

VALEUR & COURAGE

V2.9

SEQUENCE DE JEU

1. Destin > 2. Tir > 3. Action > 4. Mêlée

TESTS	JETS	MODIFICATEURS/NOTES
Activation	2+	-1 si au moins une unité de la brigade a dérouteré Automatique 1er test du tour et commandant de brigade dans les 24" de sons GEC
Courage	4+	+1 si la brigade a 5 unités ou plus non en déroute +1 si le commandant de brigade est dans les 12" de son GEC -1 si au moins la moitié des unités de la brigade sont en déroute
Toucher	4+	+1 aux attaques de mêlée si l'attaquant et ses supports n'ont aucune perte +1 si l'attaquant et ses supports sont de l'artillerie lourde -1 aux attaques de tir et de mêlée si l'attaquant ou l'un de ses supports est secoué -2 aux attaques de tir si la cible est à couvert
	Relance	Un joueur commandant une unité avec un support de brigade peut relancer 1 jet pour toucher
Estafette	4+	Aucun
Ralliement	4+	+1 si à plus de 18" de tout ennemis
Valeur	4+	+1 pour test de valeur pendant la phase de tir
	Succès auto.	Si l'unité a gagné un combat dans la même phase
	Echec Auto.	Si l'unité a perdu et qu'elle est de l'artillerie, un carré ou de l'infanterie contre cavalerie

MODIFICATEURS D'ATTAQUE	
Unité	Modificateur
Attaquant en Ligne	Ajouter valeur de Tir/2 à la valeur de mêlée si cible en mêlée sur son front
Attaquant en Colonne d'attaque	Diviser la valeur de tir par 2
Attaquant en Ordre Lache	- 1 à la valeur de Mêlée, sauf si en couvert.
Attaquant en Colonne de marche	Ne peut ni tirer ni supporter. Valeur d'Attaque de mêlée = 1
Attaquant a un Soutien au Tir	+1 valeur de Tir par unité supportant (max +3)
Attaquant a un Soutien en Mêlée	+2 valeur de Mêlée par unité supportant (max +3)
Attaquant en terrain defendable ou en carré	Diviser la valeur de Tir/2 et ajouter +1 à la valeur de Mêlée
Cible Dense (<i>en Colonne de Marche, d'Attaque ou en carré</i>)	+1 à la valeur d'attaque si l'attaquant ets Artillerie
Cible en Enfilade (<i>attaquant non visible par cible</i>)	+1 à la valeur de Tir et de Mêlée
Cible Masquée (<i>cible visible par moins de la moitié de l'unité attaquante</i>)	Diviser la valeur de Tir / 2
Cible débordée (<i>Attaquant en mêlée non visible par cible</i>)	Diviser la valeur de Mêlée cible / 2

DISTANCES DE MOUVEMENTS		ACTIONS DES UNITES
Unité	Distance	
Cavalerie	18"	<ul style="list-style-type: none"> Mouvement (peut se reformer). Retraite (peut se reformer). Assaut
Infanterie : colonne de marche, d'attaque ou ordre lache	12"	
Infanterie en ligne	8"	
Infanterie en carré	3"	<ul style="list-style-type: none"> Marche forcée
Artillerie attelée (à cheval/campagne/lourde):	18"/12"/6"	
Artillerie déttelée (à cheval/campagne/lourde):	9"/3"/1"	<ul style="list-style-type: none"> Rallier
Commandants	36"	
Colonne de marche sur route	1" = 1/2"	
Franchir des barrieres	Coûte 4"	

VALEUR & COURAGE	
Ebranlée	Une unite est ébranlée si ses pertes égalent sa ténacité.
Teste de Valeur	Effectué lorsqu'une unité ébranlée subit une perte. L'unité déroute si le test est raté
Unité en Déroute	Retirer les unités en déroute du jeu. Effectuer un test de courage pour les unites de la brigade à la fin du tour.
Test de courage	Effectué à la fin de la phase si une des unites de la brigade a dérouteré. La brigade vacille si l'un des tests de courage est rate.
Vacillant	Lorsqu'une brigade vacille, ses unites secouées dérouterent, ses unites à moins de 6" de l'ennemi subissent 1 perte.
Brisée	Une brigade est brisée lorsque sa dernière unite déroute. Le commandant de brigade est retiré du jeu, et son armée subit une défaite.

REFERENCES
Mitraille : +1 à la valeur d'attaque et support double dans les 12"
Artillerie à cheval : Peut tirer ET effectuer une action
Ordre Lache : Pertes divisées par2 pendant la phase de tir.
Feu de tirailleur : Diviser la puissance de feu par 2 et ajouter 6" à la portée. L'unité peut tirer ET effectuer une action.
Carré : Jetter 1D6 pour la cavalerie en contact de base au début de la phase de mêlée. Ajouter 2 si le carré est secoué. 1-3: la cavalerie submit 1 perte et retraite; 4-5: la cavalerie retraite; 6+ la cavalerie reste en contact et peut combattre.

COMMENTAIRES DE L'AUTEUR

Les notes suivantes sont basées sur mes réponses aux questions que j'ai reçu des joueurs à propos des règles de Valeur et Courage. J'espère qu'elles vont rassurer les joueurs sur le fait qu'ils les utilisent correctement. Si vous avez des questions qui ne sont pas abordées ci-dessous, merci de me les adresser par courriel à l'adresse vandf.rules@gmail.com.

1.1 Tailles des Socles : Vous pouvez utiliser n'importe quel type de socle pourvu que les socles utilisés pour chaque camp soient de tailles équivalentes.

1.2.2 Colonne de marche et socles multiple: Notez que les figurines qui sont montées par 4 de large ou plus ne peuvent pas être déployées en colonne de marche, car la colonne de marche ne peut pas avoir plus de 3 figurines de front. Les joueurs vont devoir se mettre d'accords sur les modalités de représentation de cette formation (par ex. en plaçant les bases de travers)

1.2.2 Formations de cavaleries : La cavalerie peut être déployée en colonne d'attaque. Cela représente la cavalerie chargeant en vagues successives d'escadrons plutôt qu'en une seule formation en masse (profonde)

2.1.1. Objectifs : Dès qu'un camp gagne le contrôle d'un objectif, il reste sous son contrôle, même si les figurines qui l'ont remporté s'en éloignent. Il changera de camps seulement si l'ennemi a plus de figurines dans les 6" de l'objectif à la fin d'un tour.

5.2 Choisir l'attaquant: Si deux cibles sont à égales distance de l'attaquant, le joueur commandant l'unité attaquante, peut choisir l'une ou l'autre des cibles.

5.2.2 Visibilité:

6.2.1 Actions: Les unités d'une même brigade peuvent, si elles le souhaitent, effectuer des actions différentes. Elles peuvent le faire dans n'importe quel ordre.

6.3 Mouvements: Par simplicité et pour le confort du jeu, vous pouvez déplacer les unités sans avoir à effectuer des roues etc, tant qu'elles restent dans la même formation, et qu'aucune de leurs figurines ne se déplace de plus que sa capacité de mouvement. Notez que les figurines sont censées se déplacer à travers le champs de bataille jusqu'à leur position finale. Vous devez mesurer leur déplacement le long de ce chemin, qui ne doit pas croiser de choses comme des terrains impassables, des unités ennemies ou des unités amies d'une autre brigade et ainsi de suite.

6.4 Retraites: Notez qu'une unité retraitant qui démarre son mouvement dans l'arc frontal d'un ennemi doit terminer son mouvement dans ce même arc frontal. Cependant, elle n'est pas obligée de rester dans la ligne de vue de l'unité ennemie, et peut ainsi retraiter derrière une unité amie ou un terrain, afin d'en sortir.

6.5 Reformation: Une reformation est la seule façon de changer la formation d'une unité, comme par exemple passer une unité de la colonne de marche à la ligne, ou pour dételler une batterie.

6.6 Assauts: Notez qu'un assaut ne peut être conduit que si vous pouvez aligner au moins 3 figurines en contact avec toutes les unités ennemies contactées. Cela signifie que parfois l'unité devra renoncer à conduire l'assaut car il lui est impossible d'aligner 3 figurines en contact de l'unité ennemie, sans "couper" ("contacter" ??) une ou plusieurs autres unités ennemies avec 1 ou 2 figurines. Notez aussi que l'unité attaquante doit, si elle le peut, se déplacer au contact de l'unité ennemie la plus proche qui n'est pas encore engagée au contact. S'il n'y a pas d'unité non engagée attaquant, alors l'unité peut à la place attaquer une unité ennemie déjà engagée en mêlée

6.7 Mouvement Stratégique: Une unité ne peut pas se reformer si elle effectue un mouvement stratégique.

7.0 Mêlée: les mêlées ne représentent pas simplement le combat au corps à corps. Elles représentent aussi les échanges de tirs à courte portée et les mouvements de va et vient des charges répétées, qui ne sont pas représentées sur la table de jeu. Notez que la mêlée est obligatoire, et n'est pas limitée aux unités qui conduisent un assaut. Notez aussi qu'une unité active doit combattre même si toutes les unités qui l'attaquent sont en dehors de son arc frontal (mais sera considérée comme débordée lors de son attaque). Enfin, notez que si ni l'une ni l'autre ne déroute à la fin de la mêlée, les unités restent en contact, à moins que le perdant soit une unité de cavalerie. Lorsque les unités restent en contact, la mêlée se termine pour le tour et les unités restent en place. Elles seront obligées de combattre lors des phases de mêlées suivantes, jusqu'à ce que l'une d'entre elles déroute ou effectue une action de retraite pour se retirer de la mêlée.

8.0 Attaques: Ces règles sont utilisées lorsque les unités tirent (attaques de Tir) ou attaquent ou contre-attaquent (attaques de mêlée). Notez qu'une unité ne peut pas attaquer ou apporter son soutien à une attaque, plus d'une fois par phase.

8.1.2 Ligne: Le modificateur s'applique à chaque tour de mêlée, et pas seulement lors du tour où la ligne est contactée par l'ennemi. Si la mêlée se poursuit sur plusieurs tours, on suppose que l'un ou l'autre des combattants s'est retiré d'une courte distance, permettant aux unités équipées d'armes de tir de les utiliser lors de cette pause pendant le combat au corps à corps.

8.2 Soutien: Notez que les unités qui contre-attaquent (i.e. qui défendent) peuvent être soutenues et que les unités peuvent soutenir au tir ou en mêlée, des unités d'une autre brigade.

8.3 Pertes: Les pertes sont toujours appliquées à l'unité cible attaquée, et pas aux unités en soutien.

9.1.1 Tests de ralliement: Les unités peuvent se rallier, même si elles se trouvent dans les 3" (d'une unité ennemie?). Cela représente une unité qui se bat avec un regain de vigueur ou serrant les rangs en avançant. Notez que si vous réussissez un test de ralliement pour une unité qui ne possède qu'un seul marqueur de perte, le marqueur sera retiré, et l'unité deviendra éligible au modificateur (bonus) de +1 pour ses tests de perte, car elle n'en n'aura plus.

9.2 Tests de Valeur: Vous devez effectuer un test de valeur pour chaque perte subie par une unité Secouée. Par exemple, une unité de ténacité 4 qui a déjà subi 3 pertes, en subit 3 supplémentaires. La première de ces 3 pertes rend l'unité secouée, ce qui implique que l'unité doit effectuer un test de valeur pour chacune de 2 autres pertes additionnelles.

Collines: Notez qu'une unité sur une colline ne peut pas tirer par dessus les autres unités à moins qu'elle ne bénéficie d'une règle spéciale qui le permette. Les tirs par dessus des unités amies se sont produits, mais ce fut très rare, et c'est la raison pour laquelle nous avons choisi de traiter ce cas par une carte de destin telle que *Feu Dirigé* ou encore la règle spéciale d'unité *Roquette* de la Feuille d'Armée Britannique.

Terrain Difficile: Notez que si une seule figurine d'une unité doit se déplacer dans un terrain difficile, elle sera ralentie, ce qui ralentira l'unité toute entière.

Bois et Forêts: J'ai laissé aux joueurs le choix de traiter les bois soit comme terrain défendables, soit comme un terrain difficile qui est un obstacle procurant un couvert. La première option fonctionne bien avec les forêts denses, où il est difficile voire impossible de déployer les figurines entre les décors d'arbres. La deuxième option fonctionne bien avec les bois clairessemés et les vergers, où les décors d'arbres sont suffisamment espacés pour permettre le déploiement des figurines.

Terrain Défendable: Notez qu'une unité ne peut pas utiliser un assaut pour occuper un élément de décor ou en sortir (elle peut cependant utiliser un assaut pour aller au contact de l'élément de décor occupé par l'ennemi. Notez aussi que si l'unité défendant le terrain déroute, l'unité attaquante peut alors l'occuper lui permettant de le capturer.