SUPPLEMENTS L3C pour 1999 (Déc. 98)

Compagnies de "Light" dans l'armée Anglaise sous l'Empire :

La lecture de fascicules OSPREY (Warrior 20 et MAA 119) nous éclaire.

En plus de la compagnie de Light, la compagnie de Grenadiers était entrainée au combat en tirailleurs et même, dans certaines unités, les compagnies du centre. Par ailleurs et plus couramment, les bons tireurs de ces compagnies étaient utilisés dans ce rôle. Appelés "marksmens" ou "flankers" ils restaient normalement avec leurs bataillons mais ils furent occasionnellement utilisés pour renforcer un bataillon léger comme le fit le GL Stuart à Maida en 1806.

Le même avait formé en bataillons de "flanqueurs" les compagnies d'élite des bataillons sous ses ordres. Graham agit pareillement à Barossa en 1811. Par contre le rôle d'infanterie légère des grandes unités constituées comme telles semble plus Stratégique que Tactique. Le 52nd Light, par exemple, ne se verra pas tronçonné en compagnies pour fournir des tirailleurs à d'autres unités, ce qui explique le développement des compagnies légères "internes".

Le MAA nous apprend qu'en 1794 les Foot Guards avaient des compagnies légères, le 1er Régiment en ayant eu jusqu'à 4 et les 2e et 3e en ayant 2. Mais parle-t-on de Régiments ou de Bataillons ? Avec les Anglais c'est ambigu. Un autre élément, concernant cette fois le 79th Cameron Highlanders à Waterloo, nous présente comme une pratique si courante d'utiliser la 8e compagnie en tirailleurs qu'un de ses officiers dans ses mémoires se dit de la Light Co !

Tout ceci nous aide à comprendre bien des choses et explique certaines performances incompréhensibles autrement. Nous corrigerons le tir dans nos règles en donnant le FT1 aux compagnies de Grenadiers et, facultativement, en autorisant les unités d'Elite à utiliser une compagnie supplémentaire (la 8e) dans le rôle de tirailleurs avec le FT1 ad'hoc. Dans les deux cas nous aurons + 0,5 au BUDget. Par ailleurs il reste possible d'utiliser des FT0 !

Modifications de CN suite à mes derniers travaux :

Armée Danoise : Toutes les troupes légères baissent de 1 en CAC (BUD - 0,5).
Les bataillons de Jägers augmentent de 1 au FEU (BUD + 0,5).

Armée Suédoise : Les bataillons de Jägers passent à CAC Zéro (BUD - 1 point).
L'ARP bénéficie d'une UD de + en vitesse (BUD +2 points).

Armée Espagnole : la lecture de l'ouvrage "El ejercito de los Borbones" nous apporte la solution d'un vieux problême. Les deux compagnies de grenadiers du 1er bataillon d'un régiment étaient brigadées avec celles du 1er bataillon de l'autre régiment de la même brigade. Les 4 compagnies de Mousquetaires ainsi libérées se brigadaient de même. De la sorte la brigade alignait 4 bataillons dont un de Grenadiers. Du coup E6 est logique et leur bonnet compte (BUD + 2).
Par ailleurs Husar et Artilleria MORal +1, Milicias Provinciales = Linéa.

Précisions/modifications concernant les ajouts de 1998

Le MORal effectif était alloué à raison de 1 point par 4 figurines d'infanterie (au 1/50e) où deux de cavalerie (au 1/33e) dans l'unité. Séduisant en apparence ce système s'est avéré pervers à l'usage. Retour donc à l'ancien.

Dans le § 3 de la séquence "L3C""98" pour jeu simultané je disais : "En cas de difficultés liées à l'interférence de plusieurs MouVemenTs on décomposera lesdits MVTs afin de déterminer l'ordre desdites interactions". J'y ajoute que l'élément déterminant est la Distance Tactique. Dès qu'elle est atteinte le test est de droit et s'impose aux unités concernées dans leur situation de l'instant. Les autres interactions prendront place dans l'ordre de leur arrivée.

Précisions/modifications pour la saison 2000-2001 (Sept. 2000)

Il faut disposer de 2 PA au moins pour développer une MAC. C'est clair. Cependant certains arguent d'un test "raté" imposant un POR pour ne consommer qu'un PA et en tirer des avantages en termes de formation ou ralliement. C'est indu car le test simule alors le fait que, malgré ses efforts (qu'il faut donc payer), l'unité n'a pu développer une CHArge. Le coût de la MAC est donc celui d'une CHArge soit 3 PA. Les unités ne disposant que de 2 PA, déjà pénalisées, ne consomment qu'eux.

Affectation des généraux : le faire obligatoirement lors des MouVemenTs. Pour les généraux CCF 2 ou CCF 3, s'ils passent d'une unité à une autre, c'est impérativement avant les tests qui les concernent. Il est en effet trop facile de le faire in fine lorsque l'on s'aperçoit qu'il manque justement les points dudit général pour réussir le test. Celà va sans dire, mais celà va mieux en le disant.

Dans une CHArge de deux unités ou plus d'un même Régiment ou Brigade la MAC doit être calculée "ensemble". Un général situé entre deux unités voisines compte au MORal pour les deux et au Corps A Corps aussi si l'espace entre les fronts est inférieur à 1 UD. S'agissant d'une même action il ne risque sa vie qu'une fois.

STAtut supérieur connu : celui de l'ARTillerie FRAnçaise l'était et n'est jamais compté... à tort ! L'unité attaquant ladite ARTillerie le prendra donc en compte systématiquement.

Dans une rubrique "voisine" je précise que si l'ARTillerie FRAnçaise était Elite, il n'en va pas de même du Train qui lui est Ligne... et ne bénéficie pas de l'UD de plus en MouVemenT, souvent comptée à tort. Seul le Train de la Garde y donne droit.

FEUx sur unités apparaissant : il est très pénible qu'une unité en MouVemenT, souvent une attaque, apparaissant un très bref instant sur une ligne de crête, prenne un feu "plein" en fin de tour... puis un autre en début de tour suivant, alors qu'elle ne fait que passer et n'aurait, en réalité, que peu souffert.

Décidé qu'il faudra désormais que l'unité concernée soit visible depuis/pendant au moins une UD pour INF, 2 UD pour CAV, pour pouvoir être tirée de la sorte par des unités non objectif. Les unités objectif, elles, testent comme d'habitude.

Trajectoires d'ARTillerie : de trop nombreux abus m'amènent à restreindre les tirs s'inscrivant dans une UD voisine d'AMIs. Ces tirs infligeront désormais un -1 au MORal des AMIs, qui annulera le +1 d'appui d'une autre arme. D'autre part, un jet de dé déterminera une toujours possible erreur de tir amenant à toucher les AMIs au lieu des EnNemIs, inversant les bonus et malus habituels, de quoi guérir le mal.

Dé 1 à P1 pour tirs à - d'1UD, Dé 1-2 à P2 pour tirs à - de 2 UD, Dé 1-2-3 à P3 pour tirs à - de 3 UD. Bonus/Malus au dé en fonction du STAtut des tireurs.
Celà peut concerner des AMIs non visibles du tireur mais voisins dito du tiré.

Une autre solution, bien plus simple, interdire ces tirs, qu'en pensez-vous ?

Par ailleurs, à P3, même s'il n'y a que des EnNemIs, il ne saurait y avoir de tir "personnalisé". La batterie tire dans le secteur déterminé par son cône de feu et les pertes sont réparties de manière aléatoire entre les unités y figurant.

Les Rifles sont systématiquement battus lors de duels par les Mousquets car ils ne peuvent exprimer leur avantage de portée alors qu'ils sont pénalisés pour leur cadence plus lente...

La règle répond mais tout le monde ne l'a pas vu. Les Rifles ont droit à un feu en Opportunité (plus avantageux qu'ensuite). Ils peuvent effectivement tirer à P1 dès la Distance Tactique, 2 UD, sans que l'EnNemI visant au duel ne riposte. De la sorte l'adversaire a de fortes chances de se trouver stoppé à P2 pour lui et très vite contraint de se replier s'il ne veut pas subir des pertes inutilement.

Précisions/Ajouts de Mars 2003

1) Une unité ayant l'ordre initial de CHanger de Formation (CHF) ou CHanger d'Orientation (CHO) et sujette à une Marche Au Combat (MAC) ou Marche Au Feu (MAF) ennemie, n'est comptée SAns Formation (SAF) ou DESordre (selon) lors du test de l'attaquant et du sien propre que si :

L'EnNemI est à Distance Tactique d'entrée (justiciable de l'opportunité).

Un CHF/CHO d'1 PA est réputé réalisé si l'attaquant est au-delà de cette DT.

Un CHF/CHO de 2 PA est réputé réalisé si l'attaquant est au-delà de 2 DT.

Bien évidemment des CHF/CHO de plus de 2 PA font compter l'unité SAF ou DES dans tous les cas.

2) Les Escadrons sont des unités équivalentes aux Bataillons et Batteries, leur compter désormais un MORal effectif en rapport. Je rappelle la règle ci-dessous.

+1 pour 1-2 ART (Train exclus), +2 pour 3-4 ART, +3 pour 5 et plus.
+1 pour 2-3 CAV, +2 pour 4-5 CAV, +3 pour 6 et plus.
+1 pour 4-7 INF, +2 pour 8-11 INF, + 3 pour 12 et plus.
(respectivement pour 6, 12 et 18 INF s'il s'agit d'INF sur deux rangs d'hommes)