

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
- ½ mouvement si déploiement en colonne de manœuvre, de route, faire face par le flanc, quitter le carré, une agglomération

Table des mouvements

		EFFETS		
		En désordre	En désordre	Mouvement de réserve
SCORE	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

+1/+2	Chaque général hiérarchique détaché dans le rayon de commandement du général en chef/général charismatique. DRM +4 maxi.
+2/+3	Chaque général hiérarchique attaché. DRM +4 maxi.
+1	Unité en colonne de route ou en carré.
+1	Brigade colonnaire ou mixte.
+2/-2	Unité fraîche/épuisée.
-1	flanc(s) non sécurisé(s).
-2	Repli devant l'ennemi (retour dans la zone des réserves).
-3	Brigade de cavalerie en désordre chargeant pendant la Phase des combats.
-1	Par niveau critique atteint ou dépassé.

MODIFICATEURS DU MOUVEMENT DE RÉSERVE

+3	Napoléon général en chef avec Berthier comme chef d'état-major.
+2	Napoléon (sans Berthier), Davout ou Wellington généraux en chef.
+1	Charles, Souvorov, Lannes, etc. généraux en chef.
0	Koutousov, Barclay, etc. généraux en chef.
-1	Tous autres généraux en chef autres que ci-dessus ou ci-dessous.
-2	Jean, Cuesta, tsar Alexandre, etc. généraux en chef ou général en chef engagé, capturé ou tué.
+1	ADC (non artilleur) de Napoléon ou général en chef substitué/attaché.
+4	Premier Tour de jeu de la partie.
+4	Mouvement de réserve réussi dans le Segment ami précédent.
+1/+2/+3	Mouvement de réserve raté dans le(s) 1er, 2°, 3° Segment(s) ami(s) précédent(s).
-1/-1	Par unité en désordre/par niveau critique atteint ou dépassé.

Utiliser les six premiers DRM du mouvement de réserve pour le score d'initiative

Age of Eagles, 2e édition (version 2.0), publiée le 5 novembre 2015.

Le concept original du jeu Fire & Fury et son texte, copyright 1990, utilisé dans *The Age of Eagles* est réédité avec la permission de Richard W. Hasenauer. Tous droits réservés.

	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 de manœuvre, etc
x 1/2	Tireur en désordre, batterie endommagée ou tir sur des tirailleurs (2,1" à 4")
x 1 1/2	Tir en Grande batterie

DRM

+ 1	Cible attelée, a changé de formation ou en mode mouvement
- 2	Cible en tirailleurs
- 1, - 2, - 3	Cible à couvert (selon scénario)

Table des généraux touchés

SCORE		
6 ou plus	Général indemne	
5 ou moins	Général hors de combat et remplacé après un Tour de jeu	

DRM -2 de général charismatique

Table des tirs

PUISSANCE	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 ou une batterie détruite	Tir jouloyant Troupe en désordre et perd trois bases ou une batterie détruite
		Moins de 1	1	2	3	4
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

DIFFÉRENCE DES SCORES		EFFETS	
		7 ou plus	4, 5, 6
		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.	
		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 déroute 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.	
		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.	
		Fixé au combat ! ATTAQUANT & DÉFENSEUR : les deux camps sont en désordre/muette, et chacun perd une base ou une batterie est endommagée.	
		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.	
		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 déroute. DÉFENSEUR : garde sa position. L'infanterie en terrain libre forme le carré si victorieuse contre la cavalerie.	
		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.	