

	2"	4"	8"	12"	18"	
Vieille Garde ou artillerie russe	13/11	10/7	8/6	6/5	5/4	PUISSANCE
Ligne/Jeune Garde françaises ou artillerie britannique/KGL	12/10	9/6	7/5	5/4	4/3	
Autres artilleries	11/9	8/5	6/4	4/3	3/2	
Infanterie linéaire 2 rangs/mixte	2.5	1 Sk	Lourde/légère			
Infanterie linéaire 3 rangs/mixte	2	1 Sk	Sk - Tirailleurs			
Infanterie colonnaire ou carré/tirailleurs	1	1 Sk				
Cavalerie	0.5					

MODIFICATEURS DE PUISSANCE

x 2	Tir en enfilade, artillerie sur colonne, etc.
x 1/2	Tir en désordre, batterie endommagée, tir sur tirailleurs.
x 1 1/2	Tir sur Grande batterie.

DRM

+ 1	Cible attelée / a changé de formation / en mode mouvement.
- 2	Cible en tirailleurs.
?	Cible à couvert (selon scénario).

TABLE DES GÉNÉRAUX TOUCHÉS (TIRS SEULEMENT)

SCORE	6 +	Général indemne
	5 -	Général hors de combat, remplacé après un Tour
		Général charismatique DRM - 2

Table des tirs

		EFFETS				
		Tir inefficace Aucun effet	Tir impressionnant Troupe en désordre ou une batterie muette	Tir efficace Troupe en désordre et perd une base ou une batterie endommagée	Tir meurtrier Troupe en désordre et perd deux bases	Tir dévastateur Troupe en désordre et perd trois bases
PUISSANCE	Moins de 1	-	-	-	-	-
	1	10 ou moins	11 ou plus	-	-	-
	2	9 ou moins	10 ou plus	-	-	-
	3	9 ou moins	10 ou plus	-	-	-
	4	8 ou moins	9 ou plus	-	-	-
	5	7 ou moins	8, 9, 10	11 ou plus	-	-
	6-7	7 ou moins	8, 9	10 ou plus	-	-
	8-9	6 ou moins	7, 8, 9	10 ou plus	-	-
	10-11	5 ou moins	6, 7, 8	9 ou plus	-	-
	12-14	4 ou moins	5, 6, 7	8, 9, 10	11 ou plus	-
	15-19	3 ou moins	4, 5, 6	7, 8, 9	10 ou plus	-
	20-24	2 ou moins	3, 4, 5	6, 7	8 ou plus	-
	25-29	1 ou moins	2, 3, 4	5, 6	7, 8, 9	10 ou plus
	30-34	0 ou moins	1, 2, 3	4, 5, 6	7, 8	9 ou plus
	35-39	- 1 ou moins	0, 1, 2	3, 4, 5	6, 7	8 ou plus
	40-44	- 1 ou moins	0, 1	2, 3, 4	5, 6	7 ou plus
45-49	- 1 ou moins	0, 1	2, 3	4, 5	6 ou plus	
50 ou plus	-	- 1 ou moins	0, 1, 2	3, 4	5 ou plus	
		SCORE				

Table des combats

DRM

+ 1	Général attaché
+ 2	Général charismatique attaché
+ 1	Supériorité numérique de 3 contre 2 sur l'ennemi
+ 2	Supériorité numérique de 2 contre 1 sur l'ennemi
+ 3	Supériorité numérique de 3 contre 1 sur l'ennemi
+ 4	Supériorité numérique de 4 contre 1 sur l'ennemi
+ 2	Cavalerie chargeant de l'infanterie en terrain libre, qui n'est pas en carré, de moins de 5" de distance
- 3	Cavalerie chargeant de l'infanterie en terrain libre, qui n'est pas en carré, de 5" de distance ou plus
+ 1	Lanciers chargeant de l'infanterie en terrain libre
+ 1	Cavalerie lourde
+ 2	Cavalerie lourde cuirassée
+ 1	Perce avec charge ou formation soutenue
- 2	Brigade en désordre, cavalerie ne contre-chargeant pas, brigade en tirailleurs, batterie non attachée et/ou muette. <i>Ces DRM ne se cumulent pas.</i>
- 1	Pour chaque base perdue pendant les tirs précédents
+ 1 à + 3	Défenseur à couvert (selon scénario)
- 3	Défenseur débordé ou attaqué par l'arrière
+ 3	Défenseur en carré attaqué par la cavalerie
- 1	Défenseur en carré attaqué par l'infanterie
+ 2	Brigade fraîche
- 2	Brigade épuisée
+ 1	Unité régulière
+ 2	Unité d'élite

Révisée le 5 novembre 2015.
Si le texte de ces tables diffère
de la règle, le livret fait autorité

		EFFETS	
DIFFÉRENCE DES SCORES	7 ou plus	Fracassé ! DÉFENSEUR : retraite à pleine vitesse en désordre/muette. Deux bases déroutent. Un général et une batterie sont capturés si présents. Une base supplémentaire ou une batterie est capturée pour chaque point de différence entre les scores supérieure à 10. ATTAQUANT : perce avec charge à demi-vitesse vers l'unité ennemie la plus proche.	
	4, 5, 6	Ramené ! DÉFENSEUR : retraite en désordre/muette au-delà de la portée de mousquetterie/des tirailleurs ou d'une demi-vitesse (la plus élevée des deux). Une base dérouté et une batterie est endommagée si présentes. ATTAQUANT : occupe la position évacuée par l'ennemi ou perce avec charge à demi-vitesse vers l'unité ennemie la plus proche.	
	1, 2, 3	Recule ! DÉFENSEUR : les brigades retraitent en désordre à 2" de l'ennemi. Les batteries sont muettes et retraitent au-delà de la portée de mousquetterie/des tirailleurs ou d'une demi-vitesse (la plus élevée des deux). ATTAQUANT : occupe la position évacuée par l'ennemi.	
	0	Fixé au combat ! ATTAQUANT & DÉFENSEUR : les deux camps sont en désordre/muette, et chacun perd une base ou une batterie est endommagée.	
	-1, -2, -3	Recule ! ATTAQUANT : retraite en désordre à 2" de l'ennemi. DÉFENSEUR : garde sa position. L'infanterie en terrain libre forme le carré si victorieuse contre la cavalerie.	
	-4, -5, -6	Ramené ! ATTAQUANT : retraite en désordre au-delà de la portée de mousquetterie/des tirailleurs ou d'une demi-vitesse (la plus élevée des deux). Une base dérouté. DÉFENSEUR : garde sa position. L'infanterie en terrain libre forme le carré si victorieuse contre la cavalerie.	
	-7 ou moins	Fracassé ! ATTAQUANT : retraite à pleine vitesse en désordre/muette. Deux bases déroutent et un général est capturé si présent. Une base supplémentaire est capturée pour chaque point de différence entre les scores supérieure à 10. DÉFENSEUR : garde sa position. L'infanterie en terrain libre forme le carré si victorieuse contre la cavalerie.	

L'Âge des Aigles

Les guerres napoléoniennes en miniature basées sur Fire & Fury

Tables et tableaux de la 2e édition

Séquence de jeu

Interphase d'initiative

Les généraux en chef jettent chacun 1D10 pour le droit de choisir d'être le 1er joueur ou non. Initiative à l'adversaire si général en chef attaché/substitué /capturé/tué. Si généraux en chef sont tous deux engagés, initiative aux Français.

Segment 1er joueur

Phase (1) Mouvement

- Remplacer, attacher & détacher les généraux
- Mouvement des réserves
- Mouvements tactiques
- Mouvement des généraux détachés

Phase (2) Tirs

- Tirs du 2e joueur et application des résultats
- Tirs du 1er joueur et application des résultats

Phase (3) Combats

Résolution des combats et percées résultant des charges et contre-charges, avec application simultanée des résultats

Segment 2e joueur

Procéder comme pour le 1er joueur

Table des vitesses

Unité	Nominale	Route	Difficile	À gué
Infanterie colonnaire	9"	12"	x 1/2	-2"
Infanterie linéaire	6"	12"	x 1/2	-2"
Infanterie mixte	9"	12"	x 1/2	-2"
Cavalerie	12"	15"	x 1/3	-2"
Artillerie à pied	6"	9"	x 1/3	-3"
Artillerie à cheval	9"	12"	x 1/3	-3"
Généraux et ADC	12"	15"	x 1/3	-2"

- 3" par unité traversée
- Pas de mouvement si déploiement en ligne ou en ligne soutenue
- Pas de mouvement si déploiement en tirailleurs ou inverse
- 1/2 mouvement si déploiement en colonne de manœuvre, de route, faire face par le flanc, quitter le carré, une agglomération

SCORE	EFFETS		
	En désordre	En ordre	Mouvement de réserve
10 ou plus	Élan. Ralliée. Bouge normalement.	À la baïonnette ! Bouge normalement.	Élan. Bouge normalement. Ralliée si régulière.
7, 8, 9	Ralliement. Ralliée. Bouge à demi-vitesse. Pas de changement de formation.	En avant ! Bouge normalement.	Succès. Bouge normalement. Ralliée si régulière.
5, 6	Ébranlée. Ralliée mais ne peut changer de formation.	Prudence ! Bouge à demi-vitesse. Ne peut changer de formation.	Échec partiel. Pas de mouvement. Ralliée si régulière.
3, 4	Hésitante. Reste en désordre. Pas de mouvement ni changement de formation.	Armes au pied ! Pas de mouvement ni changement de formation.	Échec. Pas de mouvement.
1, 2	Ébranlée. En désordre. Retraite à pleine vitesse et perd 1 base.	En arrière ! Recule hors de portée de mousquetterie	Échec. Pas de mouvement.
0 ou moins	Déroute ! Retirée du jeu.	Retraite ! Retraite à pleine vitesse en désordre.	Échec. Pas de mouvement.

MODIFICATEURS DU MOUVEMENT TACTIQUE	MODIFICATEURS DU MOUVEMENT DE RÉSERVE
+1 Par général hiérarchique ordinaire détaché dans le rayon de cdt du général en chef (DRM + 4 maxi)	? Voir étiquette du général en chef
+2 Par général hiérarchique charismatique détaché dans le rayon de cdt du général en chef (DRM + 4 maxi)	-2 Général en chef engagé, capturé ou tué
+1 Par général hiérarchique ordinaire attaché (DRM + 4 maxi)	+1 ADC de Napoléon (non artilleur)
+2 Par général hiérarchique charismatique attaché (DRM + 4 maxi)	+1 Général en chef attaché ou substitué
+1 Unité en colonne de route ou en carré	+4 1 ^{er} Tour de la partie
+1 Infanterie colonnaire ou mixte	+4 Mvt de rés. réussi dans le Segment ami précédent
+2 Brigade fraîche	+1 Mvt de rés. raté dans le 1 ^{er} Segment ami précédent
-2 Brigade épuisée	+2 Mvt de rés. raté dans le 2 ^e Segment ami précédent
-1 Flanc(s) non sécurisé(s)	+3 Mvt de rés. raté dans le 3 ^e Segment ami précédent
-2 Repli devant l'ennemi (retour en zone de réserve)	-1 Par unité en désordre
-3 Cavalerie en désordre chargeant pendant la Phase des combats	
-1	Par niveau critique atteint ou dépassé
DRM applicables seulement pendant l'Interphase d'initiative	

Artillerie

- Dispensée du test de la Table des mouvements.
- 2 actions possibles par Segment ami : **atteler, dételer, bouger, tirer, pivoter (en batterie) de 0 à 45°.**
- Ne peut être mise en batterie que par un général dans ses 12".
- Si muette ne peut plus tirer. Doit se retirer (au moins 1/2 vitesse) au-delà de la portée de mousquetterie ou hors des lignes de tir. Est ralliée au Segment ami suivant.

L'ARMÉE FRANÇAISE

- Les brigades et batteries utilisant le mouvement de réserve ne peuvent pas déclencher de tirs ou de combats pendant le même Segment de joueur ami. Elles peuvent toutefois se défendre avec des tirs défensifs et contre-charges si ce sont des brigades de cavalerie subissant une charge de cavalerie.
- Une brigade ou batterie ne peut pas utiliser le mouvement de réserve pour entrer dans la zone tactique et en ressortir dans le même Segment de joueur ami.
- Les brigades et batteries situées dans la zone de réserve et dont une brigade ou batterie ennemie s'approche à moins de 18" n'est plus en zone de réserve, mais en zone tactique. Elles doivent dès lors bouger et combattre selon les règles applicables en zone tactique. Réciproquement, si toutes les forces ennemies reculent au-delà de 18" de toute brigade ou batterie amie, celle-ci est immédiatement considérée comme en zone de réserve.

Procédure. L'utilisation du mouvement de réserve est volontaire. Le joueur doit annoncer que la brigade ou la batterie qu'il désigne s'apprête à utiliser le mouvement de réserve, puis jette 1D10 sur la Table de mouvement (pas pour une batterie) et reporte le score + DRM à la colonne appropriée. Les DRM du mouvement de réserve sont appliqués à la place de tous les autres DRM de manœuvre (pour le mouvement tactique), même si l'unité en question termine son mouvement de réserve dans la zone tactique. **Cette procédure consomme l'usage du mouvement de réserve, même si en fin de compte l'unité ne parvient pas à bouger physiquement.** On appliquera les résultats indiqués sur la Table de mouvement dans la colonne du mouvement de réserve. Voir la Figure 8 ci-dessous.

Table des mouvements

SCORE	EFFETS		
	En désordre	En ordre	Mouvement de réserve
10 ou plus	Élan. Ralliée. Bouge normalement.	À la baïonnette ! Bouge normalement.	Élan. Bouge normalement. Ralliée si régulière.
7, 8, 9	Ralliement. Ralliée. Bouge à demi-vitesse. Pas de changement de formation.	En avant ! Bouge normalement.	Succès. Bouge normalement. Ralliée si régulière.
5, 6	Ébranlée. Ralliée mais ne peut changer de formation.	Prudence ! Bouge à demi-vitesse. Ne peut changer de formation.	Échec partiel. Pas de mouvement. Ralliée si régulière.
3, 4	Hésitante. Reste en désordre. Pas de mouvement ni changement de formation.	Armes au pied ! Pas de mouvement ni changement de formation.	Échec. Pas de mouvement.
1, 2	Ébranlée. En désordre. Retraite à pleine vitesse et perd 1 base.	En arrière ! Recule hors de portée de mousquetterie	Échec. Pas de mouvement.
0 ou moins	Déroute ! Retirée du jeu.	Retraite ! Retraite à pleine vitesse en désordre.	Échec. Pas de mouvement.

Figure 8. Table des mouvements tactique et de réserve.

Modificateurs du mouvement de réserve. Les DRM suivants sont les seuls applicables aux brigades qui tentent d'utiliser le mouvement de réserve. Ils s'imposent et se substituent à tous les autres DRM figurant sur la Table de mouvement (les DRM sont cumulatifs). Les DRM sont fondés sur des facteurs variés, mais représentent surtout la compétence et l'habileté du général en chef, ainsi que l'efficacité de son état-major. Ces DRM sont :

- + 3 si Napoléon avec Berthier comme chef d'état-major commande l'armée et n'est pas engagé.
- + 2 si Napoléon (sans Berthier comme chef d'état-major), Davout ou Wellington commande l'armée et n'est pas engagé.
- + 1 si l'archiduc Charles, Souvorov, Lannes, Masséna, Moreau, Suchet ou Blücher (1813-15) commande l'armée et n'est pas engagé.
- 0 ou pas d'effet si n'importe quel général prussien (1813-15) autre que Blücher, ainsi que Moore, Koutousov, Barclay de Tolly, Bagration ou un général français autre que ceux mentionnés ci-dessus commande l'armée sans être engagé. Ce DRM s'applique à Bernadotte qu'il soit maréchal français ou général allié (1813-15).
- - 1 si n'importe quel général autre que ceux mentionnés ci-dessus ou ci-dessous commande l'armée sans être engagé.
- - 2 si l'archiduc Jean, le duc de Brunswick, Cuesta, le tsar Alexandre ou le prince d'Orange commande l'armée sans être engagé. **Applicable aussi** quand le général en chef quel qu'il soit, est **engagé quelque part**. En d'autres termes si Koutousov est attaché à une brigade, celle-ci reçoit un DRM + 1 (voir ci-dessous), bien que toutes les autres subissent un DRM - 2 dans ce Segment de joueur ami si elles tentent un mouvement de réserve. **Applicable aussi** quand le général en chef est capturé ou tué.
- + 1 à toute formation utilisant le mouvement de réserve si un ADC non artilleur de Napoléon ou n'importe quel général en chef est engagé. Alors qu'un général qui s'attache à une brigade lui fait bénéficier d'un DRM + 1 **mais à elle seule**, la substitution confère le bénéfice du même DRM à toutes les brigades de la formation, pourvu qu'elles se trouvent dans le rayon de commandement de 12" du général s'étant substitué. Ceci veut dire pour les Français par exemple, que Napoléon avec Berthier comme chef d'état-major quand il n'est pas engagé, peut faire bénéficier d'un DRM + 3 pour