



Version test 0.1.5

Par Lorenzo Sartori

1) INTRODUCTION

Ceci n'est pas un nouvel ensemble de règles mais une extension (encore à l'état de version d'essai) d'Impetus aux guerres napoléoniennes. Une adaptation pour Basic Impetus sera prochainement disponible.

2) ECHELLE DE JEU

Grandeur est un jeu au niveau de la Grande Tactique où chaque unité représente une brigade (ou une force équivalente). Une unité d'artillerie représente 12 à 24 canons.

Pour de plus grandes batailles, on peut passer à échelle 1 unité = 1 division et diviser de moitié les distances.

Grandeur comprend aussi une version tactique au niveau du bataillon.

3) SOCLAGE

Le soclage est le même qu'à Impetus, avec la possibilité d'augmenter la profondeur des socles. Des socles carrés de 8cm par 8cm (pour du 15 mm) sont parfaits, mais tout autre système de soclage similaires 8cm par

6cm par exemple) peut faire l'affaire. A noter qu'il faudra prévoir aussi des socles plus petits qui permettront de jouer, si vous le souhaitez, les règles au niveau du bataillon.

L'artillerie doit être basée sur 4cm×4cm pour du 15mm, 6cm×6cm pour du 28mm et 3cm×3cm pour du 6mm et 10mm. Pour du 6mm on peut utiliser des socles de 4cm×4cm pour l'infanterie et la cavalerie et de 2cm×2cm pour l'artillerie.

Les généraux d'armée et de corps sont basés comme de l'artillerie (sur des socles moins profonds si on préfère). La longueur du front est réduite de moitié pour les généraux de division, i.e. 2cm×2cm ou 2cm×3cm pour du 15mm.

4) TYPES DE TROUPES

Pour simplifier de nouveaux types de troupes ont été créés sur le modèle d'Impetus.

TROUPES MONTÉES

Cavalerie Protégée (CP)

La cavalerie lourde de choc comme les cuirassiers, les carabiniers ...

Elle doit poursuivre quand elle remporte la mêlée.

Dragons (CM)

En pratique de la cavalerie lourde aussi mais également capable de missions de reconnaissance.

Cavalerie Légère (CL)

Cavalerie employée pour la reconnaissance et servant à faire écran, comme les Chasseurs, Hussards, Lanciers, Uhlans, Cosaques. Les Cosaques peuvent aussi tirer (voir le tir d'escarmouche).

INFANTERIE

Infanterie (FP)

Il n'y a qu'un seul type d'infanterie : l'infanterie en ordre serré. Les tirailleurs ne sont pas décrits à part et sont représentés par la capacité de chaque unité d'infanterie à détacher des éléments en tirailleurs (voir tir d'escarmouche). Certaines unités d'infanterie peuvent être mélangées à de la cavalerie (FP-MX). Ces unités Mixtes gagnent des avantages grâce à la présence de cavaliers (voir règle additionnelle 5.2).

ARTILLERIE

Artillerie à pied (F-Art)

Cette artillerie peut être classée lourde (F-Art A) de 9 à 12 livres ; moyenne (F-Art B) de 6 livres ou légère (F-Art C) de 3 à 4 livres.

L'artillerie ne peut pas tirer si elle est désorganisée (réduite au silence) ou

au-delà du rayon de commandement (voir structure de commandement).

Artillerie à cheval (H-Art)

La même que l'artillerie à pied mais classée seulement moyenne ou légère, bénéficiant de plus grandes capacités de mouvement et de manœuvre.

Seule l'artillerie de corps ou de réserve est représentée ici ; on considèrera que l'artillerie divisionnaire est intégrée directement dans les brigades.

5) RÈGLES ADDITIONNELLES

1.0 Météo.

Après que le terrain ait été mis en place conformément aux règles, les joueurs tirent 2D6 (un chacun) et consultent les effets sur la table de météo.

Table de météo.

Tirage	Effets
11.12	Chaud
7.10	Temps clair
5.6	Après la pluie
3-4	Pluie
1.2	Mauvais temps (grosse pluie, neige, tempête)

Chaud. Appliquer un malus de -1 à tous les tests de discipline requis pour se déplacer de plus d'un mouvement.

Temps clair. Jeu normal.

Après la pluie. Terrain détrempe. Appliquer un malus de -1 à tous les tests de discipline requis pour se déplacer de plus d'un mouvement. Appliquer également un malus de -1 au tirs d'artillerie à plus de 5U (au delà de portée de mitraille).

Pluie. Comme ci-dessus. Appliquer aussi un malus de -2 à tous tirs (sauf pour l'artillerie à portée de mitraille).

Mauvais temps. Comme ci-dessus. Diviser de moitié le rayon de commandement (Structure de commandement).

2.0 Corps d'armée et généraux

Dans **Grandeur** un général commande un corps d'armée. Pour les armées qui ne sont pas organisées en corps (comme les britanniques), on considère qu'elles ont un unique corps.

Les unités/Brigades sont regroupées en divisions.

Contrairement à *Impetus*, les généraux ne sont pas rattachés à des unités.

Il y a trois sortes de généraux : Les généraux d'armée, les généraux de corps, les généraux de division.

Les généraux peuvent se déplacer de 20U quand leur corps est activé (et le général en chef (C en C) qui commande l'armée se déplace quand n'importe lequel des corps de son armée est activé). Les généraux peuvent toujours esquiver vers l'unité amie la plus proche, une charge, quelque soit la direction dont elle provient, ignorant les trajectoires bloquées par des unités ennemies. Pour ce faire, il n'est pas nécessaire qu'ils se déplacent d'un plein mouvement. Les généraux ne peuvent être pris pour cible d'un tir.

A part pour la détermination de l'initiative leur rôle est de garder les troupes sous leurs ordres (dans le rayon de commandement). Les généraux peuvent être rattachés à des unités. Dans ce cas les unités avec un général bénéficie en permanence, comme dans *Impetus*, d'un bonus aux tests de discipline et de cohésion, en plus un général classé comme "brave" leurs communique un bonus de +2 dés en mêlée et un bonus de +2 au test de cohésion. Dans le cas où une unité avec un général obtient un 6 au test de

cohésion à la suite d'un tir ou d'une mêlée, il faut rejeter un dé pour le général (voir 2.3) sauf dans le cas d'un général classé brave qui est automatiquement tué sur le coup.

Les généraux rattachés à une unité se déplacent avec celle-ci (même s'ils se sont déjà déplacés durant le tour) et leur rayon de commandement est réduit de moitié.

2.1 Structure de commandement et niveau des généraux

Dans **Grandeur**, il y a 4 niveau de structure de commandement :

	Rayon	Coût
Excellente	80/30	50 pts
Bonne	60/30	30 pts
Moyenne	40/20	15 pts
Mauvaise	30/15	0pts

Le premier nombre indique le rayon de commandement du général en chef, le second celui des généraux de corps et de division.

Les généraux ne sont pas tous les mêmes et leurs talents de chef varient en fonction. Les généraux de d'armée et de corps peuvent être :

	Niveau	Coût
Génial	4	40
Expert	3	30
Passable	2	20
Médiocre	1	10
Incompétent	0	-10

Les généraux de division peuvent être :

	Activé sur	Coût
Audacieux	3+	10
Hésitant	6	5

On peut augmenter de 5 pts le coût d'un général pour le rendre **brave** (voir 2.3).

Si le général de division est au-delà du rayon de commandement du général d'armée ou de corps, il doit réussir un jet d'activation (table ci-dessus) pour activer sa division.

2.2 L'importance du rayon de commandement

- **Les généraux de corps** peuvent être activés même s'ils sont au-delà du rayon de commandement du général d'armée, mais en jetant 1 seul dé d'initiative.

- **les généraux de division** au-delà du rayon de commandement du général d'armée ou de corps peuvent activer leur division si leur corps a l'initiative et s'ils réussissent un dé sur leur table (3+ pour un général audacieux, 6 pour un général hésitant).

- **Les brigades** au-delà du rayon de commandement de tout général ne peuvent se déplacer de plus d'une phase de mouvement et se réorganisent avec un malus de -1 au test de discipline.

- **L'artillerie** ne peut se déplacer de plus d'une phase de mouvement et se réorganise avec un malus de -1 au test de discipline. L'artillerie hors du rayon de commandement ne peut tirer.

2.3 Perte d'un général

Les généraux peuvent être tués ou blessés uniquement quand ils sont rattachés à une unité ou quand ils sont chargés par une unité ennemie. A son contact, ils sont automatiquement capturés ou tués.

Quand il est rattaché à une unité et qu'elle tire un 6, un général classé brave est considéré avoir été tué durant l'action. Un autre général doit alors tirer un nouveau dé et s'il obtient un 6 il est perdu pour le restant de la partie, considéré capturé ou tué.

3.0 Initiative et activation

L'initiative est déterminée par corps d'armée ou pour l'armée entière quand elle n'est pas subdivisée en corps (les britanniques par exemple).

Les généraux d'armée, à l'exception de ceux dont l'armée n'est pas composée de corps, ne tirent pas l'initiative mais influence le résultat de leurs généraux de corps. Les généraux de corps au-delà du rayon de commandement de leur général en chef ne jettent qu'un dé d'initiative.

En cas d'égalité, l'initiative revient à celui qui a le meilleur général en chef et s'il y a toujours égalité à l'armée avec la meilleure structure de commandement. Autrement rejeter le dé.

4.0 Mouvement

Toutes les troupes qui ne sont pas désorganisées peuvent effectuer un mouvement oblique ou latéral sans finir désorganisé s'il est effectué à demi-vitesse. La CL peut effectuer ces mouvements latéraux ou obliques, à pleine vitesse, sans finir désorganisée.

4.1 Carrés d'infanterie

A cause de l'échelle jouée, il n'y pas dans **Grandeur** de changements de formation. En tout état de cause, on considère que les unités d'infanterie sont censées se regrouper en carrés dès qu'une unité de cavalerie les approche à une distance de 5U. L'infanterie en carré ne peut détacher des tirailleurs (voir 5.2) et est plus vulnérable aux tirs d'artillerie. Elle peut toujours se déplacer ou charger, y compris la cavalerie, mais ne peut effectuer plus d'une phase de mouvement.

4.2 Esquive

Toute unité de cavalerie peut esquiver quand elle est chargée frontalement. L'artillerie peut aussi esquiver une charge. Les généraux peuvent esquiver même si la menace n'est pas frontale. On ne peut esquiver un tir.

4.3 Désengagement

Toute unité de cavalerie peut désengager l'infanterie ou l'artillerie. Les unités de cavalerie peuvent désengager la cavalerie seulement quand elles sont plus rapides.

5.0 Tir

Dans Grandeur, il y a seulement deux types de tirs : le tir d'artillerie et le tir d'escarmouche.

5.1 Tir d'artillerie

L'artillerie fait feu conformément à la table de tir suivante. Elle ne peut pas tirer quand elle est au-delà du rayon de commandement. L'artillerie désorganisée est réduite au silence et ne peut tirer. L'artillerie peut tirer et se déplacer ou l'inverse mais en appliquant un malus de -2 par phase de mouvement.

5.2 Tir d'escarmouche

Seules les unités d'infanterie (brigades soutenues par des tirailleurs) et certaines CL comme les cosaques ayant cette capacité peuvent effectuer un tir d'escarmouche.

La cavalerie ne peut être la cible d'un tir d'escarmouche.

Il y a une pénalité de -2 au tir d'escarmouche contre des unités mixtes (FP-MX).

Les unités en carrés ne peuvent effectuer de tir d'escarmouche (voir 4.1).

5.3 Tir d'opportunité automatique

Toute unité d'infanterie qui n'a pas subi plus de 50 % de pertes peut effectuer un tir d'opportunité à bout portant (résolu avant la mêlée, comme pour le lancer du pilum) contre un ennemi qui la charge. Cette charge doit être frontale.

5.4 TABLE DE TIR

	5U	10U	15U	30U	50U
Sk A	2	0	-1	Non	Non
Sk B	1	-2	-3	Non	Non
Art A	4	3	2	1	0
Art B	3	2	1	0	Non
Art C	2	1	0	Non	Non

Modificateurs :

-1 pour l'infanterie/la cavalerie désorganisée (L'artillerie désorganisée est réduite au silence),

+2 pour l'artillerie qui fait feu contre de l'infanterie en carré,

+2 pour un tir en enfilade (sur le flanc ou l'arrière de la cible). Ce bonus n'est pas cumulatif avec les autres modificateurs,

-2 pour un tir d'escarmouche contre une unité mixte (FP-MX).

-1 pour un tir d'escarmouche contre de la CL ou de l'Art,

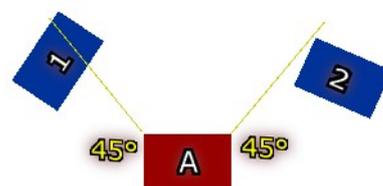
-2 à l'artillerie pour chaque phase de mouvement effectuée,

-1 pour l'infanterie, pour chaque phase de mouvement effectuée.

5.5 Tir d'enfilade

Une unité est soumise à un tir d'enfilade si le tir provient d'une unité ennemie totalement située en dehors de son arc de tir de 45°

Exemple :



L'unité 1 ne peut tirer en enfilade contre "A" et l'unité 2 le peut.

6.0 Mêlée

L'ensemble des règles d'Impetus s'applique, avec les exceptions suivantes.

6.1 Bonus d'impétuosité

La cavalerie bénéficie de son bonus d'impétuosité seulement dans des charges contre de la cavalerie et l'infanterie seulement dans des charges contre de l'infanterie.

6.2 Colline

La cavalerie située le plus haut sur une colline ne bénéficie pas du bonus de hauteur.

6.3 Artillerie en mêlée

L'artillerie n'est pas dispersée quand elle est contactée mais combat en mêlée. Elle a également la possibilité de tirer à la mitraille quand elle est chargée frontalement.

6.4 Recul après la mêlée

Les troupes montées qui ne remportent pas la mêlée doivent reculer, désorganisées, de 5U+1d6. L'infanterie en carré ne recule pas si elle perd la mêlée.

6.5 Poursuite

La CP doit poursuivre quand elle remporte la mêlée. Les autres troupes choisissent de poursuivre (si elles n'ont pas I=0). L'infanterie ne peut poursuivre qu'à l'issue des mêlées remportées face à de l'infanterie.

6.6 Charges de flanc et sur l'arrière

Toute troupe est désorganisée dès qu'elle est chargée de flanc ou sur ses arrières. Aucun autre effet ne s'applique.

7.0 Tests de cohésion

Les mêmes règles qu'à Impetus s'appliquent, mais les troupes classées

élite peuvent relancer (une fois) un résultat de 5 ou 6 ; les troupes classées vétérans peuvent relancer (une fois) un résultat de 6.

8.0 Conditions de victoire

Une armée est mise en déroute quand les troupes perdues atteignent au moins 50% de sa VDT totale. La déroute de l'armée est déterminée à la fin du tour.

APPENDICE 1

Règles concernant les carrés

Ceci est un ensemble de règles expérimentales qui vise à donner un aspect plus tactique à **Grandeur** par l'utilisation des carrés.

Le joueur peut regrouper son infanterie en carrés lorsqu'elle est activée ou par une réaction automatique à une charge de cavalerie (sans qu'il soit nécessaire d'être placé en opportunité même si cela peut aider).

Dans le premier cas, regrouper une unité en carré interdira toute autre action à l'unité, même si ce changement de formation ne réussit pas.

Pour regrouper une unité en carré, on doit réussir un test de discipline en appliquant les modificateurs suivants :

-1 si l'unité est désorganisée,

-1 si l'unité est au-delà du rayon de commandement.

Quand il s'agit d'une réaction à une charge de cavalerie, il faut appliquer en plus ces modificateurs :

+1 pour chaque phase de mouvement effectuée par l'unité qui charge,

-1 pour une attaque de flanc/ sur l'arrière,

+1 si l'unité formant le carré était en opportunité.

La cavalerie compte son bonus d'impétuosité contre de l'infanterie qui n'est pas en carré. La cavalerie qui charge de l'infanterie en carré est automatiquement désorganisée.

L'infanterie en carré ignore les attaques de flanc/sur l'arrière.

APPENDICE 2

Exemples de types de troupe

Vieille garde (FP) 5 7 3 A SkA, Elite 48 pts.
Garde ou Inf. d'élite (FP) 5 6 3 A SkA, Elite 41 pts.
Inf. de ligne (FP) 5 4 1 B SkA, 19 pts.
Vétérans, Inf. de ligne 5 4 1 B SkA, Vétérans 26 pts.
Conscrits, Inf. de ligne (FP) 5 4 1 C SkB, 12 pts.
Bleus, Inf. de ligne 5 4 1 C 9pts (Landwer par exemple, ou VBU=3, 7 pts.).
Cav. lourde de la garde 8 7 3 A Elite 45 pts.
Cuirassiers/Carabiniers (CP) 8 6 3 B Vétérans 31 pts.
Cav. Légère de la garde (CL) 12 4 1 B Elite 25 pts.
Dragons de la garde (CM) 10 4 1 B Elite 23 pts.
Hussards (CL) 12 3 1 B Elite 23 pts ou bien Hussards (CL) 12 3 1 B Vétérans 21 pts.
Dragons légers (Britanniques) 12 3 1 B Vétérans 21 pts.
Lanciers (CL) 12 3 3 B Vétérans 20 pts.
Uhlans (CL) 12 3 3 B 17 pts.
Chasseurs (CL) 12 3 1 B 15 pts.
Cosaques (CL) 12 3 1 C SkB 13 pts (les meilleurs cosaques peuvent être classés vétérans +3 pts.).
Artillerie à pied Art 6 2 0 B Art A 20 pts ou Art 6 2 0 B Art B 15 pts.
Artillerie à cheval Art 10 2 0 B Art B ou C 20 pts ou 15 pts.

Coûts

Vétérans +3 pts,
Elite +5 pts,
SkA +5 pts,
SkB +3 pts.

Traduction Boris Radici
© 2010Dadi&Piombo