de la protection de l'obstacle linéaire pour la mêlée.....</i>	<i>117</i>
	<i>L'unité assaillante gagne la mêlée.....</i>	<i>118</i>
	<i>L'unité assaillante fait match nul.....</i>	<i>118</i>
	<i>L'unité assaillante perd la mêlée.....</i>	<i>118</i>
8.7	LE GÉNIE.....	118
9	LES AUTRES OBSTACLES.....	118
9.1	LES REDOUTES.....	119
9.2	LES CULTURES AGRICOLES.....	119
	<i>Les cultures hautes.....</i>	<i>119</i>
	<i>Les labours.....</i>	<i>119</i>
9.3	LES BATTERIES D'ARTILLERIE.....	119



1 INTRODUCTION

1.1 GÉNÉRALITÉS

Une table de jeu représente un terrain ; que ce dernier soit inspiré du relief d'une bataille historique ou le fruit de l'imagination des joueurs, il se compose toujours d'éléments différents.

Généralement, les terrains de jeu favorisent la plaine, mais ils seront tantôt à dominante :

- boisée (comportant beaucoup de bois ou de forêts),
- vallonnée (comportant une alternance de collines et de zones de plaines),
- urbaine (comportant beaucoup de villages, et de routes),
- agricole (comportant des zones cultivées, champs, vergers, prairies et pâturages),
- marécageux (terrains humides et bourbeux),
- mixte comportant la combinaison de plusieurs zones,
- plaine, le terrain ne présente pas de caractéristique particulière,
- vallée, il y aura donc soit un ruisseau, soit une rivière ou un fleuve.

Il est impossible de simuler des terrains en zone de montagne.

On parle de terrain boisé si au moins trois bois sont matérialisés sur la table de jeu ou si une forêt borde tout ou partie de l'un des côtés de la table de jeu.

On définit un terrain comme vallonné si au moins trois collines sont représentées sur la table de jeu.

Une zone plate entre des collines est alors appelée plateau ou vallon.

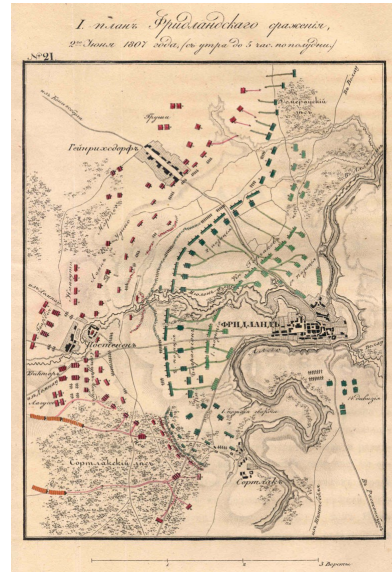
Un terrain est défini comme urbain si au moins trois villages sont présents sur la table de jeu. A noter qu'un village peut avoir une taille différente en fonction de son importance. Qui dit village, dit également jardins, qui dit jardin disant également murets, nous sommes donc bien dans une configuration de combat de type urbain, différent du combat de plaine.

Un terrain est considéré comme étant agricole lorsque des surfaces cultivées et défrichées sont présentes sur la table, ces surfaces pouvant être matérialisées par des labours, ou des cultures céréalières hautes (blé, maïs etc...)

Un terrain est considéré comme marécageux lorsque des points d'eaux sont représentés sur la table ;

attention, un terrain marécageux présentera toujours une végétation luxuriante autour des points d'eaux.

Un terrain peut être vallonné et boisé en même temps, ainsi les pentes d'une colline peuvent se révéler être de véritables casse têtes, car elles seront envahies par des vignes ou des arbres, ou qu'il y aura un village situé dans la mi-pente. On parle de terrains mixtes quand un ou plusieurs points du terrain présentent la combinaison de plusieurs caractéristiques.



La plaine est une zone de terrain plate qui, à première vue, ne présente pas de difficultés. Mais une plaine peut présenter de légers reliefs, genre buttes, et des zones de jachères broussailleuses. Une plaine peut également présenter des zones boisées. Une plaine peut

également présenter un léger dénivelé, être située dans une vallée et être traversée par un cours d'eau plus ou moins important.

Le terme de vallée est généralement donné à la dépression creusée et façonnée par un cours d'eau.

Une armée en campagne va donc être amenée à combattre sur plusieurs types de terrains, contre des ennemis qui n'utiliseront pas la même doctrine de combat. Il convient donc de bien étudier les opportunités que présente un terrain, avant de disposer ses troupes en ordre de bataille.

Il est donc très important que les joueurs s'entendent sur le nombre, la disposition et la nature des éléments de terrain avant le début de la partie.

Les joueurs veilleront toujours à confectionner des terrains équilibrés. Dans le cas d'une rencontre inter clubs ou de compétition, la confection des terrains relève des obligations de l'organisateur de l'événement.

1.2 LES DIVERS ÉLÉMENTS DE TERRAIN

Les divers éléments de terrain pouvant être représentés sur une table de jeu sont les suivants :

- collines et plateaux,
- bois, forêts, vergers,
- abris légers ou durs,
- villages et redoutes,
- ruisseaux, fossés et rivières,
- marécages et marais,
- cultures ou labours.

Il existe des collines et des bois de toutes tailles, des villages plus ou moins importants, aussi il n'existe aucune obligation de taille ni minimale ni maximale pour ce type d'éléments de terrain. La taille et le nombre des éléments de terrain utilisés résultent d'un commun accord des joueurs en début de partie.

En jeu de compétition, la taille et le nombre de ces derniers sont arrêtés par les organisateurs de la compétition.

1.3 L'INCIDENCE DES ÉLÉMENTS DE TERRAIN

Un élément de terrain, et cela quelle que soit sa taille ou son importance, va influencer sur une unité pour :

- la vue,
- le mouvement,
- la formation,
- le feu,
- le combat,
- le moral.

L'incidence sur la vue

Un élément de terrain peut dissimuler ou gêner la vue d'une unité. La gêne visuelle occasionnée sera différente en fonction du type et de la taille de l'élément de terrain

L'incidence sur le mouvement

Franchir un élément de terrain va pénaliser une unité dans son mouvement, cette pénalité sera plus ou moins importante en fonction du type et de la taille de l'élément de terrain.

L'incidence sur la formation

Le temps de franchissement d'un obstacle pénalise l'unité dans son mouvement, mais ce franchissement

peut également occasionner une dégradation de formation.

L'incidence sur le feu

Un élément de terrain peut constituer un abri contre les feux, c'est-à-dire minorer les pertes qu'infligent les feux adverses. Mais à l'inverse un obstacle pourra réduire la capacité de feu d'une unité.

L'incidence sur la mêlée

Un élément de terrain peut constituer une protection pour une unité qui occupe un obstacle, l'unité assaillante subira alors une pénalité au corps à corps.

L'incidence sur le moral

Occuper un élément de terrain peut donner un bonus moral à une unité, qui protégée par un obstacle, se sent sécurisée.

2 LES COLLINES

2.1 INTRODUCTION

Une colline est un relief de forme généralement arrondie, tandis qu'un plateau est une étendue de terrain relativement plane au sommet d'un relief.

En fonction du type de relief rencontré, les incidences et les possibilités offertes à une unité peuvent être différentes.

Une colline sur un terrain devrait être classifiée de manière différente en fonction de son altitude et en fonction du pourcentage d'inclinaison de ses pentes.

De plus, dans la logique réaliste, la déclinaison des pentes pourrait être différente suivant le versant ; aussi dans un souci de simplification, nous considérons que les collines sont à pentes moyennes, et présentent de réelles difficultés pour une unité pour en atteindre le sommet.

2.2 REPRÉSENTATION SUR LA TABLE DE JEU

Une colline est représentée en jeu soit par un relief ayant une forme bombée, soit par une plaque de couleur différente. C'est les dimensions de la base qui délimitera l'empîement de la colline sur la table de jeu.

Le sommet d'une colline est matérialisé par une ligne imaginaire appelée ligne de crête, cette ligne sépare les deux versants opposés d'une colline. Dans tous les cas, la ligne de crête doit être clairement tracée et identifiable par les joueurs.

La ligne de crête ainsi délimitée est souvent parfaitement droite, c'est une concession de la réalité à la simulation. Toutefois, dans le cas où la ligne de crête tracée formerait une courbe, il est admis que l'unité qui l'occupe puisse suivre la ligne de crête sans être pénalisée au niveau de sa formation, elle sera toujours considérée en ligne pour les feux et les combats, si cette dernière devait être attaquée. Il s'agit là d'une concession de la simulation pour se rapprocher de la réalité.

Exemple : les collines sont souvent commercialisées de manière à permettre une bonne stabilité des socles utilisés par les figurines ; souvent elles auront donc l'apparence de plateaux et pas de collines ; il conviendra donc de tracer un trait au feutre pour matérialiser la ligne de crête qui sépare les deux versants de la colline.

Si un élément de terrain est présenté comme une colline, il faut que la ligne de crête soit tracée et clairement visible.

2.3 INCIDENCE SUR LA VUE

Une colline intercepte la vue de toute unité placée dans la plaine.

Elle permet au joueur qui occupe la ligne de crête de dominer l'ensemble du champ de bataille, il lui suffit pour cela d'avoir franchi la ligne de crête avec une partie de son socle.

L'unité qui a franchi la ligne de crête voit toute unité ennemie sauf :

- les unités ennemies qui sont situées entre 0 et 15 cm derrière un village ou une forêt,
- les unités ennemies qui sont masquées par une autre unité ennemie, si elles se situent entre 0 et 10 cm,
- les unités qui se situent à moins de 15 cm de la base de la colline, si la pente est boisée, cultivée de manière agricole ou viticole ou présente un village entre la ligne de crête et la plaine.

Pour être considérée masquée à la vue d'une unité placée sur une ligne de crête, une unité doit être

masquée en intégralité ; ainsi une colonne ne masquera pas une ligne, une ligne d'infanterie ne masquera pas une ligne ou une colonne de cavalerie et une unité en tirailleur ne masquera aucune unité.

Le fait d'être masqué par une autre unité ou par un obstacle oblige le joueur à ne pas tenir compte de l'unité masquée dans l'exécution de ses ordres ou dans le cas d'un éventuel changement d'ordre.

Une colline permet également à une unité de voir sans être vue, toute unité en fonction de son type et placée à moins d'une longueur de socle de la ligne de crête voyant derrière la colline. On suppose toujours dans ce cas, que l'unité a détaché des éclaireurs isolés en avant, à hauteur de la ligne de crête.

Ainsi, une unité d'infanterie voit derrière la colline si elle située entre 0,1 et 2,5 cm de la ligne de crête, tandis qu'une unité de cavalerie ou d'artillerie attelée voit si elle située entre 0,1 et 5 cm.

En raison de la taille des socles de l'artillerie attelée, nous considérons que la vision de cette dernière est identique à celle d'une unité de cavalerie, soit dans ce cas 5 cm maximum.

2.4 INCIDENCE SUR LE DÉPLACEMENT ET LA FORMATION

Monter ou descendre une colline est un exercice périlleux et contraignant si l'on doit se maintenir en formation. Le cas de la colonne est le parfait exemple, car la tête d'une colonne de compagnie pourra dominer la ligne de crête, tandis que la queue de colonne sera encore dans la plaine ou dans la montée.

Aussi, toutes les unités progressent à la moitié de leur mouvement de base aussi bien dans la descente que dans la montée. En outre l'unité est désorganisée.

Pour les mêmes raisons, une unité, qu'elle soit dans une pente ascendante ou descendante, ne peut ni charger ni changer de formation.

Une unité d'infanterie dans une montée veut changer de formation ; il semble improbable qu'elle puisse effectuer ce changement de formation dans les mêmes conditions que si elle était en plaine.

Les compagnies seraient encore une fois étirées sur la ligne de crête, dans la montée, puis dans la plaine, ce qui est impossible dans la réalité.

Une unité sera considérée comme étant dans la montée ou dans la descente, tant qu'une partie de ses figurines demeurent encore au contact de socle de l'empiétement de la colline.

Une unité peut effectuer une ascension ou une descente en marche forcée, elle sera alors considérée en désordre pendant et à l'arrivée de ce mouvement.

La marche arrière est impossible pour une unité située dans une montée ou une descente.

Monter ou descendre une colline ne pénalise l'unité que dans son mouvement et dans sa formation puisqu'elle désorganisée, elle peut s'arrêter à mi pente et livrer un feu dans les conditions prévues au paragraphe 2.5, sans aucune pénalité.

Les pentes des collines sont trop souvent dégagées, elles ne présentent aucune difficulté si ce n'est la dénivellation que représente la pente. Or la pente d'une colline peut présenter diverses combinaisons.

Le versant de la colline peut être boisé, ou être, dans le cas d'une région agricole ou viticole (*dans ce cas on parle de coteau*), occupé par des vignes ou des cultures de type céréalières.

Ce type de pentes n'est aisément accessible qu'aux unités d'infanterie en tirailleur. Une unité en ordre serré qui aborde ce type de pente le fait au quart de sa vitesse de base et est sans formation. Une unité en tirailleur reste formée mais progresse au quart de sa vitesse normale de déplacement.

2.5 INCIDENCE SUR LE FEU

Feu d'une unité d'infanterie ou de cavalerie

Une unité placée sur une colline peut tirer si elle a bien dépassé la ligne de crête.

Exemple : une unité place ses figurines au sommet de la colline. Pour pouvoir tirer, l'unité devra avoir ses figurines à cheval de socle sur la ligne de crête. Une unité pourra stopper dans la descente et tirer, dans les deux cas elle aura satisfait à l'obligation de dépasser la ligne de crête.

Bien entendu, si la pente de la colline est boisée, cultivée ou urbanisée, l'unité tirant et placée au dessus tient compte des masques inhérent au type de l'élément de terrain placé dans la pente, mais également des

conditions et des pénalités de tir sur ennemi qui se trouve dans un obstacle, notamment s'agissant de l'obligation pour une unité dans un bois ou un village de démasquer sa présence en tirant la première.

Une unité placée au delà de la ligne de crête, ou placée au dessus dans une pente, peut tirer au-dessus de toute unité amie ou ennemie placée au-dessous dans la pente si elle se situe à plus de 2 cm d'elle. Bien entendu, l'unité pourra tirer par dessus une mêlée sur une unité ennemie visible et qui n'est pas impliquée dans un combat, si celle-ci est à portée.

Attention, si au moment du feu une partie de l'unité qui tire a une partie de ses figurines derrière la ligne de crête, seules les figurines en avant de la ligne de crête pourront tirer.



Feu d'une unité d'artillerie

Les batteries d'artillerie ne peuvent pas se mettre en batterie au sommet d'une colline. En effet, pour pouvoir se mettre en position de tir une batterie d'artillerie doit disposer d'un espace plat et suffisant.

Les avant-trains, bien qu'ils ne soient pas matérialisés, sont tout de même présents ; en admettant qu'une batterie puisse se mettre en position sur une colline, nous aurions donc :

- Les pièces en position de tir sur la ligne de crête pouvant être projetées dans la pente inverse suite au recul, les artilleurs devant alors remonter les pièces en les poussant,
- Les trains seraient en attente dans la pente derrière la batterie déployée,

- Les caissons à munitions encore plus loin.

Une mise en batterie constitue en outre un changement de formation, hors le changement de formation est interdit à une unité dès qu'elle se situe dans une pente.

Si cette possibilité se révèle intéressante d'un point de vue ludique, elle est parfaitement inconcevable d'un point de vue historique, l'artillerie se mettait en position sur des hauteurs de type plateaux.

2.6 INCIDENCE SUR LA MÊLÉE

Une unité attaquée par une unité ennemie alors qu'elle est au-dessus dans une pente a un bonus au combat corps à corps. Ce bonus ne sera valable que pour le tour où intervient le contact et sera bien entendu alloué si c'est l'unité placée au dessus qui prend l'initiative d'attaquer une unité qui est en dessous dans la pente.

A partir du second tour de mêlée, ce bonus disparaît, les unités combattent sans formation, avec l'ensemble de leurs figurines, et éventuellement avec le bonus suivi en mêlée.

Pour bénéficier de la bonification liée à la pente, il faudra que l'ensemble du front de l'unité soit sur la même pente ; si une unité a une partie de ses figurines devant la ligne de crête, et l'autre partie derrière, elle ne bénéficie pas de la bonification.

Une unité attaquée alors qu'elle effectue un mouvement de montée ou de descente d'une colline est désorganisée. Une unité peut toutefois se réorganiser dans la montée ou dans la descente en $\frac{1}{4}$ de période, mais elle sera de nouveau désorganisée dès qu'elle reprendra son mouvement.

Exemple : une unité s'arrête à mi pente d'une colline, elle se reforme en $\frac{1}{4}$, si elle attaquée son adversaire sera désorganisé, notre unité ne subira aucun malus de désorganisation et bénéficiera en plus du bonus alloué à une unité au dessus dans une pente.

3 LES PLATEAUX

3.1 REPRÉSENTATION SUR LA TABLE DE JEU

Un plateau est représenté en jeu, soit par un relief ayant une forme bombée, soit par une plaque de couleur différente. C'est les dimensions de la base qui délimitera l'empiètement du plateau sur la table de jeu.

Dans tous les cas, la ligne de crête qui détermine les contours du plateau, et qui délimite la zone plane, devra être clairement tracée et identifiable par les joueurs.

3.2 INCIDENCE SUR LA VUE

Une unité sur la ligne de crête d'un plateau applique les mêmes règles de vue que celles prévues pour la colline.

Une unité placée sur la surface plane du plateau, mais en deçà de la ligne de crête, peut voir dans la plaine avec néanmoins un angle mort à appliquer de 15 cm à compter de la ligne de crête délimitant le plateau. Il en est de même pour une unité dans la plaine qui pourra voir toute unité sur le plateau à condition qu'elle soit à plus de 15 cm de la ligne de crête.

3.3 INCIDENCE SUR LE DÉPLACEMENT ET LA FORMATION

Le sommet d'un plateau est assimilé à une plaine, une unité retrouve sa capacité de mouvement normale dès que l'ensemble des figurines qui la compose est sur la surface plane qui en constitue le sommet. Une fois sur le plateau, une unité peut changer de formation si la surface du plateau le lui permet.

Une unité d'artillerie peut se mettre en batterie sur un plateau dès que l'ensemble de son socle aura franchi la ligne de crête, qui délimite la fin de la zone de montée plateau.

Pour pouvoir se mettre en batterie, le joueur doit s'assurer que la superficie du plateau lui permet d'effectuer ce type de mouvement.

3.4 INCIDENCE SUR LE FEU

Les conditions de feu sur la surface plane du plateau sont celles applicables dans la plaine.

Pour tirer dans la plaine, une unité d'infanterie qui a franchi la ligne de crête qui délimite les contours du plateau tire dans les conditions normales prévues pour la colline.

Si l'unité d'infanterie et d'artillerie tire de derrière la ligne de crête d'un plateau, elle ne pourra tirer que sur toute unité ennemie située à plus de 15 cm de la ligne de crête délimitant les contours du plateau.

Quand une unité d'artillerie est placée sur un plateau et qu'elle tire sur une unité placée en dessous dans la plaine, elle ne bénéficie pas de la pénétration.

Une unité dans la plaine peut tirer sur une unité qui est placée derrière la ligne de crête d'un plateau, à la condition que l'unité faisant feu soit à plus de 15 cm de la ligne de crête.

4 LES ZONES BOISÉES

4.1 INTRODUCTION

Les zones boisées devraient être elles aussi classifiées en plusieurs catégories, suivant le type et la nature du bois, la vitesse et les conséquences de formation sur une unité pourraient être alors différentes en fonction du type de bois traversé ; aussi, nous considérons que les bois représentés sur les tables de jeu sont des bois de moyenne densité, à mi chemin entre bois clairs et bois touffus.



Généralement, une zone boisée est représentée sur une table par une plaque de couleur, sur laquelle on place des arbres.

C'est la forme de la base sur laquelle sont posés les arbres qui délimite la forme et l'importance de la zone boisée. Les contours de la base utilisée pour délimiter l'empiètement de la zone boisée constituent la lisière du bois, de la forêt ou du verger.

Une zone boisée, même représentée par quelques arbres, va poser des difficultés de manipulation ; aussi nous conseillons aux joueurs de ne jamais réaliser des forêts avec des arbres fixes. Il faut donc, lorsqu'une unité aborde une zone boisée, retirer provisoirement les arbres pour les remettre en place une fois l'unité passée.

Suivant la forme des bases utilisées, il arrive qu'un socle dépasse légèrement de la lisière ; ce bout de socle qui dépasse de l'obstacle provient d'une contrainte ludique, il est évident que l'ensemble de l'unité est dans la zone boisée.

4.2 INCIDENCE SUR LA VUE

Une zone boisée intercepte la vue de toute unité. Une unité qui est à l'intérieur d'une zone boisée ne pourra

voir vers l'extérieur que si elle se situe à moins de 2 cm de la lisière. Une unité ne peut pas voir dans une zone boisée à plus de 8 cm.

Une unité en dehors d'un bois ne voit pas une unité qui est à l'intérieur d'une zone boisée, même si cette dernière est placée à la lisière de la zone boisée.

Elle ne sera informée de la présence d'une unité ennemie dans une zone boisée que si l'unité ennemie manifeste sa présence par un feu ou une entrée en mêlée.

4.3 INCIDENCE SUR LE DÉPLACEMENT ET LA FORMATION

Seules les unités d'infanterie peuvent entrer dans une zone boisée, elles avanceront à la moitié de leur mouvement de base et seront sans formation tant que l'ensemble des figurines de l'unité ne seront pas sorties de la zone boisée.

Exemple : si une unité dispose d'un déplacement de base de 9 cm, pour une 1/2 période, son déplacement de base passera à 4,5 cm une fois dans l'obstacle. Si la même unité arrive en 2 cm au contact de la lisière, il reste 7 cm de potentiel mouvement, elle pourra donc effectuer 3,5 cm pour commencer à entrer dans la zone boisée.

Les unités en tirailleur restent en formation.

Une unité engagée dans une zone boisée ne pourra pas changer de formation. Toutefois, elle pourra étendre son front sous certaines conditions.

Rappel : si une seule des figurines de l'unité est gênée dans sa progression par un obstacle, la pénalité de dégradation de formation et de déplacement s'applique à l'ensemble de l'unité.

Une unité en zone boisée peut casser son alignement pour suivre les contours de la lisière, pour être à même de faire feu par exemple. De même, les bases de tirailleurs pourront se chevaucher en partie pour les mêmes raisons.

Une unité qui a investi une zone boisée en colonne et qui décide de défendre la lisière, pourra étendre son front le long de la lisière, en appliquant le temps double au temps de changement de formation dans la plaine.

Exemple : une unité est en colonne de compagnie dans le bois, elle veut étendre son front, pour former

une ligne le long de la lisière, il faut au préalable que la tête de colonne ait atteint la lisière. Elle appliquera le temps inhérent au changement de formation colonne de marche à ligne, multiplié par deux.

Une zone boisée peut présenter des surprises à une unité qui tente de la traverser. En effet, elle peut rencontrer des obstacles qui l'obligeront à rebrousser chemin. Les plus fréquents sont les suivants :

La clairière : une zone boisée peut comporter des clairières, la clairière permet à une unité de se remettre en formation.

Les mares ou point d'eaux : une zone boisée peut abriter des points d'eaux, ces derniers peuvent être des ruisseaux, des mares, ou des zones marécageuses.

Ces obstacles ne sont pas visibles de l'extérieur de la zone boisée.

Les habitations : une zone boisée peut abriter des villages ou des fermes, qui ne sont pas visibles de l'extérieur.

Exemple : à Waterloo, le château de Hougoumont n'était pas porté sur les cartes, pourtant il s'agissait d'un ensemble de bâtiment assez imposant.

Les allées et chemins forestiers

Il est évident qu'une zone boisée peut être traversée par des chemins. L'unité qui utilise ce type de passage progresse à vitesse normale, mais sera sans formation. Un chemin forestier doit être clairement délimité et représenté.

Une zone boisée, notamment celles des propriétés ou des domaines, peut être également traversée d'allées assez larges ; une unité d'infanterie qui utilise une allée reste en formation si son front n'est pas supérieur à deux figurines.

4.4 INCIDENCE SUR LE FEU

Une unité dans une zone boisée ne peut tirer vers l'extérieur que si elle se situe à la lisière ; on peut lui tirer dessus dans les mêmes conditions (ceci suppose qu'elle ait trahi sa présence en tirant elle-même la première), elle bénéficie alors de la protection due à une unité placée dans un abri léger.

Deux unités qui sont toutes deux dans une zone boisée peuvent se tirer dessus jusqu'à 8 cm, et bénéficient toutes deux de la protection abri léger.

Ne pas oublier qu'une unité sans formation tire avec un angle de 22,5°, alors qu'une unité en tirailleur tire avec l'angle de 45°.

4.5 INCIDENCE SUR LA MÊLÉE

Une zone boisée est considérée comme abri léger et inflige des pénalités à toute unité amie ou ennemie qui doit livrer une mêlée dans ce type d'obstacle.

Il est interdit de charger dans une zone boisée ; ainsi, une unité qui attaque ce type d'élément de terrain ne bénéficie d'aucun bonus.

Les résolutions des différents types de combat en zone boisée

Un combat dans une zone boisée se résout de manière différente suivant le type de formation utilisé par les unités.

♦ Le combat oppose deux unités sans formation ou deux unités en tirailleur

Si une unité sans formation ou en tirailleur rencontre une unité ennemie dans la même formation, elle combat avec les figurines qui sont au contact de socle des figurines ennemies et cela sans débord même si elle a le front le plus large.

Cette disposition n'est valable que pour le premier tour de mêlée.

♦ Le combat oppose une unité en tirailleur à une unité sans formation

Dans le cas où une unité sans formation doit combattre en zone boisée contre une unité en tirailleur, elle garde bien entendu le malus inhérent à sa dégradation de formation, et sera considérée comme étant sur des socles de tirailleur pour le combat sans débord possible.

Avertissement : il est évident que l'assimilation de la formation tirailleur à une unité sans formation, n'oblige pas l'unité concernée à adopter les bases provisoires réservées à cette formation, et ne lui inflige pas en plus la pénalité de combat infligée à l'infanterie en tirailleur.

Exemple : une unité en colonne de quatre figurines de front engage une unité ennemie de six figurines en tirailleur. L'unité engagera donc 4 figurines, et l'unité ennemie ripostera avec quatre figurines, bien qu'elle ait le front le plus large.

♦ **Une partie des figurines d'une unité est en dehors de la zone boisée**

Il se peut qu'une unité soit contactée au combat alors qu'elle est en train d'investir une zone boisée ; elle a donc une partie de ses figurines dans l'obstacle et l'autre à l'extérieur. La résolution du combat doit être la suivante :

- l'unité est considérée comme prise en mouvement, elle est donc en désordre ou sans formation suivant que l'adversaire soit de l'infanterie ou de la cavalerie à la charge ou non,
- elle combat avec la fraction des figurines au contact dans les conditions normales de mêlée,
- l'unité contactée ne bénéficie pas des effets de protection de l'obstacle au combat, ni du bonus moral s'y rapportant,
- si l'unité est battue dans les conditions normales de mêlée, elle teste son moral et se met automatiquement en déroute si le résultat du test est arrêt sur place ou pire.

♦ **Les suites du combat en zone boisée**

Le résultat du combat dans une zone boisée se règle comme le combat en plaine. Si une des unités est battue au corps à corps, elle recule de 1,5 cm (la zone boisée amputant le recul ordinaire de moitié).

Une unité intégralement dans une zone boisée battue en mêlée peut être suivie par son adversaire, ce dernier bénéficiera du suivi d'un adversaire reculant.

A partir de second tour de mêlée, les unités impliquées combattent avec l'ensemble de leurs figurines, elles seront sans formation, ou en désordre s'ils étaient déjà sans formation, et bénéficieront toutes deux de la protection abri léger.

Conseils pour éviter les mauvaises surprises

Pour investir une zone boisée en toute sécurité, nous conseillons de faire entrer une unité de manière progressive, plutôt que de se risquer à essayer de la faire entrer en une seule fois.

Nous conseillons de ne pas tenter de faire entrer une ligne de tirailleur dans une zone boisée si cette dernière a un front supérieur à six figurines.

5 LES VILLAGES

5.1 INTRODUCTION

Un élément de maison isolé sur une table de jeu représente toujours un groupe de bâtiments, ou un unique bâtiment de taille importante. Cela peut donc être un hameau, ou un château, une abbaye, un monastère, etc..



Un village, selon sa taille ou son importance, sera toujours représenté par un ou plusieurs éléments de maison. Dans le cas où le village comporterait plus d'une maison, ces dernières seront toujours séparées par un élément de route qui représentera la rue principale du village.

Exemple : si un village est constitué de deux maisons, les joueurs placeront un élément de chaque côté de la route, si ce dernier est composé de trois maisons, ils placeront un élément d'un côté et deux de l'autre, pour quatre deux de chaque côté et ainsi de suite.

Chaque élément de maison de part et d'autre de la route représente alors une partie du village qui est indépendante du reste.

Dans tous les cas, un élément de maison, qu'il soit isolé ou multiple, devra être contigu à un élément de route.

Une maison peut être représentée soit par une maison commerciale, type maison en résine, ou encore une maquette de maison généralement utilisée par les amateurs de train électrique.

Un élément de maison peut également être posé sur une base papier, qui symbolisera son empiètement réel, l'élément de maison commercial n'étant pas toujours adapté en terme de dimension à l'élément que l'on veut représenter.

5.2 INCIDENCE SUR LE DÉPLACEMENT ET LA FORMATION

Une unité ne peut traverser un élément de maison, néanmoins elle peut traverser un village en passant par la route qui le traverse.

Entrer dans une maison

Il faut, pour pouvoir investir et occuper une maison, qu'elle soit totalement inoccupée.

Seule une unité d'infanterie en formation ou en tirailleur, ayant un effectif minimal de trois figurines, peut entrer et occuper une maison en une demi période. En effet, une unité sans formation ou en désordre est tenue de se reformer avant d'entreprendre toute action.

Une unité qui entre dans une maison est sans formation pendant et à l'arrivée de ce mouvement.

Une unité en marche forcée doit toujours se reformer avant d'entreprendre d'entrer dans une maison.

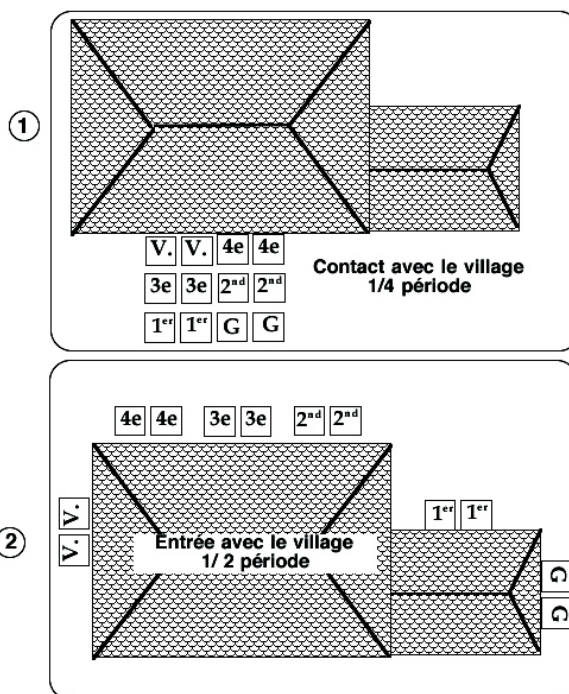
Il n'est pas nécessaire que le mouvement d'entrée d'une unité soit fait lors de la même phase de mouvement.

Exemple : une unité pourra commencer son mouvement au 2^{ème} quart de période et le finir au 3^{ème} quart. Cette possibilité se conçoit par quart jamais en dessous.

Une unité peut entrer dans une maison par le côté où elle est arrivée, si l'ensemble de son premier rang est au contact de socle d'un des côtés de la maison.

Exemple : une unité d'infanterie en ligne vient au contact de socle d'une maison, elle ne pourra pas entrer dans la maison si une partie de ses figurines ne sont pas au contact de l'obstacle.

Il est donc évident que si la figurine qui constitue le flanc d'une ligne est au contact de socle de la maison, on ne considère pas qu'elle satisfait à la condition lui permettant d'entrer dans l'obstacle, sous prétexte, qu'en pivotant elle serait en colonne par un sur x rangs de profondeur.



Si une unité qui entre dans une maison est contactée par une unité ennemie avant d'avoir terminé ce mouvement, elle ne bénéficie pas de la protection de l'obstacle et appliquera les mêmes règles de combat et de moral que celles prévues pour le bois partiellement occupé.

Une même unité ne peut pas investir plusieurs éléments de maisons.

La représentation d'une maison occupée en jeu

Une unité qui entre dans une maison continue à utiliser les mêmes socles, et reste soumise aux règles d'empiétement de ces derniers.

Une fois entrée, l'unité doit répartir ses figurines sur les différents côtés de la maison, en les plaçant en contact de socle des murs extérieurs. En réalité, les figurines sont à l'intérieur des murs, leur placement sur les contours des murs extérieurs ne correspond qu'à une représentation et une logique ludique.

Il est évident que le mouvement de répartition se fait de manière simultanée avec celui nécessaire à l'entrée.

Exemple : une unité en colonne de 12 figurines entre dans un élément de maison en une 1/2 période, à la fin de son mouvement, elle a quatre figurines placées sur le côté Nord, quatre sur les côtés Ouest et Est, ce mouvement d'investissement et de positionnement se fait en une 1/2 période, et non en une 1/2 période pour entrer, et une 1/2 période pour se positionner.

Pendant ce mouvement d'investissement et de positionnement, l'unité n'est plus tenue de conserver le socle à socle et l'ordonnement des compagnies ; c'est l'unité qui investit le village qui décide du placement des compagnies dans la maison.

Exemple : si dans l'ordonnement d'un bataillon d'infanterie française, la compagnie de voltigeurs doit toujours être placée à gauche, une fois dans une maison le joueur peut la disposer où il la souhaite.

En outre, le joueur peut disposer les figurines d'une même compagnie sur deux côtés contigus.

Exemple : une compagnie française de trois figurines, peut avoir une figurine sur un des côtés, tandis que les deux autres sur le côté immédiatement à gauche, ou immédiatement à droite.

Si une unité dispose d'un effectif supérieur au périmètre des contours de l'élément de maison, et ne peut disposer l'ensemble de ses figurines sur les côtés de cette dernière, elle retire provisoirement les figurines qui ne peuvent être placées, et les remettra que lorsqu'elle effectuera son mouvement de sortie. Il est bien évident que si l'unité dans la maison reçoit des pertes, le joueur pourra compléter ces dernières avec les figurines retirées provisoirement du jeu.



Repositionnement des figurines d'une unité dans une maison

En fonction des événements et de l'évolution de la bataille, un joueur peut être amené à repositionner ses figurines dans un ensemble construit pour renforcer un côté. Il va donc ôter des figurines d'un côté pour les replacer sur un autre côté.

Dans tous les cas, l'unité qui est à l'intérieur d'une maison est soumise au quart de période de réaction.

Une unité est autorisée à repositionner ses figurines sur le côté d'un élément de maison, si :

- les figurines ramenées ne sont pas retirées d'un côté attaqué par une unité ennemie,
- le front du côté de la maison permet au joueur d'amener des figurines supplémentaires,
- aucune unité ennemie n'est en contact de socle avec le ou les côtés où le joueur désire repositionner ses figurines,
- le repositionnement des figurines respecte les dispositions prévues précédemment relatives aux compagnies.

Un mouvement de repositionnement s'effectue alors en une ½ période. Seules les figurines qui ne bougent pas peuvent tirer pendant un repositionnement.

Exemple : si lors de l'entrée dans la maison, le joueur a initialement positionné ses figurines sur les cotés, Ouest, Nord et Est, et qu'il effectue un mouvement de repositionnement qui ne concerne que les figurines placées sur les côtés Ouest et Est, les figurines placées sur le côté Nord peuvent tirer dans les conditions normales de feu.

Relever une unité dans une maison

Il est interdit d'amener une unité dans un élément de maison occupé par une unité amie. Toutefois, on peut procéder à une relève, c'est-à-dire faire sortir une unité et la remplacer par une autre.

Exemple : cas d'un bataillon d'élites regroupées n'appartenant pas à l'unité, et qui avait pour mission d'empêcher l'ennemi de s'emparer du village, et d'attendre qu'une unité amie en prenne possession avant de l'évacuer.

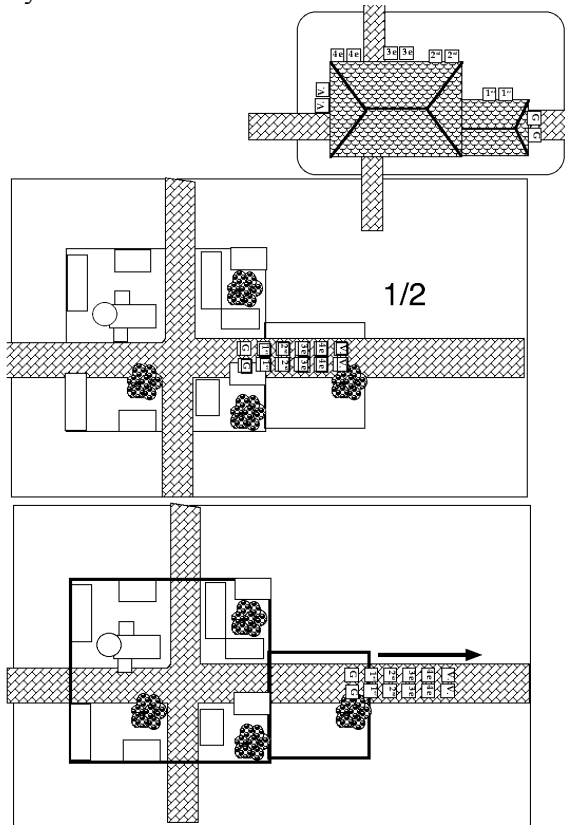
Dès que l'unité amie est au contact de socle de la maison, le joueur effectue ce mouvement dans la ½ période qui suit. L'unité arrivante entre dans la maison et positionne ses figurines, tandis que l'unité qui était dans la maison effectue son mouvement de sortie.

Sortir d'une maison

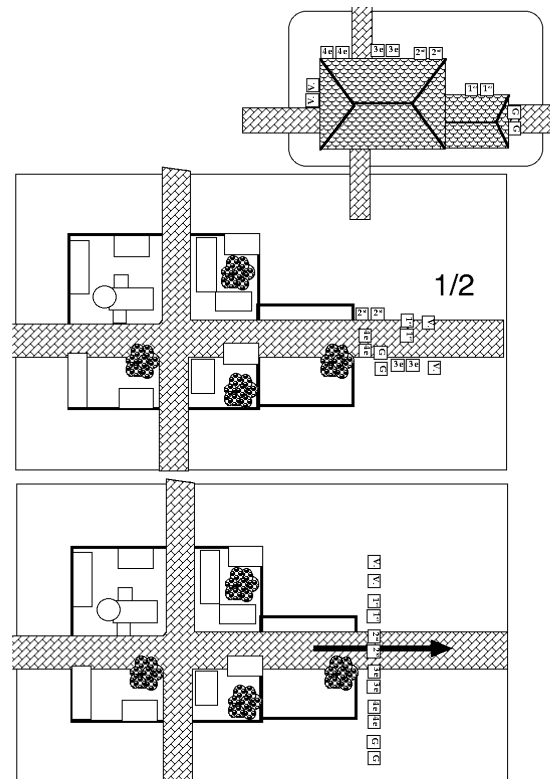
Une unité qui sort d'une maison déclare sa sortie et peut opter entre deux procédures différentes.

Avec la première option, elle se reforme en colonne de compagnie dans la rue principale du village en ½ période, puis sa tête de colonne débouche par un des côtés du village et sort du village à vitesse de colonne classique. Elle ne peut pas sortir en marche forcée. Elle peut sortir par un côté non doté d'une route. Elle est

donc formée puisqu'en colonne de marche, mais si elle est attaquée lors de sa sortie, elle sera sans formation à compter du second tour de mêlée, ne pouvant se déployer.



Avec la seconde option, elle sort du village sans formation en $\frac{1}{2}$ période, puis doit se reformer en ligne avant toute action comme un mouvement par exemple.



L'évacuation obligatoire d'une unité d'un élément de maison

L'évacuation d'un élément de maison est obligatoire si :

- L'unité qui est dans la maison est d'un effectif inférieur à trois figurines

Une unité de trois figurines représente 120 hommes, et si un élément de maison représente un ensemble d'environ 20 bâtiments, dès que l'effectif passe en dessous de 80 hommes l'unité n'est plus en mesure de pouvoir défendre convenablement un élément de maison, car le nombre des combattants serait alors de 4 par bâtiments.

- Une batterie d'artillerie a réussi à incendier une partie des bâtiments

Dès qu'un incendie se déclare dans un élément de maison, une unité évacue immédiatement la maison sans attendre de voir si l'incendie se propage. L'unité n'a pas d'autre choix que de sortir par le côté qui était le plus défendu, au choix du joueur si deux côtés étaient autant défendus en terme de figurines. L'unité est en désordre et doit chercher à se reformer en ligne avant toute action.

Dans les deux cas d'évacuation obligatoire, l'unité doit sortir dans la demi période qui suit sous peine d'être détruite.

5.3 INCIDENCE SUR LA VUE

Une unité dans une maison peut voir dans les conditions normales de vue sur les quatre côtés de l'obstacle ; il faut pour cela que l'unité ait disposé au moins une figurine sur le côté concerné.

Un élément de maison intercepte la vue d'une unité placée dans la plaine, il constitue un angle mort pour toute unité placée sur une colline.

Une unité dans une maison est invisible tant qu'elle n'a pas manifesté sa présence par un feu, ou par un mouvement de sortie.

5.4 INCIDENCE SUR LE FEU

Les figurines tirent sur le côté où elles se trouvent suivant un angle de 22,5°.

La distance de tir est calculée du mur de l'élément de maison au socle de l'unité cible, et non à partir du socle des figurines placées contre le mur extérieur de la maison.

Il est interdit de tirer à partir d'une maison par le côté qui est attaqué, même si le front de l'unité ennemie n'engage pas l'ensemble des figurines placées sur ce côté. Si une mêlée est engagée, les figurines placées sur un côté non attaqué peuvent faire feu.

Exemple : une unité ennemie à trois figurines de front attaque un côté défendu par huit figurines, le combat oppose trois figurines contre trois, les cinq autres figurines ne participent pas au combat, et ne peuvent plus tirer.

Une unité dans une maison ne tire plus vers l'extérieur si une unité ennemie est entrée dans l'élément construit.

Le fait que l'unité soit sans formation vise à rééquilibrer la puissance de feu, qui est moins importante dans des bâtiments (vu le peu d'ouvertures), malgré un rythme de tir accéléré par le passage d'armes chargées aux tireurs.

Pour pouvoir tirer sur un élément de maison, il faut que l'unité sache qu'une unité ennemie est à l'intérieur. Une unité dans un tel obstacle ne dévoile sa présence que par l'effet d'un feu préalable.



Une unité ne peut plus tirer sur le côté d'une maison si ce dernier est attaqué par une unité amie.

Une unité qui tire sur une maison subit la pénalité abri dur. Une unité dans une maison est toujours considérée en ligne pour les feux.

Les pertes infligées à une unité dans une maison seront toujours retirées sur le côté qui subit le feu.

S'il ne subsiste plus de figurines ennemies sur le côté où l'unité tirait, elle arrête de tirer, mais devra marquer un quart de période de réaction avant de se rendre compte qu'il n'y a plus de feu ennemi provenant de ce côté de la maison.

5.5 INCIDENCE SUR LA MÊLÉE

Une unité dans une maison peut être attaquée au corps à corps. Le combat se règle de manières différentes suivant que :

- l'unité ennemie attaque sur un côté occupé,
- l'unité ennemie attaque par un côté inoccupé,
- les deux adversaires entrent simultanément dans l'élément maison.

Avertissement : C'est la taille du côté de la maison qui va déterminer toujours le nombre maximal des figurines qui pourront y être placées.

Exemple : si un des côtés de la maison fait 7 cm, ce côté ne pourra pas accueillir plus de 4 figurines.

Un joueur qui décide de n'occuper que partiellement le côté d'une maison, ne signifie pas qu'il n'occupe pas tous les bâtiments symbolisés par le côté en question,

mais détermine la force consacrée par l'unité à la défense de ce dernier.

Exemple : si le côté d'une maison représente cinq bâtiments réels par exemple, le fait de placer seulement quarante hommes représentés par une figurine signifie en fait que l'effectif de la figurine est dilué sur l'ensemble des bâtiments du côté. Si ce côté est attaqué, il est bien évident que l'ennemi attaquera l'ensemble des bâtiments.

Une unité qui attaque le côté d'une maison ne bénéficie d'aucun bonus combat propre à la charge.

Une unité qui attaque une maison ne combat qu'avec les figurines qui sont entièrement en contact de socle de l'obstacle, si l'ensemble du socle d'une figurine n'est pas au contact, elle ne combat pas.

Exemple : si un élément de maison fait 5 cm et que l'unité attaquante présente un front de 6 cm, elle ne combattra qu'avec trois figurines, puisque le front d'une figurine est de 1,5 cm. Elle ne peut pas faire combattre quatre figurines déployées sur 6 cm puisque l'espace de combat est seulement de 5 cm.

Un côté est considéré attaqué dès qu'une des figurines de l'unité attaquante est au contact de socle d'un des murs de la maison.

Il est conseillé pour une unité de n'attaquer qu'un seul côté à la fois ; cependant, une unité en ligne ou en colonne pourra rabattre les figurines débordantes, au choix du joueur, pour contacter d'autres côtés de la maison si son potentiel mouvement le lui permet.

Exemple : si une unité en colonne à six figurines de front soit 9 cm, attaque le côté d'une maison de 5 cm, elle ne fera combattre que trois figurines et pourra si elle le désire, rabattre les deux figurines non engagées par le combat, sur un autre côté.

L'attaque d'un côté occupé symbolise qu'une unité tente d'investir par la force le village ou le corps de bâtiments.

Déterminer qui combat au premier tour

Seule l'unité qui est dans la maison bénéficie de la protection de l'obstacle.

L'unité attaquante combat avec l'ensemble des figurines de son premier rang qui sont en contact de

l'obstacle dans les conditions prévues ci-dessus, et engage les figurines ennemies positionnées sur ce côté.

L'unité qui est dans l'obstacle ne riposte qu'avec les figurines disponibles sur le côté attaqué.

Exemple : si l'unité assaillante peut engager cinq figurines, et que le défenseur n'a qu'une figurine positionnée sur ce côté, l'attaquant combat avec cinq figurines, tandis que l'unité attaquée ne se défendra qu'avec une.

C'est toujours le front de l'unité assaillante qui déterminera la capacité de riposte de l'unité attaquée.

Si le front d'une unité qui attaque une maison est inférieur à celui du côté de la maison et ne lui permet pas d'engager l'ensemble des figurines ennemies chargées de le défendre, le combat n'oppose que les figurines en contact de socle.

Exemples : si une unité attaque le côté d'un village avec une colonne de trois figurines de front, le défenseur riposte avec trois figurines à condition que le nombre des figurines qui restent sur ce côté, soit au moins égal ou supérieur à trois.

Dans le cas contraire, l'attaquant combat avec trois figurines, et le défenseur riposte avec les figurines restantes sur ce côté.

Explications : Nous considérons que l'effectif du défenseur est réparti sur l'ensemble du côté attaqué, la riposte ne peut donc concerner que la partie de la zone défendue où l'unité ennemie porte son attaque.

Pour pouvoir entrer dans l'élément construit, l'unité attaquante doit au préalable gagner la mêlée.

Résolution d'une attaque multiple

Une maison peut être attaquée par plusieurs côtés ; une unité battue d'un côté peut se maintenir sur un autre côté.

Seule une unité qui a réussi à entrer par un des côtés de la maison peut combattre avec l'ensemble de son effectif.



Une unité qui n'arrive pas à gagner la mêlée et qui n'est pas repoussée, reste au contact et continue à combattre avec l'ensemble de son premier rang ; l'unité ennemie doit retirer sa figurine de perte obligatoirement sur le côté concerné.

Dans le cas où la figurine de perte proviendrait de deux combats simultanés, elle est retirée du côté de l'unité qui a infligé le plus de pertes.

Le combat et ses suites

Une unité qui défend un élément de maison et qui perd la mêlée ne recule pas, on estime que les défenseurs sont retranchés et barricadés dans les bâtiments.

L'unité victorieuse ne bénéficie pas du bonus de suivi d'un adversaire reculant. Simplement, elle est autorisée à entrer dans l'élément construit, et sera sans formation.

A partir du second tour de mêlée, l'unité victorieuse combat avec l'ensemble de son effectif, l'unité défendant combat également avec l'ensemble de son effectif mais continue de bénéficier de la protection de la maison.

Explications : une unité qui arrive à forcer le côté d'un corps de bâtiments, encercler les maisons et les rues et les espaces qui les séparent ; l'unité qui défend la maison ne peut donc pas reculer, puisque les défenseurs ne peuvent que se retrancher dans les habitations. Il s'agit donc d'un combat de rue, où les assaillants vont devoir investir le village maison par maison.

Cas d'un match nul

Si une unité ne réussit pas à entrer dans un village par le côté attaqué, elle continue le combat avec son premier rang, et pourra étendre son front sur les autres côtés si elle le désire.

Étendre son front n'implique pas de changer de formation, et n'empêche pas l'unité de continuer le combat ; une unité qui étend son front n'est pas tenue d'amener l'ensemble de son effectif au contact de l'obstacle.

Exemple : une unité en colonne de trois figurines de front qui a engagé le côté d'une maison pouvant contenir 7 figurines de front, fait match nul au premier tour, elle décide d'étendre son front pour le 2^{ème} tour en engageant seulement quatre figurines supplémentaires. Le joueur amène donc quatre figurines au contact de l'obstacle.

Un joueur qui décide d'étendre son front doit impérativement le faire lors de la première ½ période, et ne peut poursuivre au delà. Dans tous les cas, afin de simplifier, l'unité qui étend son front combat uniquement avec les figurines qui sont au contact à la fin de la première ½ période.

Explication : un joueur qui étend son front en première ½ période, combat avec un résultat entier en fin de période, si l'unité était autorisée à poursuivre ce mouvement sur la 2^{ème} ½ période, l'unité aurait alors des figurines avec un résultat entier et d'autres avec un résultat divisé par deux.

Une unité ne peut pas étendre son front de plus de trois figurines par quart de période.

Exemple : une unité en colonne de trois figurines de front décide d'étendre son front, elle met trois figurines au contact au 1^{er} quart de période, et encore trois au second quart, à la fin de la ½ période, l'unité aura neuf figurines au contact. Si elle est d'un effectif supérieur, elle ne pourra continuer son mouvement, qu'au début de la période suivante.

Une unité qui étend son front, gardera un effectif et une pression constante sur le côté de l'élément de maison attaqué. Étendre son front lui permet de remplacer les pertes en figurines perdues au premier rang alors que le défenseur ne pourra en faire de même.

L'attaque d'un élément de maison par un côté non occupé

Si une unité attaque une maison par un côté non occupé, elle entre dans le village en une ½ période, et combattra avec l'ensemble de son effectif contre l'ensemble de l'effectif ennemi, les deux étant sans formation et le défenseur bénéficiant toujours de protection *maison*.

Si un élément de maison est attaqué en première ½ période, le résultat du combat est compté en entier, divisé par deux si l'élément de maison est touché en seconde ½ période.



Entrée simultanée dans une maison avec une unité ennemie

Un élément de maison ayant quatre côtés, il se peut que les deux joueurs convoitent l'occupation de ce dernier.

Si une unité commence à entrer tandis qu'une unité ennemie entreprend le même mouvement par un côté différent, on considère que les deux unités se rencontrent dans les rues, chacune des unités combattant alors avec l'ensemble de ses figurines et cela dès le premier tour, mais sans formation. Aucune ne bénéficie de la protection *maison*.

Ce cas est valable si l'unité ennemie entre dans le même quart ou dans le quart qui suit le début de la phase d'entrée de l'autre unité.

Exemple : une unité qui commence à entrer dans une maison au 3^{ème} quart, alors que l'unité ennemie ne commence son mouvement d'entrée au 4^{ème} quart, livrera combat dans les conditions prévues ci-dessus.

L'unité battue sort de la maison, et se place à 3 cm du côté par lequel elle était rentrée. L'unité perdante ne peut revenir dans la maison puisqu'elle est sans

formation. L'unité victorieuse ne suit pas l'unité vaincue mais elle occupe la maison.

5.6 INCIDENCE SUR LE MORAL

Le résultat d'un test de moral s'impose à une unité. Toutefois, dans le cas d'une unité dans une maison, il convient de différencier deux cas :

- une unité ennemie est entrée dans le village,
- le résultat imposé par le test provient d'un feu ou d'un combat antérieur.

Dans le premier cas, l'unité ne peut effectuer son mouvement, elle est prisonnière et se rend à l'unité ennemie qui a investi le village ; seules les unités d'élite ou de garde peuvent refuser de se rendre et continuer le combat.

Explication : une unité dans un village est considérée comme retranchée dans les bâtiments que représente l'élément de maison. Elle préfère donc se rendre avant anéantissement. Toutefois, comme à Cameron ou à Bazeilles, certaines unités d'élites peuvent refuser la reddition et continuer le combat jusqu'au dernier homme.

Dans les autres cas, une unité qui est dans une maison avec un résultat moral qui lui impose au mieux de battre en retraite, consacre la ½ période de mouvement obligatoire à sortir de cette dernière.

L'unité sort par le côté opposé à la cause du test, si elle est en retraite elle doit se reformer en ligne ; dans les autres cas, elle effectue son mouvement dans les conditions normales de dérouté ou de fuite.

Dans tous les cas, une unité qui quitte une maison suite à un test de moral ne peut être poursuivie par l'unité ennemie avec laquelle elle était en mêlée.

6 LES COURS D'EAU ET MARAIS

6.1 INTRODUCTION

Un élément de cours d'eau représente toujours un ruisseau, une rivière ou un fleuve. Un ruisseau doit être considéré comme un petit cours d'eau peu profond, la rivière comme un cours d'eau plus profond difficilement franchissable, un fleuve comme un cours d'eau trop profond pour être franchi autrement que sur des ponts.

Si un cours d'eau est présent sur une table de jeu, il débute toujours d'un bord de table pour sortir par un des côtés restants de la table.

6.2 LES RUISSEAUX

Un ruisseau peut être traversé par toute unité, sauf par l'artillerie à pied qui ne peut franchir un cours d'eau que sur un pont.

Incidence sur le déplacement et la formation

Une unité qui franchit un ruisseau est désorganisée pendant et à l'arrivée de ce franchissement.

Dès qu'une unité entre dans le ruisseau, elle progresse à la moitié de sa vitesse, tant qu'une partie des socles de l'unité est au contact de l'obstacle.

Incidence sur le feu

Le ruisseau ne protège pas contre les feux, et n'empêche pas l'unité qui est dans le cours d'eau de tirer, sauf l'artillerie à cheval qui ne peut pas se mettre en batterie dans le ruisseau.

Incidence sur la mêlée

Si une unité est engagée au combat pendant qu'elle effectue un mouvement de franchissement, l'unité qui est dans le ruisseau est automatiquement considérée comme combattant « au-dessous » d'une pente.

On ne peut pas charger à travers un ruisseau.

On peut charger une unité qui sort d'un ruisseau dès que sa tête de colonne est sortie de ce dernier.

Une unité qui est repoussée dans un ruisseau combat avec l'ensemble de ses figurines au 2^{ème} tour, mais est sans formation. Elle peut être suivie par l'unité avec laquelle elle était en mêlée, cette dernière sera également sans formation mais bénéficiera du suivi d'un adversaire reculant.

6.3 LES RIVIÈRES

Une rivière ne peut être franchie que sur un pont ou par un gué.

Si une rivière est présente sur une table de jeu, il y aura au minimum deux points de franchissement possible.

Exemple : un pont et un gué ; deux ponts ou deux gués.

Le pont

Une unité en partie sur un pont ne peut se déployer ; si elle doit livrer un combat avec l'ensemble de son effectif, elle sera sans formation.

Pour le reste, elle est soumise aux règles applicables pour la route.

Le gué

Le gué est un endroit de la rivière où la profondeur permet de traverser. Toutefois, le courant d'une rivière étant plus important que celui d'un ruisseau, seules les unités d'infanterie et de cavalerie pourront franchir une rivière à gué au quart de leur vitesse.

Une unité qui traverse à gué peut se faire tirer dessus, mais ne pourra pas tirer ; une unité qui est attaquée à la sortie d'un gué et qui est repoussée dans la rivière est détruite.

6.4 LES FLEUVES

Un fleuve ne peut être franchi que sur un pont. Si un fleuve est présent sur une table de jeu, il y aura au minimum deux ponts.

6.5 LES MARAIS

Les marais sont infranchissables par toutes les unités.

Une unité repoussée dans un marais est sans formation.

Bien entendu, un marais n'offre aucun abri contre les feux.

7 LES ROUTES

Les routes de cette époque sont des chemins de terre aménagés et entretenus. Elles sont généralement étroites et permettent tout juste à deux chariots de se croiser.

7.1 INCIDENCE SUR LE DÉPLACEMENT ET LA FORMATION

Seules les unités en colonne de compagnies peuvent profiter du bonus de déplacement attaché à la route, à condition que le front de l'unité utilisatrice ne soit pas supérieur à :



- trois figurines s'il s'agit d'une unité d'infanterie,
- deux figurines s'il s'agit d'une unité de cavalerie.

Il est bien évident que l'artillerie attelée peut utiliser une route.

Si l'unité a un front supérieur, elle utilise sa vitesse de déplacement normale.

Le déplacement d'une unité sur une route lui donne des avantages particuliers qui sont :

- l'annulation des pénalités infligées par les obstacles,
- une majoration de son mouvement de base correspondant à 10 % de la distance parcourue, si l'unité est en colonne ou attelée, que l'unité progresse à vitesse normale ou en marche forcée. Le bonus de charge bénéficie de la même majoration.

Exemple : une unité en colonne progresse de 4,5 cm, sur une route cette unité bénéficie d'une majoration de 0,5 cm.

Pour bénéficier de la majoration de mouvement, il faut que l'ensemble de l'unité soit sur la route.

Exemple : une unité en colonne quitte la plaine pour entrer sur une route, elle ne pourra bénéficier de la majoration de la route que lorsque l'ensemble de la colonne sera sur la route.

L'application ou non de la majoration de mouvement est au choix du joueur.

7.2 INCIDENCE SUR LE FEU ET LA MÊLÉE

Une route n'offre bien évidemment aucune protection contre les feux, et ne pénalise pas une unité au combat, sauf si la route est arborée.

Une route est souvent longée de haies, de bâtiments, d'arbres ou de murets qui peuvent empêcher une unité de se déployer sur un de ses côtés. Il convient d'être particulièrement attentif et vigilant pour éviter les mauvaises surprises, l'impossibilité de se déployer impliquant de se retrouver sans formation à partir du second tour de mêlée.

7.3 LA ROUTE ARBORÉE

Une route peut se trouver bordée d'arbres, une unité engagée au combat sur une route arborée sera sans formation si elle doit livrer un tour de mêlée avec l'ensemble de son effectif.

Les arbres qui longent la route offrent une protection au feu, l'unité est considérée comme étant en abri léger.

Une unité ennemie qui attaque de flanc une unité sur une route arborée, bénéficie de la bonification prise de flanc mais est sans formation, l'unité attaquée ne bénéficie pas de la protection abri léger pour le combat.

Une unité qui décide de quitter une route arborée ne pourra le faire sans dégradation de formation, que si elle peut passer par une section non arborée. Sinon, elle sera sans formation.

8 LES OBSTACLES LINÉAIRES LÉGERS OU DURS

8.1 INTRODUCTION

Les obstacles linéaires sont classifiés en deux catégories, durs ou légers. Généralement se sont des obstacles qui entourent un bâtiment ou qui délimitent les contours d'une zone agricole

Un obstacle linéaire sera qualifié d'abri dur ou léger suivant sa représentation sur la table de jeu.

Sont classifiés comme abris légers, les haies, palissades ou barricades.

Sont classifiés comme abris durs les murs de pierre, ou encore les abattis et les redoutes.

Un obstacle léger ou dur est généralement représenté sur une table par un élément de mur ou un élément de haie.



Les dimensions d'un obstacle linéaire sont libres, ce n'est pas la profondeur de l'obstacle qui est importante, mais la longueur de ce dernier.

Les éléments linéaires doivent être joués de préférence en morceaux modulables.

Un obstacle linéaire léger ou dur peut être disposé afin d'entourer un périmètre plus ou moins important.

Exemple : une prairie est entourée de haies, un parc est entouré d'un mur d'enceinte

8.2 INCIDENCE SUR LA VUE

Un obstacle linéaire dur ou léger n'intercepte pas la vue. Il est évident que dans la logique réaliste, on pourrait trouver des abris de hauteur différente, néanmoins nous considérons que les obstacles linéaires représentés sur la table de jeu sont d'une hauteur suffisante pour constituer une protection contre les feux et les combats, mais ne permettent pas à une unité d'être protégée de la vue des unités ennemies.

8.3 COMMENT OCCUPER UN OBSTACLE LINÉAIRE

Pour occuper un obstacle linéaire, l'unité doit être en contact de socle de ce dernier.

Une unité qui arrive au contact de socle d'un obstacle linéaire peut soit changer de formation, soit étendre son front afin d'en défendre la plus grande partie.

Exemple : une unité française en colonne de compagnie arrive au contact de socle d'une partie d'un obstacle linéaire, si elle entreprend de passer en ligne, elle déploie ses compagnies en suivant les contours de l'obstacle.

Avvertissement : si une unité n'est pas au contact de socle d'un obstacle linéaire, elle ne l'occupe pas.

Attention : dans le cas d'un espace linéaire qui est en U inversé, l'unité rentre par le côté libre, change de formation, et se retrouve avec une

partie de ses figurines sur les trois côtés de l'obstacle ; pour pouvoir quitter l'obstacle l'unité devra changer de formation à nouveau, pour se remettre dans une formation qui lui permettra de se déplacer de nouveau (généralement colonne de marche).

Si le joueur ne veut pas changer de formation, il peut étendre son front dans les mêmes conditions que celles prévues pour l'élément de maison.

8.4 INCIDENCE SUR LE DÉPLACEMENT ET LA FORMATION

Les obstacles légers

Les obstacles légers peuvent être franchis par l'infanterie ou la cavalerie avec déduction du $\frac{1}{4}$ de leur capacité de mouvement.

Exemple : une unité française en colonne de compagnie pourra faire passer deux rangs par $\frac{1}{2}$ période.

Après ce franchissement, une unité d'infanterie est désorganisée, une unité de cavalerie est sans formation.

Une unité qui franchit un obstacle linéaire ne peut commencer à se reformer qu'une fois que l'ensemble de son effectif est passé derrière l'obstacle.

Conseil : pour franchir un obstacle linéaire, comme pour un ruisseau, il vaut mieux effectuer ce mouvement de franchissement en ligne.

Les obstacles durs

Les obstacles durs ne peuvent être franchis que par l'infanterie seule, avec déduction de la moitié de sa capacité mouvement.

Exemple : une unité française en colonne de compagnie mettra trois périodes pour franchir un obstacle dur, car elle ne pourra pas faire passer plus d'un rang par $\frac{1}{2}$ période.

Le franchissement d'un obstacle linéaire dur se fait dans les mêmes conditions de franchissement que celles prévues pour l'obstacle léger ; une unité est sans formation pendant et à l'arrivée de ce mouvement de franchissement.

8.5 INCIDENCE SUR LE FEU

Une figurine bénéficie de la protection abri léger ou dur dès qu'elle se trouve à moins de 2 cm de l'obstacle linéaire.

Toutefois, il faut différencier le tir à travers un obstacle non occupé, et le tir à travers un obstacle occupé.

Le tir sur un obstacle linéaire occupé

L'obstacle linéaire peut donc faire bénéficier de la protection abri dur ou abri léger pour toute figurine placée en contact de socle.

Si l'obstacle linéaire qu'il soit léger ou dur est défendu par une unité en tirailleur, il n'y a évidemment pas de pénétration au feu d'armes légères sur les unités placées derrière.

Si une unité a une partie de ses figurines derrière un obstacle linéaire, et une autre partie à découvert, son adversaire peut choisir de tirer sur les figurines à découvert sans pénalité.

Le tir à travers un obstacle linéaire

Dans le cas où deux unités adverses se situent chacune d'un côté d'un obstacle, sans que ni l'une ni l'autre ne l'occupe, mais qu'elles se situent à moins de 2 cm de cet abri, elles bénéficient toutes les deux de la protection se rapportant au type d'obstacle linéaire concerné. Un obstacle linéaire léger apporte la protection abri léger, un obstacle linéaire dur accorde la protection abri dur.

Ce cas n'est valable que si l'obstacle linéaire est entre l'unité qui tire, et l'unité prise pour cible ; il est bien évident que si un tir provient de flanc par exemple, et que l'unité n'est pas au contact de l'obstacle linéaire, l'unité ne bénéficie d'aucun bonus de protection.

De même, une unité placée en colonne en contact de socle d'un obstacle, ne peut revendiquer la protection de l'obstacle si son adversaire choisi de tirer sur le flanc de la colonne, et cela bien que son front soit en contact de socle de l'obstacle linéaire.

A l'inverse, si une unité se situe à plus de 2 cm de l'obstacle linéaire, elle ne peut plus bénéficier de la protection abri léger ou dur.

Artillerie et obstacle linéaire

Une batterie d'artillerie qui se met en batterie derrière un obstacle linéaire, qu'il soit léger ou dur, peut être gênée par cet obstacle si elle doit réorienter.

Une batterie d'artillerie qui tire sur un obstacle linéaire peut transformer la nature de ce dernier comme suit :

- une maison ou une redoute se transforme en un abri dur indestructible,
- un obstacle linéaire dur se transforme en un abri léger,
- un abri léger est considéré indestructible par le feu.

Pour cela, il faut que le tir d'artillerie soit effectué au boulet et en dessous de la $\frac{1}{2}$ portée de la pièce tirant.

Avertissement : l'artillerie ne détruit pas un obstacle linéaire, elle en change la nature et donc les conditions de franchissement et son influence sur les facteurs de combat et de tir.

Une batterie d'artillerie détruit 3 cm de maison ou d'abri dur par $\frac{1}{2}$ période.

8.6 INCIDENCE SUR LA MÊLÉE

Il est interdit de charger une unité qui occupe un obstacle linéaire. Bien entendu, il est interdit de charger au travers d'un obstacle linéaire dur ou léger.

Dès qu'une unité arrive en contact de socle d'un obstacle linéaire occupé par une unité adverse, il s'en suit automatiquement une mêlée.

Au premier tour de la mêlée, les unités ne combattent qu'avec les figurines en contact de base sans débordement. Pour pouvoir passer un obstacle linéaire défendu, l'unité attaquante doit gagner le combat dans les conditions normales de mêlée.

Exemple : une unité de six figurines de front attaque un obstacle linéaire défendu par cinq figurines ennemies ; au premier tour, elle combattra avec cinq figurines bien qu'elle ait une figurine de plus que son adversaire.

Qui bénéficie de la protection de l'obstacle linéaire pour la mêlée

L'unité qui occupe un obstacle linéaire est la seule à bénéficier de la protection de l'obstacle ; un obstacle linéaire léger donne droit à la protection abri léger, un obstacle linéaire dur donne droit à la protection abri dur.

On considère que l'unité qui est arrivée la première s'est appropriée l'obstacle et a organisé sa défense. L'unité occupant l'obstacle ne subit pas le malus de mêlée adverse en abri léger ou dur, qui sera exclusivement supporté par l'attaquant.



Pour qu'une unité bénéficie de la protection de l'obstacle au combat, elle doit être en contact de socle de ce dernier.

Une unité qui est attaquée alors qu'elle est en train de franchir un obstacle linéaire léger ou dur, a donc une partie de ses figurines dans l'obstacle et l'autre à l'extérieur. La résolution du combat doit être la suivante :

- l'unité est considérée comme prise en mouvement, elle est donc en désordre ou sans formation suivant que l'adversaire soit de l'infanterie ou de la cavalerie à la charge ou non,
- elle combat avec la fraction des figurines au contact dans les conditions normales de mêlée,
- l'unité contactée ne bénéficie pas des effets de protection de l'obstacle au combat, ni du bonus moral s'y rapportant,
- si l'unité est battue dans les conditions normales de mêlée, elle teste son moral et se met automatiquement en déroute si le résultat du test est arrêt sur place ou pire.

L'unité assaillante gagne la mêlée

L'unité qui défend recule alors de 3 cm, elle n'occupe plus l'obstacle ; l'unité victorieuse peut suivre son adversaire, ou se contenter d'occuper l'obstacle.

Si l'unité victorieuse suit son adversaire, elle passe de l'autre côté de l'obstacle, ce mouvement de suivi se fait sans déduction du temps nécessaire au passage de l'obstacle, mais l'unité subira néanmoins la dégradation de formation inhérente au passage de l'obstacle.

Exemple : une unité en colonne attaque un mur, elle gagne la mêlée, l'unité perdante recule de 3 cm, l'unité victorieuse peut la suivre sans pénalité de mouvement, elle bénéficiera alors du suivi en mêlée mais sera sans formation.

A partir du second tour de mêlée, une unité ayant franchi l'obstacle combat avec l'ensemble de ses figurines, mais sera considérée sans formation soit que :

- la dégradation de formation lui ait été imposée par la nature de l'obstacle linéaire,
- sa formation ne lui permette pas de faire franchir l'obstacle à l'ensemble de son effectif.

Exemple : une unité française en colonne de division gagne contre une unité adverse ; si elle suit, elle aura encore une partie de son effectif dans et derrière l'obstacle, dans ce cas l'unité ne dispose pas de l'espace de déploiement nécessaire pour pouvoir se déployer.

Dans tous les cas et cela quel que soit le degré de dégradation de formation, l'unité suivante bénéficiera du bonus suivi d'un adversaire reculant, l'unité perdante n'étant que désorganisée.

L'unité assaillante fait match nul

Une unité qui fait match nul reste au contact de socle de l'obstacle. Elle continue le combat avec ses figurines qui sont au contact de base des figurines ennemies dans les mêmes conditions. Toutefois, elle pourra si elle le désire étendre son front.

A partir du second tour de mêlée, l'unité assaillante qui s'est maintenue au contact de l'obstacle bénéficie également de la protection de ce dernier.

Explication : une unité qui attaque un obstacle linéaire subit la pénalité combat abri dur ou abri léger au premier tour, puisque l'obstacle est présumé occupé par le défenseur. Dans la mesure où l'unité assaillante reste au contact de ce dernier, on considère que la propriété de l'obstacle est partagée entre l'assaillant et le défenseur, et que l'obstacle linéaire présente alors la même gêne pour le défenseur que pour l'attaquant.

L'unité assaillante perd la mêlée

L'unité recule de 3 cm et sera désorganisée si elle ne se reforme pas avant de revenir au contact de l'obstacle. Le défenseur peut la suivre.

Il faut que la disposition des figurines du défenseur lui permette de suivre ; en effet, si l'unité défendant a déployé ses figurines en suivant les contours de l'obstacle linéaire, il lui est impossible de suivre si une partie de ses figurines est positionnée dans une autre direction.

8.7 LE GÉNIE

Une armée peut elle-même construire des fortifications, pour cela elle doit être en possession de figurines du génie.

- Combat -1, feu -2, budget +10 (sur la base du budget de la figurine d'infanterie la plus courante pour la nation concernée).
- Un sapeur construit par période deux centimètres de pont sur 1,5 cm de front.
- Un sapeur bâtit un abri léger, soit 1,5 cm par période, à condition d'être à moins de 30 cm d'une maison ou d'un bois.
- Une haie ou un abri léger est détruit sur 1,5 cm par un sapeur en une période.
- Un mur ou un abri dur est détruit sur 1,5 cm par un sapeur en deux périodes.
- Une maison ou une redoute est détruite sur 1,5 cm par un sapeur en trois périodes.
- Un sapeur encloue une batterie d'artillerie en ¼ de période si les canons sont abandonnés par leurs servants.

9 LES AUTRES OBSTACLES

Sont traités dans ce chapitre des obstacles qui sont rarement matérialisés sur une table de jeu, ou des unités qui peuvent se transformer en obstacles.

9.1 LES REDOUTES

Les redoutes sont souvent présentes lors de reconstitutions de batailles historiques.

La redoute offre les mêmes protections aux feux et aux combats que la maison. Toutefois, une unité dans une redoute est formée et est considérée en ligne.

Une redoute doit toujours avoir un chemin d'accès par l'arrière, afin que l'unité puisse entrer dans l'obstacle.

Une unité prise de dos dans une redoute est faite prisonnière.

9.2 LES CULTURES AGRICOLES

Une zone agricole comporte des cultures qui peuvent avoir des conséquences sur le déplacement et la vue d'une unité qui se trouve à l'intérieur.

Les cultures hautes

Ce sont généralement les cultures céréalières, blé ou maïs ; seules les unités d'infanterie et de cavalerie peuvent y pénétrer.

Une unité qui doit traverser ce genre de culture est désorganisée. Elle progresse à la moitié de sa capacité de mouvement.

Seuls les tirailleurs restent formés mais progressent également à demie vitesse.

Une unité d'infanterie est invisible à toute unité ennemie. Toutefois, elle ne pourra voir à l'extérieur de la zone agricole que si elle se trouve à moins de 2 cm de la lisière de ce dernier.

Une unité dans un champ de ce type ne peut tirer vers l'extérieur.

Explications : la nature même de l'armement de cette époque, fusil à silex, et poudre noire, risquerait d'enflammer les végétaux qui entourent l'unité qui se retrouverait prise au piège.

Si une unité ennemie est dans ce type de zone, elle ne peut être vue que si elle se situe à moins de 4 cm de l'unité amie qui est dans l'obstacle.

Les labours

Un labour est un champ retourné par une charrue, il n'intercepte pas la vue et ne protège pas contre les feux. Une unité qui traverse un labour ne subit aucune pénalité de dégradation de formation, cependant elle avance à la moitié de la vitesse normale.

La charge est interdite à une unité qui est dans un labour.

9.3 LES BATTERIES D'ARTILLERIE

Les batteries d'artillerie abandonnées, enclouées ou retournées deviennent des obstacles.

Une batterie d'artillerie n'est jamais retirée du jeu, elle est laissée sur le socle sur laquelle elle se trouvait au moment de sa capture ou de sa destruction.

L'empiètement du socle de la batterie constitue alors une zone encombrée des pièces, mais aussi des caissons et des avant-trains.

La batterie est alors assimilée à un abri léger dont les contours seront délimités par les côtés du socle.

Seules les unités d'infanterie et de cavalerie peuvent entreprendre de traverser un tel obstacle avec l'amputation de la moitié de leur capacité de

mouvement, elles sont sans formation pendant et à l'arrivée de ce mouvement.

Les tirailleurs restent formés.

Une batterie abandonnée n'intercepte pas la vue, une unité dans une batterie peut se faire tirer dessus, mais bénéficiera de la protection abri léger.

