

# Bataille Empire - Fiche de Référence V2-Test

## SEQUENCE DE JEU (P 28)

1. Commandement stratégique
2. Activation des divisions
  - a. Commandement tactique
  - b. Tirs préparatoires
  - c. Charges et chocs
  - d. Mouvements et ralliements
  - e. Tirs
3. Fin de tour

## COMMANDEMENT (P 27)

Général	Valeur	Test	Portée
Mauvais	-1	5+	4 UD
Ordinaire	0	4+	6 UD
Compétent	+1	3+	8 UD
Brillant	+2	2+	10 UD
Stratège	+3	2+	12 UD

Portée +4 UD si tirailleurs ou cav. légère

## MANŒUVRES (P 36)

**TACTIQUE = 4 UD ; OPERATIONNEL = 8 UD**

**Pivot : Maximum 180°. Un pivot de 90° en colonne = 1,5 UD.**

**Mouvement oblique :** L'unité/groupe se déplace latéralement au maxi de la moitié de sa distance tout en avançant tout droit d'au moins la même distance.

**Mouvement latéral :** L'unité/groupe se déplace latéralement sans changer d'orientation à demi-vitesse. Interdit à distance tactique d'un ennemi formé.

**Mouvement arrière :** L'unité/groupe se déplace vers l'arrière à demi-vitesse. Pas de mouvement oblique, latéral. Interdit à la cavalerie et à l'artillerie attelée.

**Passage de lignes :** Si orienté dans le même sens, à plus de 2 UD de l'ennemi et s'il y a un intervalle d'au moins 1 UD à gauche et à droite. Interdit aux carrés.

**Plusieurs mouvements :** L'unité/groupe peut faire 2 ou 3 mouvements en restant à distance opérationnelle d'un ennemi autre que des tirailleurs.

2<sup>ème</sup> Mvt : 1 PC ; 3<sup>ème</sup> Mvt : Classe A = 1 PC, Classe B = 2 PC, Classe C = interdit

**Changement de formation ou réorientation sur place :** Test de manœuvre si à 2 UD de l'infanterie ou à 4 UD de la cavalerie ennemie. Si échec *Désordre*.

Classe A = Mvt -1 UD/-2 UD si cav. ; Classe B = ½ Mvt ; Classe C = tout le Mvt

**Demi-tour sur place :** Classe A = 1 UD ; Classe B = 2 UD ; Classe C = 3 UD.

**Artillerie attelée :** Une réorientation sur place coûte 2 UD. Atteler/déployer est un changement de formation. Pas de mouvement latéral ou arrière.

**Artillerie déployée :** Prolonge de 2 UD (1 UD si classe C ou 12 livres) ou réorientation sur place. Pas de mouvement latéral ou oblique.

**Mouvement opérationnel :** Avance en colonne à la vitesse la plus lente en restant à distance opérationnelle d'un ennemi formé ou du bord de table ennemi Classe A = 5 x mvt ; Classe B = 4 x mvt ; Classe C = 3 x mvt.

## REACTIONS AUX MOUVEMENTS

**Recul :** La cavalerie et les tirailleurs s'éloignent de l'ennemi. Les tirailleurs qui reculent de 2 UD peuvent tirer. Interdit si marqueur d'action.

**Charge d'opportunité :** Cavalerie à 4 UD et infanterie à 2 UD si ennemi en *Désordre* ou en défaut ou en mvt (pour cavalerie). Interdit si marqueur action.

**Tir d'opportunité :** Effectuer un tir. Interdit si marqueur action.

**Chgt de formation ou réorientation :** L'unité doit réussir un test de manœuvre. Reste *En ordre* si échec.

**Fuite :** Sauf si *En ordre* avec un ordre *Attaquer* ou *Tenir*.

## REACTIONS AUX CHARGES (P 46)

**Tenir sur place :** L'effet du tir défensif est inclus dans la résolution du choc.

**Contre-charge :** Pour la cavalerie contre tous ou pour l'infanterie contre l'infanterie seulement.

**Tir d'opportunité :** Pour apporter un soutien au feu à un ami chargé. Interdit si marqueur d'action.

**Chgt de formation ou réorientation :** Réussir un test de manœuvre. En *Désordre* si échec.

**Fuite :** Sauf si *En ordre* avec un ordre *Attaquer* ou *Tenir* et chargée de face. La cav. irrégulière, les tirailleurs et l'artillerie attelée peuvent toujours fuir.

## DISTANCE DE MOUVEMENT EN UD (P 35)

Type d'unité	Clair	Accidenté	Difficile
Infanterie en ligne	4	4*	2*
Infanterie en colonne	6	6*	4*
Infanterie en tirailleur	6	6	4
Infanterie en carré creux ou plein	2	2*	-
Cavalerie en ligne	8	4*	-
Cavalerie en colonne	10	6*	-
Artillerie à pied de 12 livres	4	2	-
Artillerie à pied	6	4	-
Artillerie à cheval	10	4	-
Artillerie à la prolonge/Classe C ou 12 livres	2/1	-	-
Général	10	6	4

\* L'unité est *Pénalisée* dans ce terrain (sauf l'infanterie légère non en carré)

**Vitesse de Charge :** Infanterie +1 UD, Cavalerie + 2 UD.

**Obstacle :** Infanterie -1 UD, Cavalerie -2 UD, interdit pour l'Artillerie.

**Route :** Déplacement en colonne comme en terrain clair et bonus de 2 UD.

## POINTS DE COMMANDEMENT (P 33)

PC = (1D6 + Valeur) / 2 arrondi au supérieur

### 1 PC ou 2 PC si hors commandement pour :

- Changer l'ordre d'une division \*
  - Activer une réserve \*
  - Transfert de PC à un divisionnaire \*
  - Bonus à l'initiative ou à un test d'ordre \*
  - Activer une unité ou un groupe
  - Placer ou retirer une unité en garnison
  - Rallier une unité (2-PC si *Impétueux*)
  - Se déplacer de 10 UD (1<sup>er</sup> mvt gratuit)
- \* Pour le général en chef si non attaché.

## MARQUEUR D'ACTION (P 29)

Une unité reçoit un marqueur d'action si :

- Elle effectue plus d'un mouvement.
- Elle tire, combat ou est mise en *Désordre*.
- Elle fait une réaction.
- Elle retraite après un tir.

Une unité avec un marqueur d'action :

- Ne peut pas engager le combat, soutenir une charge ou se rallier.
- Riposte et se défend avec un malus de -1.
- Test de manœuvre avec un malus de -1.

## ORDRES ET ACTIVATION (P 30)

**1 - Retraiter :** Au moins la moitié des unités doit rallier ou reculer si à distance tactique de l'ennemi. Il est Interdit d'approcher à distance tactique ou de charger sauf en opportunité. Le général a un ralliement gratuit par tour.

**2 - Manœuvrer :** Les unités peuvent bouger librement en restant hors de distance tactique de l'ennemi. Aucune unité ne peut engager le combat sauf l'artillerie à portée effective.

**3 - Attaquer :** Au moins la moitié des unités *En ordre* doit faire un mouvement complet vers un ennemi/objectif ou charger ou faire un tir de salve. La cavalerie a +1 au combat.

**4 - Engager :** Au moins la moitié des unités *En ordre* doit faire un mouvement complet vers un ennemi/objectif ou tirer/tirailleur. La cavalerie doit se mettre à distance tactique ou charger. L'infanterie peut seulement charger un ennemi de flanc/arrière ou en *Désordre*.

**5 - Tenir :** Les unités doivent rester dans la zone à défendre et à portée de cdt. Elles ne peuvent pas attaquer en dehors de la zone sauf la cavalerie par une charge d'opportunité. Les tirailleurs peuvent s'éloigner de 4 UD.

### Changement d'ordre automatique :

- Peut passer de *Manœuvrer* à *Tenir* si l'ennemi approche à distance tactique.
- Peut passer à *Tenir* si capture un objectif.
- Peut passer à *Retraiter* si la moitié des unités sont éliminées ou en *Désordre*.

## TEST DE MANŒUVRE/CONTROLE (P 40)

Classe A : 2+ Classe B : 3+ Classe C : 4+

**Test Manœuvre :** Réagir à une charge ou mvt ennemi. Si l'unité est chargée, elle passe en *Désordre* en cas d'échec sinon elle reste *En Ordre* dans sa formation/orientation d'origine.

**Test Contrôle :** Arrêter une charge/poursuite.

### Modificateurs communs

Garde ou Elite/Milice +1/-1  
Général attaché/hors commandement +1/-1

### Modificateurs au test de manœuvre

En colonne/de colonne à carré plein +1/+2  
Unité menacée sur le flanc ou l'arrière -1  
Unité avec 50% de perte -1  
Unité avec un marqueur d'action -1  
Chargée par cavalerie à -4 UD -1

**PORTEES DE TIR EN UD (P 50)**

Type de tireur	Courte	Effective	Longue
Infanterie/avec carabine	-	2/3	-
Tirailleurs/avec carabine	-	3/4	-
Canon de bataillon	-	6	-
Artillerie 3-4 livres	3	6	12
Artillerie 6 livres	4	8	16
Artillerie 8-9 livres	5	10	20
Artillerie 12 livres	6	12	24
Artillerie sur colline	-	+2 UD	+4 UD

**RESOLUTION DES TIRS : 1D6 + MODS (P 52)**

Tir en priorité sur l'unité formée en face la plus proche.

D6 + Mods	Art. Courte Inf. en ligne, colonne, carré	Art. Effective Inf. dans/ depuis un bâtiment	Art. Longue Tirailleurs Canon btn
1 - 2	0	0	0
3 - 4	½	½	0
5 - 6	1	½	½
7 - 8	1½	1	½
9+	2	1	1

**Modificateurs pour l'infanterie**

Infanterie en ligne/colonne/carré	+2/0/-1
Tirailleurs FT1/FT2	+1/+2
Infanterie avec Canons de bataillon jusqu'à 2 UD	+1
Cible avec meilleur FT	-1
Tireur en Désordre	-2

**Modificateurs pour l'artillerie**

Tir à portée courte à boulets/mitraille	+1/+3
Tir à boulets sur colonne/carré ou enfilade	+1/+2
Tir immobile (sauf si opportunité)	+1
Tir et atteler ou dételé et tirer	-1
Artillerie sous feu de tirailleurs	-1
Cible plus haut ou tir de ricochet (à 4 UD)	-1

**Modificateurs communs**

Par soutien au feu/si mitraille ou inf. en ligne	+1/+2
Cible dans un couvert léger/moyen/lourd <sup>(1)</sup>	-1/-2/-3
Cible artillerie déployée ou tirailleurs <sup>(2)</sup>	-2
Tireur avec marqueur d'action	-1
Grande taille/Petite taille	+1/-1
Bon tireur/Mauvais tireur, Carabine ou Milice <sup>(2)</sup>	+1/-1
Flanc ou arrière menacé/infanterie par cavalerie	-1/-2
Par perte déjà subie (par 1,5 perte si Grande taille)	-1/perte

<sup>(1)</sup> L'artillerie avec obusiers réduit le couvert d'un niveau.

<sup>(2)</sup> Sauf tirs de tirailleur ou sur des tirailleurs dans un bâtiment.

**TEST DE MORAL (P 56)****1D6 + Moral + Modificateurs = 6+**

En cas d'échec, l'unité est en Désordre et Retraite de 2 UD/4 UD sauf si elle est dans un bâtiment ou une fortification.

Si déjà en Désordre, Fuite de 6/10 UD avec une perte de plus. Tirailleurs, artillerie et cavalerie irrégulière fuient sans perte.

**Duel au feu :** 1 - L'unité qui a subi le plus de perte lors du tir,  
2 - L'unité avec le plus faible moral,  
3 - L'unité du joueur actif.

**Modificateurs au test de moral**

Soutenue, en carré, dans bâtiment/couvert lourd	+1/+2
Général attaché/unité hors commandement	+1/-1
Unité Stoïque	+1
Unité en Désordre	-1
Flanc ou arrière menacé/infanterie par cavalerie	-1/-2
Par perte déjà subie (par 1,5 perte si Grande taille)	-1/perte

**GENERAL ELIMINE : LANCEZ 2D6 (P 27)**

Général éliminé remplacé par un général de qualité inférieure.

- Engagé au choc Eliminé sur 10+
- Attaché à une unité qui subit un tir Eliminé sur 11+

**RALLIEMENT (P 64)**

**Conditions :** Pas de marqueur action et hors distance tactique de l'ennemi ou derrière un ami formé ou dans un bâtiment ou fortification. L'unité peut bouger en restant à +4 UD de l'ennemi.

- Rallier le Désordre 1 PC ou 2 PC si unité impétueuse
- Récupérer 1 perte (\*) 2 PC et général attaché à l'unité

(\*) La première perte ne peut jamais être récupérée.

**CHARGE (P 42)**

- En priorité contre un ennemi dans les 2 UD, sinon au choix.
- La cible doit être dans les 45° du front de l'unité. Un chgt. de formation est autorisé si hors distance tactique de l'ennemi.
- L'unité pivote de 45° maxi et vise le centre de sa cible.
- L'unité avance à mi-distance (au moins à 4 UD) de sa cible.
- La cible déclare sa réaction et avance si elle contre-charge.
- La cavalerie non impétueuse peut tenter d'arrêter sa charge par un test de manœuvre. Elle reste alors En ordre.

**RESOLUTION DES CHOCS : 1D6 + MODS (P 57)**

Différence	Perdant	Vainqueur
0	1 perte + Désordre	1 perte
Mêlée	Retraite 4/8 UD	Avance 1 UD
1 à 3	1 perte + Désordre	1 attrition si charge
Retraite	Retraite 4/8 UD	Avance 1 UD
4 à 6	2 pertes + Désordre	1 attrition si charge
Fuite	Fuite 6/10 UD	Poursuite 3/6 UD
7 et +	Unité éliminée	Pas de perte
Déroute		Poursuite 3/6 UD

**Mêlée :** Le meilleur Statut gagne ou le défenseur si égalité.

**ART :** Éliminée si elle perd le combat.

**INF ou ART battue par CAV :** Une Retraite devient une Fuite.

La cavalerie peut toujours poursuivre l'infanterie.

**CAV battue par INF ou ART :** La Fuite ou Déroute devient une Retraite avec 1 attrition ou 1 perte face à ART ou INF en ligne.

**Unité en Désordre battue :** L'unité est éliminée.

**Modificateurs si charge ou contre-charge**

Cavalerie en charge si LC/MC/HC <sup>(1)</sup>	+1/+2/+3
Cavalerie avec Lance contre tous	+1
Cavalerie avec Cuirasse contre cavalerie	+1
Cavalerie en ligne contre cavalerie en colonne	+1
Cavalerie en opportunité sur infanterie ou en poursuite	+1
Infanterie chargeant en ligne/en colonne <sup>(2)</sup>	+1/+2
Charge avec Elan ou cavalerie avec ordre Attaquer	+1
Adversaire avec marqueur d'action	+1
Adversaire en Désordre/si en carré contre cavalerie	+2/+4
Adversaire en Tirailleur	+2
Attaque de flanc ou d'arrière	+4

**Modificateurs du défenseur**

Infanterie en ligne contre infanterie	+3
Infanterie contre cavalerie/1 flanc/2 flancs sûrs	+2/+3/+4
Infanterie en carré plein/creux contre cavalerie	+6/+7
Artillerie /un flanc sûr/deux flancs sûrs	0/+1/+3
Défend un couvert léger/moyen/lourd	+1/+2/+3
Tenace, Canons de bataillon	+1 chaque

**Modificateurs communs**

Meilleur moral ou statut que l'adversaire	+1/écart
Adversaire avec plus de pertes	+1/écart
Par soutien moral ou au feu/si mitraille	+1/+2
Infanterie avec meilleur FT	+1
Avantage de hauteur ou défense d'une berge	+1
Général attaché/unité hors commandement	+1/-1
Grande taille/Petite taille	+1/-1
Flanc ou arrière menacé/si infanterie par cavalerie	-1/-2
Pénalisé par le terrain si infanterie/cavalerie	-1/-2

<sup>(1)</sup> Sauf si à l'arrêt, en Désordre, poursuite ou dans un terrain.

<sup>(2)</sup> Sauf dans bâtiment, pont, gué ou lors d'une poursuite.

**FUITE ET RETRAITE (P 60)**

- Une retraite se fait face à l'ennemi, une fuite dos à l'ennemi.
- L'unité passe automatiquement derrière un ami en soutien arrière. L'unité en soutien passe en Désordre si intervalle < 1 UD ou si elle n'est pas orientée dans le même sens.
- L'unité fait mouvement en ligne droite mais peut pivoter pour éviter un ennemi/obstacle ou rejoindre un terrain.
- Si la retraite ou la fuite est bloquée l'unité est éliminée.
- Les unités en soutien peuvent reculer de 2 UD.

**POURSUITE (P 61)**

- Poursuite du vainqueur si charge/contre charge sauf dans bâtiment, fortification ou village. La cavalerie doit réussir un test de manœuvre pour ne pas poursuivre (sauf Impétueux).
- Avance de 1 UD puis continue tout droit ou pivote de 45° maxi pour engager un nouvel ennemi sans bonus de charge.
- Une unité en fuite qui est rattrapée est éliminée. L'infanterie est rattrapée par la cavalerie après 2 UD de fuite.