

LES AIGLES AIDES DE JEU

LES FACTEURS TACTIQUES DE

- Troupe fraîche (infanterie, cavalerie)⁽¹⁾ +1
- Infanterie en carré creux contre cavalerie +2
- Infanterie en carré plein contre cavalerie +1
- Infanterie en ligne contre cavalerie -1
- Infanterie en tirailleurs -2
- Unité désorganisée -1
- Unité sans formation -3
- Unité en désordre -5
- Artillerie en batterie combat corps à corps -1
- Artillerie attelée combat corps à corps -4
- Adversaire en abri léger (cavalerie -4) -2
- Adversaire en abri dur -3
- Adversaire dans maison ou redoute -5
- Troupe placée au-dessus dans une pente +1
- Adversaire muni d'une cuirasse -1
- Attaque de flanc ou de dos (2ème tour de mêlée +1)(2) +2
- Unité entrant par le côté d'un élément de maison non défendu(3) +1
- Attaque de flanc, ou de dos dans une mêlée(3) +1
- Suivi en mêlée d'un adversaire reculant +2
- Rangs de profondeur lors du 1er contact; dans la limite de 3 (infanterie en formation seulement)(4) +1
- Par tranche de 15 pertes, du fait des derniers tirs, dans la période et préalablement à la mêlée(5) -1
- Second tour de mêlée et suivante avec un carré non rompu : -1
- Cavalerie lourde ou lanciers -1
- Cavalerie légère -2

(1) Unité n'ayant effectué aucun combat au corps à corps ou n'ayant subi aucune perte de figurine au feu, première période de mêlée.

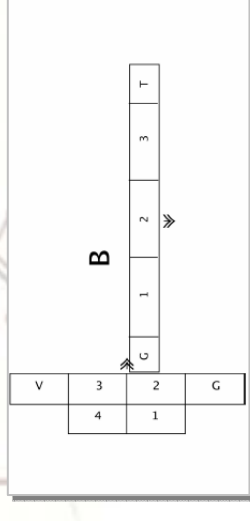
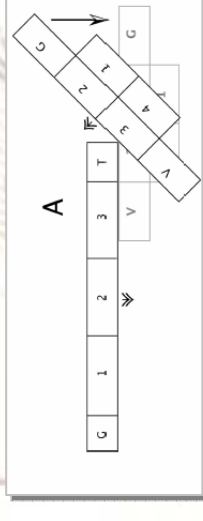
(2) La prise de flanc n'est valable que pour les deux premiers tours de mêlée.

(3) Valable qu'une seule fois.

(4) Pour chaque rang de derrière, valable que si l'unité et en charge et qu'elle a parcouru le 1/4 de période avant le contact en ligne droite, et dont l'effectif en figurines de chaque rang est au moins égal au premier rang; une unité en colonne de division dont les élites sont placées sur les flancs ne compte que les rangs de profondeur des fusiliers.

(5) Seuls les tirs du 1/4 ou de la 1/2 période précédant le contact sont pris en compte.

A : l'attaque de flanc n'est pas effective
B : l'attaque de flanc est effective



L'AMÉLIE

Présence d'un Général ou d'un aide de camp dans une mêlée

Une figurine de général ou d'aide de camp en contact de base avec une unité peut lui donner un bonus de combat supplémentaire pour les 1^{er} et 2nd tours de mêlée seulement.

Le résultat du jet de dé devient le suivant :

Valeur du général	Jet de dé 1 ou 2	Jet de dé 3 ou 4	Jet de dé 5 ou 6
20 ou 40*	+1	+1	+2
60 ou 80*	+1	+2	+2
100*	+2	+2	+3

* en budget

Résultat du jet de dé*	Valeur à ajouter
1	0
2	0
3	+1
4	+1
5	+2
6	+2

* Sauf si Général avec l'unité



Les distances de déroute sont les suivantes et s'entendent pour une période :

- Unité d'infanterie : 22 cm
- Artilleurs à pied ou à cheval 22 cm
- Unité de cavalerie lourde : 38 cm
- Unité de cavalerie légère : 45 cm

Vitesse et formation d'une unité en fuite

Une unité effectue son mouvement de fuite en présentant un front égal au 2/3 du front qu'occupait l'unité lors du test (arrondi à l'entier inférieur).

Les mouvements d'une unité en fuite varient suivant le type des figurines et sont les suivants :

- Infanterie : 32 cm (par période)
- Cavalerie lourde : 50 cm (par période)
- Cavalerie légère : 60 cm (par période)

	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A : fig. d'infanterie cible													
B : fig. d'infanterie pouvant tirer à bout portant													

	C	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A : fig. d'infanterie cible													
B : fig. d'infanterie pouvant tirer à bout portant													

	T	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A : fig. d'infanterie cible													
B : fig. d'infanterie en ordre serré													

LES AIGLES AIDES DE JEU

CONSEQUENCES FORMATION ET ABRI

- Unité en carré contre cavalerie⁽¹⁾ +2 ou -2
- Unité non en carré contre cavalerie -2
- Unité en abri léger +1
- Unité en abri dur +2
- Unité dans une maison ou redoute +3

CIRCONSTANCES MORALES

- Unité en déroute ou désordre -4
- Unité en retraite ou sans formation -1
- Unité ayant déjà subi une déroute -1
- Général en chef ou subordonné au contact de l'unité ; valeur du général + ou -2 à + ou -5⁽²⁾

- Général au contact de l'unité tué ou blessé ; valeur du général -2 à -5
- Aide de camp avec l'unité +1
- Cavalerie à la charge +1

ENVIRONNEMENT

- Plus d'unités amies dans les 30 cm +2
- Plus d'unités ennemies dans les 30 cm -2
- Chaque déroute/fuite ennemie dans les 30 cm(3) +2
- Chaque déroute/fuite amie dans les 30 cm⁽³⁾ -2
- Général dans les 15 cm + ou -1
- Ennemi sur l'arrière (inf/15 cm ; cav art/30 cm) -2
- Ennemi sur le flanc (inf/15 cm ; cav art/30 cm) -1
- Général à plus de... par tranche de 15 cm -1

CONSEQUENCES MELEES

- Unité venant de gagner une mêlée au cours de la période ou de la précédente +1
- Venant de perdre une mêlée -2
- Venant de perdre une mêlée pour le 2nd fois consécutif -5
- Venant de perdre une mêlée pour la 3^{ème} fois consécutif -9

- Par 20 pertes de différence (unité ayant le plus de pertes) -1

CONSEQUENCES FEUX

- Unité sous le feu de l'ennemi par unité constituée infligeant au moins 15 pertes -1
- Unité sous le feu de tirailleurs ou de mitraille, faisant au moins 15 pertes -2
- Par batterie d'artillerie qui soutient l'unité considérée +1

CONSEQUENCES PERTES SUR L'EFFECTIF INITIAL

- Par tranche de 5 pertes par figurine -1
- Effectif inférieur ou égal aux 2/3 de l'effectif initial -1
- élite/garde -3
- régulier -4
- semi-régulier -5

- Effectif inférieur ou égal au 1/2 de l'effectif initial -2
- élite/garde -5
- régulier -6
- semi-régulier -7

(1) Une unité en carré peut bénéficier d'un plus deux ou d'un moins deux au choix du joueur, afin d'éviter qu'elle parte en avance incontrôlée contre de la cavalerie.

(2) Il est possible d'allouer le facteur d'un général soit en positif, soit en négatif. Une valeur négative permet de retenir une unité qui risquerait une avance incontrôlée.

(3) L'unité en déroute ou en fuite doit être visible de l'unité testant son moral.

LE MORAL

Un général au contact direct d'une unité augmente ou diminue la valeur morale de base de l'unité concernée en fonction de sa valeur budget, soit :

Valeur du général	Apport au Moral	Diminution au Moral
20 Points	De +0 à +1	De 0 à -1
40 Points	De +0 à +2	De 0 à -2
60 Points	De +0 à +3	De 0 à -3
80 Points	De +0 à +4	De 0 à -4
100 Points	De +0 à +5	De 0 à -5



- Général compris entre 0,1 et 15 cm : +1
- Général compris entre 15,1 et 30 cm : -1
- Général compris entre 30,1 et 44,99 cm : -2
- Général compris entre 45 et 59,99 cm : -3
- Et ainsi de suite...

Dès qu'une unité, en fonction de son effectif initial atteint le chiffre suivant en figurines, elle est

Effectif initial en figurines	Au 2/3 ou en dessous de l'effectif s'il reste	A 1/2 effectif s'il reste
24 figurines	16 figurines	12 figurines
20 figurines	13 figurines	10 figurines
18 figurines	12 figurines	9 figurines
16 figurines	10 figurines	8 figurines
14 figurines	9 figurines	7 figurines
12 figurines	8 figurines	6 figurines
10 figurines	6 figurines	5 figurines
8 figurines	5 figurines	4 figurines
6 figurines	4 figurines	3 figurines
4 figurines	2 figurines	2 figurines
3 figurines	2 figurines	1 figurines

Dès qu'une unité, en fonction de son effectif initial atteint le chiffre en perte suivant, elle a pour un

Nombre initial de figurines	- 1	- 2	- 3	- 4	- 5
de 24	120*	240*	360*	480*	600*
de 20	100*	200*	300*	400*	500*
de 18	90*	180*	270*	360*	450*
de 16	80*	160*	240*	320*	400*
de 14	70*	140*	210*	280*	350*
de 12	60*	120*	180*	240*	300*
de 10	50*	100*	150*	200*	250*
de 8	40*	80*	120*	160*	200*
de 6	30*	60*	90*	120*	150*
de 4	20*	40*	60*	80*	120*
de 3	15*	30*	45*	60*	75*