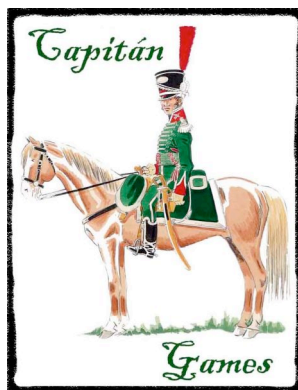


Capitán



Règle de jeu pour combats entre petites unités
sous le Premier Empire



o - *Introduction*

Capitán se déroule durant la période napoléonienne qui vit de grandes batailles impliquant des milliers d'hommes mais aussi des actions à très petites échelles dans lesquelles le maniement du fusil, la rapidité à l'épée, l'habileté du cavalier, le courage et le charisme des chefs furent décisifs.

Capitán est une règle conçue pour mettre en place des affrontements entre petits groupes comme des patrouilles de reconnaissance, des escortes de convoi, des actions de guérilla, des attaques de villages, de postes frontières, des incursions en territoire ennemi, des actions contre des postes avancés et toutes les situations où des troupes à faible effectif avaient une mission spécifiques. Dans la plupart des cas, infanterie et cavalerie sont combinées et, contrairement aux grandes batailles, l'entraînement et la préparation des troupes priment sur la formation (colonne, ligne, carré...). Dans *Capitán*, l'action individuelle et les compétences des officiers et sous-officiers sont déterminantes.

Capitán est une bonne alternative de jeu pour les joueurs qui possèdent des armées à l'échelle de la division ou du corps d'armée dont les figurines peuvent être utilisées pour jouer de petites batailles et des escarmouches sans avoir à changer ou à modifier le soclage.

0.1 Echelle de jeu

Capitán est conçue pour être jouée avec des figurines 25/28mm mais des 15mm peuvent aussi être utilisées. Les figurines peuvent être soclées individuellement ou en groupe.

Les figurines de commandement (officiers, drapeaux, musiciens, aides de camp) représente 1 homme alors que dans les autres cas, 1 figurine représente 3 soldats. Ainsi, une unités de 8 à 12 figurines représente globalement une section et trois unités une compagnie ou un escadron.

Chaque tour équivaut à 3 minutes en temps réel.

Pour le terrain, 1m représente 100 mètres. Cette différence d'échelle entre terrain et figurine a été choisie pour permettre de jouer sur des tables de taille raisonnable.

1 – *Fiches-unités et figurines*

Dans *Capitán*, le terme « unité » désigne un groupe de figurines ou une figurine seul qui peut agir de manière autonome durant la partie. On ne s'étonnera donc pas qu'une seule figurine, un officier par exemple, soit considéré comme une unité.

Pour les unités qui ne sont pas des unités de commandement, le joueur décide du nombre de figurines qui composent chaque unité et qui doit être compris entre 4 et 12 figurines. Les unités qui ne sont pas des unités de commandement se composent de figurines de même type et aux caractéristiques identiques.

Pour les unités de commandement, la fiche-unité indique la quantité et le type des figurines qui la composent. Dans ce cas, on doit toujours inclure les figurines spécifiques qui donnent le nom à l'unité (ex : Sargent Atkinson).

Exemples : Si l'unité de commandement du lieutenant O'Connor se compose de 4 figurines avec un drapeau et de guides, on doit utiliser une figurine pour le lieutenant, 1 pour le porte-drapeau et deux pour les guides.

Si l'unité de commandement du capitaine Blake se compose de 4 figurines avec des guides et des éclaireurs, on utilisera 1 figurine pour le capitaine et trois fantassins sans distinguer les guides des éclaireurs.

Les fiches-unités précisent toujours le type et l'organisation des unités.

Dans une même partie, on peut utiliser différentes unités identiques c'est-à-dire utilisant la même fiche-unité. Le nombre de figurines des unités pourra être différents et les compétences spécifiques peuvent ne pas être les mêmes.

La fiche-unité nous précise la quantité maximum d'unités du même type utilisables dans une même partie.

1.1 Informations données par les fiches-unités

Les fiches-unités contiennent les informations nécessaires pour jouer, activer, tirer, combattre et, dans certains cas, des compétences spécifiques. Ces informations sont :

☞ Le **drapeau** indiquant la nationalité.

☞ **Origine de l'unité** : Le régiment, le bataillon, la compagnie, etc, auquel appartient l'unité. S'il s'agit d'un officier, son nom et son grade sont précisés.

☞ **Type d'unité** : grenadier, hussard, dragon, etc. On précise aussi s'il s'agit d'une unité de commandement, d'infanterie (à pied) ou de cavalerie (à cheval).

☞ **Type de troupe** : (voir 3.1)

☞ **Armement** : Type d'arme à feu avec ses portées (courte, moyenne, longue). Le nombre qui n'est pas encadré indique la distance en hexagones.

☞ **Initiative (I), Moral (M), Courage (C)** de l'unité.

☞ **Mouvement** : indique en cm les mouvements normaux, marche forcée et charge (Le nombre qui n'est pas encadré indique la distance en hexagones.)

☞ **Dés de tir (DD) et dés de combat (DC)**

☞ **Nationalité et coalition** (alliés ou Empire)

☞ **Unité de commandement** : La mention « No » signifie que l'on a affaire à une unité de troupes. Les unités de commandement sont reconnaissables grâce à **une épaulette**.

☞ **Rang (R) et capacité de commandement (L)**. Le nombre qui n'est pas encadré indique la distance en hexagones.

☞ On précise aussi si l'unité comprend des musiciens, des porte-étendards, des guides, des éclaireurs ou d'autres troupes spécialisées. Pour l'artillerie, on précisera le calibre du canon.

<i>95th Rifles / Lieutenant Sharpe</i>			
1 ^o Battalion		Aliados	
Oficial de Infantería o simil. a pie (3)		Gran Bretaña	
Elite (6)			
Rifle		Independiente	
	MOV.	ALC.	
I 6	25 5	80 16	R 25 5
M 5	20 4	50 10	L 4 --
C 10	15 3	30 6	Escolta
DD 12 DC 10		Explorador	
		N°F. 3 N°U. 1	
Tirador experto (15)		PC. -- PT.229	
Fuego de ataque (15)		101	
Movimiento oculto (30)		21207	
<i>Guerra de la Independencia 1808 - 1814</i>			

☞ **N°F** : nombre de figurines qui composent l'unité

☞ **N°U** : Nombre d'unité de ce type pouvant être utilisées dans un même scénario.

☞ **PC** : valeur en points d'un canon pour les unités d'artillerie.

☞ **PT** : Valeur en points de chaque composant de l'unité. S'il s'agit d'une unité de commandement, sa valeur correspond au total de l'unité. Pour les unités de troupes, la valeur est celle d'une figurine. Pour l'artillerie, on doit ajouter à cette valeur celle du canon.

☞ **Compétences spécifiques** : la valeur en point de chaque compétence est précisée.

☞ **Numéro de la fiche** pour l'identifier dans le jeu et numéro de la fiche-unité

☞ En bas de la fiche, il est précisé **la campagne** pour laquelle elle peut être utilisée.

1.2 Cohésion de l'unité

Les unités représentent une section d'infanterie ou de cavalerie ce qui équivaut à 6-12 figurines (18 à 36 hommes) d'infanterie et 4-6 figurines de cavalerie (12 à 18 hommes). Les unités de commandement sont les officiers et sous-officiers encadrant les troupes. Elles sont accompagnées de troupes spécialisées.

Les unités doivent conserver une distance maximum entre chaque figurine de 5 cm. Si des figurines s'éloignent au-delà de cette distance elles doivent, en premier lieu se regrouper pour rétablir la cohésion de l'unité (**voir 6.7**).

1.3 Troupes spécialisées qui accompagnent les unités de commandement

☞ **Porte-étendard** : Toute unité à 25 cm (5 hex.) ou moins d'un drapeau qui correspond à son unité ou sa nationalité ajoute +1 à son dé de combat (DC). On le représente à l'aide d'une seule figurine.

☞ **Aide de camp** : Une fois l'unité de commandement et les unités activées ont terminé leur activation et si il reste des points de commandement (L), la figurine de l'ADC peut faire mouvement pour tenter d'activer une autre unité mais avec -1 sur le dé d'initiative. Dans son mouvement l'ADC peut être la cible de tirs ennemis.

☞ **Musicien** : Si l'officier a dans son unité un musicien (tambour, cornet ou similaire) la distance de commandement entre les unités et le commandement augmente de 10 cm (2 hex.). Il n'est pas nécessaire qu'il y ait une ligne de visibilité entre le commandement et l'unité à activer. Le musicien est représenté à l'aide d'une figurine adaptée.

☞ **Escorte** : l'unité de commandement peut renouveler les jets de dés pour le tir pour toucher

☞ **Guides** : Les unités dotées de guides peuvent rompre le corps-à-corps quand elles le veulent. On peut représenter les guides avec plusieurs figurines selon le nombre total de figurines dans l'unité.

☞ **Eclaireurs** : Les effets du terrain (sauf les éléments infranchissables) ne les affectent pas. Ils peuvent être représentés avec plusieurs figurines selon le nombre total de figurines dans l'unité.

Quand une unité de commandement comporte des guides, des éclaireurs ou une escorte, ces troupes lorsqu'elles agissent simultanément remplissent une double fonction. Il est donc recommandé de les représenter avec des figurines différenciables.

Si une troupe spécialisée est éliminée ses apports ne sont plus pris en compte.

1.4 Guerillas

Les unités de guérilla peuvent utiliser leur capacité de mouvement furtif sans surcoût et elles sont considérées comme éclaireurs (**voir 1.3**). Si ces troupes sont armées de tromblons, on enlèvera -1 au jet d'esquive de la cible.

1.5 Commandement démonté

Les unités de commandement d'infanterie, de cavalerie indépendantes ou les ADC peuvent démonter. On doit alors utiliser une figurine appropriée et leur mouvement sera le même que toute l'unité à pied (infanterie ou cavalerie démontée).

2 - *Système de jeu et activation des unités*

2.1 Système de jeu

Capitan es basé sur un principe d'activation des unités : chaque joueur doit avoir activé toutes ses unités ou qu'elles aient été activées à diverses occasions (contre-charge, tirs, tir de réaction, attaque par l'ennemi, etc.) pour terminer son tour de jeu. Chaque joueur débute le tour avec toutes les cartes-unités en main et les pause au fur et à mesure des activations. Toutes les cartes devront avoir été posées sur la table avant de pouvoir réactiver une unité. L'ordre d'activation est libre.

Le tour ne s'achève que lorsque toutes les unités ont été activées.

Chaque unité ne peut être activées qu'une fois par tour. L'exception à cette règle est les activations multiples des unités de commandement (**voir 3.2.6**).

Ce système vise à simuler le rythme frénétique, les capacités variables de réaction de chaque unité, la rapidité, l'initiative, le charisme bref les facteurs humains qui prévalent sur les grandes tactiques.

2.2 Séquence de jeu et activation des unités

Les joueurs disposent d'autant de fiches que d'unités. La séquence de jeu se divise en plusieurs étapes. Chaque séquence doit comporter les étapes suivantes :

Étape 1 : Au début de chaque tour, les joueurs choisissent **une fiche-unité** avec laquelle ils souhaitent commencer.

Étape 2 : Chaque joueur pose la fiche choisie face visible et la montre à son adversaire

Étape 3 : Chaque joueur jette **1D6** et ajoute au résultat la **valeur d'initiative de l'unité**. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence son tour de jeu avec la (les) figurine(s) représentant la fiche choisie à l'étape 1. On considère alors que l'unité est activée et peut réaliser les actions autorisées. Le joueur qui a activé l'unité laisse la fiche face visible. En cas d'égalité, on procède à un nouveau jet de dés jusqu'à départager les joueurs.

Étape 4 : Une fois que l'unité activée a terminé ses mouvements, ses tirs ou combats, on repart à l'étape 1. Pour éviter les erreurs, on placera un marqueur à côté des unités déjà activées. Quand un joueur n'a plus d'unité à activer, il doit attendre que son adversaire ait activé toutes ses unités.

Étape 5 : Si un des joueurs n'est pas parvenu à activer toutes ses unités et que l'autre a déjà activé toutes les siennes, il devra les activer une par une pour terminer le tour.

Étape 6 : Les unités en déroute réalisent leur mouvement de fuite.

Étape 7 : Une fois terminés les activations et les mouvements de déroute, les marqueurs d'activation sont retirés et un nouveau tour peut alors commencer.

2.3 Les dés

Durant la parties (en fonction des caractéristiques des troupes), on utilisera des D12, D10, D8, D6

2.4 Les jets d'esquive

Pour réussir une esquive (combat ou tir), on utilisera toujours le dé le plus élevé de l'unité (de tir ou de combat) et le résultat devra être **supérieur ou égal à 5**.

2.5 Mesurer les distances entre les unités

Pour mesurer les distances entre deux unités, on utilisera les figurines les plus proches de chaque unité.

3 - Les actions autorisées

3.1 Actions selon le type de troupes

Les figurines de l'unité active peuvent réaliser les actions suivantes, dans l'ordre souhaité par le joueur une par une, plusieurs ou toutes à la fois, selon le type de troupe :

	Elite	Vétérans	Réguliers	Milice/ inexpérimenté
Tir puis mouvement	X	X	X	X
Mouvement puis tir	X	X	X	
Mouvement partiel, tir puis fin du mouvement	X	X		
Deux tirs sans mouvement	X			

3.2 Activations en dehors de la séquence de jeu

Dans certains cas, les unités sont activées automatiquement sans avoir besoin de suivre les étapes décrites précédemment.

1- Unités impliquées dans un corps-à-corps avant d'être activées.

Ces unités sont considérées comme activées automatiquement.

2- Unités qui contrechargent en réaction à une charge.

Si une unité est chargée qui a une valeur égale ou inférieure, elle peut alors être activée. Elle doit pour cela réussir un jet d'initiative en appliquant un -1 sur le dé. Si elle réussit, chaque unité combatta à l'endroit médian correspondant au mouvement de chacune d'elle. L'unité qui contrecharge est alors considérée comme active. Le joueur qui contrecharge et celui qui charge doivent déposer leur fiche face visible sur la table.

Lorsqu'une unité chargée a une unité de commandement qui peut l'activer à 5cm ou moins, les deux unités peuvent tenter l'activation pour contre-charger. On réalise alors un test unique en appliquant un -1 sur le dé d'initiative. En cas de réussite, l'unité de commandement devra contrecharger. En cas de contrecharge, il n'est pas nécessaire de réaliser un test de moral après le test d'initiative.

3- Unités avec capacité de tir de réaction

Ces unités peuvent tenter l'activation pour réaliser un tir contre l'unité activée par l'adversaire si celle-ci est dans leur champ de vision. Ce tir doit être effectué juste avant que l'unité ennemie ne bouge. Pour cela, l'unité souhaitant tirer doit effectuer un test d'initiative en appliquant un -1 sur le dé et obtenir un résultat supérieur à celui de l'unité activée. Si le test échoue, l'unité pourra tenter un nouveau tir de réaction contre une autre unité ou être activée.

4- Unités de tirailleurs

Elles peuvent effectuer un tir de réaction comme les unités décrites en 3 sauf qu'elles peuvent choisir le moment où elles souhaitent effectuer ce tir. Elles doivent être activées au moment jugé opportun par le joueur. En cas d'activation, elles ne pourront tirer que contre l'unité ennemie désignée. Si elles sont impliquées dans un corps-à-corps, elles subiront une pénalité de-1 au combat.

5- Unités de commandement

Les unités commandement peuvent tenter d'activer autant d'unités de troupes qu'elles ont sous leurs ordres et dans leur rayon de commandement dans la limite de leur capacité de commandement L (**voir 4.1**). Une fois que le joueur a choisi d'activer une unité de commandement, il doit indiquer à son adversaire les unités de troupes qu'il désire activer avec l'unité de commandement. Il réalise alors un jet d'initiative (**voir 2.2 étape 3**).

Si le test est réussi, les unités désignées précédemment peuvent alors être activées. L'unité de commandement est considérée comme activée et elle ne pourra plus tenter d'activer d'autres unités durant ce tour.

Si le test échoue, l'unité de commandement perd autant de point de commandement que d'unités qu'elle a tenté d'activer. Si il lui reste encore des points de commandement (L), elle peut tenter d'activer à nouveau des unités (les mêmes qu'au test précédent ou d'autres) ou tenter de s'activer elle-même.

Quand l'unité de commandement perd tous ses points de commandement (L), elle perd l'activation et passe son tour.

Une unité de commandement peut tenter d'activer une unité en déroute pour la récupérer. Dans ce cas, on utilisera le moral de l'unité de commandement. Si le joueur fait ce choix, l'unité de commandement ne pourra tenter d'activer que cette unité en déroute mais il pourra faire autant d'essai qu'il a de points de commandement (L)

6- Unités d'artillerie réagissant à une charge

Voir les règles relatives à l'artillerie

7- Esquive des unités de commandement face à une charge ou tentative d'engager le combat voir 6.5

4 - Rang et capacité de commandement

4.1 Rang de commandement

Les unités considérées comme unités de commandement sont les officiers supérieurs, les officiers, sous-officiers qui accompagnent et dirigent les troupes au combat.

Chaque fiche de commandement indique les unités sur lesquelles elle exerce un commandement direct. On trouve donc des unités de commandement qui commande une seule unité de troupes (des sous-officiers), plusieurs (officiers) et toutes (officiers supérieurs).

On entend par « commander une unité » la possibilité de l'activer. Pour pouvoir commander une unité, il faut qu'au moins une figurine appartenant à celle-ci soit en vue de l'unité de commandement et dans son rayon de commandement (mesurée entre les figurines les plus proches)

4.2 Capacité de commandement

Cette capacité est notée sur chaque fiche (L) et varie de 1 à 4. Ce nombre indique la quantité d'unités que le commandement peut activer selon la procédure décrite en **3.2.5**.

Il est aussi précisé si l'unité à un commandement **subordonné** ou **indépendant**. Les **commandements subordonnés** ne peuvent s'exercer que sur les unités appartenant au même régiment ou bataillon que l'unité de commandement. Les **commandements indépendants** peuvent exercer leur autorité sur n'importe quelle unité.

5 - Moral et courage

Toutes les troupes sont, durant les batailles, sensibles aux facteurs psychologiques et environnementaux. La confiance en leurs chefs et l'attitude de ces derniers durant les combats ont une influence majeure sur le moral des troupes.

On entend par « moral » l'attitude des troupes face aux événements extérieurs et par « courage » l'attitude des troupes face aux différents ennemis qu'elles doivent affronter.

5.1 Tester le moral

Une unité doit tester son moral avant de charger, ou d'engager un corps à corps, si celui-ci est inférieur à celui de l'unité chargée.

Pour pouvoir charger, **le facteur moral modifié 1D6 doit être supérieur au courage de l'unité chargée ou engagée**. La présence d'une unité de commandement (subordonné ou indépendant) à 5 cm ou moins d'une des deux unités donne un bonus de +1 au moral (unité chargeant) ou au courage (unité chargée).

Si le test échoue, l'unité pourra réaliser un mouvement normal mais ne pourra contacter aucune unité ennemie. Si l'unité testée est chargée ou engagée avant d'être activée à nouveau son courage subira un malus de -1.

Cette règle ne s'applique pas si l'unité charge ou prend part à une mêlée déjà constituée.

5.2 « Doubler le courage »

Dans le cas d'une charge ou d'une mêlée où le résultat du test de moral et le double du courage de l'adversaire, on dit qu'on a « doublé le courage ». Dans ce cas, l'unité « doublée » par en déroute. L'unité qui a chargé ou engagé le combat peut poursuivre l'ennemi.

L'unité en déroute ne peut pas se mettre à couvert derrière un élément de terrain ou derrière une unité de son camp.

Mouvements de déroute et de poursuite se font immédiatement.

Cette règle ne s'applique pas si l'unité charge ou prend part à une mêlée déjà constituée.

Dans le cas où l'unité n'a pas besoin de tester son moral avant de charger ou d'attaquer (car moral > courage), on réalisera malgré tout un test moral pour voir si elle ne « double » pas le courage de l'adversaire.

5.3 Moral des unités réduites

Si, suite à un combat ou à des tirs, une unité voit son effectif passer à 2 figurines, elle sera considérée comme « réduite ».

L'unité réduite doit réaliser automatiquement un test de courage avec le dé le plus élevé dont elle dispose. Elle doit égaler ou dépasser son facteur de courage avec ajoutant ou en retranchant les facteurs suivants au résultat du dé :

+2	si élite	+1	si vétéran	-1	Milice/inexpérimenté
----	----------	----	------------	----	----------------------

En cas d'échec au test, l'unité doit dérouter et réaliser immédiatement son mouvement. Elle peut être poursuivie par l'unité ennemie qui l'a combattu ou l'a prise pour cible même si celle-ci avait déjà été activée dans le tour (**voir 6.5**)

Cette règle ne s'applique pas pour les unités de commandement.

Les unités réduites peuvent fusionner avec d'autres unités (**voir 6.9**)

6 - *Mouvements*

Toutes les distances sont exprimées en cm. **Il n'est pas permis de mesurer les distances avant de bouger.**

6.1 Types de mouvement

⌘ Normal

Ce mouvement permet aux troupes de se déplacer, franchir des obstacles, entrer dans des bâtiments, pouvoir tirer.

⌘ Marche

Ce mouvement de marche pour l'infanterie et de trot pour la cavalerie permet de se déplacer plus rapidement, de franchir des obstacles, d'entrer dans des bâtiments (mais pas de s'y déplacer à l'intérieur). On ne peut pas tirer suite à ce mouvement.

Si l'infanterie utilise le mouvement de marche pendant deux tours, elle doit, au tour suivant se déplacer normalement et elle ne pourra pas charger.

⌘ Charge

Réalisé au pas de course pour l'infanterie et au galop pour la cavalerie, ce mouvement permet d'entrer en contact avec l'ennemi. Pour pouvoir charger, une figurine au moins de l'unité doit avoir une figurine de l'unité ennemie dans son champ de vision. De plus, toutes les figurines de l'unité doivent pouvoir tracer une ligne droite jusqu'à une figurine ennemie sans rencontrer d'obstacle.

Le joueur doit indiquer son intention de charger avant d'effectuer un mouvement et préciser l'unité visée. Pour pouvoir charger avec plusieurs unités, celles-ci doivent être distantes de 5 cm ou moins l'une de l'autre (mesure prise entre les deux figurines les plus proches).

On ne peut charger une unité ennemie situé à moins de 10cm si l'unité chargeant est de l'infanterie ou 20 cm si on utilise de la cavalerie.

- Une unité activée peut traverser une unité amie mais jamais une unité ennemie.
- Une unité active, si elle le désire et si il lui reste du potentiel de mouvement, peut terminer son mouvement en entrant en contact avec une unité ennemie (**voir 6.3**) ou entrer dans une mêlée constituée. Lorsqu'une unité contacte une unité ennemie, elle doit toujours la combattre.

6.2 Pivot

Le pivot n'est pas pénalisant ni pour l'infanterie, ni pour la cavalerie. Au début du tour, on peut faire pivoter gratuitement les figurines pour changer leur orientation. Cette option est importante surtout lorsqu'il faudra déterminer si une unité peut charger ou pas.

6.3 Engager le combat et entrer dans une mêlée constituée

Lorsqu'une unité entre en contact avec une autre, sans avoir chargé, on la considère alors en mêlée.

Une unité peut charger des unités qui sont déjà en mêlée mais ne pourra pas bénéficier de facteurs de combat de la charge.

6.4 Distances de charge et d'attaque

Une seule figurine suffit pour contacter une unité ennemie. Une fois le mouvement de charge ou d'attaque réalisé, on conforme les autres figurines prenant part au combat (**voir 8.2**).

6.5 Charge ou attaque d'une unité de commandement

Si une unité de commandement est chargée ou attaquée et qu'elle se trouve à 15cm (pour les officiers d'infanterie) ou 20 cm (officiers de cavalerie ou montés) d'une unité amie non réduite ou en déroute, elle peut s'esquiver. Avant que ne commence la charge, elle peut se placer 10cm derrière l'unité amie la plus proche. Dans ce cas, l'unité de commandement si elle n'a pas été activée perd son activation et si elle a déjà été activée dans le tour, son potentiel d'initiative subira un malus de -1 au prochain tour.

Si l'unité de commandement s'esquive l'unité ennemi qui souhaitait la charger ou l'attaquer peut choisir une autre cible.

6.6 Fuite, poursuite et élimination

Suite à un combat, les troupes peuvent dérouter. Leur ennemi peut alors les poursuivre. Dans certains cas, des unités sont anéanties et directement éliminées.

∞ La fuite

Les unités qui ont eu le « courage doublé » ou qui ont été réduite effectue un mouvement correspondant à leur **mouvement de charge + 5 cm (1 hex.) pour l'infanterie ou +10 cm (2 hex.) pour la cavalerie**. L'unité doit effectuer ce mouvement vers ses arrières c'est-à-dire le côté de la table par où elle est entrée ou, en cas de présence de troupes ennemies, dans la direction opposée à l'ennemi jusqu'à sortir de la table sauf si le joueur parvient à la rallier. On place un marqueur de déroute à côté de l'unité.

Une unité qui a dérouté ne peut être ralliée que par son unité de commandement ou une unité de commandement indépendant actives et situées à 5 cm ou moins. On tire alors 1D6 et on ajoute le facteur moral de l'unité de commandement. Si le résultat est supérieur au courage de l'unité en déroute, celle-ci est alors ralliée.

Si le test échoue mais que l'unité de commandement possède encore des points de commandement (**L**), elle peut effectuer une nouvelle tentative de ralliement. Une unité de commandement qui est activée pour rallier une troupe ne peut pas effectuer d'autre action.

Si l'unité est ralliée, elle est considérée alors comme active et peut effectuer l'action de son choix.

Une fois toutes les activations du tour terminées, les unités non ralliées doivent terminer leur mouvement de déroute.

∞ La poursuite

L'unité qui a provoqué la déroute d'un ennemi peut effectuer un mouvement de poursuite correspondant à son **mouvement de charge + un mouvement de marche (infanterie) ou de trot (cavalerie) dans la direction de l'unité en fuite**. Si l'unité fuyant est rattrapée, le combat est automatique ; l'unité poursuivant ajoute +2 sur son dé de combat. Un mouvement de poursuite ne peut pas être utilisé dans le but de charger ou d'engager une autre troupe ennemie que celle poursuivie.

∞ L'élimination

Lorsqu'une unité élimine une unité ennemie, elle peut alors effectuer un mouvement en ligne droite correspondant à ½ mouvement de marche (infanterie) ou de trot (cavalerie). Si, au cours de ce mouvement, l'unité contacte des ennemis, on considère alors qu'elle engage un corps-à-corps

qui devra être résolu immédiatement. Ce mouvement ne peut pas faire l'objet d'une contre-charge ou d'un tir de réaction.

6.7 Rompre le combat

Les unités en mêlée peuvent tenter de se désengager. Le joueur doit indiquer son intention avant toute activation ou combat. Pour pouvoir rompre le combat, l'unité doit effectuer **un test de moral avec un malus de -1 sur le dé**. Le résultat doit être supérieur au courage de l'unité ennemie. En cas d'un combat avec plusieurs ennemis, on prendra en compte le facteur de courage le plus élevé.

En cas de réussite, l'unité effectue un mouvement maximum de charge en s'éloignant de tout ennemi sans possibilité de tirer ni de combattre. Si une unité de commandement est impliquée dans la mêlée, on pourra utiliser le facteur moral de celle-ci.

Si le test échoue, l'unité combattra avec un -2 sur le dé de combat.

Si l'unité ennemie a un facteur d'initiative supérieur à celui de l'unité qui a rompu le combat, elle peut engager la poursuite. Sinon, l'unité est considérée comme active et, après le mouvement de repli effectué par l'ennemi, elle peut bouger et tirer mais ne peut pas charger.

6.8 Regroupement

Quand une unité a perdu sa cohésion (les figurines composant l'unité sont à plus de 5 cm les unes des autres), elle doit se regrouper avant d'effectuer toute autre action. Pour cela, lors de l'activation de l'unité, un mouvement bonus de marche (infanterie) ou de trot (cavalerie) doit être effectué en plus du mouvement normal afin que le regroupement soit effectué en fin de mouvement. Un tir « sans viser » peut être réalisé à la fin de l'activation.

Si le regroupement n'est pas réalisé à la fin de ce mouvement (les figurines composant l'unité doivent être à 5cm ou moins les unes des autres), l'unité devra attendre la prochaine activation.

Une unité de commandement peut utiliser son activation pour regrouper une ou plusieurs unités en fonction de sa capacité de commandement (L).

6.9 Fusion d'unités réduites

Toute unité réduite qui a réussi son test de moral ou qui a rallié peut tenter de fusionner avec une autre unité amie. Pour cela, les troupes doivent être du même type c'est-à-dire que l'infanterie ne peut fusionner qu'avec de l'infanterie et la cavalerie avec de la cavalerie. L'unité ainsi formée utilise la fiche-unité qui a le moins de valeur en points (sans ajouter les points de compétences spécifiques).

Pour fusionner, les unités doivent se trouver à 5 cm l'une de l'autre durant la phase d'activation. Au tour suivant, elles formeront alors une seule et même unité. Si elles sont engagées par l'ennemi durant ce tour, on les considérera comme une seule unité.

6.10 Mouvement furtif

Certaines unités ont la capacité d'effectuer des mouvements furtifs. Ses unités ont été entraînées pour s'infiltrer dans les lignes ennemies et se camoufler. Au début de la partie, la ou les unités qui souhaitent utiliser cette compétence doivent se déployer en mouvement furtif.

Pour simuler le mouvement de ces unités, on prend trois figurines de l'unité ou d'une autre et on indique sur un morceau de papier quelle figurine représente l'unité en question. Le papier est plié et placé dans un endroit visible de tous les joueurs jusqu'à ce que l'unité soit découverte. Ces trois figurines seront appelées dans la règle « fiche DUD »

L'activation est réalisée comme pour les autres unités mais lors du mouvement, les trois figurines sont déplacées en même temps. Les autres figurines de l'unité ne sont pas placées sur la table tant que la position de l'unité n'a pas été découverte.

La position de l'unité est indiquée lorsque :

- 1- une fiche DUD se trouve à 40 cm (8 hex) ou moins d'une unité amie et qu'elle est dans son champ de vision ;
- 2- une charge est déclarée contre une fiche DUD ;
- 3- l'unité représentée par les fiches DUD décide d'attaquer ou de tirer ;
- 4- le joueur le décide.

Les fiches DUD qui ne représente pas l'unité et qui sont découvertes ou chargées sont retirées de la table.

L'unité sera placée à l'endroit occupé par la fiche DUD.

Les fiches DUD ne peuvent pas être la cible de tirs.

6.11 Effets du terrain

Au début de chaque partie, les joueurs doivent déterminer le décor en indiquant l'étendue de chaque élément de façon précise.

Effets du terrain

Eléments	Effets pour l'infanterie	Effets pour la cavalerie
Bois clair	- 2	- 5 # @
Bois dense	- 4 # @	Infranchissable
Bois épais	- 6 # @	Infranchissable
Franchir un mur, pour chaque 2 cm de haut (max. 6 cm)	- 4 # @	- 2 #
Se déplacer à l'intérieur d'un bâtiment	- 1 # @	Infranchissable
Franchir un ruisseau (gué)	- 2	- 1
Se déplacer sur un sentier	+ 2	+ 3
Se déplacer sur un chemin	+ 4	+ 6
Se déplacer sur une route	+ 6	+ 8
Terrain cultivé, sous-bois, vergers, terrain montagneux	- 2	- 4
Rochers ou similaires, colline escarpée	- 4 # @	- 6 # @

marche / trot interdits

@ charge interdite

Couverture

Eléments	Effets pour l'infanterie	Effets pour la cavalerie
Bois clair	M	L
Bois dense	D	M
Bois épais	D	D
Mur de 2 cm	L	/////
Mur de 4 cm	M	L
Mur de 6 cm ou plus	D	D
Dans un bâtiment	D	/////
Terrain cultivé, sous-bois, vergers, terrain montagneux	L	/////
Rochers ou similaires, colline escarpée	M	L

L : Léger M : Moyen D : Dense

Les unités ne peuvent tirer que lorsqu'elles ont effectué un mouvement à vitesse normale. Les types de troupes détermine aussi à quel moment de l'activation le tir est permis ainsi que les autres actions possibles (**voir 3.1**).

7.1 Cibles, visibilité et protection

L'unité qui veut tirer doit préciser sa cible avant de mesurer.

L'angle de vision est de 360° pour toutes les figurines. Il doit obligatoirement y avoir au minimum une figurine de l'unité tirant qui ne rencontre aucun obstacle dans son champ de vision.

Les unités tirent en groupe et sur la même cible.

Si on peut distinguer une figurine d'une unité alors toute l'unité est considérée comme visible.

Toute unité amie ou ennemie ou un obstacle bloque la vue.

Pour pouvoir tirer sur une unité de commandement, celle-ci doit être la cible la plus proche.

Si l'unité tirant est plus haute que la cible, elle peut tirer sur une unité qui est derrière une autre si ces deux unités sont à 5cm ou plus l'une de l'autre.

Si l'unité tirant est plus haute que la cible et que celle-ci est derrière un mur, elle peut être prise pour cible si elle est à 5cm ou plus du mur.

Si la moitié (arrondie à l'entier supérieur) ou plus des figurines de la cible bénéficie d'une couverture alors toute l'unité est à couvert. Dans le cas contraire, on ne tiendra pas compte de la couverture pour toute l'unité.

Si une unité est dans un bois, elle devra, pour pouvoir tirer sur une cible située hors du bois avoir au moins une figurine en lisière.

Si il y a deux unités dans un bois clair, un sous-bois, un terrain rocailleux ou équivalent, le tir ne pourra être effectué qu'à courte portée.

7.2 Distance de tir

Pour déterminer la distance de tir, on prendra en compte les figurines les plus proches de chaque unité (celle qui tire et la cible).

Une fois la distance déterminée, on précise si le tir est à bout portant, à courte, moyenne ou longue portée.

Les troupes montées ne peuvent tirer, au maximum, qu'à moyenne portée.

7.3 Tir des unités de commandement

Les unités de commandement sont habituellement armées de pistolets mais si l'unité compte une escorte, des guides ou des éclaireurs, ces figurines peuvent tirer à la carabine (cavalerie) ou au mousquet (infanterie). Dans ce cas, on utilisera **les distances de tirs indiquées en 7.6 avec le dé de l'unité de commandement**. Comme pour les autres unités la distance se mesure entre les figurines les plus proches des deux unités.

Les figurines d'officiers, musiciens, porte-drapeaux et aides de camp tirent seulement au pistolet sauf précision contraire sur la fiche-unité.

Si l'officier ou le sous-officier de l'unité est éliminé suite à un tir, l'unité sera considérée comme une unité de troupe et ne pourra donc pas activer d'autres unités.

7.4 Tir des unités dissimulées

Les unités en mouvement furtif peuvent tirer avec un +2 sur le dé de tir. Pour pouvoir tirer, les figurines doivent être mise en place sur la table de jeu. La distance sera mesurée depuis la fiche DUD jusqu'à la figurine la plus proche de la cible. Une fois le tir effectué, l'unité demeurera visible. Les fiches DUD ne peuvent pas être prises pour cible.

7.5 Procédure de tir et pertes

Pour calculer le résultat des tirs et déterminer les pertes, on suivra la procédure suivante :

- 1 - Déterminer le nombre de figurines pouvant tirer (chaque figurine peut tirer deux fois dans un même tour) et le nombre de figurines subissant le feu, selon la règle de visibilité et la distance de tir de l'unité.
- 2 - Déterminer la couverture dont bénéficie éventuellement la cible.
- 3 - Le joueur tirant effectuant autant de lancers de dés qu'il y a de tirs en ajoutant ou en retranchant les modificateurs de tir.
- 4 - Pour chaque résultat supérieur ou égal au facteur de difficulté du tir selon la distance, on obtient un impact.
- 5 - Pour chaque impact, le joueur subissant le tir tente une esquive. Si l'esquive échoue, on retire une figurine de l'unité prise pour cible.

Les figurines des officiers, drapeaux, guides et escortes, etc. ne doivent être retirées qu'en dernières.

7.6 Types d'armes, portées et modificateurs de tir

Les distances de tir de différentes armes de l'époque sont :

	Courte	Moyenne	Longue
Pistolet	10 (2)	15 (3)	20 (4)
Carabine de cavalerie	15 (3)	30 (6)	40 (8)
Fusil	20 (4)	40 (8)	60 (12)
Carabine d'Inf. lég. / Carabine rayée de cav.	25 (5)	45 (9)	70 (14)
Carabine rayée (rifle)	30 (6)	50 (10)	80 (16)

Facteurs de bases de difficulté selon la distance de tir

Courte	5
Moyenne	7
Longue	9

Modificateurs de tir

- Tir de précision (durant la phase d'activation antérieure, l'unité n'a pas bougé et n'a pas changé de cible) : +1
- La cible est une unité de cavalerie : -1
- Tir non préparé : l'unité s'est regroupée durant l'activation : -1
- L'unité tirant est de la cavalerie ayant bougé ou allant bouger : -1

Tous ces modificateurs se cumulent.

Modificateurs de couverture

Légère	+ 1
Moyenne	+ 2
Dense	+ 4

Ces facteurs s'ajoutent au dé d'esquive.

8 - *Combats*

8.1 Activation des unités combattantes

Toute unité qui entre en mêlée au début de sa phase doit être activée. Les unités qu'elle attaque sont alors aussi activées.

8.2 Charges et entrées en mêlée

Lorsqu'un combat a lieu, chaque unité entre en mêlée avec toutes ses figurines.

Quand une unité charge ou engage le combat, elle place toutes ses figurines au contact de celles de l'unité attaquée. Ces mouvements n'ont aucun effet sur le jeu.

Si l'unité chargée ou contactée par l'ennemi a déjà été activée, elle peut combattre si elle n'a pas déjà combattu durant le tour. Dans le cas contraire, elle ne peut pas combattre et subit directement les pertes.

8.3 La contrecharge

Dans le cas où l'unité attaquée contrecharge, les deux unités se rencontrent à la moitié de la distance qui les sépare. Le mouvement est d'abord effectué par l'unité contrechargeant.

8.4 Combat à travers un obstacle, une couverture ou sur une pente

Il est possible de combattre à travers un obstacle (muraille, mur bas, haie basse, etc.). Dans tous les cas, l'obstacle ne doit pas dépasser 2 cm d'épaisseur et ne cacher que partiellement les figurines se trouvant derrière.

Si une figurine se trouve dans un bâtiment ou derrière une muraille, elle peut combattre sur le pas d'une porte ou à travers une fenêtre, elle bénéficiera alors du modificateur de couverture lors de la résolution du combat. Si les deux adversaires sont dans la même zone de couverture alors le modificateur ne s'applique pas.

Si une figurine se trouve à plus de 3 cm de haut de son adversaire et à moins de 8 cm, le facteur de hauteur supérieure s'applique. Si la figurine est à plus de 8 cm de haut, le combat est impossible.

8.5 Combat contre les unités sans cohésion

Une unité sans cohésion ne peut combattre et subit directement les pertes. Elle peut juste tenter d'esquiver.

8.6 Unités de commandement au combat et pertes d'officiers ou sous-officiers

Si une unité qui est chargée ou engagée se trouve à 5cm ou moins d'une unité de commandement, on considère alors que celle-ci prend aussi part au combat c'est-à-dire qu'elle peut être engagée par l'adversaire.

8.7 Prise d'un drapeau

Si une unité comportant un drapeau est éliminée, le drapeau est considéré comme capturé. L'unité ayant capturé ce drapeau ajoutera +2 à son moral et à son facteur de combat jusqu'à la fin de la partie.

8.8 Unité de commandement à la tête d'une charge

Une unité de commandement qui active une unité qui va charger peut charger avec elle. Le mouvement de l'unité de commandement n'est pas pris en compte. On utilisera le facteur moral de l'unité de commandement pour réaliser le test moral ou pour voir si on a « doublé le courage » de l'adversaire. On utilisera l'initiative de l'unité de commandement pour réformer les rangs.

Cette règle ne s'applique que si l'unité chargeant et l'unité de commandement sont du même type c'est-à-dire soit de la cavalerie soit de l'infanterie. Seule exception : le commandement monté d'infanterie, les aide de camp et les officiers d'Etat-Major qui pourront commander la charge mais à la vitesse de l'infanterie.

8.9 Durée d'une mêlée

Une mêlée se poursuit jusqu'à ce qu'une des unités impliquées soit détruite ou déroute ou rompe le combat.

8.10 Reforme des rangs

Comme cela a déjà été dit, une mêlée implique toutes les figurines de l'unité. A la fin du combat, on doit placer les figurines restées sans adversaire face à une nouvelle figurine ennemie quand cela est possible pour représenter la suite de la mêlée.

Si il y a plusieurs unités au combat, celle qui a le facteur d'initiative le plus élevé commence la manœuvre. Si il n'y a pas assez de figurines, on peut placer deux figurines face à une seule.

Si l'unité a chargé avec l'unité de commandement, on utilise l'initiative de l'unité de commandement.

8.11 Destruction de l'unité

Si, après reformation des rangs, un des deux camps atteint un rapport de 3 contre 1, l'unité ennemie est anéantie. Suite à cette élimination le vainqueur peut faire un mouvement en ligne droite correspondant à ½ mouvement de marche (infanterie) ou de trot (cavalerie) (**voir 6.6**).

8.12 Procédure de combat

Aspects à prendre en compte

- 1 – Dans un combat, toutes les figurines des unités sont impliquées.
- 2 – Lorsqu'une unité de commandement combat, elle est toujours la dernière unité à subir les pertes et l'officier est le dernier éliminé.
- 3 – Un combat peut opposer plus de deux unités.
- 4 – Si, dans le même tour, et après la résolution du combat, une unité entre en mêlée, l'unité attaquée est directement contactée. Elle peut juste tenter de réaliser une esquive
- 5 – Toute figurine mène une attaque contre son adversaire sauf lorsque des cavaliers attaquent des fantassins. Les cavaliers mènent alors deux attaques.

Les combats

- 1 – Chaque unité dénombre les attaques réalisées. Il faut prendre en compte que certaines unités réalisent plus d'une attaque par figurine. .
- 2 – Pour chaque attaque, chaque joueur lance un dé de combat et applique les modificateurs.
- 3 – A chaque combat, l'unité qui obtient le meilleur résultat inflige un impact à l'adversaire. En cas d'égalité, chaque unité enregistre un impact.

4 – Une fois réalisés toutes les attaques, les attaques restantes sont considérées comme impacts directs.

5 – Chaque unité effectue autant de tentative d'esquive que d'impacts subis. Les tirs d'esquive échouant entraînent des pertes et pour chaque perte le joueur retire une figurine de la table.

6 – Une fois résolus les combats, il est nécessaire de reformer les rangs.

Table de facteurs de combat

SITUATION	FACTEUR DE COMBAT
L'unité charge *	+ 2
Cavaliers armés de lance contre infanterie *	+ 2
Cavaliers armés de lance contre cavalerie *	+ 1
Cuirassiers	+ 1
Infanterie chargeant cavalerie*	- 2
Charge menée par unité de commandement *	+ 1
Combattant plus haut que l'adversaire	+ 2
Cavalerie combattant dans un bois	- 1
Unité d'élite	+ 2
Unité de vétérans	+ 1
Unité inexpérimentées	- 1
Unité DUD découverte	- 2
Unité dans un abri léger	+ 1
Unité dans un abri moyen	+ 2
Unité dans un abri dur	+ 3

* Ces facteurs ne s'appliquent qu'au premier tour de mêlée.

Les facteurs de charge s'appliquent aussi aux unités qui contrechargent.

9 - Comment jouer à Capitan ? - Les scénarii

9.1 Valeur en points des unités

Chaque unité a des caractéristiques qui lui sont propres. En fonction de ses caractéristiques, chaque unité a une valeur individuelle exprimée en points. Ce système de points permet de jouer des parties équilibrées où chaque armée a à peu près la même valeur. Une marge de +/- 10% est tolérée. Une fiche de contrôle permettra à chaque joueur de vérifier la valeur et les spécificités de chaque unité.

Les unités que ne sont pas de commandement ont une valeur exprimée en points/figurine. Pour obtenir la valeur de ce type d'unité on doit donc multiplier la valeur d'une figurine par le nombre de figurines identiques faisant partie de l'unité.

Pour les unités de commandement, la valeur donnée correspond à toute l'unité.

9.2 Les scénarii

Les scénarii de Capitan se basent habituellement sur des faits historiques et indiquent précisément les unités participantes, la date, le lieu et les éléments du terrain.

D'autres scénarii proposent des situations fictives permettant de tester les habiletés tactiques des joueurs.

simplement par le mérite ou la gloire mais nous permet de personnaliser les unités au fil des parties.

En début de carrière, chaque joueur doit déterminer sa nationalité : Royaume d'Espagne, Grande-Bretagne et alliés, France et alliés ou Etats allemands ainsi que son arme (cavalerie ou infanterie).

Pour gagner des galons, il faut cumuler 1000 points de victoire. Tous les joueurs débutent en tant que *subteniente* / adjudant / *ensign* / *fahnrich* ce qui leur permet de retenter le tir d'initiative une fois par tour.

Dès que l'on veut utiliser ce système de promotion, les joueurs tous en être d'accord avant le début de la partie.

10.1 Grades et avantages

Les grades dans chaque armée sont listés dans l'ordre suivant : Royaume d'Espagne, Grande-Bretagne et alliés, France et alliés ou Etats allemands. Les grades indiqués entre parenthèses sont ceux qui sont propres à la cavalerie. Les illustrations des épaulettes sont celles de l'armée française.

***Alferes* / *Second lieutenant* / *Sous lieutenant* / *Leutnant* :**

Il peut, une fois par tour, ajouter +1 sur un tir d'initiative.

Pour chaque partie, il peut choisir une habileté de 15 points ou moins pour l'unité de son choix sans surcoût.



***Teniente* / *Lieutenant* / *Lieutenant* / *Oberleutnant* :**

Il peut, une fois par tour, ajouter +1 sur un tir d'initiative et peut retenter un lancer de dé sur un tir.

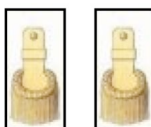
Pour chaque partie, il peut choisir une habileté de 20 points ou moins pour l'unité de son choix sans surcoût.



***Capitan* / *Captain* / *Capitaine* / *Hauptmann (Rittmeister)* :**

Il peut, une fois par tour, ajouter +1 sur un tir d'initiative et peut retenter un lancer de dé sur un tir et un lancer de dé pour un combat.

Pour chaque partie, il peut choisir une habileté de 25 points ou moins pour l'unité de son choix sans surcoût.



***Sargento Mayor* / *Major* / *Chef de bataillon (chef d'escadron)* / *Major* :**

Il peut, une fois par tour, ajouter +2 sur un tir d'initiative et peut retenter un lancer de dé sur un tir et un lancer de dé pour un combat.

Pour chaque partie, il peut choisir une habileté de 30 points ou moins pour l'unité de son choix sans surcoût.



Teniente coronel / Lieutenant colonel / Lieutenant colonel / Oberstleutnant :

Il peut, une fois par tour, ajouter +2 sur un tir d'initiative et peut retenter un lancer de dé sur un tir, un lancer de dé pour un combat et un lancer de dé pour le moral.

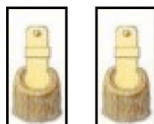
Pour chaque partie, il peut choisir une habileté de 30 points ou moins pour l'unité de son choix sans surcoût.



Coronel / Colonel / Colonel / Oberst :

Il peut, une fois par tour, ajouter +2 sur un tir d'initiative et peut retenter un lancer de dé sur un tir, un lancer de dé pour un combat, un lancer de dé pour le moral et un lancer de dé pour l'esquive.

Pour chaque partie, il peut choisir une habileté de 30 points ou moins pour l'unité de son choix sans surcoût.



11 - Les habiletés spécifiques

Chaque unité peut avoir différentes habiletés spécifiques (HE) qui donnent un peu plus d'attrait aux parties puisqu'une même unité peut, selon les circonstances, recouvrir divers aspects en fonction des habiletés choisies.

La liste des habiletés décrites dans ce chapitre pourra être complétée dans un futur plus ou moins proche. Les HE sont classées selon leur valeur en points, valeur qui doit être ajoutée au coût de l'unité.

Si une unité dispose de plusieurs HE, elle ne pourra en utiliser qu'une par activation. Si l'unité a déjà été activée et se trouve sous le feu ou la charge d'un ennemi, elle ne peut utiliser ses HE.

Les unités réduites, fuyant ou désorganisées ne peuvent pas utiliser leurs HE.

A chaque début de partie, les joueurs choisissent les HE qu'ils souhaitent utiliser pour leurs unités de troupes et celles de commandement.

11.1 Combinaison des habiletés spécifiques des unités de commandement et de celles de troupes.

Si une unité de commandement est à la tête d'une charge (voir 8.8) ou se voit concernée par une charge dans les conditions définies en 8.6, l'unité de troupe et celle de commandement peuvent bénéficier d'une habileté spécifique. Celle-ci est alors choisie parmi celles dont dispose l'unité de troupe.

➤ Habiletés spécifiques à 10 points

Vieille garde

Il n'est pas nécessaire de tester le moral avant de charger. Si un lancer de dés est réalisé pour voir si le courage de l'adversaire est doublé, on ajoute alors +1 au résultat obtenu.

Rifle nock à 6 canons (arme spéciale)

Son tir équivaut à 4 tirs d'un rifle normal. Lancer 4 fois le dé en retranchant -1 au dé de tir. Seule une figurine de l'unité peut en être équipée.

Sanguinaires

Ils doivent toujours attaquer et poursuivre l'ennemi. Ils réalisent deux combats dans la même action s'il s'agit de l'infanterie contre de l'infanterie ou de la cavalerie ou de la cavalerie contre de la cavalerie. Si de la cavalerie combat de l'infanterie, elle réalise alors 3 combats.

Ennemis acharnés

A chaque combat, on ajoute +1 sur le dé de combat.

Durs à tuer

Ils peuvent toujours retenter leur tir d'esquive en enlevant -1 au résultat du dé.

Précis

Lorsqu'on calcul la déviation d'un tir d'artillerie, on retire 10 cm (2 hex.) à la distance de déviation.

Dualité

Les unités d'artillerie ayant cette habileté peuvent être utilisées comme des troupes normales lorsque le canon n'est pas en batterie.

➤ **Habiletés spécifiques à 15 points**

Tireur expert

Il ajoute +2 sur le dé de tir si la cible est de l'infanterie et +1 si il s'agit de cavalerie. Il peut tirer lorsqu'il se déplace en mouvement de marche mais ne bénéficie plus du +1 sur le dé de tir.

Duelliste

Les tirs au pistolet bénéficient d'un +1 sur le dé de tir. Le tir peut être effectué en marchant à n'importe quel moment même si il ne s'agit pas de troupes d'élite. Cette habileté ne s'applique qu'aux figurines dotées de pistolets (toutes les troupes à cheval sont considérées comme équipées de pistolets).

Défense acharnée

Si l'unité n'a pas été activée, elle peut, lorsqu'elle est chargée, effectuer un tir à bout portant juste avant d'être contactée avec un -1 sur le dé. Après ce feu, elle subira un malus de -1 sur le dé de combat.

Feu d'attaque

Lorsque l'unité charge, elle peut faire un tir à distance effective avec un -2 sur le dé de tir. Les pertes sont retirées avant le combat.

Mouvement double

L'unité peut se déplacer de deux fois le mouvement de marche mais durant ce mouvement elle ne peut ni tirer, ni charger, ni entrer en contact avec l'ennemi. Cette manœuvre ne peut être réalisée qu'un tour sur deux.

Bon œil

En cas de tir, la moyenne distance devient courte et la longue distance devient moyenne.

Lanciers

Certaines unités de cavalerie, bien que n'ayant pas la dénomination de lancier se dotèrent de cette arme. Si l'unité possède cette habileté, elle est donc considérée comme lancier lors des combats.

➤ **Habiletés spécifiques à 20 points**

Tir en rang serré

Si les troupes forment une ligne en étant socle contre socle, on ajoute +2 sur le dé de tir.

Formation serrée

Si les troupes forment une colonne de 1 ou 2 figurines de front en étant au contact de socle, on ajoute +2 au dé de combat.

Colonel

Les unités activées se trouvant avec le colonel ne fuient pas.

Charge brutale

Lorsque l'unité charge de l'infanterie qui n'est pas en rang serré ou de la cavalerie et qu'elle parvient à éliminer au moins deux figurines, l'unité chargée ne peut tenter esquiver.

Esquives

Si l'unité n'a pas été activée et qu'elle est chargée ou l'objet d'une tentative d'engagement, elle peut esquiver dans n'importe quelle direction à vitesse de marche. Ce mouvement n'est pas considéré comme une activation. Si, par la suite, elle est contactée par une charge qui la touche directement, elle ne peut que procéder à un jet d'esquive.

Tercio viejo

Au combat, ils bénéficient d'un +1 sur le dé de combat. En cas d'égalité, seul l'adversaire subit les impacts. Ils ajoutent toujours +1 au tir d'esquive durant les combats.

Tir de réaction

L'unité peut utiliser les règles de tir de réaction (3.2-3).

➤ **Habiletés spécifiques à 20 points**

Cavaliers expérimentés

Ils peuvent tirer en se déplaçant à vitesse de marche avec un -2 sur le dé de tir. Avant de charger, ils peuvent réaliser un tir avec un -3 sur le dé de tir. Les pertes sont retirées avant le combat.

Déploiement

La distance entre les figurines, pour conserver la cohésion de l'unité, passe à 15 cm (3 hex.) pour l'infanterie et à 20cm (4 hex.) pour la cavalerie. Cette habileté peut être utilisée durant toute la partie et elle compatible avec l'utilisation d'autres habiletés.

Ingénieurs

Ils peuvent détruire les ponts et divers bâtiments sauf en cas d'indications contraires dans le scénario utilisé. Pour 2 figurines d'ingénieurs, 4 points de solidité sont retirés. Les ingénieurs doivent demeurer à côté de l'objectif à détruire (ou dans l'hexagone adjacent) sans bouger durant deux tours. L'unité ne peut ni combattre, ni tirer durant ces deux tours.

Tir de précision

Si une unité de commandement a activé l'unité d'artillerie ou que l'unité est composée d'artilleurs, il n'est pas nécessaire de lancer un dé pour calculer la déviation du tir.

Tirailleurs

Utiliser la règle des tirailleurs (3.2-4).

Tir de réaction rapide

Utiliser la règle de tir de réaction (3.2-3) mais ne pas appliquer le -1 au tir d'initiative.

Fureur

Lors du combat, l'unité peut réaliser deux combats dans une même action (si elle a déjà deux combats, elle en réalise trois).

➤ **Habiletés spécifiques à 30points**

Embusqués

Ils gagnent toujours l'initiative. Cette habileté ne peut être utilisée qu'un tour sur deux.

Carré de repli

Si l'unité n'a pas été activée et qu'elle est chargée par de la cavalerie, elle peut former un carré de repli. Les figurines sont placées socle contre socle. Avant le contact, un tir peut être réalisé à distance effective avec un malus de -2 sur le dé de tir. Les pertes sont retirées avant le combat et dans le même tour l'unité bénéficie d'un +2 sur le dé de combat.

Maître d'escrime

Lors d'un combat, si il touche son adversaire, il ignore les tentatives d'esquive de celui-ci.

Mouvement furtif

Utiliser la règle sur le mouvement furtif (6.10)

Combat à mort

Lorsque l'unité charge, elle ajoute +2 au dé de combat lors du tour de la charge en plus du facteur de charge. L'unité peut retenter les jets d'esquive qui ont échoué lors des tirs et des combats.

Francs-tireurs

Ils peuvent tirer sur une unité de commandement même si celle-ci n'est pas l'unité la plus proche. Ils peuvent choisir la figurine de l'unité de commandement qu'ils souhaitent viser. Pour cela, il faut mesurer la distance de figurine à figurine. Si l'officier est visé, un malus de -3 sera appliqué au tir. Si la cible est une unité de troupe, ils tirent en groupe et les règles de bon œil et de tireur expert sont utilisées conjointement.

Grenades explosives

L'unité d'artillerie peut, trois fois durant la partie, tirer des grenades explosives. Ces grenades utilisent les tableaux « bombe » et ignorent les tirs d'esquive.

12 - Les tirs d'artillerie

Etant donné que *Capitán* est une règle qui vise à simuler des affrontements entre de petites unités, la présence de l'artillerie n'est pas prédominante. On peut néanmoins trouver quelques pièces d'artillerie ou avoir un scénario proposant l'attaque d'une position tenue par de l'artillerie.

Quatre types de canon sont prévus :

Types de canon	Calibres et modèles
I	Canon de 3 livres, 4 livres et artillerie régimentaire
II	Canon de 5 livres, 6 livres et artillerie légère, artillerie navale légère
III	Canon de 38 livres, 9 livres et artillerie moyenne, artillerie navale lourde Mortiers et obusiers de petit calibre
IV	Canon de 12 livres ou lourds Mortier et obusiers de calibre moyen

12.1 Unités d'artillerie et cohésion

Les unités d'artillerie peuvent se composer d'une pièce et de ses servants, ou d'officiers ou cadres de l'artillerie. Les caractéristiques de l'unité d'artillerie sont les mêmes que celles des autres unités sauf que le type de canon est indiqué dans la partie spéciale 1 de la fiche-unité et le modèle du canon est précisé dans la partie spéciale 2 de la fiche-unité. La cohésion d'une unité d'artillerie est de 5 cm autour de la pièce.

12.2 Mouvement des pièces d'artillerie

Vue l'échelle de jeu choisie, les pièces d'artillerie sont habituellement placées sur la table de jeu dès le début de la partie sauf si elles disposent d'un avant-train (ce qui est précisé dans la fiche-unité). Voir alors le chapitre 13 sur la façon d'atteler et de dételer une pièce.

Les pièces se déplacent en étant poussées par leurs servants. La distance pouvant être parcourue varie selon le type de canon. Tous les artilleurs rattachés à la pièce doivent être présents pour pouvoir la bouger. Pour cela, elle ne doit pas avoir tiré ni être engagé dans un combat durant sa phase d'activation. Bouger une pièce prend toute la phase d'activation ; aucune action ne peut être engagée suite à un mouvement.

Les canons ne peuvent être déplacés qu'en ligne droite vers l'avant ou l'arrière et toujours en terrain clair.

Types de canon	Mouvement
I	10 cm
II	10 cm
III	6 cm
IV	6 cm

12.3 Changement d'orientation

Les canons peuvent changer d'orientation en pivotant au maximum de 90° vers la gauche ou la droite. Pour cela, la pièce doit disposer de tous ses artilleurs et elle ne doit pas avoir combattu durant sa phase d'activation. Elle pourra tirer dans ce tour mais seulement à courte distance et avec un +2 sur le dé de déviation du tir.

12.4 Angle de tir

Toutes les pièces d'artillerie ont un angle de tir de 90° mesuré depuis la bouche même du canon. Toute unité se trouvant en dehors de cet angle ne peut être prise pour cible. Un angle de 90° est inclus dans cette règle.

12.5 Visibilité

Les règles diffèrent selon le type de munition ou de canon.

Mitraille

La ligne de vue depuis la bouche du canon jusqu'au point d'impact ne peut être obstruée par aucune unité, figurine ou élément de terrain.

Si le canon est situé plus haut que sa cible, il se crée un angle mort équivalent au double de la hauteur, en ligne droite à partir de la bouche du canon. Le canon ne peut tirer sur cette zone mais une unité se trouvant dans cette zone peut le prendre pour cible.

Boulet

Les règles sont les mêmes que pour les tirs à mitraille sauf qu'on ne peut tirer au boulet sur une cible située à moins de 20 cm de la bouche du canon.

Mortiers et obus

Il n'est pas nécessaire d'avoir une ligne de vue sans obstacle jusqu'à la cible puisque ces pièces tirent en cloche et souvent elles n'ont pas leur cible dans leur champ de vision.

On ne peut tirer sur une cible située à moins de 35 cm de la bouche du canon.

Dans tous les cas, on doit respecter les règles de l'angle de tir.

Les mortiers tirent des boulets et les obusiers des obus explosifs. Ils ne peuvent pas tirer à mitraille.

12.6 Abandon des pièces

Les artilleurs peuvent abandonner leur canon soit pour fuir l'ennemi, soit pour combattre avec leurs armes légères. Le joueur doit pour cela l'annoncer au début de l'activation. Pour rejoindre leur pièce, les artilleurs doivent se placer à moins de 5 cm. La pièce pourra de nouveau ouvrir le feu au tour suivant.

12.7 Enclouer une pièce

Pour empêcher l'ennemi d'utiliser un canon, il est possible de l'enclouer (il s'agit d'enfoncer un clou carré dans la lumière du canon servant à accueillir la mèche). Pour cela, deux artilleurs doivent demeurer durant une phase d'activation à côté du canon sans pouvoir tirer avec leur arme légère. L'adversaire doit en être informé.

Les unités de commandement de l'artillerie sont aussi en mesure d'enclouer une pièce dans les mêmes conditions que les artilleurs sauf qu'elle n'a pas besoin de demeurer immobile à côté du canon durant toute la phase d'activation. Elle doit simplement se placer à moins de 5 cm de la pièce et ne peut réaliser aucune autre action.

12.8 Capturer et utiliser un canon ennemi

Toute unité d'élite ou de vétérans (exceptée la cavalerie) peut utiliser un canon capturé ou abandonné et qui n'a pas été encloué. Il suffit pour cela que les figurines soient placées à moins de

5 cm de la pièce (ou dans l'hexagone adjacent). Au moment d'ouvrir le feu, la troupe utilisant le canon sera considérée comme étant un groupe d'artilleurs.

12.9 Artillerie à cheval

Les artilleurs à cheval sont considérés comme des piétons lorsqu'ils servent la pièce et comme hussards si ils abandonnent le canon.

On n'applique pas le point 12.17 mais ceux de la fiche-unité y compris lorsque la pièce est attelée.

12.10 Cadence de tir

Selon le type de troupe, les artilleurs peuvent tirer plus ou moins rapidement.

Les artilleurs considérés comme **élite** :

- tirent une fois par tour

Les artilleurs **vétérans** :

- tirent une fois par tour mais ils devront utiliser le dé de déviation des artilleurs réguliers ;
- tirent un tour sur deux avec leur propre dé de déviation.

Les artilleurs **réguliers** :

- tirent un tour sur deux en utilisant leur dé de déviation.

Il n'existe pas d'artilleurs inexpérimentés.

12.11 Précision des tirs et points d'impact

Les différents types d'artilleurs se différencient par la précision de leur tir. La précision est plus ou moins grande selon le type de troupe. Pour calculer cette précision, quel que soit le type de munition, on utilise un dé de déviation :

- dé de 10 faces pour les artilleurs réguliers
- dé de 8 faces pour les artilleurs vétérans
- dé de 6 faces pour les artilleurs élite.

- Tout lancé égal compris entre 1 et 3 équivaut à un tir blanc. Si le résultat est différent, la déviation latérale doit être calculée et la portée (si elle demeure courte ou longue).

- Sur le tir de précision, si le résultat est supérieur à 3 et que le tir est effectué à courte portée, le résultat nous donne la déviation latérale et la taille en cm de l'impact. Si le tir est long, le résultat doit être multiplié par 2.

- Ensuite, on lance 2D6. Le premier indique le côté de la déviation : pair à droite et impair à gauche. Le second dé précise la portée : pair, la portée devient longue et impair elle devient courte.

Chaque pièce a une zone d'impact selon le type et le calibre du canon ainsi que les munitions utilisées. La zone d'impact est représentée à l'aide d'un socle d'impact. Les socles d'impact doivent être toujours placés avec la flèche pointée vers l'objectif et le dé doit se trouver dans la zone du socle prévue à cet effet.

12.12 Portée des pièces d'artillerie

Les caronades de marine tirent uniquement à mitraille.

Les obusiers tirent seulement des obus.

Les mortiers ne tirent que des boulets.

Types de canon	Mitraille		Boulets et obus	
	Effective	Longue	Effective	Longue
I	30	50	50	75
II	35	55	50	80
III	40	60	70	100
IV	45	65	80	120

12.13 Procédure de tir

- Déterminer le type de munition puis mesurer la distance de la bouche du canon au point d'impact qui n'est pas nécessairement une figurine.

- Placer 1d6 sur le point d'impact (nous appellerons ce dé « dé d'impact »)
- Calculer la précision du tir c'est-à-dire la déviation (**voir 12.11**)
- Placer le socle d'impact selon le résultat du dé. Le socle d'impact varie selon le type de canon et de munition utilisé. (**se reporter aux tableaux ci-dessous**)
- Déterminer le nombre de figurines se trouvant dans la zone d'impact. Si plusieurs figurines sont sur un même socle, on ne prendra en compte que les figurines se trouvant complètement ou partiellement dans la zone d'impact. Elles seront considérées comme touchées.
- Réaliser une tentative d'esquive pour toutes les figurines touchées par le tir. Le résultat du test (1d6 modifié par les facteurs de tir d'artillerie) doit être supérieur aux facteurs de l'artillerie (**se reporter aux tableaux ci-dessous**)
- Retirer les figurines n'ayant pas réussi le test d'esquive.

Types de canon	MITRAILLE	Esquive	
	Zone d'impact	Effective	Longue
I	Mitraille 1	7+	6+
II	Mitraille 1	8+	7+
III	Mitraille 2	8+	8+
IV	Mitraille 2	9+	8+

Types de canon	BOULET	Esquive	
	Zone d'impact	Effective	Longue
I	Boulet 1	6+	5+
II	Boulet 1	6+	6+
III	Boulet 2	7+	6+
IV	Boulet 2	8+	7+

Types de canon	OBUS	Esquive	
	Zone d'impact	Effective	Longue
III	Obus 1	7+	7+
IV	Obus 2	8+	8+

➤ Facteurs de tir d'artillerie

Situation	Facteur
Cible en couverture légère	+1
Cible en couverture moyenne	+2
Cible en couverture dense	+3
L'unité a bougé durant cette phase d'activation à vitesse de marche	+1
L'unité a bougé durant cette phase d'activation à vitesse de charge	+2
Les artilleurs ont subi un tir durant cette phase d'activation	+1
Les artilleurs sont sous la charge de l'unité prise pour cible	+2
La pièce a été mise en batterie durant ce tour	+1
Le groupe d'artilleur est réduit	+2
Tir d'obus ou de mortier sans cible en vue	+1

Les unités en couverture moyenne ou dense ne sont pas affectées par les tirs à mitraille.

12.14 Destruction de couvertures, de bâtiments et d'édifices par l'artillerie

Les éléments de couvertures (palissades, redoutes, murs, etc...), de bâtiments ou d'édifices (pont par exemple) pouvant être détruits par l'artillerie sont désignés au début de chaque partie. Une capacité de solidité exprimée en points leur est attribuée. On peut, par exemple, utiliser les valeurs suivantes :

- Petite maison en bois : 2 pts
- Petite maison en pierre : 5 pts
- 10 cm de mur (hauteur d'un homme) : 6 points
- 10 cm de palissade (hauteur d'un homme) : 3 pts

Pour détruire un de ces éléments, il suffit à l'artillerie d'indiquer sa cible et de procéder à un tir au boulet.

Si l'objectif est dans la zone d'impact, il est touché directement. Le tableau ci-dessous précise les points de solidité à retrancher :

Types de canon	Points à retrancher
I	1
II	2
III	4
IV	6

En cas de tir avec des mortiers ou obusiers, ajouter + 2 aux résultats du tableau ci-dessus pour les canons de types I et II ; +3 pour les canons de types III et IV.

12.15 Nombre minimum de servants pour effectuer un tir et groupe réduit

Un nombre minimum d'artilleurs pour pouvoir tirer est établi selon le type de canon. Si une unité de commandement d'artillerie se trouve à moins de 5 cm des servants, ses figurines peuvent alors servir ce canon et rien que celui-ci.

Pendant que l'unité de commandement sert ce canon, elle ne peut utiliser ses habiletés spécifiques et elle est activée avec les artilleurs dudit canon en utilisant leur facteur d'activation.

Quand il ne reste plus qu'une figurine avant d'atteindre le nombre minimum de servants, on considère alors que le groupe d'artilleurs est réduit.

Si les servants ne sont pas des artilleurs cette règle s'applique aussi.

Types de canon	Nombre minimum d'artilleurs
I	2
II	3
III	4
IV	4

12.16 Défense de l'artillerie face à une charge

Quand une unité d'artillerie est chargée, trois options se présentent à elle :

- 1- Si elle n'a pas été activée durant ce tour, elle peut tirer à mitraille sur l'unité qui la charge au point de départ de la charge en tenant compte des restrictions relatives à la vitesse de tir (**voir 12.10**).
- 2- Fuir et abandonner le canon.
- 3- Combattre comme de l'infanterie ou de la cavalerie.

12.17 Avant-train et attelage : atteler et dételé un canon

Si une pièce dispose d'un avant-train et d'un attelage de chevaux, elle peut être attelée et dételée par les artilleurs pour être déplacée sur le terrain. Sur la fiche-unité, à côté du calibre du canon, la mention « *tiro* » indique que la pièce dispose d'un avant-train et d'un attelage de chevaux.

Pour éviter toute confusion, il est préférable de disposer des figurines permettant de représenter la pièce attelée avec l'avant-train et les chevaux.

Si l'avant-train et l'attelage restent immobiles durant une phase d'activation, la pièce peut être, au tour suivant, mise en batterie et orientée selon le souhait du joueur.

L'artillerie à cheval peut tirer, durant la phase d'activation où la pièce est mise en batterie, en ajoutant +1 sur le dé de déviation et seulement à courte portée.

Si les artilleurs ont atteint le nombre minimum, ils devront rester immobiles durant deux phases d'activation pour pouvoir mettre en place le canon et ne pourront tirer qu'à la phase suivante.

Pour atteler une pièce d'artillerie, les artilleurs ne doivent pas avoir atteint le nombre minimum.

Une pièce ne peut être attelée et dételée que par les artilleurs qui lui sont rattachés.

La capacité de mouvement de l'artillerie dépend du type de canon :

Types de canon	Mouvement Artillerie à pieds	Mouvement Artillerie à cheval
I	25cm	35cm
II	25cm	35cm
III	20cm	30cm
IV	15cm	25cm

Les restrictions de mouvement selon le type de terrain sont les mêmes que pour la cavalerie sauf que l'artillerie ne peut pas sauter les obstacles ni se déplacer en bois clairs.

Les tirs de l'infanterie contre une pièce d'artillerie sont les mêmes que ceux sur de la cavalerie se déplaçant au trot (c'est-à-dire en marche). Les pertes sont appliquées aux artilleurs.

Les tirs à mitraille ou au boulet, il suffit que la zone d'impact prenne l'avant-train ou l'attelage pour que tous les artilleurs doivent réaliser une tentative d'esquive.

Si une pièce attelée voit, suite aux pertes subies, son groupe d'artilleurs réduit, elle quitte automatiquement le terrain de jeu sans pouvoir être dételée.

Si une pièce attelée est chargée, elle ne combat pas. Les artilleurs subissent directement l'impact. Ils n'ont que la possibilité de tenter d'esquiver.

12.18 Fusées Congreve

Les fusées Congreve suivent les mêmes règles qu'un obusier moyen avec les restrictions suivantes :

1 – Elles sont toujours dotées d'un avant-train composé d'un chariot tiré par des chevaux servant au transport des fusées et de rampes de lancement. L'attelage se déplace de 25 cm par tour.

2 – Les dés de déviation sont : 1d12 pour les réguliers / 1d10 pour les vétérans / 1d8 pour l'élite.

3 – Les figurines touchées sauvegarde avec un 5 ou plus si le tir est à longue portée et sur un 4 ou plus en cas de courte portée.

4 – Toute unité, qu'elle ait subi des pertes ou pas, et qui n'a pas encore été activée perd sa capacité d'activation pour le tour.