

SOMMAIRE

1	DÉFINITION ET PRÉCISIONS.....	32
1.1	LA DÉFINITION DE L'UNITÉ	32
1.2	DE LA NOTION D'EFFECTIF MINIMUM POUR UNE UNITÉ	32
1.3	COMMENT FRACTIONNER SES UNITÉS	32
1.4	UNITÉ ET TIRAILLEURS.....	32
2	LES DIFFÉRENTES FORMATIONS	33
2.1	LES FORMATIONS : GÉNÉRALITÉS.....	33
2.2	LES FORMATIONS DE L'INFANTERIE	33
	<i>La ligne et la double ligne</i>	<i>33</i>
	<i>La colonne</i>	<i>33</i>
	<i>Le carré.....</i>	<i>34</i>
2.3	LES FORMATIONS DE LA CAVALERIE	34
	<i>La ligne, la double ligne et la colonne.....</i>	<i>34</i>
	<i>En échelon</i>	<i>35</i>
	<i>En échiquier.....</i>	<i>35</i>
3	LES CHANGEMENTS DE FORMATION	36
3.1	LES PRINCIPES	36
3.2	PRÉCISIONS	36
3.3	CAS PARTICULIERS DES TIRAILLEURS.....	37
3.4	UNITÉ ATTAQUÉE PENDANT UN CHANGEMENT DE FORMATION.....	37
4	LES DÉGRADATIONS DE FORMATION.....	38
4.1	LES DIVERSES DÉGRADATIONS DE FORMATION	38
	<i>Désorganisée</i>	<i>38</i>
	<i>Sans formation.....</i>	<i>38</i>
	<i>En désordre.....</i>	<i>38</i>
4.2	L'OBLIGATION DE SE REFORMER.....	39
5	L'INTERPÉNÉTRATION	39
5.1	DÉFINITION.....	39
5.2	LES CAUSES DE L'INTERPÉNÉTRATION	39
	<i>Un changement de formation mal apprécié.....</i>	<i>39</i>
	<i>Un ralliement ou une esquive ne permettant pas à l'unité de s'écouler</i>	<i>40</i>
	<i>Un recul lors d'un combat</i>	<i>40</i>
	<i>Un test de moral.....</i>	<i>40</i>
5.3	LES CONSÉQUENCES DE L'INTERPÉNÉTRATION	40
	<i>Vitesse d'interpénétration.....</i>	<i>40</i>
	<i>L'unité interpénétrée</i>	<i>40</i>
	<i>Une unité contactée par un adversaire pendant qu'elle est interpénétrée.....</i>	<i>40</i>
5.4	CAS PARTICULIERS.....	40
	<i>Tirailleurs et interpénétration</i>	<i>40</i>
	<i>Batterie et interpénétration.....</i>	<i>41</i>
6	TABLEAU DES CHANGEMENTS DE FORMATION	41

1 DEFINITION ET PRECISIONS

1.1 LA DEFINITION DE L'UNITE

L'unité, ou unité tactique de base, est le plus petit groupe de figurines pouvant recevoir un ordre.

La notion d'unité s'apprécie de manière différente en fonction que l'unité soit d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie.

Constitue une unité :

- Le bataillon d'infanterie,
- Le régiment de cavalerie,
- La batterie pour l'artillerie.

1.2 DE LA NOTION D'EFFECTIF MINIMUM POUR UNE UNITE

Pour le bataillon d'infanterie, l'effectif minimal pour constituer une unité est de 8 figurines.

Pour le régiment de cavalerie, l'effectif minimal pour constituer une unité est de 5 figurines.

Pour la batterie d'artillerie, l'effectif minimal pour constituer une unité est de 3 figurines de servants.

La notion d'effectif minimum pour savoir si le groupe de figurines constitue toujours une unité est apprécié sur l'effectif de départ, et non sur l'effectif restant. Ainsi, si en cours de partie une unité ne remplit plus les conditions d'effectif, elle garde néanmoins son statut d'unité et cela quel que soit le nombre des figurines restantes ; l'unité pourra donc recevoir un nouvel ordre.

Exemple : une unité d'infanterie de huit figurines perd trois figurines, elle constitue toujours une unité, et pourra entreprendre toute action tant que son moral le lui permettra, bien que son effectif ne soit plus que de 5 figurines.

L'unité constitue toujours un ensemble indivisible, qu'on ne peut en principe pas fractionner en plusieurs parties. Il existe néanmoins des exceptions.

1.3 COMMENT FRACTIONNER SES UNITES

Lorsqu'un bataillon comprend des compagnies spécialisées (compagnies légères ou compagnies de

grenadiers à l'intérieur des armées françaises ou russes par exemple), le joueur a le choix de :

- laisser les compagnies spécialisées avec l'unité,
- les regrouper au niveau du régiment ou de la brigade pour en faire des bataillons indépendants.

Exemple : un régiment d'infanterie française constitué de trois bataillons de six compagnies de 120 hommes (18 figurines) peut se présenter :

- En trois unités les compagnies spécialisées étant laissées avec les bataillons.
- En quatre unités, les grenadiers ou les voltigeurs étant regroupés en un bataillon indépendant de 360 hommes (9 figurines), les bataillons ne présentant plus qu'un effectif de 15 figurines.
- En cinq unités les grenadiers et les voltigeurs formant chacun un régiment indépendant.

Le joueur peut donc présenter un bataillon de voltigeurs regroupés de neuf figurines, un bataillon de neuf figurines de grenadiers et 3 bataillons de douze figurines de fusiliers.

Comme nous le voyons, le fait de regrouper les compagnies spécialisées permet au joueur de disposer de 5 unités au lieu de trois.

Une unité posée sur la table de jeu constitue une entité unique et indivisible. C'est pourquoi toutes les figurines qui la constituent doivent toujours demeurer en contact de bases, sauf si une partie de l'unité est en tirailleur.

1.4 UNITE ET TIRAILLEURS

Une unité qui comporte une ou plusieurs compagnies pouvant évoluer en tirailleur peut les déployer jusqu'à 7 cm du reste de son effectif.

Exemple : un bataillon d'infanterie déployé en ligne détache sa compagnie légère (voltigeurs par exemple) en avant de son front en tirailleur. La compagnie légère ne pourra pas être éloignée de plus de 7 cm du reste de l'unité, les 7 cm se calculant de base à base.

2 LES DIFFERENTES FORMATIONS

2.1 LES FORMATIONS : GENERALITES

Pour se déplacer, tirer ou combattre, une unité doit être en formation, elle sera soit :

- en ligne les figurines sont au contact de bases côte à côte sur un seul rang,
- en double ligne les figurines sont en contact de bases côte à côte et sont placées sur deux rangs,
- en colonne les figurines sont côte à côte sur plusieurs rangs de profondeur,
- en carré (pour adopter cette formation une unité doit comprendre au moins 6 figurines) ; seule l'infanterie peut utiliser cette formation,
- en tirailleurs, l'unité utilise les bases spéciales ; seule l'infanterie peut utiliser cette formation,
- en échelon ou en échiquier par escadrons ou par compagnies ; seule la cavalerie peut utiliser ces formations.

A cette époque deux types de formation sont essentiellement utilisés, la ligne ou la colonne.

On parle alors d'ordre mince pour la ligne et d'ordre profond pour la colonne*, alors que le terme ordre lâche ou ordre dilué sera utilisé pour les tirailleurs.

Mais comme rien n'est vraiment simple dans les règlements militaires, il existe plusieurs types de colonnes et de lignes.

** Les français utilisaient l'ordre mixte, c'est-à-dire, qu'ils faisaient avancer un bataillon déployé en ligne flanqué de deux colonnes à chacune de ses extrémités.*

2.2 LES FORMATIONS DE L'INFANTERIE

Les formations d'infanterie sont différentes d'une nation à une autre. Il faut donc consulter l'annexe des formations nationales pour examiner avec précision l'ordonnement des compagnies.

La ligne et la double ligne

C'est la formation de base de toute unité qu'elle soit d'infanterie ou de cavalerie ; dans la logique historique on se forme toujours en ligne, et on forme toujours la colonne à partir de la ligne.

La ligne est utilisée pour défendre ou attaquer au feu. Le fait d'être déployé en ligne permet à une unité d'exploiter avec un rendement maximum sa puissance de feu tout en couvrant un maximum de terrain.

La ligne est utilisée pour la charge par la cavalerie.

Si en jeu la ligne est représentée par une ligne de figurines, dans la réalité la ligne se formait pour la plupart des nations sur trois rangs de combattants, ainsi quarante deux hommes en ligne présentaient un front de 14 hommes sur trois rangs. Les trois rangs et l'écart entre les compagnies expliquent la profondeur du socle des figurines.

La double ligne est utilisable par toutes les cavaleries*, mais ne sera utilisée que par certaines infanteries**.

** La ligne de cavalerie est constituée de quatre rangs de profondeur*

*** Infanterie anglaise par exemple*

La colonne

La colonne est essentiellement utilisée pour les déplacements, plus rarement pour l'attaque, tout du moins en théorie*.

** Le règlement français ne prévoit pas l'attaque en colonne*

L'emploi des colonnes se justifie alors par la recherche d'une décision rapide, on espère que le choc d'une colonne ordre (profond) sur une ligne (ordre mince) provoquera la rupture de cette dernière.

Une colonne cherche toujours à attaquer le centre d'une ligne pour l'enfoncer, et séparer le bataillon en deux parties.

Sur la fin de l'Empire on placera même des bataillons déployés en ligne les uns derrière les autres pour former de véritables colonnes de bataillons.

Si les Russes, les Français, les Prussiens et les Autrichiens sont des adeptes de l'ordre profond, tout du moins à la fin de l'Empire, les Anglais* restent fidèles à la doctrine de la ligne et de l'ordre mince.

** La ligne anglaise est formée sur deux rangs, le fait de se former en double ligne lui permet alors de disposer de quatre rangs.*

La colonne est donc plus souple et plus rapide d'utilisation que la ligne, car son front moins étendu lui permet d'être moins vulnérable aux feux d'infanterie, mais constitue toujours une cible privilégiée pour l'artillerie.

Il existe deux types différents de colonnes pour l'infanterie.

♦ La colonne de marche ou de compagnies

Lorsque les compagnies sont placées les unes derrière les autres on parle de colonne de marche, de route ou de compagnies.

Cette formation est la plus adaptée pour les déplacements rapides, n'ayant pas d'alignement à respecter, elle progresse plus vite que la ligne.

Ce type de colonne peut être également utilisé pour l'attaque, si l'espace autorisé par le terrain est étroit par exemple.

Certaines nations comme l'armée russe ayant des compagnies de 4 figurines, utiliseront la colonne par sections, deux sections formant une compagnie.

Exemple : le bataillon russe en colonne de compagnies se présente sur quatre figurines de front, sur quatre rangs de profondeur, la colonne par sections lui permet de se présenter sur deux figurines de front sur huit rangs de profondeur.

♦ La colonne de division

Le vocabulaire militaire est relativement complexe, les mêmes termes pouvant être employés pour désigner deux choses différentes.

Ainsi, si la division est une entité de commandement confiée à un Général, en tactique lorsque deux compagnies sont réunies elles forment une division.

En jeu on parle de colonne de division lorsque deux compagnies sont alignées côtes à côtes, les autres compagnies de l'unité étant placées derrière.

Exemple : un bataillon français de 18 figurines, se présente sur trois figurines de front, sur six rangs de profondeur, chaque rang disposant du même front. En colonne de division le même bataillon se présente sur 6 figurines de front sur trois rangs de profondeur, chaque rang ayant le même nombre de figurines que le premier rang.

La colonne de division est donc souvent utilisée pour l'attaque, tandis que d'autres nations ne s'en serviront que comme formation de manœuvre.

Le carré

L'infanterie, surtout déployée en ligne, est vulnérable sur ses flancs aux charges de cavalerie. Aussi, elle se forme en carré pour présenter aux cavaliers ennemis une formation sans faille, qu'il est difficile de pénétrer.

Le carré creux forme alors une ligne fermée, qui fait face à quatre directions différentes.

Le carré doit comprendre au moins 6 figurines à sa formation, et se constitue à partir de la ligne.

Une unité en carré a une capacité de mouvement égale à la moitié du mouvement en ligne dans une des quatre directions que présente le carré.

Le carré n'est pas avantage contre de l'infanterie. Il est préférable, en se plaçant en colonne, de faire pivoter ses figurines de flanc en ¼ de période et d'éviter ainsi d'être pénalisé par une prise de flanc. La procédure est identique en cas de prise de dos sur une colonne immobile. Ce pivotement ne peut pas s'effectuer quand l'unité est en mêlée.

Les unités contre un carré non rompu, ou contre un obstacle, combattent au tour suivant en étendant les fronts et en ne comptant que les figurines en contact de base.

Une unité prussienne en colonne peut également constituer un carré, carré dit plein, en cas de menace réelle de cavalerie ou de risque d'interpénétration, en faisant tourner ses figurines de flanc sur l'extérieur et ses figurines de queue vers l'arrière. Ce carré plein ne peut pas se déplacer et ne bénéficie d'aucun des avantages liés au carré creux, il permet simplement à l'unité d'obtenir un bonus en mêlée de +1 et d'éviter le malus au moral attaché à l'infanterie non en carré contre la cavalerie.

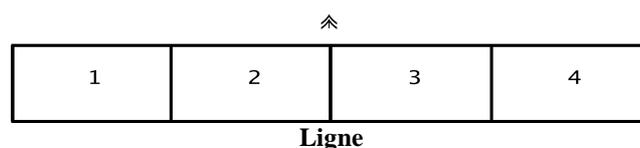
2.3 LES FORMATIONS DE LA CAVALERIE

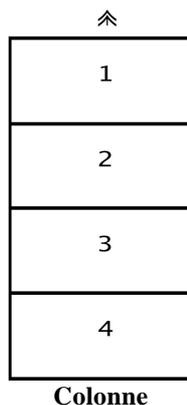
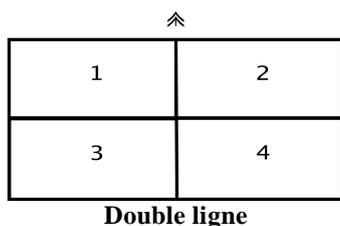


La cavalerie présente sur une table de jeu évolue toujours en régiment, jamais par escadron. Encore une fois l'unité constitue une entité indivisible.

La ligne, la double ligne et la colonne

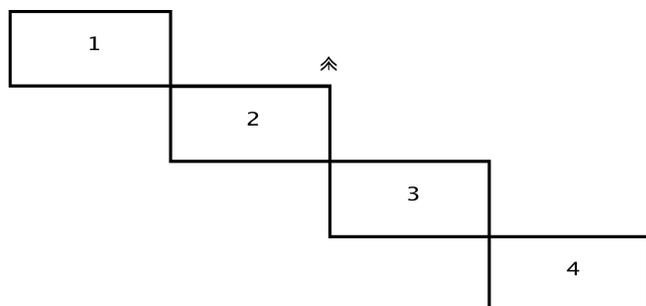
La cavalerie peut adopter comme formations la ligne, la double ligne et la colonne.





La cavalerie en ligne sur deux rangs est considérée en masse pour les tirs (facteur tactique, sur plus d'un rang ou en carré).

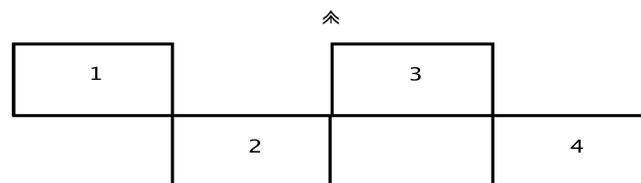
En échelon



La formation en échelon permet le mouvement à la vitesse de la colonne. Quand le premier escadron a touché l'ennemi, les escadrons suivants peuvent continuer leur mouvement et, éventuellement, prendre de flanc l'unité ennemie touchée par le premier escadron.

Cette manœuvre est au choix du joueur et à condition qu'il reste assez de potentiel mouvement à ces derniers pour effectuer cette manoeuvre.

En échiquier



La formation en échiquier permet le déplacement en ligne, et ne de faire toucher que les deux escadrons de tête.

Quand les escadrons de tête ont touché, le joueur a le choix entre amener les escadrons de queue, s'il reste assez de potentiel mouvement, ou laisser les escadrons sur place*, de manière à couvrir un éventuel recul ou ralliement des escadrons de tête.

** L'échiquier permet donc à un régiment de se couvrir lui-même, car en cas de ralliement le joueur pourra ne faire rallier que les escadrons au contact dans les intervalles. Les reformer derrière les escadrons de réserve et ainsi de suite.*

Avertissement : une colonne qu'elle soit de cavalerie ou d'infanterie, qui attaque une ligne d'infanterie non entamée (n'ayant pas perdue de figurines) et qui n'est pas soutenue, sera repoussée dans 90% des cas.
Une unité de cavalerie qui charge un carré formé non entamé, sera repoussée dans les mêmes conditions.



3 LES CHANGEMENTS DE FORMATION

3.1 LES PRINCIPES

Un changement de formation est une manœuvre très compliquée pour une unité. Il s'agit d'une procédure complexe qui nécessite une parfaite coordination de l'ensemble des compagnies de l'unité.

Si les changements de formation sont répétés sur les terrains d'exercice, au combat ils doivent être effectués sur un terrain qui ne s'y prête pas forcément, et à proximité de l'ennemi, dans un vacarme souvent infernal. C'est pourquoi les ordres sont transmis par les tambours et les fifres, tandis que la cavalerie utilisera la trompette.

Une unité qui change de formation est vulnérable le temps qu'elle l'effectue, il convient donc d'être particulièrement attentif à la parfaite faisabilité d'un changement de formation sur une table de jeu, sous peine de voir l'unité durement sanctionnée si elle est prise en défaut.

Avant d'entreprendre un changement de formation, le joueur doit se poser les questions suivantes :

- Combien de temps mettra l'unité à adopter la formation recherchée ?

Exemple : si la formation recherchée se prend en $\frac{3}{4}$ de période l'unité peut-elle réaliser ce mouvement en toute sécurité ?

- Dans quelle direction l'unité va-t-elle se déployer ?

Exemple : une colonne de compagnies française se déploie en ligne par la gauche si les grenadiers sont en tête, par la droite si se sont les voltigeurs.

- L'espace disponible sur la table de jeu, permet-il à l'unité d'entreprendre et de réaliser le changement de formation recherché ? L'espace nécessaire aux diverses compagnies pour effectuer le changement de formation doit nécessairement être totalement libre.

- La formation adoptée ne sera-t-elle pas de nature à pénaliser l'unité pour la suite de la partie ?

Exemple : une unité française se forme en colonne de division droite en tête*, si elle doit passer en ligne plus tard, elle ne pourra le faire que sur sa gauche.

* Dans une colonne de division française, lorsque les grenadiers sont en tête de colonne on dit droite en tête, s'il s'agit des

voltigeurs on parle de gauche en tête, enfin si les voltigeurs et les grenadiers constituent la tête de colonne on parle d'élites en tête. Les voltigeurs, s'ils sont avec l'unité, forment toujours le côté gauche du bataillon, les grenadiers étant toujours placés sur la droite de ce dernier.

3.2 PRECISIONS

Un changement formation peut se poursuivre au-delà de la période lors de laquelle il a été commencé.

Exemple : une unité qui a commencé un changement de formation lors de la 2^{ème} $\frac{1}{2}$ période, et qui ne dispose plus assez de temps pour terminer ce mouvement dans la période, finira son changement de formation sur la $\frac{1}{2}$ période suivante, sans aucune pénalité.

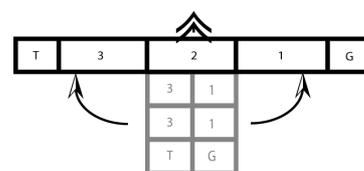
Un changement de formation s'effectue toujours à l'arrêt, c'est-à-dire que l'unité ne se déplace pas, pas plus qu'elle ne tire pendant qu'elle effectue son changement de formation. Néanmoins, un changement de formation est assimilé à un mouvement.

Tout changement de formation commencé doit être mené à son terme, même si ce dernier met l'unité en péril. C'est au joueur d'apprécier la situation avant de faire entreprendre un changement de formation à une unité.

Le joueur ne peut plus revenir en arrière, et devra adopter la formation recherchée.

Exemple : une unité en colonne veut passer en ligne, le mouvement de changement de formation commencé, le joueur se rend compte que l'espace disponible sur la table de jeu ne lui permet pas d'atteindre la formation recherchée.

Les changements de formation sont toujours réalisés soit à partir de la tête de colonne qui ne bouge pas, soit du centre ou d'une des extrémités d'une ligne qui ne bouge pas.



Passage de colonne de division à ligne d'un bataillon russe

Exemple : une unité d'infanterie française deuxième période en colonne de compagnies voltigeurs en tête, veut repasser en colonne de division, la colonne de division sera effectuée sur les voltigeurs. Les voltigeurs ne bougent pas, les compagnies s'alignant derrière et à côté de la tête de colonne.

Si le joueur désire avoir les grenadiers en tête, il doit au préalable passer de colonne de division à ligne, puis de ligne à colonne de marche, les grenadiers ne bougeant pas, les compagnies s'alignant alors derrière les grenadiers.

Quels que soient les ordres reçus par une unité, elle peut changer de formation à volonté, sans pour autant que le changement de formation fasse l'objet d'un ordre écrit.

Un changement de formation ne vise qu'à une meilleure exécution de l'ordre reçu par l'unité.

Suivant la nation jouée, l'infanterie ou la cavalerie est classée en catégorie A, B ou C. Cette différence correspond à la diversité d'entraînement des troupes, de la qualité des cadres, mais aussi tient compte de l'organisation structurelle du bataillon.

Exemple : les temps donnés concernent les nationalités dont l'infanterie est classée en catégorie A.

- Il faut $\frac{3}{4}$ de période à une unité pour passer de la ligne à colonne de marche et vice-versa.
- Il faut une $\frac{1}{2}$ période à une unité pour passer de la ligne à colonne de division et vice-versa.
- Il faut $\frac{1}{4}$ de période à une unité pour passer de colonne de division à carré et vice-versa.
- Il faut une $\frac{1}{2}$ de période à une unité pour passer de ligne à carré et vice-versa.
- Il faut $\frac{1}{4}$ de période à une unité pour passer de ligne en tirailleur (sous réserve que les conditions d'effectifs soient remplies).
- Il faut $\frac{1}{4}$ de période à une unité pour faire passer sa tête de colonne en tirailleur.

3.3 CAS PARTICULIERS DES TIRAILLEURS

L'infanterie peut déployer en tirailleur une partie de l'unité* (jusqu'aux $\frac{2}{3}$), voire la totalité pour l'infanterie légère**. Cette manoeuvre s'effectue par compagnie, jamais en dessous. Pour une unité d'infanterie légère souhaitant se déployer entièrement en tirailleur, les bataillons dont l'effectif est égal ou inférieur à 12 figurines effectuent ce mouvement en $\frac{1}{4}$ de période ; les bataillons dont l'effectif est compris entre 13 et 18 figurines effectueront ce mouvement en une demi période ; pour les effectifs supérieurs à 18 figurines, le temps nécessaire pour passer l'ensemble de l'unité en tirailleur et vice et versa sera de $\frac{3}{4}$ de période.

* Sauf les unités d'élites regroupées, si l'effectif de ces dernières est inférieur à neuf figurines.

** Les seuls cas où une unité peut déployer l'ensemble de son effectif en tirailleur sont lorsque l'unité peut entrer dans un bois, ou lorsqu'elle occupe un obstacle linéaire dur ou léger.

3.4 UNITE ATTAQUEE PENDANT UN CHANGEMENT DE FORMATION



Si une unité est attaquée par une unité ennemie pendant qu'elle change de formation, elle termine ce changement, mais sera immédiatement :

- sans formation si l'unité ennemie est de l'infanterie chargeant ou non,
- sans formation si l'unité ennemie est de la cavalerie qui attaque sans charger,
- en désordre si l'unité ennemie est de la cavalerie à la charge.

Exemple : une unité d'infanterie classe A en colonne de division entreprend de passer en ligne. Avant d'avoir terminé son changement de formation elle est touchée par une unité de cavalerie ennemie à la charge. L'unité chargée termine sa ligne, si l'unité de cavalerie ennemie a bien parcourue un $\frac{1}{4}$ de période en ligne droite avant de toucher l'unité chargée, l'unité contactée est en désordre. Si la distance parcourue par la cavalerie est inférieure à $\frac{1}{4}$ de période l'unité chargée est sans formation, la charge n'étant pas effective.

Le combat se résout comme un combat classique, mais l'unité chargée ripostera en appliquant les malus correspondants, soit unité en désordre, soit unité sans formation.

Dans tous les cas, une unité qui change de formation est sans formation pendant qu'elle effectue ce mouvement. Il paraît logique que l'unité quittant une formation pour en prendre une autre soit sans formation pendant la phase intermédiaire.

4 LES DEGRADATIONS DE FORMATION

4.1 LES DIVERSES DEGRADATIONS DE FORMATION

Une unité en formation sur la table de jeu est considérée formée, mais au cours de la bataille une unité peut voir sa formation se dégrader. Cette dégradation peut être due au combat ou intervenir suite au passage d'un obstacle par exemple.

La dégradation de formation comporte trois niveaux plus ou moins graves, cette dégradation pouvant avoir des conséquences sur la capacité de l'unité à tirer, à combattre mais également sur son moral.

Il existe trois niveaux de dégradation d'une unité :

- désorganisée (niveau de dégradation le plus bas)
- sans formation (niveau de dégradation médian)
- en désordre (niveau de dégradation le plus grave)

Désorganisée

Une unité désorganisée est une unité qui a un petit flottement dans sa cohésion. Elle garde sa formation d'origine (avant désorganisation). Elle peut donc entreprendre toute action, ce niveau de dégradation de formation ne la pénalisant que pour les combats corps à corps et la charge.

Un changement de formation réorganise automatiquement une unité.

Exemple : une unité d'infanterie classe A en colonne de division se trouve désorganisée suite à un combat ; elle décide de passer en ligne, l'unité met donc une $\frac{1}{2}$ période à effectuer ce changement de formation. L'unité sera réorganisée à la fin de son changement de formation.

Dans la mesure où l'unité n'aurait pas fait de changement de formation, elle doit perdre $\frac{1}{4}$ de période à se réorganiser sur place.

Si une unité désorganisée décide, suite à son combat, de se déplacer sans se réorganiser, la désorganisation persiste, tant que le joueur ne se réorganise pas, ou ne change pas de formation.

Sans formation

Une unité sans formation est une unité qui a un flottement assez important dans sa cohésion. Les écarts entre les rangs ne sont plus respectés, et certains soldats

se trouvent éloignés de la compagnie (suite au franchissement d'un obstacle) ou sont retardés et doivent la rejoindre (suite à une marche forcée par exemple). Il faut donc un minimum de temps au bataillon pour se reformer.

Le fait qu'une unité se trouve sans formation affecte le combat, la charge, le tir et le moral de cette dernière.

Néanmoins, il convient de régler les combats, tirs et moral, sur la formation de l'unité sur la table.

Exemple : une unité sans formation suite à une marche forcée était en colonne de compagnie. Le calcul du moral pour savoir si une unité ennemie est dans le dos ou sur le flanc est calculé à partir de la formation colonne de compagnie. Si l'unité sans formation est prise de flanc ou de dos au combat, l'unité attaquante comptera bien la prise de flanc ou prise de dos.

Une unité sans formation peut tirer sans avoir obligation de se reformer, ce dernier cas impliquant que la proximité de l'ennemi ne permet pas à l'unité incriminée d'avoir le temps de se reformer.

Une unité sans formation ne peut engager volontairement une mêlée.

Une unité sans formation qui veut entrer dans un village qu'il soit ou non occupé par l'ennemi, doit obligatoirement se reformer avant d'entreprendre ce mouvement.

Une unité qui investit un village se doit de positionner ses compagnies sur les différents côtés de ce dernier. Pour cela il semble logique que les compagnies doivent arriver groupées avant d'être affectées à la défense de tel ou tel côté.

En désordre

Une unité en désordre est une unité qui a un flottement grave dans sa cohésion. Les compagnies au sein du bataillon se sont interpénétrées et se sont mélangées, il n'existe plus aucun intervalle ; il est donc impossible de faire adopter une quelconque formation sans se reformer au préalable.

Une unité en désordre s'apparente à un amas de personnes plus ou moins étendu.

Une mise en désordre est toujours la conséquence d'un combat, aussi les calculs devront être faits à partir de la formation qu'avait l'unité avant de tomber en désordre.

Exemple : une unité en colonne est repoussée par une unité de cavalerie, elle tombe en désordre. On peut imaginer que les compagnies de tête reculent dans les compagnies de derrière. Néanmoins, la colonne n'est pas rompue et existe toujours, mais a perdu toute capacité opérationnelle de manœuvre, affectant ainsi gravement sa capacité de combat, de tir, de manœuvre et de charge et son moral.

Une unité en désordre compte toujours des flancs, un avant et un arrière.

Une unité en désordre ne peut engager volontairement une mêlée.

4.2 L'OBLIGATION DE SE REFORMER

Une unité sans formation ou en désordre doit toujours chercher se reformer avant d'entreprendre une entrée en mêlée.

Une unité désorganisée met $\frac{1}{4}$ de période pour se réorganiser que l'unité concernée appartienne à la classe de manœuvre A, B ou C, sauf si l'unité décide de changer de formation.

Dans ce cas, l'unité est soumise au temps de changement de formation de sa classe de manœuvre, pour atteindre la formation recherchée. Elle est bien entendu réorganisée à la fin de son changement de formation.

Une unité d'infanterie sans formation mettra $\frac{1}{2}$ période, de sans formation à formé, si elle appartient à la classe A. Le même type d'unité mettra $\frac{3}{4}$ de période si elle appartient à la classe B.

Le même type d'unité mettra 1 période si elle appartient à la classe C.

Une unité d'infanterie en désordre mettra une période, de en désordre à formé, si elle appartient à la classe A. Le même type d'unité mettra une période $\frac{1}{4}$ si elle appartient à la classe B ou C.

Pour plus de précisions, il convient de se reporter au tableau de changements de formation en fin de section.

Une unité qui doit se reformer, se reforme dans la formation* de son choix, mais pas dans la direction** de son choix.

* Il est interdit de se reformer en tirailleur ou en carré

** Sauf cavalerie après ralliement

Toutefois, une unité qui est sans formation ou en désordre ne pourra jamais se reformer dans une

formation donnée en un temps inférieur à celui qu'elle aurait mis si elle avait été formée.

Exemple : une unité d'infanterie classe A en colonne de marche (ou de compagnies), part en marche forcée. A l'issue de son mouvement le joueur décide de se reformer en ligne. S'il avait été formé, ce changement de formation de colonne de marche à ligne aurait pris $\frac{3}{4}$ de période. Il faut donc appliquer le même temps de changement de formation, l'unité se reformant donc en $\frac{3}{4}$ de période au lieu d'une demie.

5 L'INTERPENETRATION

5.1 DEFINITION

On parle d'interpénétration lorsqu'une unité doit traverser l'espace occupé par une autre unité. L'interpénétration de deux unités en masse les mets toujours en désordre.

Seules les unités en carré creux ou plein, quelque soit leur statut, ou les unités ayant un statut élite ou garde quelque soit leur formation refusent une interpénétration.

Exemple : une unité statut garde en ligne ou en colonne ne se laisse pas interpénétrer.

Une unité à qui une interpénétration est refusée doit s'écouler par l'espace libre le plus proche.

Aucune unité ne peut interpénétrer volontairement une unité en masse, qu'elle soit amie ou ennemie.

5.2 LES CAUSES DE L'INTERPENETRATION

L'interpénétration de deux unités résultant généralement de causes involontaires et fortuites, une interpénétration ne peut résulter que :

- d'un changement de formation mal apprécié,
- d'un ralliement ou d'une esquive,
- d'un recul en mêlée,
- d'un test de moral,
- d'une charge au travers de tirailleurs.

Un changement de formation mal apprécié

Une unité entreprend de changer de formation, et doit terminer ce mouvement sur l'espace occupé par une unité amie ou ennemie.

Exemple : une unité en colonne entreprend un passage en ligne, en terminant son changement de formation le joueur s'aperçoit que pour terminer sa ligne, il doit empiéter sur l'espace occupé par une unité amie. Le joueur termine son changement de formation, les deux unités étant en désordre.

Si le changement de formation devait aboutir sur l'espace occupé par une unité ennemie, seule l'unité effectuant le changement de formation serait considérée en désordre.

Dans ce cas, et seulement dans ce cas, il n'y a pas de combat, l'unité qui a pris l'initiative involontaire de l'interpénétration se met en déroute, dès le changement de formation terminé.

Un ralliement ou une esquivance ne permettant pas à l'unité de s'écouler

Une unité qui rallie ou qui esquive ne dispose pas du passage lui permettant de s'écouler. Dans ce cas, elle interpénètre la ou les unités qui l'empêchent d'effectuer ce mouvement, sauf s'il s'agit d'une unité statut élite ou garde, ou formée en carré.

Un recul lors d'un combat

Une unité qui doit reculer suite à un combat et qui ne dispose pas de la distance nécessaire pour effectuer ce mouvement de recul, car empêchée par une unité amie, effectue son recul et interpénètre l'unité placée derrière.

Avvertissement : cette distance de recul s'apprécie sur l'ensemble du front qu'occupe une unité.

Dans le cas où l'unité ne peut pas reculer car bloquée dans son mouvement de recul par une unité d'élite ou de garde, ou par une unité en carré, elle est bloquée et ne recule pas.

Un test de moral

Une interpénétration peut également résulter du résultat d'un test de moral, voir déroute et fuite au chapitre moral.

Une charge au travers de tirailleurs

Une unité chargeant peut opter pour attaquer la ou les compagnies déployées en tirailleur ou l'unité en ordre serrée qui se trouve éventuellement derrière. Dans cette dernière hypothèse, si les tirailleurs n'ont pas eu le

temps d'esquiver, ils sont interpénétrés volontairement et se retrouvent en désordre.

5.3 LES CONSEQUENCES DE L'INTERPENETRATION

Vitesse d'interpénétration

Une unité qui interpénètre une unité amie progresse à $\frac{1}{2}$ vitesse tant que dure l'interpénétration. Les unités ne peuvent commencer à se reformer qu'une fois l'interpénétration terminée.

Ainsi, l'interpénétration pourra être plus ou moins longue, suivant la formation des unités concernées.

L'unité interpénétrée

Dès qu'une unité est interpénétrée par une unité amie en masse, elle ne peut plus se mouvoir, et tombe en désordre.

Elle ne pourra commencer à se reformer qu'une fois l'interpénétration terminée.

Une unité contactée par un adversaire pendant qu'elle est interpénétrée

Une unité qui se fait interpénétrer peut être contactée au combat. Les pertes sont subies par la seule unité interpénétrée, puisque la troupe qui a pris l'initiative de l'interpénétration continue son mouvement.

Exemple : une unité en déroute est suivie par l'unité avec laquelle elle était en mêlée ; en effectuant son mouvement de déroute, elle interpénètre une unité amie. L'unité poursuivante est donc arrêtée dans sa poursuite par l'unité interpénétrée, tandis que l'unité en déroute continue son mouvement. Le combat qui en résulte est résolu dans les conditions ordinaires de mêlée.

5.4 CAS PARTICULIERS

Tirailleurs et interpénétration

On parle d'unité en masse lorsque l'unité est en colonne ou en ligne, une unité en tirailleur est une unité qui est en ordre dilué, et n'est pas considérée en masse.

L'interpénétration de deux lignes de tirailleurs ne met en désordre ni l'une ni l'autre. Il est bien évident qu'aucune des unités de tirailleur ne pourra tirer tant que dure l'interpénétration.

l'interpénétration d'une unité en masse et d'une ligne de tirailleurs ne met en désordre que les tirailleurs, sauf lorsque l'unité en masse est à 4 figurines d'infanterie ou 3 figurines de cavalerie de front au maximum. Dans ce cas, aucune des deux unités n'est en désordre, les tirailleurs devant s'écarter le temps du passage de l'unité amie et doivent se resserrer aussitôt après le passage de la colonne.

Les tirailleurs s'écartant signifie que l'unité en tirailleur rompt la base à base, s'écarte pour laisser passer l'unité qui entreprend de la traverser, et doit reprendre la base à base dès que l'unité est passée. Si une unité traversant une ligne de tirailleur devait être attaquée pendant ce mouvement, les tirailleurs devront attendre la fin du combat, puisqu'ils seraient dans l'impossibilité de reprendre le socle à socle.

Bien entendu, les tirailleurs ne peuvent ni se déplacer, ni esquiver, ni tirer tant que le contact de base à base n'est pas rétabli.

Explication : une unité de tirailleur coupée en deux pour laisser passer une colonne, forme donc deux unités. La menace constatée par la partie gauche de l'unité n'est donc pas visible par la partie droite, qui

ne voit pas au travers ou au dessus d'une colonne, rendant donc une esquivé impossible.

Une unité de tirailleur contactée par une unité ennemie pendant qu'elle est traversée ne combat pas. Elle se met immédiatement en déroute.

Il convient donc d'être particulièrement attentif au fait de faire traverser une ligne de tirailleur par une unité amie.

Batterie et interpénétration

Une batterie d'artillerie attelée est considérée en masse. Seules les unités d'infanterie et de cavalerie peuvent traverser une batterie d'artillerie, qu'elle soit en position, enclouée ou retournée.

Les tirailleurs et les artilleurs restent en formation. Toutes les autres unités sont « sans formation » et progressent à 1/2 vitesse. Cependant, les artilleurs ne peuvent pas tirer tant que l'unité qui a pris l'initiative de la traversée n'est pas entièrement sortie du socle de la batterie. Les artilleurs ne pourront recommencer à tirer que dans le 1/4 de période qui suit la fin de l'interpénétration.

6 TABLEAU DES CHANGEMENTS DE FORMATION

	INFANTERIE			CAVALERIE		
	A	B	C	A	B	C
Colonne de marche à colonne de division, vice et versa	1/4	1/2	3/4			
Ligne* à colonne de marche, vice et versa	3/4	1	1 1/4	1/2	3/4	1
Ligne à colonne de division, vice et versa	1/2	3/4	1			
Ligne à carré creux, vice et versa	1/2	1/2	3/4			
Ligne à tirailleurs ou tête de colonne à tirailleurs, vice et versa	1/4	1/4	1/4	1/2	1/2	1/2
Ligne à échelon, vice et versa				1/2	1/2	3/4
Ligne à échiquier, vice et versa				1/2	1/2	3/4
Ligne à double ligne, vice et versa				1/2	1/2	3/4
Sans formation à formé	1/2	3/4	1	3/4	1	1 1/4
En désordre à formé	1	1 1/4	1 1/4	1 1/4	1 1/2	1 3/4
	ART. PIED			ART. CHEVAL		
Mise en batterie	1/4	1/2	1/2	1/4	1/4	1/2
Attelage des pièces	1/2	1/2	3/4	1/4	1/4	1/2
Sans formation à formé	1/2	1/2	1/2	1/4	1/4	1/4

* Ou double ligne pour la cavalerie

- Il faut, quelle que soit la nation, 1/4 de période pour se réorganiser.

- Pour les semi-réguliers, milice et irréguliers, ajouter 1/4 de période par rapport au tableau.