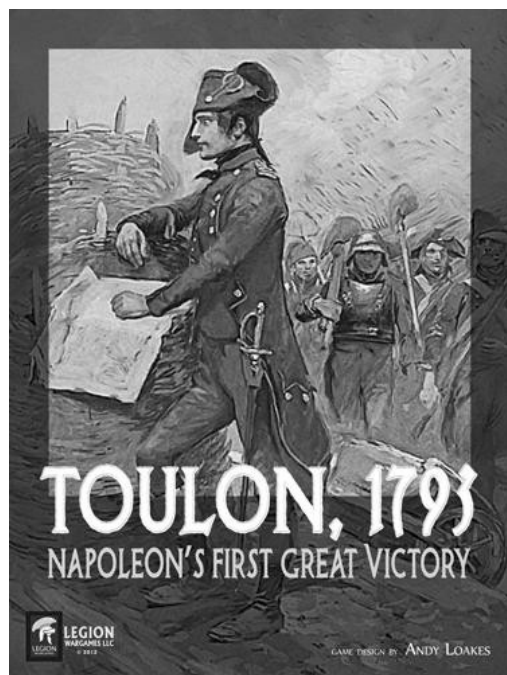


# RÈGLES DU JEU

## 1. INTRODUCTION



LEGION WARGAMES, LLC ©2014  
www.legionwargames.com

**TOULON, 1793 – La première grande victoire de Napoléon** (désormais Toulon) est un jeu de guerre pour 2 à 7 joueurs, époque Révolution Française. Chaque joueur représentera un camp (Alliés ou Républicain) et contrôlera une ou plusieurs des forces qui ont historiquement participé au siège (Anglais, Espagnols, Sardes, Napolitains, Toulonnais pour les Alliés, et aile Ouest et aile Est pour les Républicains).

Toulon fut avant tout un siège aussi ne vous attendez pas à de grandes manœuvres, des assauts de colonnes contre des lignes, ou des charges massives de cavalerie qui font la particularité des batailles Napoléoniennes. N'ayez pas peur, ne vous attendez pas à une confrontation lente, statique, hachée et à sens unique. Vous allez découvrir un jeu fait de subtiles manœuvres et de ruses pour tromper votre adversaire jusqu'au choix opportun d'effectuer une sortie ou un assaut, de faire le meilleur usage de vos ressources limitées pour tenir le temps nécessaire et emporter la victoire. Les Républicains doivent battre les Alliés avant que ces derniers ne reçoivent des renforts et ne rendent la ville imprenable. Les Alliés ne peuvent que compter sur les formidables fortifications et le manque d'artillerie de siège des Républicains, tant qu'il n'y a pas de faille dans leur cuirasse. Maintenez votre adversaire dans le doute, et multipliez vos options afin de saisir le meilleur moyen de remporter votre première grande victoire.

### TABLE DES MATIÈRES

SECTION	TITRE	PAGE	SECTION	TITRE	.. PAGE
1.	INTRODUCTION.....	1	19.	MOUVEMENT DES CHEFS.....	15
2.	CONTENU DU JEU.....	2	20.	RÉPULSION.....	15
3.	CARTE / TERRAIN.....	3	21.	RÉPULSION DE PATROUILLE.....	15
4.	SÉQUENCES DE JEU.....	4	22.	ATTRITION DU MOUVEMENT.....	16
5.	FORCES.....	5	23.	PERTES.....	16
6.	CONCENTRATION.....	5	24.	PERTE D'UN CHEF.....	17
7.	POINTS OPÉRATION.....	5	25.	COMBAT.....	17
8.	QUALITÉ.....	6	26.	RETRAITE.....	20
9.	RENFORTS.....	6	27.	ARTILLERIE.....	20
10.	INITIATIVE.....	7	28.	VICTOIRE, DÉFAITE ET BATAILLE DÉCISIVE.....	23
11.	CONTRÔLE DE ZONE.....	7	29.	RALLIEMENT.....	23
12.	CONTRÔLE DE LA RADE.....	7	30.	ATTRITION FINALE & ADMINISTRATION.....	23
13.	FORTIFICATIONS (Forts et redoutes).....	8	31.	FIN DU TOUR.....	24
14.	ESPIONNAGE.....	9	32.	FORMATIONS & UNITÉS SPÉCIALES.....	24
15.	RAVITAILLEMENT.....	10	33.	JAUGE D'ÉVACUATION.....	25
16.	MOUVEMENT.....	11	34.	VICTOIRE.....	26
17.	EMBARQUEMENT / DÉBARQUEMENT.....	12	35.	POINTS DE VICTOIRE.....	26
18.	MOUVEMENT PAR LA ROUTE.....	12			

**Conception :** Andy Loakes

**Développement :** Andy Loakes, Ian Metcalfe, Luc Olivier

**Pions :** Knut Grunitz

**Carte :** Andy Loakes & Randy Lein

**Correction :** Ian Metcalfe, John Holme,  
Andrew Maly, Edgar Gallego

**Tests :** Neil Siddon-Smith, Simon Prior, Ian Wedge  
Ian Metcalfe, Richard Hartland, Barry Setser,  
Luc Olivier, Kevin Treese, Edgar Gallego,  
Javier Saenz, Scott Moore

**Remerciements :** John Burt, Mario Vallee, Rick Galli,  
Hjalmar Gerber, Roger Miller,  
Enrico Viglino, Jamie Shanks, Randy Lein

**Version Française :** Christophe Cormary  
Version 1.2 + Errata



**Aile (Propre aux Républicains) :** beaucoup d'unités de combat Républicaines sont affectées à une aile. Les ailes sont désignées par 'W' (West pour Ouest) ou 'E' (East pour Est). La face du pion montre à quelle aile l'unité est affectée. Les unités avec le symbole 'R' (ex : 4 l'Isère) font parties de la réserve générale et doivent être traitées comme appartenant indifféremment à une aile – mais cette affectation peut changer à volonté ; ces unités arrivent à Solliès. A partir du tour 12, toutes les restrictions relatives aux ailes prennent fin.

[ **Commentaire de l'Auteur :** L'affectation à une aile reflète le fait que les unités étaient originaires de différentes armées et sans commandement commun attirés à Toulon. Il a fallu du temps à la Convention pour mettre en place un commandement unifié.]

**Note :** La fin des restrictions sur les ailes ne supprime pas la nécessité de tracer une ligne de ravitaillement vers un dépôt de guerre dans le but de faire une attaque (voir 15.1).

**Efficacité :** Un niveau d'efficacité est assigné à chaque chef (NE), de 'A' - bon à 'C' - faible, qui affecte sa capacité à motiver ses troupes, coordonner des attaques, empêcher l'attrition et rallier les unités.

**Entrée en jeu :** Ce chiffre indique le numéro du tour d'entrée en jeu de l'unité en tant que renfort. Ce dernier peut-être modifié par l'utilisation de Points Opération (PO – voir 9.5). La valeur 'V' (Autrichiens) indique une valeur variable.

#### COMMANDANT EN CHEF

Chaque aile et nationalité possède un commandant en chef. Ce dernier affecte le jet de dé pour l'initiative, l'attrition due au mouvement et l'attrition finale. Les commandants en chef sont repérés par un chiffre d'efficacité en rouge.

**(Exception :** Les Toulonnais n'ont pas de commandant en chef).

Plusieurs nations alliées n'ont qu'un seul chef (qui est donc de ce fait aussi leur commandant en chef). A l'exception des anglais. Mulgrave est le commandant en chef au début du jeu, mais O'Hara le devient dès son arrivée. Mulgrave devient alors un chef normal jusqu'à son départ.

Carteaux et Lapoype sont les commandants en chef pour les ailes Ouest et Est respectivement jusqu'à l'arrivée de Dugommier. A son arrivée, ce dernier devient le commandant en chef pour les deux ailes.

**Note :** Utilisez Carteaux pour l'initiative jusqu'à ce que Dugommier entre en jeu.

Si un commandant en chef est perdu, son remplaçant assumera ce poste (verso du pion chef).

### 3. CARTE / TERRAIN

La carte est basée sur une carte historique de l'époque du siège (A. K. Johnston, FRGS, 1855) et couvre une étendue Nord/Sud du mont Faron à Toulon et la Grande Rade et d'Ouest/Est de Ollioules à Solliès.

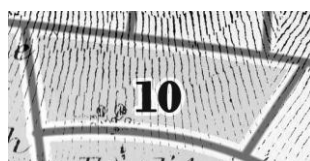


La carte est divisée en zones utilisées pour réguler les combats, les mouvements et le positionnement des unités. La taille des zones varie, principalement en raison du type de terrain (plus le terrain sera difficile, plus la zone sera petite). Leurs séparations sont délimitées en noir, ou blanc (routes), ou bleu (rivières).

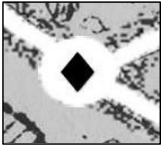
De nombreuses zones contiennent des nombres ; ces derniers indiquent le nombre maximum de points de force (PF) qui peuvent entrer dans cette zone simultanément en tant que force unique. Ils indiquent aussi le tiers (1/3) des PF amis qui peuvent occuper cette zone (empilement). Si une zone ne possède pas d'indication de capacité, considérer qu'elle a une valeur de 5.

**Note :** Les dépôts (Ollioules, Solliès et Toulon) sont des zones spéciales qui peuvent être traversées, ou occupées par un nombre illimité de points de force (symbolisé par un ∞ sur la carte).

[ **CdIA :** Le quartier général de l'aile Est était à La Vallette. Malgré tout, pour ne pas compliquer les règles du jeu, Solliès est considéré comme un dépôt.]



Certaines zones sont boisées. Ceci est reproduit par une teinte verte de la zone. Les zones boisées réduisent le coût de construction des redoutes.



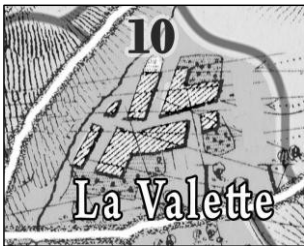
Les routes sont divisées en section, reconnaissable par un symbole spécifique : une borne.



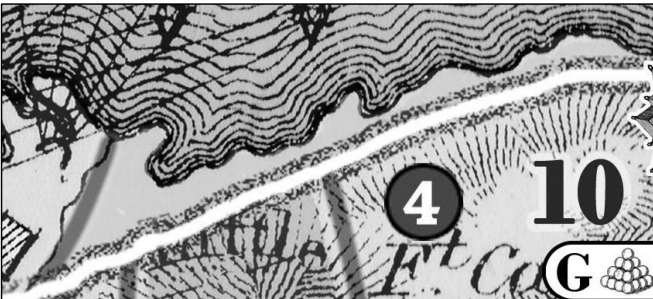
Certaines zones contiennent des fortifications ; dans de telle zones, les unités peuvent se trouver dans ou en dehors de la fortification. Les occupants de(s) forteresse(s) sont comptabilisés pour le calcul de la limite de concentration. La Garde et Toulon sont des zones particulières car la fortification occupe toute la zone – ainsi les unités sont considérées automatiquement dans le fort. Pour La Garde ceci restreint le mouvement et la limite de concentration à 7 PF (voir 13.3, règle sur l'empilement dans les forts).



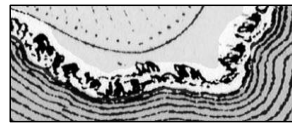
Il y a une rivière majeure sur la carte (au Nord-Ouest) : La Reppe. Toute unité attaquant à travers cette rivière subit une pénalité pour le premier round de combat en appliquant un glissement de deux colonnes vers la gauche. Aucune unité ne peut renforcer aucun des deux camps à travers la rivière au second round de combat. Traverser la rivière lors de la phase de mouvement coûte 1 PO supplémentaire (ou 2 PO à partir du tour 8), à moins que le mouvement par la route soit utilisé. La ligne de ravitaillement peut-être tracée à travers une rivière.



Certaines zones contiennent des villes. Ceci affecte la ligne de visée de l'artillerie et procure également un bonus en défense en combat et lors des bombardements depuis la mer.



Certaines zones ne sont pas praticables. Elles sont indiquées par une teinte grisée. C'est le cas lorsqu'une route longe la côte. Les joueurs doivent simplement ignorer ces zones, comme si elles n'existaient pas. Une force peut se déplacer sur ou à travers la route côtière et considérer que la zone impraticable fait partie de la mer.



La bande côtière non formée de plage ne peut pas être utilisée pour les embarquements, débarquements ou retraits.



Certaines zones repérées par 'G' et/ou 'P' sont identifiées comme des zones de bombardement potentiel.

Cela signifie qu'elles sont à portée des navires situés dans la Grande, Petite ou des deux rades. Des unités dans ces zones peuvent être bombardées par des navires, et réciproquement, de l'artillerie dans ces zones peut bombarder les navires (voir 27.35 et 27.48).

## 4. SÉQUENCES DE JEU

Toulon se déroule selon une série de Tours de jeu chacun couvrant une durée d'une semaine de temps réel. Chaque Tour de jeu est divisé entre les deux camps (et non joueurs) qui sont eux mêmes divisés en phases. Le camp qui est actif est dénommé 'Phase des [camp]'. De la même façon que pour le tour de jeu d'un camp, chaque tour de jeu comprend aussi des séquences communes aux deux camps. Chaque tour de jeu se décompose de la façon suivante :

### • Tour de jeu

- Phase commune des points Opération
- Phase commune du placement des renforts
- Phase commune d'initiative
- Tour du premier camp
  - Phase contrôle de la rade (alliés seulement)
  - Phase espionnage
  - Ligne de ravitaillement
  - Phase mouvements
  - Attrition relative aux mouvements
  - Phase résolution des combats
  - Phase ralliement
  - Attrition & Administration finale
- Tour du second camp
  - Phase contrôle de la rade (alliés seulement)
  - Phase espionnage
  - Ligne de ravitaillement
  - Phase mouvements
  - Attrition relative aux mouvements
  - Phase résolution des combats
  - Phase ralliement
  - Attrition & Administration finale
- Fin du Tour

**Note :** Une séquence de jeu étendue est fournie dans le jeu. Elle résume la chronologie réelle de certains événements historiques, ce qui est une référence appréciable durant le jeu.

## 5. FORCES

**5.1** Une force est un groupe de une à plusieurs unités (et tous chefs associés) dans la même zone. Une force de 0 ou 1 PF est une patrouille (voir 21 Répulsion de patrouille).

**5.2** Une force peut-être constituée de différentes nationalités alliées (mais pas de Républicains issus d'ailes différentes avant le Tour 12). Une telle force composée de plusieurs alliés est qualifiée de Force mixte (en regard de l'attrition, de l'utilisation des PO etc.).

**5.3** Pour le mouvement, la force du camp en phase est constituée des unités quittant ensemble une zone pour pénétrer ensemble dans une autre (mouvement commun) (voir 16 Mouvement).

**5.4** Pour le combat, toutes les unités du camp non en phase occupant une même zone qui est envahie sont considérées comme la force en défense (voir 25 Combat). Les unités en phase pénétrant cette zone constituent la force attaquante.

**Note :** Il peut y avoir des forces distinctes pour le mouvement et qui sont considérées comme une force unique pour le combat.

## 6. CONCENTRATION

**6.1** Une zone ne peut être occupée que par les forces d'un même camp (et par une seule aile Républicaine – jusqu'au Tour 12) à n'importe quel moment, sauf en cas d'attaque ou de tentative de répulsion.

**6.2** De nombreuses zones possèdent un nombre (les zones accessibles sans nombre sont considérées comme ayant une valeur par défaut de 5) :

- Ce nombre est le maximum de PF alliés (après la déduction des pertes) qui peuvent pénétrer simultanément, ensemble cette zone (pour un seul coût en PO) (**Exception :** une unité seule de n'importe quelle taille peut pénétrer dans n'importe quelle zone).

- Le nombre d'unités qui peuvent occuper une zone (concentration maximale) est égal à trois fois ce nombre.

[ **CdIA :** Cette distinction reflète le fait que la totalité de la zone est utilisée par les troupes pour l'occupation tandis qu'une surface plus étroite est utilisée pour le

*simple passage des troupes – ainsi qu'au plus grand effort d'organisation que demande une troupe en marche par rapport à une troupe stationnée.]*

**6.3** Le contenu d'une pile ne peut pas être inspecté par le camp adverse sauf en cas de résultat d'espionnage (voir 14 Espionnage) ou dans le cas d'un combat (voir 16.13). Les joueurs peuvent placer les marqueurs Toulon/Fort sur les unités (dans la limite de la capacité de concentration dans une fortification) pour simuler ce brouillard de guerre.

**6.4** Si à tout moment une zone devait dépasser la limite de concentration, alors le joueur concerné doit appliquer des pertes temporaires (voir 23 Pertes) pour respecter et revenir à la limite permise.

**Note :** Ces 'pertes d'ajustement' ne sont pas prises en compte lors de la détermination du vainqueur dans un combat.

**6.5** Les limites d'empilement sont toujours en effet, donc il est impossible de se déplacer dans ou à travers une zone si cela doit causer un dépassement de concentration.

## 7. POINTS OPÉRATION (PO)

**7.1** Les Points Opération (PO), et leur utilisation, simule le dynamisme du commandant, l'esprit de corps, l'efficacité de la logistique, l'efficacité du commandement et de l'administration attachée à la force etc. Les PO sont utilisés pour déclencher certaines activités et/ou influencer des événements. Le coût en PO dépend de la tâche entreprise

- Voir la table des 'Coûts en Points Opération'

**7.2** Chaque tour, chaque aile Républicaine et chaque nation alliée reçoit des PO.

**7.3** Le nombre de PO de base est spécifié dans la table des barèmes des points opération (voir la table des 'Barèmes en PO')

**7.4** En complément, lancer deux dés (un rouge et un blanc) pour chaque nationalité : aile en jeu. Soustraire le dé rouge du dé blanc. Le résultat est l'ajustement à appliquer au nombre de base des PO.

**Note :** La base ne peut pas être inférieure à 0. De plus, en aucun cas (bonus dû au jet de dés ou renforts retardés (voir 9.5) une aile/nationalité ne peut avoir plus de 19 PO.

*Exemple : Le nombre des PO de base pour les Anglais est de 13. Les dés sont lancés ; 4 pour le rouge et 1 pour*

le blanc. La différence est moins trois (-3). Pour ce tour, le joueur Anglais bénéficiera de 10 PO.

**7.5** Bonaparte reçoit un nombre de PO prédéfini (la règle 7.4 n'est pas appliquée) à dépenser en action uniquement pour les forces empilées avec lui et/ou contenant les Batteries de Bonaparte (BB)

**Note :** Ceci n'empêche pas ces batteries de recevoir des PO provenant de la réserve de l'aile gauche Républicaine, en accord avec les règles d'utilisation.

**7.6** Les PO de Bonaparte ne sont pas valables tant que ce dernier est hors jeu en raison d'une blessure ou d'une capture.

**7.7** Les PO ne sont valables que pour le tour en cours (les PO non utilisés ne peuvent pas s'accumuler d'un tour sur l'autre) et ne peuvent pas être transférés entre les ailes Républicaines ni entre les différentes nationalités alliées (exception : voir 7.8 et 7.9).

**7.8** Lorsqu'une force est constituée d'unités de combat de différentes nationalités, les PO de chaque nationalité concernées sont utilisés pour payer leur activité.

**7.9** Les PO Anglais peuvent toujours être utilisés pour couvrir les activités des Napolitains et/ou des Sardes (mais pas l'inverse) ; même si les Anglais n'ont pas d'unités dans la force.

**7.10** Lorsqu'une activité n'est pas associée à une force ou une unité spécifique ( influencer l'espionnage, sécuriser le ravitaillement de Toulon, etc.) alors les PO utilisés peuvent provenir de n'importe quelle réserve.

**7.11** Lorsque des PO sont dépensés ou obtenus, ajuster le marqueur dans la réserve concernée.

**7.12** Dans le tour qui suit immédiatement une défaite dans une bataille décisive, et pour chaque tour suivant jusqu'à ce que ce camp emporte une bataille ou réalise des points de victoire liés à un événement, le camp perdant réduit son nombre de PO de 1D6 (pour représenter la chute de moral). Cette pénalité peut-être répartie entre les différentes ailes/nationalités du camp concerné, à la discrétion des joueurs, à condition qu'aucune force ne se retrouve à moins de zéro PO. Si les joueurs ne peuvent pas se mettre d'accord sur la répartition, c'est le joueur Anglais et le joueur Républicain de l'aile Ouest qui ont le dernier mot.

**Note :** Il est possible que la pénalité en PO dépasse le nombre de points disponibles pour la nationalité/aile concernée. Dans ce cas, toutes ces forces sont réduites à

zéro. Il n'est pas possible pour une nation/aile d'avoir moins de zéro PO.

## 8. TEST DE QUALITÉ

**8.1** A différents moments du jeu, des unités vont devoir tenter un test de qualité. Lorsque c'est le cas, lancez 1D6, appliquez les modificateurs aux dés appropriés et comparez le résultat avec le niveau de qualité de l'unité afin de déterminer si le test est réussi ou si c'est un échec.

- Voir table du 'Test de Qualité'

## 9. RENFORTS

**9.1** Les deux camps vont recevoir des renforts durant la partie. Ces derniers arrivent par les zones suivantes :

- Républicains
  - Ollioules (Aile Ouest)
  - Solliès (Aile Est)

**(Exception :** Les batteries de Bonaparte ont des règles spécifiques de placement (voir 27.1 – 27.4). Bonaparte lui même peut être placé soit à Ollioules, soit avec une de ses batteries – Au choix du joueur Républicain contrôlant l'aile Ouest).

- Alliés
  - Plages de débarquement désignées (voir 17.4) avant l'occupation de Toulon (voir 17.5)
  - Toulon à partir de son occupation par les alliés, à condition que ces derniers contrôlent les deux rades.

**Note :** Les troupes prévues au tour 1 qui ne débarquent pas au tour 1, pourront débarquer à Toulon si la règle 17.5 est satisfaite.

- Sur toute plage éligible après que les alliés aient perdu le contrôle d'une ou des deux rades. Dans ce cas, des PO doivent être dépensés.

**9.2** Les Toulonnais arrivent toujours à Toulon.

**9.3** Les renforts (autre que le Royal Louis et les Batteries de Bonaparte) entrent en jeu avec leur face brouillard de guerre visible.

**9.4** Pas de test de qualité exigé pour placer des renforts.

**9.5** Les renforts arrivent normalement au tour prévu (noté sur le pion). Malgré tout il est possible d'avancer ou de retarder leur entrée en jeu (en payant ou gagnant respectivement des PO, comme indiqué sur la table des

‘Coûts en PO’). Seules les unités prévues d’arriver trois tours plus tard peuvent être avancées ou retardées (ex, au tour 7, les unités prévues pour les tours 7, 8, 9 et 10 peuvent être concernées).

**9.6** Les renforts retardés doivent être placés sur la case du nouveau tour prévu pour leur arrivée sur l’échelle des tours de jeu.

**9.7** Bonaparte et ses batteries peuvent être retardés mais pas avancés.

**9.8** Si des renforts Républicains sont prévus d’arriver dans un dépôt occupé par des alliés, les renforts seront placés durant la prochaine phase de mouvement Républicain plutôt que durant la phase commune de renforcement. Le mouvement dans un dépôt doit être traité comme tout autre mouvement (Les PO sont modifiés et un test de moral est nécessaire – les unités échouant à ce test restent sur l’échelle des tours (mais elles peuvent retenter d’y entrer en payant le coût et en testant à nouveau leur moral)). Dans cette situation, les renforts Républicains sont considérés comme étant automatiquement ravitaillés en guerre.

**9.9** Si les alliés ont libéré le dépôt pendant le placement des renforts, alors l’arrivée des renforts peut s’opérer normalement (des PO peuvent être dépensés sur les renforts pour poursuivre le mouvement etc.).

**9.10** Si les alliés sont encore présents, faire un test de répulsion et le résoudre s’il réussit. Si la répulsion est un échec alors un combat aura lieu lors de la phase de combat. Si les républicains sont obligés de retraire (ou décident de ne pas entrer – pas de gain de PO) ils décalent leur entrée d’un tour sur l’échelle des tours.

## 10. INITIATIVE

**10.1** L’initiative détermine quel camp aura le privilège de choisir qui sera le premier camp à jouer lors du tour en cours.

**10.2** Lorsque les camps ont plusieurs joueurs, le joueur Anglais prend les décisions liées à l’initiative pour le camp Alliés et le joueur Républicain de l’aile Ouest pour les Républicains. Malgré tout, les joueurs Anglais et de l’aile Ouest Républicaine peuvent consulter les autres joueurs de leur camp avant de prendre leur décision. Les joueurs Républicains peuvent tenir cette conversation en secret. Les joueurs Alliés ne peuvent pas cacher cette discussion pendant les tours 1 et 2 ; à partir du tour 3, ils pourront tenir cette discussion loin des oreilles des joueurs Républicains à condition de réaliser un jet de 1

sur 1D3, ceci en raison de l’activité des espions Républicains en place à Toulon.

**10.3** Lancez le dé en appliquant les modificateurs et consultez le résultat sur la table suivante.

- Voir la table ‘Initiative’

**10.4** Le dé modifié le plus élevé obtient l’initiative pour le tour en cours et décide d’être le premier ou le second camp. Retourner le marqueur Tour pour indiquer quel camp a l’initiative pour le tour.

**10.5** Si les jets d’initiative sont identiques, le camp qui l’avait au tour précédent la conserve.

**10.6** Au premier tour, les alliés ont automatiquement l’initiative.

## 11. CONTRÔLE DE ZONE

**11.1** A tout moment chaque zone du jeu se trouve dans un des états suivants :

- **Amie Contrôlée** – une zone seulement occupée par une force alliée (y compris par une simple patrouille) est considérée comme contrôlée par un ami.
- **Ennemie Contrôlée** - une zone seulement occupée par une force ennemie (y compris par une simple patrouille) est considérée comme contrôlée par l’ennemi.
- **Ennemie Occupée** - une zone occupée par une seule patrouille ennemie est considérée comme occupée par l’ennemi. Par définition, une zone contrôlée est occupée. Au contraire, une zone contenant seulement une patrouille ennemie n’est pas contrôlée par l’ennemi.
- **‘No man’s Land’ (NML)** – une zone occupée par aucune force d’aucun camp est considérée comme un NML.

**Note :** Des patrouilles amies sont susceptibles de transformer un NML en zones amies ; mais une simple patrouille ennemie ne peut pas transformer un NML en zones ennemies – ceci est une importante différence.

**Note :** Une zone inoccupée redevient immédiatement un NML dès qu’elle est évacuée.

**Note :** Une force entièrement encerclée par des zones contrôlées par l’ennemi subit certains effets (voir 15.2 et 29.5).

## 12. CONTRÔLE DE LA RADE

**12.1** Les deux rades sont contrôlées par les alliés au début du jeu. Le contrôle de la rade a des effets sur le ravitaillement (voir 15.3), sur l’embarquement et le



débarquement (voir 17.6) et sur la jauge d'évacuation (voir 33).

**12.2** Le contrôle d'une rade est permanent mais demeure fragile, dans les circonstances suivantes :

- Les Républicains ont au moins quatre batteries Bonaparte dans la zone de bombardement associée à la rade

**ET**

- Les Républicains contrôlent une des péninsules contenant les forts suivants :
  - L'Eguillette / Balaguiet
  - Grand Tour

**ET s'en suit :**

- Les Républicains réussissent un coup au but sur un des navires dans cette rade

**12.3** Dès que les conditions ci-dessus sont réalisées, placer un marqueur *Maintien Fragile* 'Tenuous Hold' sur la rade. Les pertes (et les points de victoires/d'évacuation correspondants) survenant lors de bombardements terrestres futurs sur les navires de cette rade sont doublées, à moins que les alliés renoncent à la contrôler.

**12.4** Si les alliés renoncent au contrôle de la grande rade, ils perdent automatiquement le contrôle de la petite rade.

**12.5** Les changements dans le contrôle des rades sont indiqués par le retournement (ou le retrait/placement) du marqueur 'Rade Control' ou son remplacement par le marqueur 'Tenuous Hold'.

**12.6** Les alliés peuvent récupérer ou abandonner le contrôle d'une rade au début de chaque tour allié. Les joueurs Anglais et Espagnols peuvent prendre cette décision. S'ils ne peuvent pas se mettre d'accord, alors le contrôle est considéré comme rétabli et les pénalités de 12.3 s'appliquent.

**12.7** Une rade retourne automatiquement sous le contrôle total des alliés (et les pénalités en 12.3 cessent) au début d'un tour allié si moins de quatre Batteries de Bonaparte se trouvent dans les zones associées ou quand aucune des péninsules requises ne sont contrôlées par les Républicains. (toutefois, 12.4 s'applique).

**12.8** Après le retour automatique d'une rade sous le contrôle allié, les Républicains doivent réunir toutes les conditions requises en 12.2 afin de rétablir les pénalités alliés du 12.3.

## 13. FORTIFICATIONS (Forts et Redoutes)

**13.1** Les fortifications sont classées en trois catégories, niveau un, niveau deux et niveau trois.

### • Niveau un :

- Redoutes

Leur avantage est un glissement de 2 colonnes vers la gauche en défense.

### • Niveau deux :

- Redoutes améliorées
- Forts marqués en vert

Leur avantage est un glissement de 3 colonnes vers la gauche en défense.

*[CdIA : Conçus pour être redoutable face à la mer, les forts de l'Eguillette, de Balaguiet, de St Louis et Grande Tour sont faiblement protégés sur leurs arrières.]*

### • Niveau trois :

- Tous les autres forts non désignés comme étant de niveau un ou deux.
- Toulon

Leur avantage est aussi un glissement de 3 colonnes vers la gauche en défense. Ils ont aussi la caractéristique supplémentaire d'empêcher l'entrée de l'ennemi dans la zone associée si la garnison est constituée d'au moins 3 PF composés d'au moins 1 PF d'infanterie et de 1 PF d'artillerie (y compris artillerie de position avec servants). Cette condition de garnison est doublée pour Toulon (au moins 6 PF dont 2 PF d'infanterie et 2 PF d'artillerie).

Si une force ennemie attaque une telle zone, et si le défenseur révèle les conditions minimales de garnison pour la dévoiler imprenable (il n'est pas obligé de révéler la totalité de la garnison), l'attaque est alors annulée et l'attaquant sera remboursé des 2 sur 3 PO qu'il a dépensé pour cette attaque (créditer le joueur de la nation/aile appropriée sur l'échelle des PO).

*[CdIA : Les forts de niveau trois étaient de redoutables structures défensives, qui, avec une garnison adéquate, auraient demandé aux assiégeant un lourd matériel de siège dont les Républicains ne disposaient pas.*

*Puisqu'ils ne peuvent pas être attaqués, une force entrant dans une telle zone serait obligée de partir à la fin de la phase de combat – d'où l'interdiction de pénétrer dans la zone pour les besoins du jeu.]*

**13.2** Si la force attaquante impliquée dans l'assaut (pas le tir à distance) comprend de l'artillerie (au moins 1 PF), le bonus défensif de la fortification est réduit de 1 colonne (soit un glissement de 1 ou 2 colonnes respectivement).



**13.3** Un maximum de 7 PF (ou une unité unique d'une force supérieure à 7 PF) peut occuper une fortification.

**Note :** Pour une zone avec plusieurs fortifications, cette limitation s'applique à chaque fortification. *Exception : Toulon n'a pas de limite d'occupation.*

Des unités occupant une fortification comptent dans la limite de concentration de la zone.

*[CdIA : Ce taux d'occupation est basé sur la garnison du Fort Mulgrave. Une visite personnelle des forts de Toulon met en évidence une grande diversité de capacité d'occupation. A des fins de simplification, j'ai choisi de fixer cette limite.]*

**13.4** Les forts sont des structures permanentes pré-existantes (et ne peuvent pas être construits durant le jeu). Ils sont positionnés sur la carte.

**13.5** Les redoutes sont des fortifications qui peuvent être construites durant le jeu en dépensant des OP (*Exception : Il y a quatre redoutes alliées déjà établies sur la carte*). Plusieurs redoutes peuvent être construites dans la même zone.

**13.6** Les redoutes n'accroissent la défense que des unités du camp qui les a construites.

**13.7** Les redoutes pré-existantes ne bénéficient qu'aux alliés.

**13.8** Les redoutes peuvent être améliorées pour devenir des 'Improved Redoubts'. Ainsi elles sont considérées comme des fortifications de niveau 2. Les redoutes ne peuvent pas être construites et améliorées lors du même tour de jeu.

**13.9** Les redoutes sont construites ou améliorées lors de la phase des mouvements. L'amélioration nécessite deux tours d'activité pour être achevée (placer un marqueur 'Improvement in Progress' sur la redoute lors du premier tour). Lors de l'achèvement, remplacer le marqueur redoute par un marqueur 'Improved Redoubt' *redoute améliorée*. Le marqueur redoute original est retiré du jeu.

**13.10** Si une zone contenant un marqueur 'Improvement in Progress' (amélioration en cours) est attaquée, le processus est annulé (les PO utilisés sont perdus et l'amélioration, si désiré, peut être relancé lors d'un tour prochain).

**13.11** La construction ou l'amélioration de redoute requièrent une unité de pionniers avec ses PF maximum ou d'au moins 2 PF (de une ou deux unités). Des unités

non pionniers avec un marqueur attrition avant le lancement de la construction/amélioration ne peuvent pas participer aux travaux. Les unités impliquées dans la construction sont affublées d'un marqueur attrition pour signifier leur activité de construction/amélioration (voir 22.2).

**13.12** Le nombre de pions redoutes correspond à la limite de construction/amélioration possible pendant le jeu.

**13.13** Des unités occupant une zone contenant une redoute ennemie innoccupée (ou redoute améliorée) durant leur phase de mouvement peuvent détruire la redoute en dépensant les PO requis pour cela.

- Voir la table des 'Coûts en PO'

La redoute détruite est retirée du jeu (placez un marqueur de redoute détruite à l'emplacement de la redoute ennemie détruite).

**13.14** Voir 32.16 et 32.17 pour le service des canons de position.

## 14. ESPIONNAGE

**14.1** L'espionnage permet de révéler le contenu d'une pile ennemie.

**14.2** A partir du tour 2, l'espionnage se généralise.

*[NdI : Il y avait plus d'un braconnier douteux faisant leur trafic dans les deux camps.]*

Chaque camp peut décider de lancer un dé dans la table Espionnage et appliquer les modificateurs au dé.

- Voir la table 'Espionnage'

**14.3** Durant la phase espionnage, les troupes dans Toulon peuvent être automatiquement inspectées par les joueurs Républicains dès que leurs espions y sont actifs – à partir du tour 3.

**14.4** Chaque camp peut influencer le résultat du dé en sa faveur par un modificateur de +/-1 si un PO est dépensé (dépense faite par n'importe quelle nation/aile); la dépense en PO est déclarée avant le jet du dé (joueur en phase en premier) mais la décision d'appliquer un modificateur positif ou négatif (ou aucun) est prise après le jet de dé (joueur en phase en premier).

**Note :** Pas plus d'un PO par camp ne peut être dépensé pour cette action.

*[CdIA : Un résultat de '6' représente le fait que parfois les espions n'étaient pas dignes de confiance.]*

**14.5** L'inspection d'un empilement comme résultat d'un espionnage est limité à la phase Espionnage (voir aussi 16.13). Dès que la pile est inspectée, replacer les unités sur leur face Brouillard de guerre. Les joueurs ne peuvent pas noter les résultats de leurs inspections (à moins d'un accord commun dans ce sens).

## 15. RAVITAILLEMENT

**15.1** Il y a deux sortes de ravitaillement : le Ravitaillement de Guerre et le Ravitaillement général. Pour qu'une unité soit considérée comme ravitaillée (et éviter le risque de subir l'attrition finale) elle doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement vers un dépôt. Pour qu'une unité puisse attaquer, ce dépôt doit être un Dépôt de Guerre (désigné comme source de Ravitaillement de Guerre).

**15.2** Les dépôts sont Ollioules et Solliès pour les ailes Républicaines Ouest et Est respectivement (les unités doivent tracer une ligne de ravitaillement vers la source appropriée) et Toulon pour les alliés.

**15.3** Toulon était ravitaillée par mer depuis l'Italie. Toulon est toujours considérée comme un Dépôt de Guerre si les deux rades sont contrôlées par les alliés.

### DÉPÔTS ET RAVITAILLEMENT DE GUERRE

**15.4** Afin d'être opérationnelle sans limites, une unité doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement vers un Dépôt de Guerre.

**15.5** Le ravitaillement Républicain était très irrégulier et, pour ce faire, si les joueurs Républicains veulent consolider et s'assurer d'un dépôt de guerre, ils devront lancer 1D6 durant leur phase de Ravitaillement.

**15.6** Pour le jet d'activation d'un dépôt de guerre (pour chaque dépôt), les Républicains doivent dépenser au moins 1 PO. Ils peuvent dépenser au maximum 5 PO (par dépôt) pour cette action.

**15.7** Si 1 PO est dépensé alors un jet de 1 sur le D6 est requis pour l'activation du dépôt de guerre, pour 2 PO dépensés le jet de D6 devra être de 1 ou 2, et ainsi de suite pour un maximum de 5 PO (activation sur 1 à 5 au D6).

**15.8** Chaque aile dépense ses PO séparément. Le nombre des PO dépensés devra être annoncé avant le lancer de dé. Si l'activation est réussie, alors le dépôt devient un dépôt de Guerre et est considéré comme la source de ravitaillement de guerre pour les unités de l'aile concernée, pendant ce tour de jeu.

**15.9** Si le jet de dé est un échec, alors le dépôt associé n'est pas considéré comme un dépôt de guerre pour le tour en cours. Un marqueur 'Out of Attack Supply' doit être placé sur le dépôt.

**15.10** Les règles ci-dessus (15.5 à 15.9) s'appliquent à Toulon et aux Alliés lorsqu'une des deux rades n'est plus contrôlée par les Alliés (voir 12 Contrôle de la rade).

**15.11** Des unités ayant une ligne de ravitaillement mais pas jusqu'à un dépôt de guerre ne peuvent normalement pas pénétrer dans une zone contrôlée par l'ennemi. (**Exception** : voir 15.12). Ceci est le seul effet lorsque la chaîne de ravitaillement jusqu'à un dépôt de guerre n'est pas valide. Ceci n'affecte jamais l'attrition. (**Exception** : l'artillerie a ses propres règles de ravitaillement (voir 27.7 à 27.18)).

**15.12** Malgré le fait d'être coupée d'un dépôt de guerre par définition, une unité totalement encerclée par des zones contrôlées par l'ennemi peut entrer dans une de ces zones, si le test de qualité est réussi, à la condition d'avoir un rapport de force en sa faveur de 2:1.

### RAVITAILLEMENT GÉNÉRAL

**15.13** Pour être considérée comme ravitaillée, une force doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement vers un dépôt approprié. Cette ligne doit être tracée à travers des zones amies contrôlées. Des unités sur n'importe quel dépôt ami sont toujours considérées comme étant ravitaillées.

**15.14** Toutes les unités dans une force qui serait hors ravitaillement (OutOfSupply – OoS) doivent être marquées en conséquence, seront soumises à l'attrition finale, et ne peuvent pas attaquer même si le dépôt est un dépôt de guerre (**Exception** : l'artillerie a ses propres règles de ravitaillement (voir 27.7 à 27.18)).

### TRACER UNE LIGNE DE RAVITAILLEMENT

**15.15** Le ravitaillement ne peut pas être tracé à travers une zone occupée par l'ennemi ou des sections ennemies de route situées entre la zone de l'unité et le dépôt.

**15.16** Les joueurs peuvent tenter de tracer une ligne de ravitaillement à travers des zones NML et des sections NML de route situées entre la zone où se trouve la force et le dépôt, mais chaque tentative échouera sur un résultat de 6 au 1D6 (lancer le dé pour chaque zone NML traversée). A partir du tour 8, la tentative échouera sur 5 ou 6 au D6.

[**Ndlr** : à cause de la détérioration de la météo]

Lorsqu'une telle tentative de tracer une ligne de ravitaillement a réussi dans une zone, cette dernière est considérée comme étant une zone amie pour le restant de la phase de ravitaillement (uniquement) – placer un marqueur provisoire de 'Friendly Road' pour mémoire.

**15.17** Lorsqu'une telle tentative de tracer une ligne de ravitaillement a échoué dans une zone, cette dernière est considérée comme bloquée pour le restant de la phase de ravitaillement (uniquement) – placer un marqueur provisoire de 'OoS' pour mémoire.

**15.18** Si une tentative de tracer une ligne de ravitaillement pour une force a échoué, une autre tentative peut-être faite, par un autre passage, pour la même force.

**15.19** Tout ou partie de la ligne de ravitaillement des Alliés peut passer par voie maritime via les rades à condition qu'elles soient sous leur contrôle.

**15.20** Si une ligne de ravitaillement Alliée passe à travers une rade qui n'est pas sous leur contrôle, alors cette dernière est considérée comme une zone NML (voir 15.16).

**15.21** Afin d'utiliser le ravitaillement par la mer, l'unité doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement terrestre jusqu'à une plage (attention aux zones non-plages !) ou occuper une zone de plage.

**15.22** Les unités Alliés sont automatiquement sous ravitaillement général et de guerre lors du tour de leur débarquement initial.

## 16 MOUVEMENT

**16.1** Les unités se déplacent entre deux zones adjacentes à travers la frontière séparant ces deux zones. Malgré les apparences, il y a toujours une frontière entre deux zones adjacentes, même petite. Les déplacements en diagonale ne sont pas autorisés dans le jeu. La connexion en diagonale à travers la Reppe depuis Ollioules est permise.

**16.2** Pour le mouvement, une force du joueur en phase est constituée d'unités qui quittent ensemble une zone pour entrer dans une autre.

**16.3** Une unité Républicaine ne peut pas terminer son mouvement dans une zone occupée par une unité Républicaine de l'autre aile (voir aussi 16.8 – Se déplacer dans une zone amie).

**16.4** Tenter de déplacer une force coûtera des PO. Le coût est payé pour chaque zone dans laquelle la force tente de pénétrer ; un simple paiement sera fait par force/zone, quel que soit le nombre d'unités dans la force.

**16.5** La dépense en PO doit provenir de la réserve de chaque nationalité différente faisant partie de la force qui réalise le mouvement.

*Exemple : Des unités de deux zones différentes désirent entrer dans une troisième zone (ennemie). Une zone ne contient que des unités Espagnoles ; la seconde des Espagnols et des Toulonnais. Le mouvement Espagnol de la première zone sera payé par la réserve Espagnole. Pour la seconde zone, le coût peut être réparti entre les deux nationalités ou une seule des deux peut en prendre en charge la totalité. Bien sûr, les réserves de PO des Napolitains, des Sardes, des Autrichiens ou des Anglais ne peuvent pas être utilisées pour aucun de ces mouvements.*

**16.6** Le coût varie selon que la zone de destination est contrôlée par un ami, un NML ou contrôlée par l'ennemi.

● Voir Tableau des Coûts en Points Opération

**16.7** Contrairement à de nombreux jeux, une unité/force peut être déplacée puis à nouveau déplacée (avec d'autres unités ayant pu être déplacées entre temps) à condition que l'unité/force ait terminé son mouvement en cours avant que l'unité/force suivante débute le sien. Une unité peut être déplacée autant de fois que possible de cette façon, du moment qu'elle réussit les tests de qualité et paye les coûts en PO (et jusqu'à ce qu'elle entre dans une zone ennemie). Souvenez-vous qu'un tour de jeu représente une période historique d'une semaine.

**16.8** Entrer dans une zone amie : Une force peut bouger à travers un nombre illimité de zones contiguës amies pour un coût de zéro (0) PO et sans qu'un test de qualité soit nécessaire.

**Note :** 16.3 n'empêche pas des unités d'une aile Républicaine de traverser une zone occupée par l'autre aile, mais lui interdit de terminer son mouvement dans cette zone. Si un test de qualité raté l'empêche de sortir d'une telle zone alors elle doit revoir son passage depuis la dernière zone valide dans laquelle elle pourrait terminer son mouvement.

### ENTRER DANS UNE ZONE ENNEMIE

**16.9** Des unités dans une force tentant de pénétrer dans une zone occupée par l'ennemi doivent être éligibles au ravitaillement de guerre et doivent *individuellement* tester leur moral (qualité) pour vérifier si elles peuvent le faire.

Toutes les unités qui tentent d'entrer doivent être désignées avant d'effectuer les tests de qualité.

**16.10** Le joueur n'a pas besoin de désigner quels sont les chefs qui pénétreront la zone ennemie avant qu'il ne connaisse la composition de la force qui a obéi aux ordres.

**16.11** Les unités qui échouent à leur test de qualité auront l'opportunité de renforcer la bataille au début du round 2 – mais ne peuvent pas retenter un déplacement dans cette zone lors du mouvement.

**16.12** Une force doit cesser son mouvement lorsqu'elle pénètre une zone occupée par l'ennemi et initier un combat qui sera résolu lors de la prochaine phase de combat (*Exception, 20 Répulsion et 21 Répulsion de Patrouille*).

S'il y a au moins une fortification dans la zone, et avant la résolution du combat, le défenseur doit déterminer quelles sont les unités qui occupent chacune des fortifications (avec un maximum de 7 PF (ou une unité unique supérieure à 7 PF) par fortification) et lesquelles restent en terrain découvert. Les Batteries de Bonaparte (voir 27.1 à 27.6) sont toujours prioritaires pour l'occupation des redoutes lorsque la zone en contient.

**16.13** Toutes les autres batteries (non Bonaparte, et des deux camps) qui ne sont pas dans une fortification de la zone sont retournées face visible dès que la co-habitation est effective dans cette zone. Ces pions deviennent donc consultables par le camp opposé. Les unités enfermées dans un fort attaqué sont révélées au moment où le combat est résolu.

### ENTRER DANS DES ZONES NML

**16.14** Une force souhaitant entrer ou traverser des zones ou des sections de route NML devra réaliser un test qualité basé sur la qualité d'une unité de son choix. Si le test échoue, alors toutes les unités de la force (sans tenir compte des qualités individuelles des unités) ne peuvent pas réaliser le déplacement – malgré tout 16.7 s'applique. Si le test est réussi le mouvement peut se réaliser et l'unité désignée pour le test recevra un marqueur 'Attrition Chek' (voir 22 Attrition du au Mouvement).

**16.15** L'artillerie seule ne peut pas entrer dans une zone NML. Les servants de canons de position et les autres unités le peuvent.

## 17. EMBARQUEMENT / DÉBARQUEMENT

**17.1** Seules les troupes Alliées peuvent embarquer/débarquer, à Toulon et sur plusieurs zones côtières, à condition de payer le coût approprié en PO.

**17.2** Débarquer dans une zone occupée par l'ennemi n'est pas autorisé.

**17.3** Débarquer dans une zone NML nécessite un test de qualité, et un marqueur 'Attrition Check' si réussi. Si la force échoue au test qualité, elle reste sur les bateaux (rappelez-vous qu'elle peut retenter de débarquer à plusieurs reprises du moment qu'elle en paye le coût en PO)(mais consulter la règle de fin de tour 17.9 ci-dessous).

**17.4** Les plages de débarquement pour le tour 1 sont prédéfinies. Les renforts ultérieurs (ainsi que les unités du tour 1 qui n'auraient pas débarqué au tour 1) peuvent débarquer sur n'importe quel endroit autorisé.

**17.5** Les troupes Alliées ne peuvent pas être débarquées sur la côte serpentant à l'Ouest du Fort La Malgue jusqu'à Toulon (y compris la ville) si celle-ci n'a pas encore été investie par voie terrestre par au moins une unité Alliée (non Toulonnais, non artillerie) composée d'au moins 1 PF. Dès que la ville de Toulon est occupée (mais après le tour 1), tous les points de débarquement de la carte peuvent être utilisés.

**17.6** Si les Alliés perdent le contrôle d'une rade (voir 12 Contrôle de la rade), ils ne peuvent plus utiliser les plages associées à cette rade (ou Toulon dans le cas de la petite rade) pour les embarquements ou débarquements (Les retraites amphibies (voir 26.7) et le ravitaillement amphibie (voir 15.21) sont encore permis).

**17.7** Les unités peuvent embarquer et débarquer aussi souvent qu'elles le souhaitent lors du même tour, à condition d'en payer le coût en PO et que les tests de qualité soient réussis.

**17.8** Les zones côtières qui ne sont pas indiquées comme étant des plages sont inaccessibles et ne peuvent pas être utilisées pour débarquer ou embarquer, à aucun moment.

**17.9** A la fin du tour du camp en phase, toutes les unités non débarquées sont placées sur l'échelle des tours de jeu pour revenir au tour suivant comme renforts.

(*Exception : Les unités du tour 1 non débarquées restent dans la zone de débarquement*).

## 18. MOUVEMENT PAR ROUTE

**18.1** Les routes principales sont des délimitations de zones particulières. Elles fonctionnent comme des limites de zones normales, avec les caractéristiques spécifiques suivantes :

- Les unités peuvent se déplacer le long d'une route frontière, entre deux points reconnaissables (=bornes ♦) (voir Section de route ci-dessous)
- Le mouvement le long d'une section de route implique le même coût en PO que le mouvement dans les zones

- Les unités ne peuvent pas terminer leur mouvement sur une route et doivent la quitter dans une zone éligible (voir zone de sortie éligible ci-dessous)
- Les mouvements par la route et hors route peuvent être combinés de toutes les manières, selon la volonté du joueur.

### SECTION DE ROUTE

**18.2** Une section de route est un chemin entre deux bornes (♦) ; elle correspond à une ou plusieurs frontières de zone.

**18.3** Les sections de route sont définies en tant que ennemies, NML ou amies. La distinction s'effectue de la façon suivante :

- **Amie** : si la section de route n'est ni ennemie ni un NML, elle est amie.
- **NML** : Si la section de route n'est pas ennemie et que certaines zones limitrophes sont NML, la section de route est désignée comme NML, à moins qu'une reconnaissance y soit réussie ce tour-ci (placement d'un marqueur 'Friendly Road'))(voir 18.10)
- **Ennemie** : Si une des zones limitrophes à la section est contrôlée par l'ennemi (une simple patrouille ennemie ne remplit pas cette condition et doit être déclarée par le propriétaire si le joueur en phase le demande) alors la section est considérée comme ennemie.

### DÉPLACEMENT LE LONG DE SECTIONS DE ROUTES AMIES

**18.4** Lorsque vous désignez la force, vérifiez la capacité de concentration de la zone de destination.

**18.5** Les unités peuvent se déplacer dans une section de route amie pour un coût en PO nul depuis :

- une zone limitrophe à la section de route
- une ville dont la frontière possède une borne sur la section de route
- une autre section de route liée

### DÉPLACEMENT LE LONG DE SECTIONS DE ROUTE NML

**18.6** Une force qui se déplace sur une section de route NML doit être constituée d'une seule unité de combat hors artillerie (accompagnée ou non de chefs, et les servants de l'artillerie de position sont autorisés).

**18.7** Les unités peuvent se déplacer dans une section de route NML, en payant le coût en PO approprié, depuis :

- une zone limitrophe à la section de route
- une ville dont la frontière possède une borne sur la section de route
- une autre section de route liée

**18.8** Pour se déplacer dans ou le long d'une section de route NML, l'unité doit passer un test de qualité. Les PO sont dépensés quelque soit le résultat.

**18.9** La cavalerie peut se déplacer le long d'une section NML sans dépenser de PO jusqu'au point où elle rate pour la première fois un test qualité ; à partir de là, pour le restant du tour en cours, elle devra payer des PO comme les autres unités.

**18.10** Une section de route NML qui est parcourue avec succès est considérée comme reconnue pour le reste du tour en cours et sera identifiée par un marqueur 'Friendly Road'. Chaque reconnaissance réussie provoquera pour l'unité qui a été utilisée pour cela l'attribution d'un marqueur 'Attrition Check' comme stipulé dans la règle 22.

**18.11** Une unité avec un niveau de PO de 0 peut être utilisée pour faire une reconnaissance à condition qu'elle ne soit pas affublée d'un marqueur 'Temporary Loss' comme stipulé dans la règle 22.5

**18.12** L'artillerie ne peut pas entrer dans une section de route NML seule. Les servants de canons de position (et autres unités) le peuvent.

### DÉPLACEMENT LE LONG D'UNE SECTION DE ROUTE ENNEMIE

**18.13** Les unités ne peuvent pas se déplacer le long d'une section de route ennemie.

### ÉCHOUER AU TEST DE QUALITÉ DE MOUVEMENT SUR ROUTE

**18.14** Si une unité échoue à son test de qualité lorsque :

- elle rejoint une route, elle reste simplement sur place dans la zone d'origine.
- elle passe d'une section à une autre, elle doit soit quitter la route et trouver une zone éligible (voir 18.20) soit retenter sa chance en dépensant de nouveaux PO et refaire un nouveau test de qualité

*Exemple : Une unité a quitté Toulon (contrôlé par un ami) et se déplace le long de deux sections de route amies. Elle a ensuite réussi à reconnaître une troisième section mais échoue sur la quatrième au test de qualité. Elle peut maintenant :*

- quitter la route vers une zone amie adjacente à la section une, deux ou trois ou
- refaire tout le chemin en arrière vers Toulon ou
- dépenser un autre PO et refaire un nouveau test de qualité pour, soit entrer dans la quatrième section de route, soit pénétrer dans une zone NML contiguë aux sections une, deux ou trois.

## FIN D'UN MOUVEMENT PAR LA ROUTE

**18.15** Pour achever leur mouvement par la route, les unités doivent la quitter pour stationner dans une zone éligible (voir Zones de sortie éligibles ci-dessous).

**18.16** Les unités payent toujours le coût approprié en PO pour entrer dans une zone à la fin de leur mouvement par la route. Si l'unité n'a pas assez de PO pour s'acquitter du coût, elle doit sortir dans une zone éligible correspondant à un test de qualité raté (voir Zones de sortie éligible ci-dessous).

**18.17** Une unité qui quitte une section de route NML qui vient juste d'être convertie en section amie, n'a pas besoin de réaliser un test de qualité, mais doit recevoir le marqueur 'Attrition Check'.

**18.18** Une unité qui s'est déplacée uniquement le long de section de route amie et qui sort dans une zone NML doit faire un test de qualité. S'il est réussi, l'unité est placée dans la zone NML et reçoit le marqueur 'Attrition Check'. Si le test de qualité échoue, l'unité doit sortir dans une zone éligible pour un test de qualité raté (voir Zones de sortie éligible ci-dessous) ou dépenser un PO supplémentaire pour refaire un autre test de qualité.

## ZONES DE SORTIE ÉLIGIBLES

**18.19** Toutes les unités réalisant un mouvement par la route, la quittera suite à un test de qualité raté ou volontairement.

**18.20** Si le test de qualité est un échec, l'unité doit sortir dans une zone amie qui peut être rejointe par des sections de route amies continues. Spécifiquement, la zone choisie pour la sortie doit correspondre à une des conditions suivantes :

- adjacente à une section de route amie contiguë avec la dernière section de route traversée avec succès
- une ville ayant une frontière partageant une borne avec une section de route amie contiguë avec la dernière section traversée avec succès.

S'il n'y a pas d'autres solutions, l'unité retourne dans la zone depuis laquelle elle a emprunté les sections de route contiguës même si, maintenant vacante, elle est classée comme une zone de NML.

**18.21** Les zones ci-dessus peuvent aussi être pénétrées par une unité qui quitte volontairement une section de route. En complément, à la condition que les PO appropriés soient dépensés et les tests de qualité réussis, une telle unité peut quitter la route vers une zone de NML équivalente à ces deux premières zones.

## Exemple de mouvement par route



Les sections de route A et B sont repérées comme étant amies ('Friendly Road' car elles viennent d'être reconnues ce tour ci) et les zones 1 et 2 sont contrôlées par des amis et ont suffisamment de place disponible. Il y a une zone ennemie et la section de route adjacente (D) est par conséquent non praticable.

**Note :** La présence d'une unité amie dans la zone 2 n'annule pas cet effet.

Les autres zones et sections de route (C inclus) sont toutes des NML.

L'unité sur la section de route B échoue à son test de moral quand elle tente de reconnaître la section C. Elle doit se déplacer vers les zones 1 ou 2 – zones amies joignables par sections de route amies – ou peut dépenser des PO supplémentaires pour refaire un test.

**Note :** Un mouvement vers la zone 2 n'est permis que parce qu'il s'agit d'une ville. Si cela n'avait pas été le cas, un placement dans cette zone n'aurait pas pu se faire car, bien qu'adjacent à la borne, elle n'est pas adjacente à la section de route B actuellement occupée (la section de route B ne fait pas partie de la frontière délimitant la zone 2).

## 19. MOUVEMENT DES CHEFS

**19.1** Les chefs se déplacent en général avec une force. Ils peuvent choisir de se déplacer avec n'importe quelle force qui se trouve dans la même zone qu'eux ; ils ne comptent pas dans les PF de la force.

**19.2** Alternativement, un chef peut décider de se déplacer seul (indépendamment du fait qu'il ait bougé ou non avec la force). Quand il fait cela il peut se déplacer, sans coût en PO, à travers des zones amies, NML ou contrôlées/occupées par l'ennemi et le long de routes amie/NML. Ils peuvent entrer dans des zones occupées par l'ennemi et des zones contrôlées par l'ennemi (voir 19.7 et 19.8). Le camp non en phase n'est pas tenu de déclarer si la zone est contrôlée, ou seulement occupée, jusqu'à ce que le joueur en phase réalise le mouvement.

**19.3** Les chefs ne font pas de reconnaissance sur les routes NML qu'ils empruntent.

**19.4** Les chefs ne sont pas tenus de faire des tests de qualité.

**19.5** Les chefs se déplaçant seuls doivent terminer leur mouvement dans une zone amie.

**19.6** Un chef se déplaçant seul à travers une zone ou une route non contrôlée par un ami risque de se faire capturer.  
• Voir la table de Capture des chefs

**19.7** Lancer le D6 pour chacune de ces zones ou route traversées.

**19.8** Les pions des chefs capturés sont retournés sur leur face 'Chef de Remplacement' (sauf si c'était déjà le cas) et reviennent en jeu comme renfort comme décrit en 24.5. Des PV sont attribués au camp opposé comme décrit dans l'échelle des PV.

**19.9** Bonaparte peut être capturé lorsqu'il se déplace seul, et dans ce cas, il est retiré du jeu.

## 20. RÉPULSION

**20.1** Une force qui entre dans une zone contrôlée par l'ennemi, sans fortification ni ville, avec un ratio PF attaquant/défenseur d'au moins 6/1 peut tenter une répulsion (**Exception** : voir 21 Répulsion de patrouille). La répulsion à travers la rivière La Reppe n'est pas permise.

**20.2** Le ratio requis pour la répulsion peut être rassemblé tout au long de la phase de mouvement, par l'arrivée dans la même zone de nouvelles forces, avant que la tentative ne soit entreprise.

**20.3** Si le ratio requis n'est pas atteint, alors les unités cessent leur mouvement ; le combat sera résolu durant la phase combat.

**20.4** Lors d'une tentative de répulsion, lancer 1D6. Sur un jet de 1 à 5 la répulsion est réussie et la force ennemie est éliminée, sinon les unités restent en place et l'attaque sera résolue lors de la phase de combat.

**20.5** Le jet de dé n'est pas affecté par le statut de ravitaillement du défenseur. Le niveau de qualité des unités n'est pas considéré lors du calcul du ratio en PF lors d'une répulsion.

**20.6** La répulsion est une forme de mouvement. Si elle est réussie alors une des unités de la force ayant repoussé (au choix du joueur) est marquée d'un 'Attrition Check' comme stipulé en 16.14 et la force peut poursuivre son mouvement (remboursement de 2 PO si 3 ont été dépensés pour entrer dans la zone ennemi). Si elle échoue, le mouvement cesse et l'attaque sera résolue normalement lors de la phase de combat.

## 21. RÉPULSION DE PATROUILLE

**21.1** Quand une ou plusieurs forces totalisant 2 ou plus de PF entre dans une zone contenant seulement une unité ayant 0 ou 1 PF (une patrouille) et pas de fortification, alors la patrouille doit retraiter (voir 26). Elle doit se rendre dans une zone non occupée par l'ennemi, autre que celle par où est arrivée la force répulsive (si plus d'une force attaquante est impliquée, alors seulement la zone d'origine de la dernière force est interdite pour la sortie de la patrouille).

**Note** : Ceci est volontairement différent des autres retraitements.

S'il y a le choix pour la zone de sortie, alors les zones amies auront la préférence sur les NML.

**21.2** Une unité (au choix du joueur) de la force repoussant une patrouille est marquée d'un 'Attrition Check'.

**21.3** Les unités qui sont contraintes de retraiter sont marquées d'un 'Attrition Check'. Ceci sera résolu durant la prochaine phase Attrition par mouvement.

**21.4** Les patrouilles qui ont été repoussées ne peuvent pas être évacuées par mer.

**21.5** S'il n'y a pas de zones amies ou NML éligibles à ce déplacement, alors l'unité est éliminée.

**21.6** La force en mouvement est alors libre de poursuivre son déplacement (avec peut-être une nouvelle répulsion).



**21.7** Si une patrouille entre dans une zone occupée par une patrouille ennemie alors :

- Si l'unité en mouvement est une patrouille à 1 PF, elle a l'option de :
  - rester sur place et imposer la résolution d'un combat lors de la phase combat OU
  - revenir dans la zone d'où elle vient
- Si l'unité se déplaçant est une patrouille avec 0 PF, elle doit retourner dans la zone d'où elle vient

**21.8** Si la zone était supposée être contrôlée par l'ennemi (ou, en réalité, simplement occupée par l'ennemi) et lorsque le joueur en phase a déjà payé le coût correspondant en PO, alors il reçoit un remboursement de 2 PO (créditer le joueur de 2 PO sur la réserve de la nation/aile appropriée) et marquer une des unités avec 'Attrition Check' comme décrit en 21.2

**21.9** Une unité ne peut tenter une répulsion de patrouille que si elle est sous ravitaillement de guerre.

## 22. ATTRITION DU AU MOUVEMENT

**22.1** Les marqueurs 'Attrition Check' (contrôle de l'attrition) sont fournis pour aider les joueurs à repérer quelles sont les unités plus particulièrement concernées par l'attrition à la suite des événements listés en 22.2. Les marqueurs sont notés avec un modificateur au dé à appliquer au moment du contrôle. Le premier marqueur reçu par une unité doit être un marqueur +0, le second +1, et ils continuent à être incrémentés jusqu'à un maximum de +5 ; lorsque ce maximum est atteint, le modificateur d'attrition ne s'incrémente plus – alors que l'unité peut poursuivre des activités induisant de l'attrition.

**22.2** A la fin de chaque phase de mouvement d'un camp, contrôler l'attrition de toutes les unités marquées avec un marqueur 'Attrition Check' qui ont été engagées dans une ou plusieurs des actions suivantes :

- Entrée réussie dans une zone NML
- Se déplacer avec succès le long d'une section de route NML
- Construire ou améliorer une fortification (exceptés les Pionniers)
- Avoir été forcé à la retraite par une force ennemie avançant (Répulsion de patrouille)
- A conduit une répulsion ou une Répulsion de patrouille

**22.3** Un simple jet de dé est réalisé pour toutes les unités contrôlant leur attrition dans une même zone. Pour effectuer ce contrôle, lancer le dé et consulter le résultat sur la table suivante après avoir appliqué tous les modificateurs appropriés :

- Voir la Table de l'Attrition

**22.4** Dès que l'attrition est contrôlée, retirer les marqueurs 'Attrition Check'.

**22.5** Chaque unité qui échoue à un contrôle d'attrition reçoit 1 perte temporaire. Les unités avec 0 PF sont également marquées d'une perte temporaire et ne peuvent plus reconnaître de routes tant que cette perte n'est pas retirée.

## 23. PERTES

**23.1** Il y a deux sortes de pertes : permanente et temporaire. Les pertes permanentes sont provoquées par les combats ; les pertes temporaires surviennent par les combats et/ou l'attrition.

**23.2** Les pertes sont indiquées en plaçant un marqueur de perte approprié sous l'unité concernée. S'il n'y a pas assez de marqueurs suffisant de la valeur voulue, combinez plusieurs marqueurs inférieurs pour obtenir la bonne valeur (ex Temporary 1 + Temporary 2 = Temporary 3 pertes).

**23.3** Les pertes temporaires représentent les désertions, l'absentéisme, la maladie, les défaillances etc. et peuvent être récupérées durant la phase de ralliement.

**23.4** Généralement, le premier point perdu dans un combat est une perte temporaire ; les pertes que chaque camp subit dans une mêlée donnée (et non un round) alternent entre pertes permanentes et temporaires.

*(Exception 1 : si de l'artillerie se trouve dans une mêlée du côté du camp infligeant les pertes et occupant la zone du combat, alors la première perte est permanente (puis en alternance)).*

*(Exception 2 : De l'artillerie défaite dans une bataille et qui, à la fin du combat, n'est pas supportée par de l'infanterie ou de la cavalerie aura toutes ses pertes converties en pertes permanentes)).*

**23.5** Enregistrez le différentiel de pertes entre les deux camps, durant chaque bataille, en déplaçant le marqueur 'Loss Differential' sur l'échelle Différentiel de pertes. Ceci permet de déterminer le vainqueur à la fin de chaque bataille.

**23.6** Les unités réduites à 0 PF (ou débutant le jeu avec 0 PF) restent en jeu mais sont inefficaces en combat et retraitent simplement si elles sont seules dans une zone dans laquelle pénètre une force ennemie (voir 21 Répulsion de patrouille).

**23.7** Il est possible à une unité d'être réduite en dessous de 0 PF suite à l'attrition de mouvement (voir 22.5)(ceci affecte sa capacité à reconnaître des sections de route

(voir 18.11)) ou par combat (voir 23.8)(ce dernier cas provoque le retrait de l'unité du jeu).

**23.8** Une totale élimination d'une unité est extrêmement rare (comparativement à de nombreux jeux), ne survenant que lorsque cette unité est forcée de retraiter sans avoir de chemin éligible pour le faire (une telle unité est considérée comme capturée) ou lorsque les pertes sont écrasantes (quand le résultat du combat requiert plus de pertes que n'en possède l'unité).

**23.9** Lors de la détermination de la force d'une unité, soustraire ses pertes temporaires et permanentes de son potentiel PF inscrit sur le pion.

## 24. PERTE D'UN CHEF

**24.1** A la fin d'un combat dans une zone où se trouvent un ou plusieurs chefs (y compris les chefs en défense), lancez le dé. Un jet de dé par chef sur la table :

- Voir Table Perte d'un Chef

**24.2** Un tir d'artillerie à distance (seul) ne cause pas de perte de chef.

**24.3** Si un chef est touché, relancez le dé pour déterminer s'il est tué/capturé ou blessé.

**24.4** S'il est tué/capturé il est retiré du jeu et les PV correspondant à cette perte sont attribués au joueur opposé selon le barème de PV concerné. Si le chef n'est pas tué/capturé, alors il est blessé par défaut.

**24.5** Les chefs qui sont grièvement blessés, tués ou capturés sont retournés et deviennent des chefs de remplacement (ces chefs de remplacement restent sur leur face 'Remplaçant'). Ils sont autorisés à retourner en jeu comme renfort 1D3 tours plus tard. Placez le pion Chef remplaçant sur l'échelle des tours au tour ainsi calculé ; il reviendra en jeu en tant que renfort ce tour là.

**24.6** Si le chef est blessé, lancez un troisième dé pour savoir si/quand il reviendra en jeu.

**24.7** Placez le chef blessé sur la case tour, du nombre de cases plus en avant appropriées ; il reviendra en jeu, au tour indiqué, comme renfort.

*(Exception : Bonaparte ne peut pas être tué/capturé ni grièvement blessé en combat (une bonne étoile veille sur lui ; mais 24.6 à 24.8 et 19.6 à 19.9 restent valables). Chacun de ces résultats est traité comme une blessure sérieuse ; malgré tout les PV sont attribués comme s'il était mort).*

**24.8** Un chef seul dans une zone occupée par l'ennemi à la fin d'un combat (y compris Bonaparte) sera capturé sur un jet de dé de 4, 5 ou 6 sur 1D6. S'il n'est pas capturé alors il doit tenter de rejoindre une zone amie en respectant les règles de déplacement des chefs (voir 19 Mouvement des chefs). Il cesse son mouvement dans la première zone amie atteinte et sera automatiquement capturé s'il est incapable d'en rejoindre une.

## 25. COMBAT

**25.1** Un combat survient lorsqu'une unité amie entre dans une zone occupée par l'ennemi; le combat est obligatoire.

*(Exception : voir 20 Répulsion et 21 Répulsion de patrouille)*

**25.2** Si toutes les unités en défense ont 0 PF au début du combat ou au début du second round de combat, elles doivent retraiter (voir 26) avant le combat ; le combat est immédiatement considéré comme terminé.

**25.3** L'occupation des forts devrait être déterminé comme en 16.12.

**25.4** Toutes les forces en terrain ouvert doivent être engagées dans le premier round, sauf si en totalité éliminée ou en retraite ; idem pour le round 2.

**25.5** Si l'attaquant a engagé tous les défenseurs à l'extérieur (voir 25.20) et possède des unités supplémentaires, il a la possibilité d'engager ou non le(s) fort(s). Si cette option n'est pas choisie, les unités en excès peuvent être placées en réserve (voir aussi 25.12).

**25.6** Lorsqu'il y a plusieurs fortifications qui peuvent être engagées, l'attaquant décide de quelle façon il distribue ses forces attaquantes (ceci est décidé avant la révélation des occupants des forts). L'attaquant n'est pas obligé d'attaquer toutes les fortifications. Cette répartition peut être modifiée au début du round 2.

**25.7** Les combats sont résolus pendant la phase Combat. Chaque situation de combat est résolue entièrement avant de passer au combat suivant *(Exception : lorsqu'il y a plusieurs fortifications dans la même zone elles sont traitées comme une unique situation de combat ; tous les rounds un sont résolus avant de résoudre les seconds rounds et l'ensemble des résultats sera utilisé pour qualifier la victoire (décisive))*.

Les différents combats sont résolus dans l'ordre choisi par le joueur en phase.

**25.8** Les combats sont décomposés en round. Chaque combat peut comprendre jusqu'à deux rounds maximum :

● **Round 1 :**

- Les unités actuellement présentes dans la zone peuvent participer
- Les mêlées sont résolues

● **Round 2 :**

- Tester la retraite des unités Espagnoles (voir 32.2)
- Les unités peuvent choisir de retraiter (l'attaquant choisi le premier)
- Des unités non engagées dans une zone adjacente, en fonction de leur statut de ravitaillement, qui n'ont pas retraité durant le round 1, peuvent tenter d'entrer dans la zone de combat sans limitation d'empilement (le défenseur déclare et résout ses tentatives avant que l'attaquant ne déclare et ne résolve les siennes). Les unités qui tentent d'avancer doivent être préalablement désignées puis chacune doit réussir un test de moral (voir 8). Pas de coût en PO.

**Note :** Ces renforts en défense, ne peuvent pas entrer dans une fortification durant ce round de combat.

- Le défenseur peut déplacer des troupes dans ou hors de fortification(s)(mais pas entre fortifications).
- Si plusieurs fortifications sont présentes, l'attaquant peut changer la répartition de ses unités assiégeantes (les unités ne peuvent pas être scindées).
- Les mêlées sont résolues (y compris réorganisations des unités, attaques combinées/coordonnées et redéfinition de mêlées)

**25.9** A la fin du round 2 :

- Si des unités en défense restent dans la zone, et si toutes les unités attaquantes ont 0 PF, alors ces dernières doivent retraiter (voir 26)(**Exception :** voir 27.22).
- Si les unités attaquantes restent dans la zone, et si toutes les unités en défense ont 0 PF, alors ces dernières doivent retraiter.
- L'attaquant doit retraiter maintenant s'il reste encore des unités en défense dans la zone.

**25.10** Les unités attaquantes attaquent individuellement à moins qu'elles participent à une attaque combinée (voir ci-dessous).

**25.11** Les attaques individuelles et combinées dans une même situation/round de combat sont résolues dans n'importe quel ordre (choix de l'attaquant).

### ATTAQUES COMBINÉES

**25.12** Si un chef est présent dans la force attaquante, un jet de dé réussi sous son niveau d'efficacité autorise le chef à lancer une attaque combinée/coordonnée dans le round de combat en cours.

- Voir Table d'attaques combinées

**25.13** Un jet de dé réussi permet de combiner la force de plusieurs unités lors d'une mêlée pour le round en cours.

**25.14** Si plusieurs chefs sont présents, alors plusieurs attaques combinées peuvent être lancées.

**25.15** Des attaques combinées peuvent rassembler des unités de différentes nations.

**25.16** Bonaparte peut toujours combiner au moins une unité d'artillerie et n'importe quelle autre unité dans une mêlée, quel que soit le résultat du dé.

**25.17** La coordination par un chef peut aussi être utilisée pour combiner de l'artillerie à distance (voir 27.26).

### RÉSOLUTION DU COMBAT

**25.18** Placez le marqueur 'Battle' (Bataille) dans la zone où se déroule le combat.

**25.19** Déplacer les unités en attaque et en défense sur le plateau bataille (ainsi que le nombre approprié de marqueurs fortifications).

**25.20** Le défenseur dispose, de gauche à droite et face cachée, les unités de sa pile. Les unités en dehors des fortifications doivent précéder celles à l'intérieur des fortifications. La répartition des unités est importante comme nous allons le voir plus loin.

**25.21** L'attaquant décide qu'elles unités se combinent (jusqu'au maximum autorisé comme en 25.12 ci-dessus). La force de l'attaquant est maintenant constituée d'un certain nombre de groupements :

- Aucune, une ou plusieurs unités non combinées
- Aucun, un ou plusieurs groupements d'unités combinées

**25.22** L'attaquant assigne maintenant ses groupements contre chacune des unités du défenseur, considérées individuellement de la gauche du défenseur vers sa droite – ces unités en défense sont maintenant engagées en mêlée. L'attaquant n'est pas obligé d'engager toutes les unités du défenseur ; néanmoins il doit engager les unités du défenseur de la gauche vers la droite sans en oublier une.

**25.23** S'il y a plus de groupements attaquants que d'unités en défense, alors l'excédent d'unités en attaque est placé en réserve et ne participe pas au round en cours ou, s'il s'agit d'artillerie, peut être utilisée en tir de soutien (voir 27.21).

**25.24** S'il y a plus d'unités en défense que de groupements en attaque, alors le défenseur doit répartir

toutes ses unités non engagées dans les mêlées de son choix, de la façon qu'il le souhaite. (Le défenseur ne peut exclure aucune unité (autre que celles avec 0 PF, ou celles dans une fortification non engagées) du combat). Des unités dans une fortification, qui seraient réparties de cette façon, perdent le bénéfice de la fortification.

**25.25** L'avantage d'une redoute (voir 27.42 à 27.47), si c'est le cas, est maintenant résolu.

**25.26** Enfin, l'artillerie dans des zones adjacentes peut être assignée à une mêlée comme prescrit dans les règles sur l'artillerie (voir 27.23 à 27.33)(Les Batteries de Bonaparte peuvent être à deux zones de distance à condition qu'elles ne soient pas dans une ville). S'il y a une ou plusieurs fortifications dans une zone de combat alors l'artillerie dans ces forts non engagés peut aussi participer de cette manière. L'attaquant est le premier à déclarer ses intentions.

**25.27** Les mêlées sont résolues en comparant le total des potentiels combats (voir 25.29) des unités attaquantes avec le total des potentiels combats des unités en défense dans un ratio (arrondi au plus bas en faveur du défenseur) et d'un jet de dé dans la table de résolution des combats.

- Voir la Table des Combats

**25.28** Le nombre indique le nombre de PF que l'unité/groupement doit perdre (rappelez vous que la première perte dans tout combat est une perte temporaire à moins que de l'artillerie soit présente dans la mêlée). Ces pertes peuvent être distribuées de la façon dont le joueur concerné le souhaite à l'intérieur du groupement. Après la première perte, les pertes temporaires et permanentes sont alternées. Ajuster le marqueur de différentiel des pertes pour comptabiliser les pertes totales.

**25.29** Le potentiel de combat d'une unité peut être trouvé en additionnant sa force avec sa valeur qualité. Le potentiel force d'un groupement est le total de chaque potentiel individuel des unités composant ce groupement. La force d'une unité est la valeur indiquée sur le pion moins les pertes temporaires et/ou permanentes. La force maximale d'une unité en attaque ou en défense est de 5.

**25.30** Des unités avec 0 PF ne participent pas au combat et sont ignorées.

**25.31** Si une unité/groupement est obligé de prendre plus de pertes que ses points force ne peuvent absorber, alors elle est éliminée (ainsi une unité avec 1 PF est éliminée si elle reçoit 2 pertes) et retirée du jeu. Toutes les pertes temporaires sont converties en pertes permanentes pour le besoin du calcul des PV. Les pertes en excès sont ignorées (y compris pour le calcul des PV).

---

**Exemple :** Deux unités amies défendent dans des groupements différents dans la même bataille. Les deux ont 2 PF. La première subit un résultat -/3 (3 pertes). Cette unité est éliminée et deux pertes sont considérées comme permanentes. La troisième perte est ignorée dans tous les calculs, car il n'y a aucune autre unité dans ce groupement. La seconde unité subit un résultat de -/2 (2 pertes). Une est temporaire et l'autre est permanente. Cette unité reste en jeu bien qu'il ne lui reste que 0 PF ; ceci aurait aussi été le cas si les deux pertes avaient été permanentes.

---

**25.32** Un résultat 'r' signifie que l'unité ou le groupement affecté (y compris chef combiné et les unités en fortifications concernés) doivent retraiter dans la Zone Retraite du plateau Bataille ; retraiter dans des forts (même s'il y reste de la place) n'est pas permis. Le résultat n'affecte que les unités directement impliquées dans cette mêlée (et non l'artillerie d'une autre zone, et/ou dans une fortification (tandis que la mêlée est en terrain ouvert)).

**25.33** Un 'R' signifie que la force entière affectée doit retraiter en dehors de la zone de combat (voir 26 Retraite) ; la retraite dans des forts (même avec de la place libre) n'est pas autorisée. Le résultat affecte seulement les unités directement impliquées dans la bataille (pas l'artillerie dans d'autres zones). La bataille est maintenant terminée et le camp opposé conserve le terrain.

**25.34** Si toutes les forces du défenseur sont contraintes à la retraite (voir 26 Retraite), la cavalerie qui se trouvait en réserve obtient maintenant la possibilité de lancer une attaque gratuite contre les unités en défense qui se trouve dans la zone au moment de la retraite ; le nombre de pertes infligées sera de 1D3 pour chaque unité de cavalerie en réserve disponible plus les PF de ces unités de cavalerie.

Ceci poursuit l'alternance des pertes temporaires/permanentes pour cette bataille ainsi que l'ajustement en conséquence du marqueur 'Loss Differential'.

**25.35** Le marqueur 'Loss Differential' indiquera lequel des deux camps a eu le plus de pertes (temporaires + permanentes). Si ce camp n'occupe plus la zone contestée à la fin du combat, il est désigné comme ayant subi une défaite et devra être repéré avec un marqueur 'Attrition Check' (voir aussi 28.1).

**25.36** A la fin du second round de bataille, remettre à zéro le marqueur 'Loss Differential'.

## 26. RETRAITE

**26.1** La retraite d'un attaquant doit se faire vers une des zones par où il est arrivé.

**Note :** une zone vacante conserve son statut amie pour la prise en compte des retraites (seulement).

**26.2** Un défenseur retraitant peut entrer dans une zone non occupée par l'ennemi autre que celle par où est arrivé l'attaquant. S'il y a le choix entre plusieurs zones de sortie, alors les zones amies ont la préférence sur les NML ; une retraite dans une zone NML provoquera l'application, par la force retraitante, d'un marqueur 'Attrition Check'.

**26.3** S'il n'y a pas de zones de retraite éligibles, alors les unités sont capturées et retirées du jeu. Tout chef présent est également capturé (les PV sont comptabilisés en conséquence).

**26.4** Toute artillerie avec 0 PF (pas les servants d'artillerie de position) est enclouée et éliminée du jeu.

**26.5** Une Batterie de Bonaparte non mobile qui subit une retraite est enclouée et placée sur l'échelle des tours, deux tours plus loin que le tour actuel (une batterie enclouée le tour 4 sera placée sur la case 6 de l'échelle des tours). Au retour, elle arrive par Ollioules comme renfort (restant/devenant non mobile à moins d'être améliorée en dépensant des PO). Des Batteries de Bonaparte mobiles retraitent normalement si leurs PF sont supérieurs à 0.

**26.6 Retraite des chefs :** A moins qu'ils ne soient affectés à un groupement subissant un résultat 'r', les chefs ne retraitent de la zone de combat qu'à la fin du round 2 ou dans le cas où toutes les unités de la zone doivent retraiter.

**26.7 Retraite amphibie :** Seuls les alliés peuvent prétendre à une retraite amphibie. Une retraite amphibie ne peut avoir lieu que depuis une zone de plage accessible et seulement lorsqu'aucune autre option de retraite n'est valable. Les unités sont renvoyées à Toulon. 1/3 des PF restant (arrondi au plus haut) sont des pertes permanentes. Tous les autres PF restants sont des pertes temporaires.

Les unités peuvent retraiter à travers une rade qui n'est pas contrôlée par les alliés mais dans ce cas, 1/2 des PF (arrondi au dessus) sont des pertes permanentes.

**26.8** Les pertes subies pendant la retraite sont prises en compte dans la Table Différentiel de Pertes en déplaçant le marqueur en conséquence ainsi que pour la détermination du niveau de bataille (voir 28.2).

## 27. ARTILLERIE

*[CdIA : L'efficacité de l'artillerie Républicaine était limitée au début de la campagne (avant l'arrivée de Bonaparte) à cause de la blessure sérieuse reçue par Dommartin le 7 septembre. Ce fait et l'impact de Bonaparte sont reflétés par les règles suivantes.]*

### Les Batteries de Bonaparte (BB)

**27.1** L'artillerie de l'aile Ouest Républicaine est formée de Batterie de Bonaparte (BB) qui apparaissent sur des positions prédéfinies sur la carte.

**27.2** le tour indiqué est le tour le plus tôt pendant lequel peut être placée cette batterie. Le placement peut être retardé (dans ce cas des PO seront gagnés – voir 9.5) mais ne peut pas être anticipé.

**27.3** Pour placer les BB, un coût en PO est appliqué lors du tour de placement.

**27.4** Si la position est occupée par l'ennemi, alors la batterie apparaît dans n'importe quelle zone amie occupée par des unités de l'aile Ouest Républicaine ou d'autre BB, placées ce même tour ou préalablement (et en accord avec les règles d'empilement).

**27.5** Les BB ne peuvent pas être déplacées avant le tour 6 (29 septembre). Ensuite les BB peuvent être attelées en dépensant des PO (retourner le pion sur son côté 'mobile'). L'artillerie de l'aile Est n'est pas concernée par cette règle.

**27.6** A partir du 18 octobre (tour 8), tous les canons Républicains (ailes Ouest et Est) sont considérés comme des Batteries de Bonaparte.

**Note :** Les canons de l'aile Est qui deviennent des Batteries de Bonaparte conservent leur capacité de mouvement et ne sont pas qualifiés pour retourner dans le jeu après enclouage.

### APPROVISIONNEMENT DE L'ARTILLERIE

**27.7** Une batterie d'artillerie qui est hors ravitaillement général peut seulement entreprendre du tir à distance si elle utilise la réserve de munitions (voir 27.12 à 27.15).

**27.8** L'artillerie a besoin de munitions pour conduire n'importe quelle forme de feu à distance. Le tir à distance est intégré dans la résolution du combat et exige l'utilisation de munitions pour chaque round de combat. L'artillerie ne requiert pas de munitions pour l'engagement direct en mêlée.

**27.9** Les canons alliés sont automatiquement approvisionnés en munitions lorsqu'ils sont ravitaillés, sur la côte et les rades contrôlées par des Alliés, par lesquels serait tracée la ligne de ravitaillement. Les canons de position avec des servants sont toujours approvisionnés. L'approvisionnement des canons Républicains, et des canons de position sans servants alliés loin de la côte, est moins assuré – alors que Bonaparte peut approvisionner en munitions ses batteries.

**27.10** A la fin de chaque tour de jeu où les BB sont en jeu, incrémenter leur approvisionnement de 1 pour chaque PF de chaque BB qui sont sous ravitaillement général et qui n'ont pas fait feu ce tour là. Ceci est comptabilisé sur l'échelle des PO Républicains et ne peut pas dépasser 19.

**27.11** Les unités d'artillerie Républicaines sous ravitaillement général et les unités d'artillerie alliées sans approvisionnement automatique doivent lancer le dé, avant de tirer, pour vérifier si elles sont approvisionnées. Elles réussissent sur un résultat de 1 au D3 (même si elles sont malgré tout hors ravitaillement de guerre). Si elles échouent, alors elles doivent être repérées d'un marqueur 'Fired'.

**27.12** Une BB peut choisir, avant de lancer le dé, d'utiliser l'approvisionnement en réserve pour ce tir, même si elle est hors ravitaillement général, et ainsi éviter le jet de dé.

**27.13** Une BB qui utilise le stock de munitions peut alors décider de réaliser un second tir. La BB peut utiliser plusieurs munitions de la réserve, ou, alternativement, peut tenter un jet d'approvisionnement.

**27.14** Une BB peut tirer continuellement en utilisant la réserve en munitions. Lorsqu'elle bascule en mode approvisionnement aléatoire (jet du dé), l'option de puiser dans la réserve de munitions pour tirer cesse pour ce tour de jeu.

**27.15** Chaque fois que la réserve de munitions est utilisée, réduisez sa capacité de munitions en baissant le marqueur de 1 point pour chaque PF de l'unité faisant feu.

**Note :** Si les PF de la BB dépassent le quota de munitions dans la réserve, cette dernière ne peut pas être utilisée.

**27.16** Les munitions de la réserve non utilisées sont conservées de tour en tour.

**27.17** A moins d'utiliser la réserve de munitions, l'artillerie qui n'est pas repérée d'un marqueur 'Fired' peut tirer une fois par round de combat si elle est engagée dans le combat, ou une fois par tour si engagée dans un

bombardement naval. A la fin de chaque combat, toutes les batteries qui ont participé (y compris les BB) sont repérées par un marqueur 'Fired'.

**27.18** Lorsque une BB est attaquée (autrement que par un bombardement naval ou un tir d'artillerie à distance) et est vaincue, réduire la réserve de munitions des BB par le jet de 1D6 (si le résultat du dé est égal ou supérieur au niveau de la réserve alors celle-ci est épuisée).

## ARTILLERIE AU COMBAT

**27.19** L'artillerie peut utiliser sa force d'attaque dans une bataille ayant lieu dans la même zone ou dans des zones adjacentes (Une BB peut être éloignée de deux zones (on parlera de zone d'intervention) à condition que celle-ci ne soit pas une ville).

## ARTILLERIE AU COMBAT DANS LA MÊME ZONE

**27.20** De l'artillerie dans une zone où se déroule un combat et qui est assignée directement à une mêlée est traitée comme n'importe quelle autre unité de combat.

**Note :** Lorsque de l'artillerie participe à une mêlée, la première perte infligée à l'ennemi sera une perte permanente. Un jet de dé d'approvisionnement n'est pas requis dans ce cas et l'artillerie n'est pas repérée d'un marqueur 'Fired' avant la fin du combat (voir 27.17).

**27.21** De l'artillerie en excès placée en réserve dans une zone où se tient un combat (non assignée à une mêlée) peut engager un tir à distance en accord avec les règles de Tir à distance (voir 27.23 à 27.34). Un test d'approvisionnement (ou l'utilisation de munitions de la réserve) sera requis dans ce cas et doit être fait avant l'affectation à une mêlée spécifique.

**27.22** Si à la fin d'un combat toutes les unités restantes en défense ont 0 PF, alors l'artillerie en défense (pas les servants d'artillerie de position) est enclouée et retirée du jeu – Les BB sont déplacées vers l'échelle des tours, deux tours en avant, puis arriveront à Olivioules en tant que renforts non mobiles ce tour-là. (**Exception :** Les unités d'artillerie de l'aile Est Républicaine qui sont considérées comme des BB sont éliminées et ne reviennent pas en jeu de cette façon).

## TIR D'ARTILLERIE À DISTANCE

**27.23** Des unités d'artillerie dans une zone où se tient un combat ne peuvent pas participer à un tir à distance si les groupements ennemis ne sont pas tous déjà engagés (voir 25.23).

**27.24** L'artillerie qui réalise un tir à distance ne peut pas subir le résultat d'un combat adverse.

**27.25** Chaque batterie peut conduire un tir à distance contre des zones éligibles (voir 27.19) où le combat se déroule. Après que les mêlées aient été désignées, chaque batterie peut additionner ses PF (et non le niveau d'efficacité) à n'importe laquelle des mêlées en cours. (**Exception :** voir 27.26). Un test d'approvisionnement (ou l'utilisation de la réserve de munitions), est requis pour cette opération. Les tirs à distance de l'attaquant sont désignés avant les tirs à distance défensifs.

**27.26** Si un chef a réussi à coordonner (voir 25.12) l'artillerie utilisant le tir à distance dans une zone où un combat se déroule, alors ces batteries peuvent additionner la totalité de leur efficacité au combat (voir 25.29) à n'importe laquelle des mêlées ayant lieu.

**27.27** Bonaparte peut toujours coordonner deux batteries (ou trois si au moins une est une BB) ; pas de jet de dé n'est nécessaire dans ce cas.

**27.28** L'artillerie dans une fortification non engagée dans une zone où un combat a lieu, peut participer au tir à distance en soutien de combat dans cette zone.

**27.29** Une batterie ne peut pas scinder son potentiel de combat.

**27.30** Plusieurs batteries peuvent être assignées à la même mêlée.

**27.31** L'assignement des batteries peut être modifié à chaque round de combat.

**27.32** Les assignements sont faits à la fin de la désignation des mêlées.

**27.33** Les artilleries de l'attaquant et du défenseur peuvent participer à un tir à distance dans une zone de combat ; l'attaquant déclare les siens en premier.

**27.34** L'artillerie peut faire un tir à distance dans une zone où aucun combat n'a lieu. Lancez un dé pour chaque batterie et si le résultat est inférieur ou égal à la force de l'unité faisant feu, 1 perte temporaire est infligée (au choix du défenseur) à moins que la cible ne contienne que des cibles avec 0 PF (dans ce cas, aucune perte n'est infligée). Si toutes les unités en défense sont dans des fortifications, un jet sauveur permettra d'éviter cette perte : 1 au D3 pour cible dans une redoute, 1 ou 2 au D3 annuleront cette perte pour une cible dans une redoute améliorée ou un fort.

### BOMBARDEMENT TERRE - MER

**27.35** Des BB dans une zone de bombardement (voir 3) d'une rade contrôlée par les alliés (y compris 'Tenuous

Hold') et non repérée d'un marqueur 'Fired', peuvent engager les navires Alliés dans cette rade dans un combat d'usure.

**27.36** Des BB qui sont dans une zone où se tient un combat ne peuvent pas engager de tir sur les navires. Un maximum de 2 BB par zone peut tirer sur les navires.

**27.38** Combiner les PF des BB tirant sur chacune des rades pour déterminer un unique Feu de barrage (le joueur Républicain de l'aile Ouest choisit de quelle façon constituer ce barrage – les PF des batteries peuvent être scindés en différents tirs de barrage dans les zones qui couvrent les deux rades) et ainsi lancer le dé sur la table Tir de barrage Naval pour chacun de ces barrages afin de déterminer combien de coups au but ont été portés.

- Voir la table Tir de Barrage Naval

**27.39** Pour chaque coup porté par les Républicains :

- Enregistrer 1 PV Républicain
- Augmenter la jauge d'évacuation Alliée de 1 (voir aussi 12.3)

**27.40** Plusieurs tirs de barrage peuvent être menés à condition que les règles d'approvisionnement soient respectées.

**27.41** Dès qu'un tir de barrage est effectué, repérer les BB par un marqueur 'Fired'

### RÉDUCTION DE REDOUTE

**27.42** L'artillerie peut réaliser un tir à distance contre des redoutes normales ou améliorées (plutôt que contre ses occupants) afin de les réduire. Les règles normales de tir à distance s'appliquent (voir 27.23 à 27.34).

**27.43** Un maximum de 5 PF d'artillerie peut cibler chaque redoute (tout surplus est ignoré).

**27.44** Si 1 PF est alloué au tir alors 1 est requis sur 1D6 pour réduire la cible, si 2 PF alors 1 ou 2 sur 1D6, et ainsi de suite pour un maximum de 5 PF pour un résultat de 1 à 5 sur 1D6. Les redoutes améliorées bénéficient d'un modificateur au dé de +1.

**27.45** Les occupants des redoutes ne subissent pas de pertes lors d'un tir de réduction.

**27.46** Si une redoute normale est réduite, elle ne procure aucun glissement de colonne pour le défenseur pendant le tour en cours.

**27.47** Si une redoute améliorée est réduite, elle ne procure qu'une colonne de glissement vers la gauche en faveur du défenseur dans le tour en cours.



## BOMBARDEMENT MER-TERRE

**27.48** Les forces Républicaines dans les zones de bombardement (voir 3) peuvent aussi subir le tir des navires depuis les rades qui sont sous le contrôle des Alliés.

**27.49** Pour chaque zone éligible d'être bombardée, l'Allié lance un dé sur la table Bombardement Mer-Terre.

- Voir table Bombardement Mer-Terre

*[Ndlr : Les navires à l'ancre étaient affectés par le roulis ; les canons sur la terre ferme ne l'étaient pas et, avec la pratique, manquaient rarement leur cible].*

**27.50** Il est permis de tirer dans une zone où un combat se déroule.

**27.51** Si un coup est réussi sur un empilement dans lequel la présence d'une BB n'est pas connue, alors le joueur Allié peut demander au joueur Républicain d'assigner le coup sur une BB si une telle unité est présente. Dans ce cas, si la BB est présente mais déjà réduite à 0 PF, alors le coup doit être porté à une autre unité dans la zone.

*[CdIA : ceci représente le ciblage spécifique des BB par les navires autant que contre les concentrations de troupes].*

Pour chaque coup porté par les navires Alliés, appliquer une perte temporaire sur la cible.

**27.52** Les tirs Mer-Terre ne causent jamais la perte de chefs.

## 28. VICTOIRE, DÉFAITE ET BATAILLE DÉCISIVE

**28.1** A la fin d'un combat, le camp qui occupe la zone attaquée et qui subit le moins de pertes (temporaires + permanentes) dans une bataille est désigné comme le vainqueur et l'autre camp comme le perdant. Tout autre résultat n'est pas pris en considération.

**28.2** Une bataille durant laquelle un des deux camps a subi plus d'une perte permanente est déclarée comme une bataille décisive (pour ce faire, les PF capturés sont considérés comme des pertes permanentes).

**28.3** Le perdant dans une bataille décisive doit être repéré comme ayant subi une défaite significative sur la table Défaite Significative' (voir 7.12).

**28.4** Les Points de Victoires (PV) sont attribués au vainqueur d'une bataille décisive (voir 35.1).

## 29. RALLIEMENT

**29.1** Le joueur en phase peut tenter de recouvrer ses pertes temporaires.

**29.2** Chaque force avec des pertes temporaires jette un dé. Comparer le résultat du dé (avec des modificateurs éventuels) avec le niveau de qualité de chaque unité comme décrit dans la table. Si réussi, alors l'unité recouvre 1 point de perte temporaire (ceci est le maximum recouvrable par unité par tour – même si un Gendarme est présent).

- Voir Table Ralliement

**29.3** Les Gendarmes ont un effet important sur les ralliements (voir 32.22).

**29.4** Le ralliement ne peut pas être tenté si sa réussite entraînerait un dépassement de concentration dans la zone.

**29.5** Chaque force qui est Hors ravitaillement à cause d'un encerclement par des zones contrôlées par l'ennemi ne peut pas être ralliée, à moins qu'elle soit dans un fort, et subit 1D6 pertes temporaires (au choix du propriétaire).

## 30. ATTRITION FINALE & ADMINISTRATION

**30.1** La table d'Attrition Finale indique l'attrition que chaque nation/aile subira chaque tour.

- Voir Table Attrition

**30.2** Le niveau d'attrition est présenté sous un des deux formats :

- #\* ou #-#\* - Réaliser le nombre ou la plage de valeur sur 1D6 résultera en une seule perte d'attrition pour la nation/aile concernée.
- # - C'est la valeur de l'attrition que la nation/aile doit perdre.

**30.3** Toutes les pertes d'attrition sont des pertes temporaires.

**30.4** Les joueurs sont libres de distribuer les pertes comme ils le souhaitent en respectant les restrictions spécifiques de la table Attrition.

**30.5** S'il n'y a pas assez de pertes pour couvrir toutes les unités de la catégorie définie en 30.4, le joueur distribue parmi les catégories qu'il souhaite.

**30.6** Retirer tous les marqueurs suivants :

- 'Friendly Road'

- ‘Out Of Supply’
- ‘Fired’
- ‘Attrition Check’

**30.7** Retourner face cachée (pas les Batteries de Bonaparte ni le Royal Louis) les unités qui sont faces visibles.

## 31. FIN DU TOUR DE JEU

**31.1** Ajuster la réserve de munitions des BB comme en 27.10.

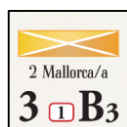
**31.2** Mettre à zéro tous les marqueurs Points Opération.

**31.3** Contrôler les conditions de victoire (Règle 34).

**31.4** Avancer le marqueur Tour de Jeu.

## 32. FORMATIONS & UNITÉS SPÉCIALES

### ESPAGNOLS

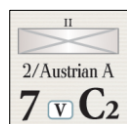


**32.1** Les Espagnols étaient considérés par leurs alliés Anglais comme peu fiables. Pendant que les Anglais faisaient leur contrepartie (on peut le penser du moins), il y a une certaine évidence à dire qu'ils avaient tendance à se retirer des confrontations dès qu'ils sentaient la moindre résistance.

**32.2** Au début du round 2 de chaque combat impliquant des unités Espagnoles, où il existe un chemin de retraite valable non amphibie, le joueur Espagnol lance le dé sur la table Retraite Espagnole, appliquant le résultat sur la totalité des composants Espagnols de la force.

- Voir table Retraite Espagnole

### AUTRICHIENS



**32.3** A partir du tour 9, le joueur Toulonnais lance le dé pour les renforts Autrichiens lors de la phase Renfort.

- Voir table Renforts Autrichiens

**32.4** Tout renfort généré ce tour-ci apparaîtra dans Toulon ou, au choix du joueur Toulonnais, pourra être retardé de 1D3+1 tours (un jet de dé pour le groupe, pas par unité).

**32.5** Les unités qui sont retardées (par 32.4) entreront n'importe où en bordure Nord ou Est de la carte lors de la phase de mouvement Alliés du tour de leur arrivée. Le coût normal en PO, le test de qualité et les règles

d'attrition s'appliquent. Toute unité qui échoue à entrer sur la carte sera placée dans la case du tour suivant sur l'échelle des tours et pourra retenter de se déplacer au prochain tour.

**32.6** Dès qu'une bordure de la carte est utilisée de cette manière, l'autre bord de carte n'est plus une option (bien que Toulon reste une option).

**32.7** Dès qu'une bordure de carte est utilisée comme point d'entrée, toutes les troupes Autrichiennes peuvent utiliser ce bord pour tracer une ligne de ravitaillement. La bordure est toujours considérée comme ravitaillement de guerre. Toulon peut également être utilisé, en accord avec les règles normales, pour les troupes Autrichiennes.

**32.8** Les Autrichiens sont contrôlés par le joueur Toulonnais mais possèdent leur propre PO. Les Autrichiens reçoivent un nombre de PO égaux au double du nombre de leurs unités de combat destinées à être en jeu ce tour (y compris les unités éliminées) plus l'ajustement aléatoire normal.

*[CdIA : Durant la première semaine d'octobre, les Autrichiens promirent 5.000 renforts aux Alliés ; cela ne s'est pas fait – mais ils pouvaient le faire.]*

### ROYAL LOUIS



**32.9** Le Royal Louis commence avec 1 perte permanente. Cette perte est retirée de l'unité au tour 7.

**32.10** Chaque fois qu'elle est utilisée en combat (attaque ou défense) en dehors de Toulon, il y a une chance que le Royal Louis fasse défection. Immédiatement avant de résoudre le combat, lancer 2D6 et il y a défection sur un résultat de 10, 11 ou 12.

**32.11** Si le Royal Louis fait défection, retourner le pion sur sa face indiquant qu'il est maintenant Républicain. Il peut participer au combat en cours comme une force Républicaine.

**Note :** Le Royal Louis n'a pas de face brouillard de guerre – aussi, chaque fois que possible, assurez-vous qu'il n'est pas placé au-dessus de votre pile de pions.

**32.12** Lorsqu'il a fait défection, il reste une unité Républicaine pour le restant du jeu. Il n'a pas d'affectation à une aile en particulier et peut donc s'empiler avec n'importe quelle unité de n'importe quelle aile et tracer une ligne de ravitaillement vers n'importe quel dépôt.

**32.13** Si un dépassement de concentration survient à cause de la défection du Royal Louis, il sera autorisé pour le round de combat en cours mais devra être corrigé par le joueur Républicain par la retraite de une ou plusieurs unités – la retraite du Royal Louis n’est pas obligatoire.

### 30th CAMBRIDGESHIRE



**32.14** Au tour 13, appliquer 3 pertes permanentes à ce bataillon. S’il n’y a pas assez de PF restants, alors appliquez ces pertes à n’importe lesquelles des unités Anglaises.

Si c’est encore insuffisant, alors ignorez les pertes non attribuées. Les pertes temporaires ne peuvent pas être converties en pertes permanentes. Toute unité réduite à 0 PF de cette manière est retirée de la carte.

[CdIA : Ces troupes furent transférées à Gibraltar.]

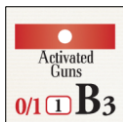
### GARDE NATIONALE de TOULON



**32.15** Cette unité est retirée du jeu lors de la phase commune de renforts du tour 16.

[CdIA : Cette unité a été dissoute en raison de ses piètres performances.]

### SERVANTS D’ARTILLERIE



**32.16** Les canons de position des forts peuvent être utilisés lorsque les forts sont occupés par ce type d’unité.

[CdIA : Ceci représente les marins canoniers descendus à terre pour servir les canons]

**32.17** Ces servants dans un fort ont toujours accès aux munitions/approvisionnement (voir 27.9).

**32.18** Les unités de servants ont deux valeurs de PF séparées par ‘/’. La seconde valeur s’applique lorsqu’ils sont dans un fort, la première en toute autre occasion.

### PATROUILLES



**32.19** Une force simple avec 0 ou 1 PF est désignée comme une patrouille. Les patrouilles ont les caractéristiques suivantes :

- Les patrouilles amies font qu’une NML devienne une zone amie
- Des patrouilles ennemies ne transforment pas une NML en zone ennemie

- Des patrouilles amies interdisent la ligne de ravitaillement ennemie
- Des patrouilles amies créent des sections de route amies
- Des patrouilles ennemies ne créent pas des sections de route ennemie
- Des patrouilles amies peuvent reconnaître une route à condition que l’unité avec une valeur originelle de 0 PF ne soit pas marquée d’un marqueur Perte temporaire.

### CAVALERIE



**32.20** La cavalerie peut se déplacer le long de sections de route NML sans coût jusqu’à ce qu’elle échoue à un test de qualité.

**32.21** Si en réserve pendant un combat, la cavalerie bénéficie d’une attaque gratuite sur l’ennemi en retraite.

### GENDARMES



**32.22** La cavalerie Républicaine avait un rôle limitée au combat – principalement en faisant fonction de Gendarmes.

Ils ont la capacité de limiter les désertions et permettent aux unités amies dans la même zone qu’eux (mais pas eux mêmes) de recouvrer automatiquement 1 perte temporaire chacun.

## **33. JAUGE D’ÉVACUATION**

**33.1** Pour que les Alliés évacuent Toulon leurs navires doivent se trouver sous la menace des batteries de Bonaparte. Le niveau de la menace s’exprime, en terme de jeu, à travers des points d’Évacuation et de la Jauge d’évacuation. Les points d’évacuation sont comptabilisés sur l’échelle des PO Alliés. Ils sont incrémentés chaque fois que des BB infligent un coup au but sur les navires Alliés et lorsque ces derniers perdent le contrôle d’une rade, dans les circonstances suivantes :

- Chaque fois qu’une BB porte un coup sur les navires Alliés incrémentez les points évacuation de 1
- Chaque fois que les Alliés perdent/renoncent ou gagnent le contrôle d’une rade, augmenter/diminuer la jauge d’évacuation de 2
- La jauge d’évacuation est prédéfinie à 9 points d’évacuation. Dès que ce niveau d’évacuation est atteint, et pourvu que (dès que) les Républicains contrôlent la Grande Tour et/ou la péninsule de L’Eguillette/Balaguier, les Alliés évacuent et les Républicains sont victorieux.
- Voir aussi 12.3

## 34 VICTOIRE

**34.1** Le jeu cesse et une victoire majeure est attribuée lorsqu'une de ces conditions est remplie :

- La différence de PV entre les Alliés et les Républicains est d'au moins 19 à la fin d'un tour de jeu ; le camp avec le plus grand nombre de PV gagne
- Dès que la jauge d'évacuation atteint 9 et la Grande Tour et/ou la péninsule de l'Eguillette/Balaguier est contrôlée par les Républicains – les Républicains gagnent la partie
- Dès que Ollioules ou Solliès sont contrôlées par les Alliés (à condition que le dépôt en question ait été au préalable occupé par les Républicains en premier) – Les Alliés gagnent
- Dès que Toulon est contrôlée par les Républicains – Les Républicains gagnent

**34.2** A la fin du tour des 15-21 décembre, les ordres de détruire la flotte et la base navale sont exécutés. Celui des camps qui a le plus de PV emporte une victoire marginale. Si le différentiel de PV est de zéro, alors la partie est un match nul.

## 35. POINTS DE VICTOIRE

**35.1** Barème des PV :

- Par coup au but sur la flotte  
1 PV (2 PV si le contrôle Allié est fragile)
- Par perte infligée sur une batterie de Bonaparte  
Temporaire = 1 PV  
Permanente = 2 PV
- Emporter une victoire décisive  
1 PV
- Prendre/reprendre un fort (occuper un fort vacant ne compte pas)  
2 PV
- Chaque zone à PV occupée  
+ PV de la zone
- Chaque zone à PV évacuée  
- PV de la zone
- Chaque chef 'A' ennemi tué/capturé  
2 PV
- Chaque chef 'B' ennemi tué/capturé  
1 PV

Andy Loakes n'est pas seulement un concepteur de Wargames, il est aussi un créateur de modules PBEM (Jeu par E-mail) pour les logiciels de jeux Cyberboard, Vassal et Sun Tzu.



[www.limeyyankgames.co.uk](http://www.limeyyankgames.co.uk)



**LEGION**  
WARGAMES LLC  
© 2014