Tableau optionnel des capacités de tir des unités d'infanterie selon la situation. *Des fiches adaptées à chaque unité peuvent être proposées pour plus de facilité. On peut affiner avec davantage de différences ou des capacités spéciales pour certaines unités ou nations.*

Capacité de tir des unités d'infanterie

	tir contre un groupe			**tir contre des tirailleurs ou des isolés** *en étant soi-même en toute formation*	***comportement sans gradé à portée de voix*** *(au-delà de 20 cm)*
	tir en salve ordonnée, en étant en ordre serré *(ou étant abrité dans une construction ou barricade)*	**sans salve ordonnée, et sans être en tirailleurs** *(ni abrité dans une construction ou barricade)*	**en étant soi-même en tirailleurs**		
grenadiers *(classe 4)*	**tir d'élite** (+1 à un seul dé)	**tir normal**	**tir normal**	**–1 à tous les tirs** ou tir normal d'un seul tireur	***comme les cas précédents, pas de salve***
troupes de ligne *(classe 3)*	**tir normal**	**désordre**	**désordre**	**–1 à tous les tirs**	***comme les cas précédents, pas de salve, et désordre***
infanterie légère d'élite *(classe 3 ou 4)*	**tir d'élite** (+1 à un seul dé)	**tir normal** ou tir d'élite d'un seul tireur	**tir d'élite** (+1 à un seul dé) ou tir d'élite d'un seul tireur	**tir normal** ou tir d'élite d'un seul tireur	***comme les cas précédents, pas de salve***
infanterie légère *(classe 3)*	**tir normal**	**désordre**	**tir normal**	**tir normal en tirailleurs** sinon, –1 à tous les tirs	***comme les cas précédents, pas de salve***
recrues, garde nationale *(classe 2)*	**–1 à tous les tirs**	**–1 à tous les tirs *et* désordre**	**–1 à tous les tirs *et* désordre**	**–1 à tous les tirs**	***–1 à tous les tirs, pas de salve, et désordre***
Chouans, Vendéens, guérillas, émeutiers *(classe 2)*	*ordre serré impossible, pas de salve*	**–1 à tous les tirs**	*formation impossible*	**–1 à tous les tirs**	***–1 à tous les tirs et désordre***

*Les unités régulières sont entraînées à l'**ordre serré** (OS). Une unité **en tirailleurs** est en ordre dispersé (OD). Une unité ni en OS, ni en OD, est en ordre lâche.*

*Le **tir d'élite** donne +1 à un seul dé du tir de l'unité (en principe par joueur ou joueuse par tour de jeu), après avoir lancé les dés on ajoute ce +1 pour améliorer le résultat global. L'infanterie légère d'élite peut parfois préférer faire un **tir d'élite d'un seul tireur**, dans ce cas le reste de l'unité ne tire pas à ce tour de jeu, un seul tireur de l'unité choisit entre avoir +1 pour ce tir ou viser un personnage précis dans un groupe (sans le +1).*

*Le **désordre** gêne des troupes de ligne sans gradé et dans d'autres situations. Il ne rompt pas la formation. **On perd les bonus tactiques tir et mêlée, et les 6 multiples ne font plus 7** (mais on peut relancer des 6 obtenus séparément contre des cibles différentes). Le désordre rend aussi plus vulnérable aux tests moral.*

*Le **tir contre un groupe** a le même effet que ce groupe cible soit en ordre lâche (comme une foule, des travailleurs, ou des canonniers) ou en ordre serré.*

Les personnages classe 2 ont toujours –1 à tous leurs tirs (sauf exceptions précises). C'est rappelé dans le tableau, pour mémoire.

Armes à feu les plus fréquentes

Le **fusil** (à silex, canon lisse) est l'arme la plus répandue. Il faut être à pied et immobile pendant tout le tour de jeu pour tirer au fusil.

Les personnages classe 2 ont malus –1 au tir de toute arme, c'est inclus dans la deuxième ligne du fusil ci-dessous (ça n'aggrave pas leur tir sur des tirailleurs).

		rechargé en	**0 - 20 cm**	**20 - 40 cm**	**40 - 60 cm**
fusil *(à âme lisse, à silex)*	**tire à pied, immobile**	***un tour immobile***	**5 - 6**	**6**	**7** *–1 sur cuirasse*
fusil de tireur ***classe 2***	*tire à pied, immobile*	*un tour immobile*	**6**	**7**	(8) *–1 sur cuirasse*

Le **mousqueton** (à silex, canon lisse) est un fusil raccourci qui arme surtout la cavalerie, parfois les artilleurs. Il a une moindre portée que le fusil mais il est plus maniable : il peut tirer en mouvement avec malus –1, et un piéton qui tire sur son adversaire juste avant d'arriver au contact en mêlée ne subit pas ce malus mouvement.

		rechargé en	**0 - 20 cm**	**20 - 30 cm**	**30 - 40 cm**
mousqueton *(fusil court, à âme lisse, à silex)*	**tir possible en mouv. avec malus –1** (pas de malus en arrivant au contact à pied)	***un tour immobile***	**5 - 6**	**6**	**7** *–1 sur cuirasse*

Le **pistolet** (à silex, canon lisse) est tiré d'une seule main. Il est surtout efficace de très près. Il peut tirer en mouvement avec malus –1. Il est aussi utile au contact en mêlée car il peut tirer sur l'adversaire à bout portant, sans malus mouvement, juste avant les frappes d'armes blanches.

		rechargé en	**0 - 10 cm**	**10 - 20 cm**
pistolet *(à âme lisse, à silex)*	**tir possible en mouv. avec malus –1** (pas de malus en arrivant au contact à pied)	***un tour immobile***	**5 - 6**	**7** *–1 sur cuirasse*

Ces armes à feu percent les **cuirasses** *(pas de malus cuirasse au tir)* sauf à longue portée où elles ont –1 au résultat du dé.

Pour les recharger il faut rester **immobile** pendant un tour de jeu complet, on ne peut donc tirer qu'une seule fois en deux tours de jeu *(il faut donc prévoir que si on tire on ne pourra pas tirer à nouveau au tour de jeu suivant !)*

On ne peut pas tirer, sauf au **pistolet**, si on était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu.

D'autres armes à feu existent en plus petit nombre, comme la carabine *(encore plus longue à recharger),* le tromblon, etc. On peut les ignorer dans le jeu, sauf si on souhaite en prévoir. Leurs tables de tir sont proposées dans d'autres fiches.

Quelques gradés ou civils ont parfois une arme à feu de meilleure qualité *(par exemple la carabine de Versailles pour des officiers français en Espagne)* ou peuvent être de bons tireurs individuels. La meilleure qualité de l'arme et/ou sa précision est prise en compte en séparant les tirs et les jets de dés, pas s'ils se joignent à un tir en salve.

Le combat par unités

École de peloton

Les fantassins sont entraînés à s'aligner en **ordre serré** pour **tirer en salve**, **au commandement** d'un gradé, contre des ennemis groupés. Beaucoup ne savent pas bien combattre autrement, ni viser précisément ou sans recevoir d'ordre.

S'ils tirent sans être formés en ordre serré *(sauf dans une construction, redoute, ou derrière un muret solide ou barricade qui les rassure)* les soldats ou miliciens **classe 2**, et la plupart des soldats **classe 3** *(sauf l'infanterie légère)* sont en **désordre**. Ils sont aussi en désordre si aucun **gradé** capable de les commander n'est à portée de voix.

Dans toutes conditions, le tir de la plupart des soldats classe 3 *(sauf l'infanterie légère)* est peu précis contre des tirailleurs dispersés ou des cibles isolées *(–1 à tous les dés)*.

Grenadiers

Les grenadiers et l'infanterie d'élite, **classe 4**, qui tirent **en ordre serré en salve commandée par un gradé** *(ou à l'abri dans une construction ou derrière un muret solide, à portée de voix d'un gradé)* **contre un groupe** ennemi, ont un bonus **tir d'élite**.

S'ils ne sont pas en ordre serré et/ou s'il n'y a pas de gradé présent, ils savent quand même tirer normalement *(sans être en désordre comme les classe 3)*. Mais ils sont moins efficaces que des voltigeurs pour tirer sur des tirailleurs ou des isolés *(–1 à tous les dés, sauf si un seul d'entre eux tire)*.

*En **mêlée**, un **grenadier** (ou équivalent) qui obtient un résultat "touché" (ou "recul") en même temps qu'un ennemi de même classe non grenadier (tous deux à pied sans cuirasse) tue (ou fait reculer) cet adversaire. Un grenadier classe 4 surclasse un chasseur à pied de la Garde classe 4.*

Infanterie légère, voltigeurs

Toute l'infanterie régulière de l'époque apprend à se déployer en tirailleurs *(ordre dispersé)* mais seule l'infanterie légère *(voltigeurs, chasseurs à pied, Rifles, etc.)* est bien habituée à combattre ainsi, les autres unités y sont moins efficaces. Une unité déployée en tirailleurs est moins vulnérable à certains tirs et à l'artillerie.

Les tirailleurs peuvent être déployés en première ligne pour reconnaître le terrain ou pour former un écran devant les autres troupes.

Tir d'élite

La compétence **tir d'élite** peut être utilisée **une seule fois par tour de jeu** par chaque joueur ou joueuse, pour **une unité** qui en a la capacité ou pour **un seul tireur** *(c'est précisé sur le tableau ou la fiche)*.

Le tir d'élite d'unité donne +1 à un seul des dés du tir de l'unité *(qui améliore le résultat global après les avoir lancés)*. Le tir d'élite d'un seul tireur permet de choisir une cible individuelle dans un groupe, *ou bien* d'avoir +1 au dé pour ce tir *(page 37 de la règle générique)*.

Guerilleros espagnols (photo J.-J. Nicomette).

Autres troupes régulières

Les soldats d'autres armes (artillerie, génie, cavalerie démontée...) ont un entraînement basique au combat d'infanterie. Ceux de classe 3 ou 4 peuvent se comporter au tir comme des fantassins de ligne classe 3, et ceux de classe 2 comme des classe 2. Certains d'entre eux (cavaliers, artilleurs à cheval...) n'ont pas de fusil, mais un mousqueton plus court dont la portée est moindre.

Chouans, Vendéens, guérilla espagnole, émeutiers, brigands...

Les civils armés, guérillas, émeutiers, classe 2 ont **–1 au tir** à tous les dés.

Ces personnages ont aussi –1 au dé pour frapper ***en mêlée*** *(malus pour classe 2 et/ou pour arme improvisée) sauf au premier tour de mêlée si des Chouans, Vendéens, ou civils espagnols, etc. ont avancé jusqu'au contact sous les ordres d'un de leurs nobles importants ou prêtre très motivé (à portée de voix, 20 cm).*

Quelques chefs de ces combattants peuvent être déjà bien habitués aux combats, ou être d'anciens militaires de meilleure classe que les autres.

Recrues, garde nationale, fuyards et traînards...

Les recrues peu entraînées, la Garde nationale, classe 2, et les soldats complètement épuisés ou très démoralisés *(troupes en déroute complète, retraite de Russie...)* ont –1 au tir à tous les dés, et aussi –1 pour frapper en mêlée. Mais des groupes de déserteurs peuvent être motivés au combat.

Désordre

Beaucoup de troupes sont en **désordre** loin d'un gradé. Le désordre est aussi créé par certaines situations. C'est un manque de cohésion qui ne rompt pas forcément la formation, une unité en ordre serré (ou tirailleurs) peut rester en OS (ou tirailleurs) malgré le désordre.

Le désordre fait perdre les bonus tactiques de tir et de mêlée, et l'avantage de la "règle des plusieurs 6" contre de mêmes adversaires : les 6 multiples ne font plus 7 *(mais on peut encore relancer des 6 obtenus séparément contre des cibles différentes)* et rend vulnérable aux tests moral. Le désordre cesse quand sa cause cesse.

Un **test moral** pour toute raison *(page 38 de la règle générique)* peut aussi causer le désordre, ou la désobéissance si on était déjà en désordre.

— Résultat ***plus petit*** *que la classe (le moral remplace la classe s'il est meilleur) :* ***réussi*** *;*

— résultat ***égal*** *à la classe (ou moral) : réussi si un supérieur à portée de voix réussit (avec le même jet de dé) ou n'est pas affecté, sinon raté (ci-dessous) :*

— ***plus grand*** *que la classe (ou moral) :* ***raté****, l'unité passe en désordre. Si elle est déjà en désordre elle n'obéit plus et recule le plus loin possible de l'ennemi au tour de jeu suivant (si possible pour se cachant derrière une unité amie) ou se rend. Pour obéir à nouveau il faudra être en ordre serré (OS) ou abrité dans une protection construite, un gradé qui ne fait rien d'autre (sauf se déplacer) fera refaire le test (à la fin d'un tour de jeu) autant de fois que nécessaire.*

© 2024, Patrice Méallier et « Argad ! » Éditions

Embannadurioù « Argad ! » Éditions