

REVOLUTION ET EMPIRE



POURQUOI ?

Ayant trouvé avec Mémoire 44 une règle qui permet de faire du jeu d'histoire avec figurine de façon simplissime tout en gardant un certain réalisme, j'ai fait le constat qu'il n'y a pas d'équivalent pour la période des guerres napoléoniennes.

Passionné par la reconstitution des grandes épopées de la révolution et de l'empire je n'ai pas trouvé une règle permettant de rejouer simplement à deux joueurs et dans la soirée les grandes batailles de l'époque.

J'ai donc imaginé celle qui suit en espérant qu'elle permettra de faire jouer de nouveaux adeptes et que les grognards trouveront leur compte à pouvoir refaire AUSTERLITZ en 2H maxi !

Notes de conception :

Pour garder un certain réalisme j'ai fixé l'échelle de l'unité à la division, un hexagone représente environ de 600 m à 1.000 m suivant les scénarios, 1 tour de jeu représente environ 1 heure.

La présence des hexagones simplifie et fluidifie le jeu tout en évitant les éternelles discussion sur le millimètre permettant ou pas la charge de la division de cuirassiers... Si vous avez des difficultés à vous procurer un terrain de jeu adéquat vous pourrez toujours utiliser celui de Mémoire 44, de BATTLELORE etc... ou encore vous en fournir un chez

www.miniaturesgames.com .

Les figurines de chaque unité représentent la résistance au combat de celle-ci. Une fois cette résistance dépassée l'unité cesse

d'exister en tant qu'unité combattante (ce qui ne veut pas dire que tout son effectif est éliminé physiquement). Elle est fonction de l'effectif (pour 0 à 3 figurines) et du moral, certains diraient de la résistance au feu ou au choc (pour 0 à 4 figurines).

Certaines unités sont plus efficaces car mieux entraînées ou mieux équipées, elles ont un bonus d'attaque (Infanterie d'élite, cavalerie lourde, l'artillerie de certaines nations).

L'artillerie à cette échelle représente les grandes batteries (le reste est intégré aux unités à raison d'une pièce valant 200 hommes). Une grande batterie représente de 20 à 50 canons. Cette unité est très puissante et elle est la seule à pouvoir combattre à distance. Mais elle est très peu mobile et relativement sensible à une attaque directe.

La cavalerie légère est fragile mais elle est très mobile et autonome dans ses actions. La cavalerie lourde est généralement plus solide que la légère, surtout elle est plus efficace au combat, mais elle est moins mobile et moins autonome.

L'infanterie peut manoeuvrer en ligne, en colonne, en carré, elle peut être assistée par des tirailleurs. Cependant compte tenu de l'échelle ces manoeuvres sont le plus souvent automatiques en fonction des circonstances. Il n'appartient pas au commandant en chef d'ordonner aux bataillons une mise en carré !

Ainsi le joueur peut se concentrer sur les problèmes de stratégie et de commandement.

Les difficultés de commandement et de liaison propres à l'époque sont modélisées par un système de jetons d'activation tirés au sort à chaque tour.

Chaque unité est regroupée dans un corps d'armée qui a vocation à manoeuvrer ensemble. Chaque corps d'armée dispose de un ou plusieurs jetons d'activation en fonction de la capacité de son officier commandant. Chaque général en chef peut mettre en jeu suivant son choix à chaque tour un certain nombre limité (qui dépend de sa capacité de commandement et de l'effectif de son armée) des jetons dont son armée dispose. Ces jetons sont choisis un par un permettant l'activation des unités du corps d'armée ainsi désigné.

Le tirage aléatoire va bien reproduire l'incertitude des combats de cette époque. Le choix des jetons des corps pouvant être activé ce tour-ci, éventuellement plusieurs fois, laisse un certains degré d'initiative au commandant.

Hormis cela certaines nations peuvent avoir des caractéristiques spécifiques (ex l'infanterie de la garde française recule moins facilement que les autres).



BUT DU JEU :

Sauf indication contraire du scénario le gagnant est celui qui a détruit le plus d'unités ennemis à la fin du jeu.

UNITES :

Les unités ne peuvent se diviser ou se regrouper entre elles. Les unités sont réparties en groupes appelés corps d'armée suivant le scénario.

(I)Infanterie : en moyenne 4 pièces (éventuellement 1 tirailleur (IS)).

(IE)Infanterie d'élite : idem

(C)Cavalerie légère (inclus la cavalerie de ligne ex : dragons): en moyenne 2 pièces

(HC)Cavalerie lourde : en moyenne 2 pièces

(A) Artillerie : 1 pièce

SEQUENCE DE JEU

- 1 – Activation des unités
- 2 – Tir des unités activées
- 3 – Mouvement des unités activées
- 4 – Combat des unités activées

1- ACTIVATION :

Chaque corps d'armée des joueurs est activé à tour de rôle suivant la méthode :

Chaque corps d'armée dispose de y jetons d'activation dits CA (y compris entre 1 et 3 et dépendant du chef de corps).

Chaque joueur peut disposer à chaque tour de x jetons CA (x étant fonction du général en chef) pris dans ceux à sa disposition.

Les jetons choisis par les deux joueurs sont mis face cachée dans un bol et tirés un par un au hasard. Le corps d'armée correspondant est activé, son joueur joue un SEUL groupe d'unités adjacentes entre elles (dit groupe principal) appartenant au corps. La cavalerie légère appartenant au corps activé n'a pas cette contrainte, elle peut être jouée (dite unité isolée) même séparée du groupe principal. Puis on passe au tirage suivant.

Cette procédure s'achève lorsque tous les jetons dans le bol sont tirés. Le tour de jeu est ainsi fini et un nouveau tour commence, chaque joueur recommençant à choisir ses jetons CA.

2 - TIR DES UNITES ACTIVEES:

2.1 - L'unité d'artillerie peut tirer une fois par tour sur une seule cible et si elle tire elle ne peut rien faire d'autre.

La ligne de vue doit être libre (voir section : ligne de vue). Les malus de terrain s'appliquent. Elle doit

tirer sur la case occupée la plus proche. Pas de combat en défense sur un tir.

Artillerie : 4 dés/ 3 dés/ 2 dés (3 cases) voir combat pour les pertes ;

2.2 - Les unités d'infanterie avec tirailleurs peuvent tirer sur une unité d'infanterie adjacente avec un dé, un résultat de 1 ou 2 fait une perte. Pas de combat en défense sur un tir. Pas de malus de terrain.

3 - MOUVEMENT DES UNITES ACTIVEES:

Les déplacements se font unité après unité, une unité ne se déplace qu'une fois. Une unité activée n'est pas obligée de se déplacer. Une unité ne peut pas traverser une case occupée par une unité amie.

Infanterie : se déplace de deux cases sans combat (formation en colonne de route) ou d'une case et peut combattre (formation en ligne ou colonne d'attaque)

Cavalerie légère : se déplace jusqu'à trois cases, puis peut combattre.

Cavalerie Lourde : se déplace jusqu'à trois cases, deux cases si combat.

Artillerie : se déplace jusqu'à deux cases si elle n'a pas tirée.

Route : +2 au déplacement à condition que tout le déplacement ait lieu à plus de deux hexagones de l'ennemi.

4 - COMBAT DES UNITES ACTIVEES:

4.1 – Le combat

Le combat n'est jamais obligatoire. Les combats sont résolus un par un, une unité activée après l'autre, dans l'ordre au choix du joueur. Une unité peut attaquer une seule fois une seule unité par tour (sauf poursuite).

Les pertes n'ont pas d'influence sur le nombre de dés de combat.

L'artillerie n'attaque pas en combat, elle ne peut que tirer dans la phase de tir d'artillerie, mais elle peut combattre en défense.

4.2 – Esquive :

La cavalerie lourde si elle est attaquée en phase de combat PEUT décider avant le combat de retraiter sauf face à la cavalerie.

La cavalerie légère si elle est attaquée en phase de combat DOIT retraiter avant le combat sauf face à la cavalerie.

L'esquive consiste en une retraite (voir retraite) de deux cases, ni plus ni moins. Dans ce cas la prise de terrain et la poursuite sont possibles.

4.3 – Efficacité au combat (nombre de dés)

Infanterie : 3 dés, 1 case.

Infanterie Elite : 4 dés, 1 case

Cavalerie légère : 2 dés, 1 case

Cavalerie Lourde : 3 dés, 1 case

Bonus :

- **Prise de Flanc** : + 2 dés pour l'unité active attaquant si la cible a à son contact une autre unité du camp de l'unité active qui n'est pas adjacente avec celle-ci. Les unités d'infanterie en ville, forteresse, ou attaquées que par de la cavalerie, ne subissent pas ce malus.

Malus :

- **Terrains** : Les malus de terrain et obstacles s'appliquent (voir section terrains).

4.4 – Résolution des combats (pertes – retraites – ripostes)

Pertes :

Attaque contre une unité de:

- INFANTERIE pertes sur 2 ou 3 sur un dé de 6,
- CAVALERIE : pertes sur 2,
- ARTILLERIE : pertes sur 1.

L'infanterie a la possibilité de faire une **attaque en colonne** contre de l'infanterie, cette attaque est identique au cas normal sauf que le résultat des dés est inversé : les pertes sont des retraites et inversement.

Retraites :

Pour INFANTERIE et CAVALERIE : retraite sur 1.

L'ARTILLERIE ne retraite pas (elle perd une pièce par 1 aux dés).

L'unité en retraite doit se replier vers son camp par des cases vides.

C'est le joueur de l'unité attaquée qui décide du chemin de retraite Mais elle ne peut pas traverser une unité amie, cependant elle peut l'entraîner dans sa retraite.

Les terrains n'ont pas d'effet sur la retraite s'ils sont franchissables.

Si elle ne peut pas retraiter (cases infranchissables ou bord de plateau) l'unité perd une pièce par hexagone de retraite éludée.

Riposte :

Si l'unité attaquée n'a pas reculée, elle peut riposter. Cette riposte ne donne pas droit à une poursuite, une prise de terrain, une prise de flanc.

La cavalerie peut esquiver une attaque ou une poursuite pendant cette phase (voir esquive).

4.5 - Mouvements spéciaux après combat (prise de terrain – poursuite)

Prise de terrain :

L'infanterie ou la cavalerie qui a combattu peut occuper, pendant sa phase de combat, la case laissée libre par l'unité ennemie en retraite ou détruite. Cette règle s'applique contre les unités ennemies esquivant.

Poursuite :

La cavalerie qui a repoussé sa cible peut la suivre et l'attaquer de nouveau sans que la cible ne puisse faire de combat en défense même si elle ne recule pas. La poursuite s'achève si l'attaquant le décide, la cible ne recule plus ou disparaît.

5 – UNITES SPECIALES

Tirailleurs *:

Ils sont représentés par une pièce à une figurine toujours attachée à une unité d'infanterie. Ils sont décomptés dans les pertes comme étant l'avant

dernière unité perdue. Leur perte fait perdre à l'unité la capacité de tirailleurs.
Voir section tir.

6 - DEMORALISATION :

1 unité perdue = 1 point de démoralisation. L'armée démoralisée perd un dé dans tous les tirs (y compris de tirailleurs) et combats. La perte de certains hexagones définis dans le scénario peut aussi entraîner des points de démoralisation.

7 - TERRAINS :

Les effets ne se cumulent pas (sauf exceptions notées), il faut tenir compte du plus favorable à la défense.

Forêts/bois: infranchissable hors route pour la cavalerie et l'artillerie, l'infanterie qui entre doit s'arrêter sans pouvoir combattre. – 1 dé en protection et -1 dé en attaque. La cavalerie et l'artillerie ne peuvent attaquer vers une case en forêt.

Verger/Palmeraie/Oasis /Bocage/ : Toute unité s'arrête en entrant sans pouvoir combattre. – 1 dé en attaque pour la cavalerie.

Fortifications de campagne/ Cimetière/jardins entourés de murs: – 1 dé en protection pour l'infanterie, l'artillerie et en attaque pour la cavalerie. Se cumulent avec d'autres.

Chemin creux/Ruisseaux : Pour toute attaque passant à travers : – 1 dé en protection pour l'infanterie et en attaque pour la cavalerie.

Ville : Toute unité s'arrête en entrant sans pouvoir combattre. L'artillerie et la cavalerie ne peuvent combattre dans une ville (esquive obligatoire ou destruction) ou vers une ville. – 2 dés en protection et en attaque.

Marécage : Interdit à l'artillerie. L'infanterie et la cavalerie doivent stopper en entrant et en sortant, sans pouvoir combattre. Pas de poursuite.

Pont : l'unité franchissant doit s'arrêter en entrant.

Gué : Une unité qui entre doit s'arrêter sans pouvoir combattre. Se cumule avec d'autres.

Colline : Toute unité s'arrête en entrant si elle vient d'en bas. Toute unité attaquée par le bas a -1 dé en protection. Se cumule.

Montagne : Toute unité s'arrête en entrant sans pouvoir combattre. – 2 dé en protection et en attaque. Interdit à l'artillerie et la cavalerie.

Ravins/Oued : Toute unité s'arrête en entrant sans pouvoir combattre. Interdit à la cavalerie lourde et l'artillerie. La cavalerie et l'artillerie ne peut attaquer vers.

Forteresses/Château : Interdit à la cavalerie et l'artillerie. La cavalerie ne peut attaquer vers. – 2 dés en protection et en attaque.

Lac : Infranchissable

Rivière : infranchissable

8 - LIGNE DE VUE :

Les Forêts, Verger/Palmeraie/Oasis /Bocage, Ville, colline, Forteresses, unités, montagnes, bloquent la ligne de vue. Elle s'apprécie de centre d'hexagone à centre d'hexagone. Le terrain sur lequel se trouve la cible ne bloque jamais la vue. Quand la ligne de vue longe un ou plusieurs hexagones portant des obstacles à la vue, elle n'est pas bloquée sauf si les obstacles se trouvent des deux côtés de la ligne de vue.

BIBLIOGRAPHIE

MARENGO AND HOHENLIDEN – ARNOLD
LA GRANDE ARMEE – BLOND
L'ARMEE NAPOLEONNIENNE – SOKOLOV
AUSTERLITZ, NAPOLEON, L'EUROPE ET LA RUSSIE- SOKOLOV
MEMOIRES - DECAEN
NAPOLEONICS DATA BOOKS - SMITH
MEMOIRES - GROUCHY
MEMOIRES – NEY
MEMOIRES – MARMONT
MEMOIRES – MARBOT
MEMOIRES - THIEBAULT
FRANCE MILITAIRE - HUGO
HISTOIRE CRITIQUES DES GUERRES DE LA REVOLUTION - JOMINI
HISTOIRE DE LA REVOLUTION, DU CONSULAT ET DE L'EMPIRE – THIERS
DICTIONNAIRES DES BATAILLES DE NAPOLEON - PIGEARD
GESCHICHTE DES KRIEGES RUßLANDS MIT FRANKREICH UNTER DER REGIERUNG PAUL'S I. IM JAHRE
1799 - VON OBERST MILIUTIN
WATERLOO – BARBERO
VICTOIRES, CONQUETES, DESASTRES,... - PANCKOUCKE
ATLAS DE LA REVOLUTION FRANCAISE – BERTAUD REICHEL
LA GUERRE NAPOLEONNIENNE, PRECIS DES CAMPAGNES – CAMON
MEMOIRES SUR LA CAMPAGNE DE 1796 EN ITALIE - FABRY
MONTENOTTE, LA PREMIERE VICTOIRE DE NAPOLEON -DEFOSSE
LA CAMPAGNE DE MARENGO – CUGNAC
RELATION DE LA BATAILLE DE MARENGO – BERTHIER
RELATION OFFICIELLE DE LA BATAILLE D'AUSTERLITZ - KUTUSOV
CAMPAGNE DE PRUSSE ET DE POLOGNE - FOUCART
LA CAMPAGNE DE 1805 EN ALLEMAGNE - ALOMBERT ET COLIN
NAPOLEON EN 1814 - KOCH
FIREPOWER – HUGUES
THE EVOLUTION OF WEAPONS AND WARFARE – DUPUY
IMPERIAL BAYONNET – NAFZIGER
MILITARY EXPERMENTS OF ATTACK AND DEFENSE – RUSSEL
LA CAVALERIE NAPOLEONNIENNE PEUT-ELLE SERVIR DE MODELE – AUBIER
ETUDES SUR LE COMBAT – ARDANT DU PICQ
ANATOMIE DE LA BATAILLE – KEEGAN
LE FEU, LE CHOC, LA MANŒUVRE ET L'INCERTITUDE – REICHEL
HISTOIRE DE L'ARTILLERIE – FAVE
LES MARCHES DANS LES ARMEES DE NAPOLEON – ESCALLE
LE SOLDAT IMPERIAL – MORVAN
CONSIDERATION SUR L'ART DE LA GUERRE – ROGNIAT
LES AVANTS POSTES DE CAVALERIE LEGERE – BRACK
BAUTZEN – FOUCART
PRECIS SUR LA STRATEGIE (CAMPAGNE DE 1796) – ARCHIDUC CHARLES
PRECIS HISTORIQUES DES CAMPAGNES DE L'ARMEE DU RHIN (1796 97) – DEDON
PRINCIPES DE LA GUERRE DES MONTAGNES – BOURCET
L'ATLAS DE LA GRANDE ARMEE – QUENNEVAT
CAVALERIE AU COMBAT – BONIE
LES TRANSFORMATIONS DE LA GUERRE – COLIN
COURS SOMMUN D'HISTOIRE MILITAIRE – ESM/EMIA
HISTOIRE MILITAIRE DE LA FRANCE – CORVISIER
THEORIE DU COMBAT – VON CLAUSEWITZ
L'EDUCATION MILITAIRE DE NAPOLEON – COLIN
DAVOUT ET L'ART DE LA GUERRE – REICHEL

Et bien sur les OSPREY....