

# Bataille Empire

## Précisions sur la règle

Malgré tout le soin apporté à la rédaction et à la relecture de la version 2 de Bataille Empire, quelques imprécisions subsistent. Ce document apporte des précisions sur des points de règle suite aux questions des joueurs.

### Impétueux (page 18 et page 36)

- Les unités *Impétueuses* en *Désordre* ou avec un ordre *Manœuvrer* ne chargent pas (cf. page 36).
- Les tests des unités *Impétueuses* sont effectués au début de l'activation de la division. Le général peut dépenser des PC pour commander la charge, sinon l'unité charge toute seule avec un malus de -1.

### Général éliminé (page 23-24)

- Un général éliminé est remplacé au début de la phase de commandement stratégique du tour suivant.
- Le général remplaçant ne peut plus s'attacher à une unité et ne peut donc plus donner de bonus au choc, au test de moral, au test de manœuvre ou rallier des pertes (il peut rallier le *Désordre*).

### Retraiter (page 28)

- Au moins la moitié des unités doivent se conformer à l'ordre. Pour cela on compte toutes les unités de la division, même celles qui sont en *Désordre*.
- En priorité, le général doit dépenser ses PC pour rallier les unités en *Désordre* ou les éloigner à plus de 4 UD de l'ennemi. Celles qui sont *En ordre* et à plus de 4 UD de l'ennemi doivent faire mouvement vers leur bord de table jusqu'à être à 4 UD ou moins pour respecter l'ordre *Retraiter*.
- Une fois que la moitié des unités ont respecté l'ordre, il est possible d'en déplacer d'autres librement à condition de ne pas s'approcher à 4 UD de l'ennemi.

### Contre-charge et ordre *Manœuvrer* ou *Retraiter* (page 28)

- Une cavalerie avec un ordre *Manœuvrer* peut contre-charge si elle est attaquée mais sans les unités en soutien. Seule l'unité qui est chargée peut contre-charge.
- Une cavalerie avec un ordre *Retraiter* peut contre-charge avec les unités en soutien.

### Mouvement des unités en soutien (page 38)

Seules les unités déjà en position de soutien et qui forment un groupe avec l'unité qui charge ou qui contre charge peuvent se déplacer pour soutenir. Elles doivent appartenir à la même division.

### Charge d'opportunité (page 38)

C'est une forme de charge mais avec une distance de 2 ou 4 UD est mesurée depuis le coin le plus éloigné de l'unité jusqu'à un point quelconque de la cible (cf. page 37 Cible et portée de charge).

### Retraite à travers un passage étroit (page 41)

Si une unité en ligne ou en carré doit retraiter et que derrière elle se trouve un terrain qui l'oblige à passer en colonne (pont, gué, rivière peu profonde, route entre deux bâtiments ...), alors l'unité passe automatiquement en colonne sans autre pénalité.

### Fuite ou recul face à l'ennemi (page 43)

- Lorsqu'une unité fuit ou recule face à l'avance d'un ennemi, celui-ci peut continuer son avance jusqu'à sa distance maximale de mouvement, changer de direction et/ou de formation.
- Une unité avec l'ordre *Engager* a respecté son ordre. Une unité avec l'ordre *Attaquer* doit avancer de toute sa distance ou tirer sur l'ennemi pour respecter son ordre.

### Soutien au feu et au moral (page 45)

- Une unité qui soutien au feu peut aussi compter en soutien moral pendant un combat. Cependant ces deux types de soutien ne se cumulent pas pour la même unité. Par exemple, une unité peut tirer sur un ennemi en soutien et soutenir au moral un ami attaqué au choc.
- Lors d'une charge les unités qui tirent en opportunité sur l'unité qui charge ne sont pas obligées de respecter les priorités de tir définies page 48.



Exemple : Une unité de Janissaires (en blanc) charge une unité autrichienne en ligne. Une seconde unité de Janissaires (en rouge) apporte un soutien moral.

L'artillerie autrichienne a deux choix :

- Elle tire en opportunité sur l'unité blanche de Janissaires et donne un bonus de +2 au choc. Après les chocs, lors de la phase de tir, l'unité rouge de Janissaires peut choisir de tirer sur la batterie qui pourra riposter (avec un marqueur d'action). L'artillerie a donc tiré deux fois dans le tour.

- Elle tire sur l'unité rouge de Janissaires en soutien. Le tir est résolu à la fin du mouvement de charge mais avant le choc ce qui peut amener les Janissaires à faire un test de moral et à reculer. Si les Janissaires sont à portée de tir, ils peuvent riposter sur l'artillerie. Les tirs sont alors simultanés.

### Tir de ricochet et soutien (page 54)

- Si une artillerie tire en soutien à boulet sur l'unité principale d'une charge et que le ricochet permet d'atteindre une autre unité derrière, on résout le tir de ricochet comme un tir normal avec un malus de -1 pour l'unité traversée.
- Si une artillerie tire en opportunité à boulet sur une unité en soutien d'une charge et que le ricochet permet d'atteindre aussi l'unité principale de la charge, alors ce tir de ricochet n'est pas résolu comme un tir mais apporte un bonus de +1 au combat au choc.

### Mouvement des Tirailleurs détachés (page 66)

- Si des tirailleurs se trouvent derrière une unité amie formée, ils ne sont pas obligés de se retirer pour rester à 2 UD de l'infanterie ennemie ou à 4 UD de la cavalerie ennemie.
- Les tirailleurs avec un marqueur d'action ne peuvent pas reculer, ils doivent fuir à la place.

### Flanc refusé (page 77)

Les troupes qui sont en marche de flanc entrent selon les conditions définies page 82. Cela signifie que les troupes entrent au tour suivant lorsque le dé indique leur arrivée. Par exemple si le joueur obtient un 6 au premier tour, la marche de flanc entrera au deuxième tour.

### Garnison (page 80)

Une garnison peut garder un terrain ou un objectif. Elle se comporte comme avec un ordre *Tenir*. Elle peut se déplacer dans les limites du terrain mais le général doit dépenser 1 PC (ou 2 PC si hors de distance de commandement).

### Constituer une armée (page 101)

Une division doit comporter au moins deux unités de cavalerie ou d'infanterie (hors SK).