



ET SANS RÉSULTAT ! RECONSTITUEZ LES BATAILLES DE L'EMPEREUR

Voici une nouvelle version d'une règle dont le but avoué est de reconstituer les grandes batailles de l'épopée impériale. Découvrons ses mécanismes, ainsi que le contenu de son premier supplément, consacré à la campagne de Russie.

La règle comporte plus de cent soixante-dix pages, tout en couleur. Les mécanismes de jeu n'occupent qu'une petite fraction de cet ensemble : vous trouverez en fait de très nombreux exemples de jeu et près de quatre-vingts pages de caractéristiques nationales. La première chose à déterminer est l'échelle de jeu : cinq sont proposées, avec un pouce sur la table de jeu pour 50, 75, 100, 150 ou 200 yards. Le choix de cette échelle s'effectue en fonction des dimensions du champ de bataille réel et de la table de jeu disponible. Cela a un impact direct sur le nombre de figurines par unité. En choisissant, par exemple, l'échelle médiane — un pouce pour 100 yards —, un kilomètre réel sera équivalent à 27 cm sur la table

de jeu¹ et un bataillon de taille moyenne — 300 à 500 baïonnettes — ou un groupe d'escadron d'environ 250 sabres aura un front d'environ 4 cm, quand une batterie « classique » se contentera de 2,5 cm, etc. Le nombre de figurines sur les socles n'a pas d'importance. D'ailleurs, les débutants seront certainement déçus, car ils ne trouveront aucune précision pour constituer leurs unités et aucune photo de figurines dans la règle : combien faut-il mettre de figurines sur un socle ? sont-elles sur un rang ? sur deux ? Quant aux vétérans, ils profiteront de cette liberté pour utiliser leurs figurines et le soclage dont ils ont l'habitude. Une fois l'échelle choisie pour une bataille précise, pensez à télécharger, à partir du site web dédié à la règle (www.thewargamingcompany.com), la feuille de résumés correspondante à

cette échelle, avec toutes les données directement en pouces (ou en centimètres, au choix).

Caractériser et organiser...

Les armées sont organisées de manière historique : les unités sont rassemblées en formations (normalement équivalentes à des divisions), plusieurs formations forment une force (peu ou prou un corps) et les forces sont rassemblées en une armée. Une unité est principalement caractérisée par son potentiel de combat,

LES GROGNARDS

Peinture des figurines, toutes des 15/18 mm, par Claude Corbières. L'infanterie française, les fourgons et les cavaliers russes proviennent principalement de chez *Old Glory* ; l'Empereur, son état-major, l'artillerie française attelée, le caisson d'artillerie français, l'opoltchénie et le petit caisson russe sont des *AB Figures* ; les artilleurs et leurs pièces sont un mélange de différents fabricants. Photos Jean-Philippe Imbach. Remerciements à Philippe Lempereur.

Une division française déployée : la douzaine de bataillons qui la constituent sont disposés en deux vagues, avec un écran de tirailleurs (qui n'apporte rien en termes de jeu) et deux batteries d'artillerie (attelées), le divisionnaire et une compagnie du génie en réserve. En arrière-plan, un fourgon représente la zone de ralliement de la division. Les deux « morts » indiquent que la division a deux points de fatigue.

de « 1 » pour les pires à « 7 » pour la Vieille Garde. Elle peut également être une troupe de choc (+1 à +3 au premier tour de combat), une infanterie légère, etc. Il existe également des caractéristiques au niveau des formations : troupes stoïques, enthousiastes, doctrine tactique efficace ou non, etc. Quant aux généraux, ils bénéficient d'un facteur tactique (quatre crans, de 0 à +3) et d'un de commandement (trois crans, de A à C). Ils peuvent également être spécialisés dans le commandement de masses de cavalerie, de grandes batteries, etc. Chaque joueur incarne normalement un officier supérieur à la tête d'une force, typiquement un maréchal en charge d'un corps d'armée, qui a donc à sa disposition plusieurs divisions d'infanterie, une brigade de cavalerie légère et une réserve d'artillerie et quelques compagnies du génie.

Quatre grandes phases

Le tour de jeu (vingt minutes réelles) est séparé en quatre phases principales, qui permettent le contrôle des troupes, leurs mouvements, les feux de tirailleurs et d'artillerie et, pour terminer, les combats. Les ordres — attaquer, défendre, soutenir, se déplacer ou rester en réserve — sont donnés au niveau des formations, pendant que chaque force reçoit un objectif (une ligne de crête, un village, une formation ennemie précise, etc.). L'activation des ordres s'effectue en lançant 2d6 et en ajoutant au résultat une série de modificateurs : +2 si la valeur de commandement du général émetteur est B, +1 si celle du récepteur est C, -1 par tranche de 40 cm entre ces deux généraux, -3 si la formation recevant l'ordre est à moins de 10 cm de l'ennemi, +3 si la formation est en réserve, etc. Si le total est d'au moins 7, l'ordre passe ; entre 3 et 6, il est différé de d3 tours ; moins de 3, il est perdu. Un général peut également effectuer toute une série d'actions : prendre la tête d'une formation, dépêcher une batterie d'artillerie ou une compagnie du génie en un point donné, créer une grande batterie, rallier une unité, etc. Certaines de ces actions nécessitent un test préalable, qui se réalise, là encore, avec 2d6, des

¹ Par la suite, toutes les dimensions dans l'article sont données pour cette échelle-là.

modificateurs et un résultat d'au moins 7 pour un succès.

Lors des mouvements, une notion importante est le déploiement des formations. Certes, dans une bataille rangée, la plupart sont déjà déployées, mais les renforts arrivent souvent en colonne de route (avec les unités les unes derrière les autres) et doivent impérativement se déployer pour combattre efficacement. Pour ce faire, le joueur lance 2d6 et applique une série de modificateurs :

-1 par marqueur fatigue, +3 pour la Garde, -5 si le terrain est dense, +3 pour déployer de la cavalerie, etc. Une table donne, en fonction du résultat final, le nombre d'unités (de deux à cinq) qui peuvent se déployer ce tour. Le déploie-

ment est donc un processus « long », qui se poursuit sur plusieurs tours, pendant lesquels la formation est extrêmement vulnérable. Les mouvements sont simultanés : une source de friction en général, mais, dans ce cas précis, comme les formations sont en nombre réduit par joueur et que souvent l'une des deux est en défense, les cas nécessitant des mouvements au prorata sont limités. Par tour, une division d'infanterie déployée se déplace en terrain clair de 30 cm ; une de cavalerie de 45 cm.

Toujours 2d6...

Pour la phase de tirs, un joueur lance 2d6 et ajoute, par exemple, +2 par bataillon d'infanterie déployé si sa formation utilise une doctrine tactique efficace (i.e. les tirailleurs connaissent leur métier), +1 dans le cas contraire, -3 par marqueur fatigue, etc. Pour l'artillerie, les modificateurs sont de +1 par section de deux pièces de 6 livres, +4 pour du 12 livres (+2 seulement pour du russe), etc. Si le total est d'au moins 10, la formation cible du tir doit passer un test, toujours avec 2d6 et des facteurs particuliers. Le résultat peut être une accumulation de point de fatigue, un recul, une retraite, voire une déroute. Les combats s'effectuent entre unités (et pas entre formations, comme pour les tirs), mais le principe est simi-

Sous les yeux de l'Empereur, le maréchal Ney met en place une grande batterie, constituée d'artillerie à cheval française et d'artillerie lourde bavaroise, française et italienne. Là encore, un fourgon permet de matérialiser la zone arrière de la formation.





La cavalerie russe — dragons et cosaques — disposée en trois vagues. L'opoltchénie (milice) est juste là... pour le plaisir ! Par contre, le caisson marque la zone de ralliement des cavaliers.

silhouettes fournies pour chaque régiment (par contre, pas d'informations sur les drapeaux).

Le bâton de maréchal ?

Cette nouvelle règle est clairement prévue pour ceux qui souhaitent reconstituer les grandes batailles de l'épopée impériale, d'ailleurs il n'y a pas de budget à la figurine : les ordres de bataille réels vous serviront à assembler vos armées. En fait, les « vieilles moustaches » élevées aux mamelles d' *Empire* ou *Legacy of Glory* trouveront un système assez similaire qui permet de gérer des divisions et autres masses de troupes, avec un suivi fin et précis des ordres et de leur transmission, le tout assez rapidement et surtout sans les « scories tactiques » qui ralentissaient les parties dans ces règles-là. Ici, les mécanismes sont simples et, d'ailleurs, la feuille de résumés ne fait qu'une seule page recto verso. Bien entendu, le niveau d'abstraction est plus élevé qu'une règle tactique et, jouabilité oblige, les unités ne changent pas de formation : si pour vous, une règle « Empire » se doit de proposer des bataillons en ligne, colonne, carré, etc., passez votre chemin. Par contre, si vous souhaitez vraiment vous retrouver dans la peau d'un maréchal, prendre des décisions comme un général plutôt que comme un colonel, alors *Et sans résultat !* mérite toute votre attention. Notez pour terminer qu'un aperçu des mécanismes de jeu, sur une trentaine de pages tout de même, est disponible en téléchargement libre sur le site web dédié à la règle. Quant au supplément sur le début de la campagne de Russie, il est très bien réalisé et complet.

Jean-Philippe IMBACH

ET SANS RÉSULTAT !

Qualités : bonne gestion des masses de figurines, mécanismes relativement simples, pas de « scories tactiques », excellent supplément.

Défauts : aucune photo de figurines pour expliquer certains choix.

Prix indicatifs : 55 € la règle ou le supplément.

laire, avec 2d6 par unité, l'ajout du potentiel de combat de l'unité et de facteurs tactiques. Le succès d'une unité est d'autant plus éclatant que l'écart avec le résultat adverse est important. Ainsi, au fur et à mesure de l'avancée des combats, le front d'une formation, constitué initialement d'unités côte à côte, peut se retrouver avec des unités qui restent sur place, d'autres qui avancent, reculent ou même s'enfuient. Si, à la fin d'un combat, la fatigue d'une formation est au moins égale au nombre d'unités déployées, la formation recule de 20 cm. Si elle est moitié plus importante, la formation « craque » et recule de 45 cm : un beau « trou » dans un dispositif ! Les généraux peuvent, bien entendu, subir un sort funeste et cela se teste... avec 2d6 !

Retenez que les mécanismes, sans être parmi les plus simples du marché, sont néanmoins assez faciles à mettre en œuvre. En outre, comme la structuration de la règle suit celle du tour de jeu, retrouver un point de règle est aisé. Pour autant, il manque, à mon avis, au moins une synthèse sur la fatigue, dont les détails d'implémentation sont « éparpillés » en différents endroits de la règle.

Batailles en vue !

La règle se conclut par un scénario d'introduction au système, avec un « petit » corps de part et d'autre. Pour des scénarios plus conséquents, il faut passer au supplément, de cent quatre-vingts pages, qui s'intéresse à la première phase de la campagne de Russie, et en propose une dizaine, de Mir à la Mos-

kova. En ouverture, un tableau précise, pour chaque bataille, le nombre de joueurs préconisés, le niveau de difficulté de la reconstitution, la taille (réelle) du champ de bataille et la table de jeu correspondante en fonction de l'échelle du terrain. Ainsi, la Moskova est prévue pour quinze à vingt-cinq joueurs, sur une table de plus de trois mètres de long sur 135 cm de profondeur, à l'échelle de 100 yards pour un pouce. Si vous prenez 75 yards par pouce, la table passera à 420 x 180 cm : à vous de choisir en fonction de la place et des figurines disponibles. Notez que les cartes pour les déploiements initiaux n'offrent qu'une connaissance partielle du dispositif adverse. Le tout est complété par une cinquantaine de planches uniformologiques avec des

