

LA MARCHE DES AIGLES

LA MARCHE DES AIGLES est un wargame napoléonien rapide et amusant qui se joue à l'échelle de la brigade. Facile à mettre en place et simple à jouer, la fluidité de ses règles permet de conclure une partie en 60 à 90 minutes. La première partie des règles vous fournit toutes les informations nécessaires pour opposer deux unités d'infanterie.

Matériel nécessaire : un mètre ruban, un dé à 6 faces, une surface de jeu plane et quelques figurines.

Soclage des figurines : vous pouvez socler vos figurines individuellement montez-les sur des socles carrés (20 mm x 20 mm) ou ronds (20 mm de diamètre) en plastique ou en carton. Vous pouvez également monter plusieurs hommes de troupe (*Rankers*) sur un même socle. En revanche, montez les figurines de Personnages (*Characters*) sur des socles individuels.

Organisation des unités : l'unité tactique fondamentale de La Marche des Aigles est le bataillon, qui peut être détaillé et de qualité différente en fonction des choix du joueur. Cela permet de représenter la diversité des armées de cette période. Les bataillons sont formés d'un certain nombre de figurines qui opéreront par multiples de 4 quel que soit leur soclage. Ainsi, la taille des unités peut varier entre 16 et 48 figurines. Toute armée peut être constituée d'une combinaison d'unités de tailles et qualités diverses tant que leur total de points atteint 200.

Qualité d'unité : il y a 4 niveaux de qualité d'unité, allant des troupes peu entraînées jusqu'aux unités d'élite de l'armée. Le coût des unités augmente avec leur qualité.

Comment choisir votre armée : le tableau suivant indique le coût en points des bataillons de différentes tailles et qualités. Il vous aidera à déterminer la taille et la composition de votre armée.

QUALITE DU BATAILLON	TAILLE DE L'UNITÉ EN FIGURINES								
	16	20	24	28	32	36	40	44	48
Recrues	8	10	12	14	16	18	20	22	24
Entraînés	16	20	24	28	32	36	40	44	48
Vétérans	24	30	36	42	48	54	60	66	72
Garde	32	40	48	56	64	72	80	88	96

Pour armer les troupes légères britanniques de fusils, ajoutez 1 point par figurine.

Types de troupes : la plupart des hommes de vos bataillons seront de simples soldats armés de mousquets. Entraînés pour bouger, tirer et combattre aux ordres de leurs officiers, on les appelle hommes de troupe (*Rankers*). Le nombre minimum de figurines indiqué pour chaque unité doit obligatoirement correspondre à des hommes de troupe.

FIGURINES DE PERSONNAGE : il y a 4 types de figurines de personnage que vous pouvez choisir. Chacun a un effet unique sur l'efficacité de vos bataillons. Ils s'ajoutent au nombre minimum d'hommes de troupe (*Rankers*) par unité et ne peuvent s'y substituer.

Tambours : ils aident à faire progresser le bataillon au pas et en formation. Ils permettent de relancer les tests de MANŒUVRE ratés. Chaque bataillon peut avoir jusqu'à deux tambours. Un bataillon disposant de deux tambours peut relancer les tests de MANŒUVRE ratés deux fois dans le même tour. Dans les unités d'infanterie légère ou de fusiliers, le tambour peut être remplacé par un trompette ou un clairon. Ils coûtent chacun 2 points.

Sergents : véritable clef de voûte du bataillon, ils s'assurent que les hommes de troupe tirent exactement au bon moment. Ils permettent à un bataillon de relancer les jets de TIR (*SHOOTING*) ratés. Chaque bataillon peut avoir jusqu'à deux sergents. Un bataillon peut retenter un jet de tir manqué par tour pour chaque sergent. Ils coûtent chacun 4 points.

Porte-drapeau (Ensign) : le drapeau est un symbole essentiel de l'unité. Flottant au-dessus des soldats au cœur de la bataille, il redonne courage aux hommes de troupe quand c'est nécessaire. Le porte drapeau permet à un bataillon de relancer les tests de DÉTERMINATION (*RESOLVE*) ratés. Une unité ne peut avoir plus d'un porte drapeau. Seuls les bataillons britanniques peuvent disposer de deux figurines de porte drapeau mais elles ne compteront alors que comme un seul

personnage car les bataillons britanniques arboraient toujours deux drapeaux. Ils coûtent chacun 6 points.

Officiers : ils dirigent par l'exemple. Ce sont de véritables héros pour les hommes de troupe. Ils améliorent la capacité de combat d'un bataillon et permettent également de relancer des tests d'AGRESSION. Il ne peut y avoir qu'un seul officier par unité. Ils coûtent chacun 10 points.

COMMANDANT SUPRÊME : la figurine du Commandant Suprême contrôle votre armée. Tant qu'il est séparé d'un bataillon, il permet à tous les bataillons d'agir normalement. Il ne peut être tué lorsqu'il opère seul. S'il se joint à un bataillon, ce dernier n'a plus besoin d'effectuer de tests aux dés et obtient automatiquement le résultat attendu par le joueur. Il reçoit également les avantages suivants :

- **Manœuvre** : tous les mouvements et manœuvres, même à travers des terrains accidentés et sur pentes ascendantes, se font à pleine vitesse.

- **Précision (Accuracy)** : +1 à CHAQUE résultat de tir.

- **Aggression** : bonus de +3 au combat.

- **Détermination (Resolve)** : jamais d'échec à un test.

Si le Commandant Suprême est joint à un bataillon, tous les autres bataillons réduisent leur capacité d'un niveau de qualité, par exemple, des troupes Entraînées deviennent des Recrues. Les unités Recrues reçoivent une pénalité supplémentaire de -1 à leurs jets d'Activation. Cela fait également du Commandant Suprême une perte potentielle comme le décrivent les sections Précision et Combat. S'il est tué au combat, il ne peut être remplacé. Toutes les unités de son armée baissent alors leur qualité d'unité d'un niveau, et les Recrues reçoivent une pénalité supplémentaire de -1 car elles ne peuvent diminuer en qualité. La figurine du Commandant Suprême devrait être montée (à cheval ?) et se déplace toujours de 1D6 x 10 cm. Il s'agit d'un mouvement gratuit qui peut être effectué à tout moment dans le tour en plus d'une unité en mouvement.

MISE EN PLACE D'UNE BATAILLE : mettez en place le champ de bataille sur une table à l'aide d'un tissu vert ou de plaques de terrain. Utilisez une surface de jeu de 160 cm x 120 cm ou de 120 cm de côté. Placez-y des éléments de décor tels que des arbres, des haies, des murs ou une petite ferme. N'en abusez pas, toutefois. Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le score le plus élevé choisit le côté de la table sur lequel il va mettre en place son armée. L'autre joueur fait de même sur le côté opposé. Vérifiez qu'aucun des bataillons ne se trouve à moins de 30 cm de la ligne centrale de la table (celle qui sépare les deux camps). Le joueur qui a remporté le jet de « mise en place » peut choisir de placer un bataillon en premier ou bien demander à son adversaire de placer un des siens. Chaque joueur alterne alors le placement de ses bataillons un par un jusqu'à ce qu'ils soient tous sur la table. Placez les Commandants Suprêmes en dernier.

INITIATIVE : au début de chaque tour, lancez un D6 et ajoutez le nombre d'officiers de votre armée au résultat du dé (y compris votre commandant). Le joueur avec le score le plus élevé obtient l'initiative et peut choisir d'activer un de ses bataillons en premier ou demander au joueur ennemi de le faire avec un des siens. Après la première activation, les joueurs alternent par bataillon jusqu'à ce qu'ils aient tous manœuvré, tiré ou attaqué. Si vous n'avez plus de bataillon à bouger et que ce n'est pas le cas de votre adversaire, ce dernier peut déplacer le reste de ses bataillons avant le début du prochain tour.

LE JEU – DÉROULEMENT DES ÉVÈNEMENTS :

1. Déterminez l'initiative.
2. Les joueurs alternent les manœuvres, les tirs et les attaques avec leurs bataillons.
3. Testez la DÉTERMINATION (RESOLVE) de chaque camp.
4. Déplacements obligatoires.

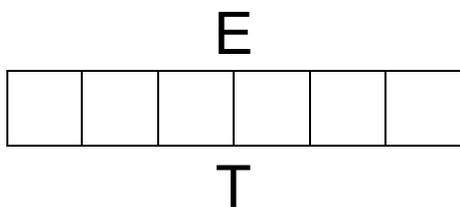
ACTIVATION : les bataillons peuvent effectuer plusieurs actions au cours d'une partie et lorsqu'ils agissent ainsi, cela s'appelle une Activation. Les déplacements et les changements ou reprises de formation sont couverts par la *Manœuvre*, les tirs (au mousquet ou au fusil) sont couverts par la *Précision*, et les attaques (à la baïonnette et au sabre) sont couvertes par *Aggression*. Chacune de ces Activations nécessite un jet de dé pour en déterminer le résultat pour le bataillon. La qualité de

vos troupes a un effet notable sur la facilité avec laquelle ces Activations peuvent être accomplies. Le tableau suivant indique le score à atteindre sur 1D6 pour réussir une Activation. En cas de réussite, le bataillon peut manœuvrer, tirer ou attaquer. Le type particulier d'activation doit être précisé pour chaque bataillon avant de lancer le dé. Si un joueur décide de ne rien faire lors d'une de ses activations, il déclare son intention à son adversaire mais doit cependant signaler un de ses bataillons comme activé. Ce dernier passe alors effectivement son tour mais a toujours la possibilité de réagir en cas d'attaque.

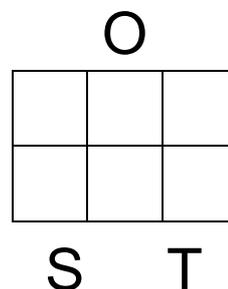
	Qualité des troupes			
	Recrues	Entraînés	Vétérans	la Garde
SCORE D'ACTIVATION SUR 1D6	5, 6	4, 5, 6	3, 4, 5, 6	2, 3, 4, 5, 6

MANŒUVRE (vos hommes peuvent-ils marcher au pas?): ceci implique que vos bataillons atteignent leur position et adoptent la meilleure formation pour faire face à l'ennemi. Les bataillons peuvent se déplacer, changer OU reprendre une formation. S'ils choisissent de se déplacer, ils doivent passer un test de MANŒUVRE. En cas de réussite, ils peuvent se déplacer de 1D6 x 5 cm en ligne et de 1D6 x 7,5 cm en colonne. En cas d'échec, ils ne peuvent pas agir ce tour-ci. Le déplacement vers l'arrière et le demi-tour se font avec 1D6 x 2,5 cm. Le demi-tour se mesure depuis l'extérieur. Les bataillons peuvent adopter deux formations différentes sur le champ de bataille lorsqu'ils font face à l'infanterie ennemie: soit en ligne, soit en colonne (voir les schémas ci-dessous). S'ils choisissent de changer de formation, ils doivent passer un test de MANŒUVRE. En cas d'échec, ils ne peuvent pas agir ce tour-ci. En cas de réussite, ils peuvent changer de la formation en ligne vers celle en colonne ou l'inverse dans n'importe quelle direction ou bien se déplacer comme décrit précédemment. Ils ne peuvent cependant pas se déplacer et changer de formation dans le même tour. Si un déplacement commence sur un terrain difficile (ou que plus de la moitié de la distance de déplacement se fait à travers un tel terrain) ou sur une pente ascendante, lancez 1D6 x 2,5 cm au lieu de 1D6 x 5 cm. Lorsqu'ils traversent un terrain difficile, les bataillons ne peuvent accomplir d'autres MANŒUVRES qu'un déplacement vers l'avant ou l'arrière. Pour un déplacement vers l'arrière, utilisez 1D6 x 1,25 cm. Lorsque vos bataillons franchissent des obstacles linéaires, retranchez 1D6 x 2,5 cm de leur déplacement. Une tentative de charge à travers des obstacles linéaires entraîne une désorganisation (*disorder*) automatique du bataillon. Les bataillons peuvent également reprendre la formation en tant que manœuvre. Ceci peut servir à réorganiser les rangs après un combat, lorsqu'ils se rallient d'une déroute, après avoir traversé un terrain difficile ou que des unités sont entremêlées (*or being interpenetrated*). Il faut toujours respecter une distance minimum de 10 cm entre les troupes adverses sauf lors d'une attaque montée.

Bataillon constitué de 6 socles de groupes de tir en Ligne (24 figurines). À noter, les positions de l'enseigne et du tambour.



Bataillon constitué de 6 socles de groupes de tir en Colonne (24 figurines). À noter, les positions de l'officier, du sergent et du tambour.



DÉSORGANISATION (DISORDER) : la désorganisation signifie que la formation et l'efficacité du bataillon ont été compromises d'une certaine manière. Les causes peuvent être se déplacer en terrain difficile (à l'exception des troupes légères en ordre éparse [*open order*]) ; ne pas avoir passé un tour complet à se rallier d'une désorganisation avant d'être attaqué ou de tirer, être attaqué par le flanc ou l'arrière tout en étant encore au combat, être entremêlé avec des unités alliées en ordre serré. Une unité en ordre serré qui pénètre en terrain difficile est désorganisée (*disordered*). Si elle interrompt son mouvement et passe un tour complet à reprendre sa formation, elle n'est alors plus considérée comme désorganisée à moins qu'elle ne reprenne son mouvement

dans ce terrain difficile. Les tirailleurs (*Skirmishers*) et les troupes légères en ordre épars ne sont pas affectés par un terrain difficile franchissable.

PRÉCISION (ACCURACY) : Tirer est facile. Le bataillon fait feu avec ses mousquets par groupe de 4. Pour chacun de ces groupes ou partie dans un bataillon, vous lancerez 1D6. Si votre résultat est supérieur ou égal au score de la table d'activation (en fonction de la qualité de vos troupes) vous avez touché un soldat ennemi. Chaque socle ne tire qu'une seule fois par tour. Le nombre de groupes de tir avec lesquels vous pouvez faire feu dépend de la distance qui les sépare de la cible.

QUI PEUT TIRER : en ligne, tout groupe de tir peut tirer si une droite ininterrompue peut être tracée entre l'avant de son socle et sa cible. En colonne, seul le premier rang de groupes de tir peut tirer si leurs cibles respectent la condition du tir en ligne. Les cibles distinctement à couvert (derrière un mur, dans un bois, etc.) réduisent encore le nombre de groupes de tir potentiels de 50%. Par exemple: un bataillon faisant feu sur une cible à couvert se trouvant à 18 cm de distance réduirait le nombre de ses groupes de tir de 50% à 25%. Rappelez-vous de toujours arrondir les fractions de 0,5 et plus à l'entier supérieur, et celles en dessous de 0,5 à l'entier inférieur. Un groupe de tir de 4 soldats est encore apte à tirer même s'il est réduit à une seule figurine. Lorsque cette dernière figurine est perdue, le nombre de groupes de tir est alors réduit de 1. Par exemple: un bataillon de 20 hommes de troupe est équivalent à 5 groupes de tir. Même avec seulement 17 figurines, le nombre de groupes de tir est toujours de 5. Mais dès qu'il passe à 16 figurines, il ne correspond plus qu'à 4 groupes de tir. Les figurines de Personnages ne sont pas comptabilisées dans les groupes de tir. Selon les circonstances, la capacité de tir peut être améliorée ou diminuée par des *Modificateurs de Tir* avant d'appliquer l'*Effet de la Portée* au nombre total de dés de tir disponibles.

MODIFICATEURS DE TIR :

Cible en colonne + 2 dés.

Britanniques en Ligne (sauf Recrues) + 2 dés.

Membres de la Garde + 2 dés.

Fusiliers britanniques faisant feu + 2 dés.

Cible en couvert léger – 2 dés.

Cible en couvert dur réduire le nombre de dés de 50%.

Désorganisé réduire le nombre de dés de 50%.

Tirailleurs (*Skirmishers*) pris pour cible réduire le nombre de dés de 50%.

EFFET DE LA PORTÉE	Portée en centimètres jusqu'à la cible		Nombre de groupes de tir qui peuvent faire feu
	Mousquet	Fusil	
	Jusqu'à 15	Jusqu'à 15	TOUS
	15-30	15-30	50%
	30-45	30-45	25%

Un groupe de tir sera toujours autorisé à tirer même s'il reste vraiment très peu de groupes de tir disponibles dans votre bataillon. Les portées ne devraient pas être mesurées à l'avance.

TIRAILLEURS (SKIRMISHERS) : il est nécessaire de limiter le nombre de tirailleurs utilisés au cours d'une partie. Chaque bataillon peut déployer jusqu'à 20% de ses hommes de troupe en tant que tirailleurs. Ce chiffre peut sembler plutôt élevé pour les deux camps, mais il facilite vraiment les calculs. Les deux compagnies d'élite (*flank companies*) des bataillons britanniques représentaient 20% de l'effectif total et n'auraient pas pu être déployées dans ce rôle. La compagnie légère d'un bataillon de ligne français représentait 16,5% de l'effectif total. Si cette option de déploiement est choisie, elle doit être appliquée avant le début de la partie pour tous les bataillons concernés. Les tirailleurs ne peuvent plus être rappelés en cours de partie. Une fois déployés, les tirailleurs sont considérés comme des groupes de tir de 2 figurines. Ainsi, 6 figurines tireront sous forme de 3 groupes. Toutes les fractions devraient être arrondies à l'entier supérieur pour les pourcentages du nombre de groupes de tir déployés ou pour les dés de tir. Les bataillons

en ligne ou en colonne ne peuvent pas tirer à travers leurs propres tirailleurs. L'ennemi doit tirer sur l'écran de tirailleurs protégeant ainsi son unité d'origine. Les tirailleurs sont activés en même temps que leur unité d'origine. Ils se déplacent à la même allure que leur bataillon d'origine et ne doivent jamais s'en éloigner de plus de 10cm. S'ils entrent au contact de l'ennemi au cours d'une attaque, ils sont retirés du jeu. Ce type de retrait n'empêchera pas l'ennemi de poursuivre son attaque vers l'unité d'origine. Leur perte n'entraîne pas de test de DÉTERMINATION.

TROUPES LÉGÈRES : un bataillon léger est le maximum autorisé par armée. Il doit être composé essentiellement de VÉTÉRANS et ne peut contenir plus de 30 figurines. S'il est utilisé, il peut déployer 75% de ses effectifs en tant que tirailleurs, le reste suivant en ordre serré à 15cm en arrière. Les troupes légères britanniques peuvent être armées de fusils et ainsi classées comme « fusiliers ». Ceci peut fournir une puissance de feu considérable au détriment d'une certaine vulnérabilité aux attaques de l'ennemi.

RISQUES ENCOURUS PAR LES PERSONNAGES PENDANT LES TIRS : si un bataillon possédant des figurines de Personnage subit des pertes sous le feu ennemi, il y a un risque qu'un Personnage en fasse partie. Si l'un des dés du tireur donne un résultat de 6, c'est un Personnage qui est perdu au lieu d'un homme de troupe. Si le bataillon comprend plus d'un Personnage, lancez un dé pour déterminer celui qui est victime de tir. Ceci s'applique également si le commandant a rejoint ce bataillon.

AGRESSION : pour venir au contact de l'ennemi, un bataillon doit passer un test d'AGRESSION. En cas d'échec, il ne peut pas agir ce tour-ci. En cas de réussite, il se déplace au contact de l'unité ennemie. Déterminez la distance de mouvement en lançant 1D6 x 5cm pour un bataillon en ligne et 1D6 x 7,5 cm pour un bataillon en colonne. S'il ne parvient pas au contact de l'ennemi, il passe un tour à se rallier mais peut contre-attaquer (sans tir défensif) s'il subit lui-même une charge. En revanche, s'il arrive au contact de l'unité ennemie, le combat s'engage.

PROCÉDURE DE COMBAT :

Les deux camps lancent 1D6.

Ajoutez le nombre de groupes de tir au résultat.

Si vous chargez en ligne, + 3 au résultat.

Si vous chargez en colonne, + 6 au résultat.

+ 3 au résultat, si le bataillon possède un officier.

+ 2 si une autre unité alliée s'est jointe au combat.

+ 2 si vous surplombez l'ennemi sur une colline.

+ 1 au résultat pour chaque figurine de Personnage dans votre bataillon.

- 1 si l'ennemi défend en couvert léger.

- 2 si désorganisé.

- 4 si l'ennemi défend en couvert dur.

Le camp obtenant le meilleur score gagne et subit 2 pertes. Le perdant subit 6 pertes, recule de 5 cm et effectue un test de DÉTERMINATION. Le vainqueur peut le poursuivre s'il le désire. Si ce n'est pas le cas, les deux unités attendent le tour suivant à moins d'être attaquées avant. En cas d'attaque, elles peuvent se défendre mais se retrouvent désorganisées. Par contre, si le vainqueur a choisi de poursuivre le perdant et que ce dernier a réussi son test de DÉTERMINATION, un round de combat supplémentaire a lieu lorsqu'il est activé par le joueur dont c'est la phase. Aucun autre bataillon ne peut se joindre au combat pendant le tour où il a commencé. S'il n'y a ni vainqueur ni perdant déclaré, aucun bonus de charge n'est alors ajouté aux résultats des dés lors du prochain tour de combat mais les autres modificateurs s'appliquent. Si un vainqueur fait reculer l'ennemi, le bonus de charge pour la formation adoptée est alors ajouté aux résultats des dés de combat. Le combat continue jusqu'à la mise en déroute d'un des bataillons. Si 2 bataillons sont déjà engagés au combat et qu'une autre unité alliée réussit un test d'AGRESSION pour se joindre au combat, elle n'est pas considérée comme combattante mais ajoute un modificateur à la valeur de combat du bataillon allié déjà engagé. Un bataillon allié ne peut se joindre ainsi qu'en chargeant le flanc ou l'arrière d'un bataillon ennemi engagé. S'il s'agit alors de la première action d'une nouvelle phase, le bataillon engagé pourra tenir compte du bonus au combat apporté par le bataillon en renfort, sinon il devra attendre son prochain tour. Lorsqu'un combat déjà engagé est activé par un joueur, l'activation compte automatiquement pour les deux bataillons au combat.

TIR DÉFENSIF : si un bataillon n'a pas encore été activé, il peut essayer de tenter un tir défensif pour répondre à une attaque. Dans ce cas, il lance 1D6.

Résultat de 1 : longue portée (25% des groupes de tir potentiels)

Résultat de 3-5 : moyenne portée (50% des groupes de tir potentiels)
 Résultat de 6 : courte portée (tous les groupes de tir font feu).
 Effectuez un test de PRÉCISION pour chacun des groupes de tir potentiels faisant feu. Retrancher 1 de chaque résultat au dé. Une perte résulte de chaque groupe de tir dont le résultat est supérieur ou égal à sa valeur de Précision. Si elle subit des pertes, l'unité attaquante effectue un test de DÉTERMINATION. En cas d'échec, elle est en DÉROUTE. En cas de réussite ou si elle ne subit aucune perte, elle va au contact et le combat s'engage. Les pertes dues au tir défensif n'ont aucun effet sur le résultat de ce combat.

RETRAIT DES PERTES : les pertes en *hommes de troupe* ne doivent pas être retirées tant que le bataillon n'a pas atteint 50% de son effectif initial. Ceci pour simuler le fait que le bataillon maintient son premier rang le plus longtemps possible. En revanche, les pertes en *Personnage* sont retirées de suite.

RISQUES ENCOURUS PAR LES PERSONNAGES AU COMBAT : si un bataillon au combat perd avec une différence de 3 ou plus, les *Personnages* de ce bataillon encourent le risque de faire partie des pertes. Lancez 1D6 pour CHAQUE Personnage sachant qu'il a 50% de chance de faire partie des pertes à la place d'un homme de troupe.

DÉTERMINATION ET BRAVOURE : il s'agit de vérifier si vos bataillons veulent continuer à combattre lorsqu'ils subissent ou assistent à un événement malencontreux. Lorsqu'il doit effectuer un test de DÉTERMINATION ou de BRAVOURE, le bataillon doit obtenir un résultat au dé supérieur ou égal à la valeur indiquée dans le tableau d'Activation. Un bataillon doit effectuer un tel test dès que : il veut Attaquer (BRAVOURE); il subit des pertes (DÉTERMINATION); il perd un combat (DÉTERMINATION); il assiste à la fuite d'un bataillon allié en ligne de vue QUELLE QUE SOIT sa distance sur la table de jeu (DÉTERMINATION); le Commandant Suprême s'est joint à lui et vient de mourir au combat ou son feu de l'ennemi (DÉTERMINATION). Lancez 1D6 et vérifiez si le résultat modifié correspond à la valeur requise dans le tableau d'Activation.

MODIFICATEURS : si le bataillon subit 50% de pertes ou davantage, - 1 au résultat du dé. Si le bataillon a perdu un combat ce tour-ci, - 1 au résultat du dé. Si un officier est présent, +2 au résultat du dé. Si un bataillon échoue à son test de DÉTERMINATION pour avoir perdu un combat, subit des pertes, vu un allié fuir, assisté à la perte du Commandant Suprême qu'il est déjà en déroute, il fuit de 1D6 x 7,5cm. S'il est déjà en DÉROUTE et que son activation est de SE RALLIER, il s'arrête alors sur place en cas de réussite de son test. Le bataillon doit ainsi passer un tour complet dans sa position actuelle pour REPRENDRE sa formation. S'il effectue un test d'Attaque et échoue à son test de BRAVOURE, il ne peut agir ce tour-ci et est considéré comme activé. Même s'il a plusieurs raisons de tester sa DÉTERMINATION au cours d'un seul et même tour, un bataillon n'effectuera ce test qu'une seule fois. Les bataillons en déroute qui sortent de la table de jeu ne peuvent y revenir.

VICTOIRE : le vainqueur est le joueur possédant le plus d'unités n'étant pas en déroute sur la table après 8 tours. En cas d'égalité, le joueur dont les unités restantes ont subi le moins de pertes est déclaré vainqueur. Si des objectifs sont en jeu, le résultat de la partie peut en dépendre.

DEUX EXEMPLES D'ARMÉES		Points
Britanniques		
1st Battalion (ENTRAÎNÉS) : 36 hommes de troupe + 1 Tambour + 1 Sergent + 1 Officier		52
2nd Battalion (ENTRAÎNÉS) : 36 hommes de troupe + 2 Tambours + 2 Sergents		48
3rd Battalion (RECRUES) : 40 hommes de troupe + 1 Sergent + 1 Officier		34
4th Battalion (VÉTÉRANS) : 28 hommes de troupe + 1 Officier		52
5th Battalion (RECRUES) : 20 hommes de troupe + 1 Sergent		14
Total des points		200
Français		
1 ^{er} Bataillon (ENTRAÎNÉS) : 24 hommes de troupe + 1 Tambour + 1 Enseigne		32
2 ^e Bataillon (VÉTÉRANS) : 24 hommes de troupe + 1 Sergent		40
3 ^e Bataillon (ENTRAÎNÉS) : 32 hommes de troupe + 2 Tambours		36
4 ^e Bataillon (GARDE) : 32 hommes de troupe + 2 Tambours + 2 Sergents + 1 Enseigne + 1 Officier		92
Total des points		200

**Ces règles sont en téléchargement LIBRE sur le site
www.victrixlimited.com**