



« Le guépier mexicain »

**BUDGET**

Les joueurs doivent constituer chacun trois groupes de 10 figurines environ avec une figurine de chef ou d'officier pour chaque au minimum.

### **Mexicain (Libéraux et impériaux)**

Général : 10pts

Officier : 5pts

Régulier (Ligne) : 2 pts

Milice (Milice d'état, garde national, garde rural) : 1 pt

Irrégulier (guérilla) : 1 pt

Cavalier régulier : 6 pts

Infanterie montée : 3pts (Peut charger si dotée de lance)

« Bleu », expérimenté, vétéran : -1pt/+1pt/+2pt

Tenace : + 2 pts

### **Français et Alliés**

Général : 10pts

Officier : 5pts

Régulier : 3 pts

Cavalier régulier : 6 pts

Légion, corps de volontaires, contre-guérilla, troupes auxiliaires : 1 pt

« Bleu », expérimenté, vétéran : -1pt/+1pt/+2pt

Tenace (Légion étrangère) : + 2 pts

## **TOUR DE JEU**

1. Détermination du nombre de points d'action

2. Ralliements
3. Localisations
4. Mouvements
5. Tirs
6. Corps à corps
7. Moral

### 1. Points d'action

Chaque joueur jette 2d6 par unité\* ou détachement\*\* ou 1d6 si le groupe est sans chef\*\*\* et retranche 1 point par figurine éliminée depuis le début du jeu (maximum -5). Le score obtenu indique le nombre de points d'action (PA) dont il dispose pour la phase en cours. Une partie ou la totalité des PA peut être consommée comme bonus de ralliement ; les PA restants sont utilisés en séquence de mouvements.

\* Unité : groupe de 3 à 10 figurines (éléments) commandé par un officier.

\*\*Détachement : C'est un ensemble d'unités commandées par un général et qui ont le même mode d'action (tous avec ou tous sans marqueur de mouvement), chaque unité devant être située à 5cm ou moins d'une autre unité du même détachement et du général en début de séquence de mouvement. En termes de points d'action, les coûts sont identiques pour activer un détachement ou pour activer une unité seule. Un élément identifié par un marqueur de moral ne peut pas faire partie d'un détachement.

\*\*\*Général : Le général peut venir « soutenir » directement une unité qui a perdu son officier et il permet au joueur de jeter à nouveau 2d6 pour l'unité. En revanche, il ne pourra pas commander un détachement dans le même temps.

### 2. Ralliements

Chaque joueur jette 1d6 pour chacun de ses éléments identifiés par un marqueur jaune ou vert, indiquant une défaillance de moral du fait d'un précédent combat.

**Modificateurs** (cumulatifs) :

- 1 si troupe irrégulière, milice, légion ou corps-francs
- 1 si stoppé (identifié par un marqueur jaune)
- 2 si cloué au sol (identifié par un marqueur vert)
- 2 si l'officier du groupe est mort.
- 1 par tranche de 20cm entre l'élément et son officier.
- +1 par PA dépensé
- +1 si troupe régulière française
- 1/0/+1 « bleu », expérimenté/vétéran
- +2 si tenace

S'il obtient **4 ou plus**, le test est réussi et le marqueur jaune est retiré s'il était jaune (l'élément peut agir normalement) ou est changé pour un marqueur jaune s'il était vert. En cas d'échec le marqueur de l'élément passe de jaune à vert. Si l'élément est déjà identifié par un marqueur vert, il est retiré du jeu.

Un « 1 » comme résultat de lancer de dés avant modificateurs est un échec automatique.

- Un élément identifié par un marqueur jaune (stoppé) ne peut pas effectuer de déplacement rapide et tir avec pénalité.
- Un élément identifié par un marqueur vert (cloué au sol) ne peut ni tirer ni bouger.



### 3. Localisations

Un élément doit d'abord localiser son adversaire avant de pouvoir le charger si celui-ci n'a pas tiré. Pour cela, le joueur jette 1d6 et doit obtenir :

**3 ou +** pour localiser un adversaire à découvert

**4 ou +** s'il est dans un abri léger (végétation, etc.)

**6 ou +** s'il se trouve dans un abri dense (bâtiment, barricades, etc.)

**Modificateurs** (cumulatifs) :

+1 au dé si plusieurs éléments reliés à l'adversaire par une ligne de vue

+1 si l'adversaire est identifié par un marqueur de mouvement

+1 si l'adversaire a fait feu durant le tour précédent

+1 si l'adversaire est monté

+1 si l'adversaire se trouve à 20cm ou moins de l'observateur le plus proche

+2 pour localiser un canon

Si le test est réussi, la charge peut être déclarée.

### **Important**

- Une seule tentative par élément adverse est autorisée par tour de jeu, quel que soit le nombre d'observateurs susceptibles de le localiser.

- Un soldat peut tenter de localiser plusieurs adversaires au cours d'une même phase de jeu.

- La localisation n'est pas réciproque.

### **Influence du terrain**

- la LDV est coupée si elle traverse une portion de couvert dense (bâtiment, ruines), ou si elle traverse de part en part une zone de couvert léger (taillis, incendie, etc.).

- deux éléments séparés par une portion de couvert dense peuvent se localiser seulement s'ils occupent cette même zone.

- un élément déclaré en bordure d'une zone de couvert dense peut localiser ou être localisé par un adversaire situé à l'extérieur et face à cette bordure.

- deux éléments séparés par un obstacle linéaire haut (mur, haie, barricade) peuvent se localiser seulement si au moins l'un d'eux est déclaré contigu à l'obstacle. Les murets et les clôtures ne bloquent pas la LDV.

- Deux éléments séparés par une différence de hauteur peuvent se localiser seulement si l'un d'eux est en bordure de crête.

## **4. Mouvements**

En cours de jeu, une unité ou un détachement est caractérisé par son mode d'action. Elle/il est soit en déplacement rapide, soit immobile, soit « tiraillant ». Le terme « tiraillant » veut dire que l'unité ou le détachement fait tout pour progresser en prenant le moins de risque possible. La cavalerie est immobile, trottant ou au galop.

Les unités et les détachements doivent essayer de garder une formation cohérente soit en ligne soit en colonne dans la mesure du possible. Celles qui tiraillent peuvent adopter une formation plus dispersée. Les éléments séparés de leur unité à la suite d'un test de moral, etc. doivent tout faire pour la réintégrer le plus vite possible.

- **En déplacement rapide**, l'unité ou le détachement est identifié par un marqueur de mouvement placé à côté. Il/elle peut avancer de 1d6+10 cm maximum quelle que soit la nature du terrain traversé. Pour la cavalerie au galop, le mouvement est de 1d6+20cm maximum.

- **S'il reste immobile ou s'il « tiraille »**, une unité ou un détachement n'est pas identifié par un marqueur de mouvement. En tiraillant, il/elle ne peut bouger que de 1d6+5cm maximum quelle que soit la nature du terrain traversé. La cavalerie qui trotte bouge de 1d6+10cm maximum.

Les canons ne peuvent pas avoir de marqueur de mouvement et se déplace de 1d6+5cm par tour.

En séquence de mouvement, le joueur peut activer chacune de ses unités ou un détachement dans l'ordre de son choix, dans la limite des PA disponibles. S'il ne dispose d'aucun PA, le joueur ne peut donc entreprendre que des actions gratuites.

Les actions possibles et leurs coûts en PA sont les suivants :

- **gratuit** pour déplacer rapidement une unité ou un détachement déjà en déplacement rapide (et donc identifier par un marqueur idoine), le marqueur de mouvement est conservé ;

- **gratuit** pour laisser immobile une unité ou un détachement sans marqueur de mouvement ;

- **1 PA** pour immobiliser une unité ou un détachement en déplacement rapide ; le marqueur de mouvement est simplement retiré ;

- **1 PA** pour faire « tirailler » une unité ou un détachement sans marqueur de mouvement ;

- **2 PA** pour faire « tirailler » une unité ou un détachement en déplacement rapide ; le marqueur de mouvement est donc retiré ;

- **2 PA** pour faire pivoter une unité ou un détachement sur lui-même y compris l'artillerie ; celui doit être immobile pour effectuer la manœuvre.

- **2 PA** pour mettre en batterie un canon. Le canon ne peut pas bouger dans le même tour.

- **2 PA** pour passer de colonne en ligne et vice versa.

- **1 PA** pour déplacer rapidement une unité ou un détachement sans marqueur de mouvement, l'élément reçoit alors un marqueur de mouvement ;
- **1 PA** si une unité ou un détachement tente de venir au contact d'un adversaire ;
- **2PA** si une unité montée tente de venir au contact d'un adversaire à couvert ;
- **1 PA** si une unité ou un détachement quitte une zone définie comme couvert léger\* ;
- **2 PA** si une unité ou un détachement quitte une zone définie comme couvert dense\* ;
- **1 PA** pour démonter/remonter en selle une unité ou un détachement immobile ou au trot ;

\* Les joueurs doivent définir quels couverts sont accessibles à pied et/ou à cheval.

Le joueur désigne la/le ou les unités/détachements activés, et annonce le type d'action choisi avant de jeter le dé déterminant la distance d'un éventuel déplacement. Il ne peut revenir sur sa décision à l'issue du jet de dé.

Les coûts sont cumulatifs. Par exemple, il coûte 3 PA pour déplacer rapidement hors d'un abri dense une unité ou un détachement précédemment immobile.

### **Influence du terrain**

Une unité ou un détachement ne peut pas pénétrer dans une zone de couvert et la quitter au cours d'un même déplacement. Pour franchir un obstacle linéaire (mur, haie, barricade, etc.) il/elle doit être parvenu au pied de l'obstacle à l'issue de la précédente séquence de mouvement. Lorsqu'une unité/détachement évolue dans une zone de couvert, le joueur doit spécifier sans équivoque à son adversaire si le déplacement s'achève à l'intérieur, en bordure ou à l'extérieur de cette zone. Attention, une zone de couvert est définie par sa surface au sol.

Un élément de couvert dense doit être « clôturé », « fermé » pour être considéré comme une zone. Par exemple, une maison est considérée comme une zone de couvert dense mais pas une barricade qui n'offre pas de couvert dense au-delà du parapet.

### **La cavalerie**

Un cavalier peut franchir un obstacle linéaire au galop dans le même tour sauf s'il est défendu et qu'il ne mesure pas plus de la moitié de la figurine.

### **Les échelles**

Deux éléments au moins doivent transporter une échelle et ne peuvent faire que cela pendant le tour. Ils sont considérés alors comme un détachement et peuvent avoir un marqueur de mouvement. Si une échelle est au sol, elle peut être ramassée mais les éléments ne peuvent plus se déplacer.

Dès que l'échelle est en contact avec le mur, elle est directement dressée. Trois éléments peuvent être positionnés sur une échelle mais ne peuvent pas tirer.



Arrivé en haut de l'échelle au bout d'un tour, l'élément peut combattre normalement mais ne peut pas se déplacer en mode rapide. Il lui faudra une autre échelle ou un élément de décor pour qu'il puisse redescendre d'un toit.

### **Les portes**

Elles sont considérées comme fermées sauf indications contraires lors du déploiement. L'assaillant a plusieurs possibilités face à une porte fermée :

- attendre que le défenseur ouvre une porte pour X raison ;
- il peut la détruire (voir tonneau de poudre ou tir de canon)
- il peut l'attaquer avec un bélier.

### **Les béliers**

Ils peuvent être utilisés contre des portes mais jamais contre des murs. Un bélier peut être utilisé durant la phase de combat s'il atteint la porte durant le tour et qu'il reste au moins deux porteurs vivants.

Le joueur jette 1d6 + un bonus correspondant au nombre de porteurs vivants et doit faire un score égal ou supérieur à la résistance du type de la porte pour espérer l'endommager.

**3+** pour une porte simple

**5+** pour une porte renforcée

Le score obtenu moins la difficulté représente le nombre de points de dégâts infligés à la porte.

### **Domage maximum avant destruction**

**6** pour une porte

Dès qu'une porte n'a plus de point de résistance, elle explose et reste en l'état pour le reste la partie.



## 5. Tir

Les tirs s'effectuent dans un arc de 45° face à l'élément. Un élément ne peut tenter qu'un tir par tour de jeu.

Pour tirer, la ligne de vue d'un élément doit pouvoir le relier à un adversaire par son tir. Un élément vise prioritairement l'adversaire localisé le plus proche sinon il subit une pénalité au jet de dé pour toucher. Si plusieurs cibles potentielles sont à égale distance du tireur, celui est en droit de choisir.

Le joueur mesure la distance séparant le tireur de l'adversaire ciblé et consulte la table de tir pour connaître le score à obtenir en fonction de l'arme utilisée. Divisez par deux les distances si la partie commence au lever du soleil.

Distances de tir maximales en cm	10	30	60	90	120
Fusil 1d12	4	6	8	10	12
Pistolet 1d6	4	6	8	10	

### Modificateurs de tir (cumulatifs) :

**+2** si régulier français

**+1** si régulier mexicain

**+1** si cible montée

**-1** si la cible est en tirailleur ou sur des artilleurs

**-1** si tireur identifié par un marqueur de mouvement (-2 si tir au fusil)

**-1** si tireur stoppé (marqueur jaune)

**-1** si tireur irrégulier/milicien/Légion/corps-franc

**-1/0/+1** « bleu »/expérimenté/vétéran

**-1** si tir de fusil ou de canon déclassé

**-1d4** en cas de tir sur une cible non-prioritaire

**-1d4** Premier tir d'ajustement pour l'artillerie après mise en batterie

**-2** si tir à travers un nuage de fumée

Si le joueur obtient **un score strictement inférieur** au score requis, le tir est sans effet. Sur un jet de 1 non-modifié, l'arme s'enraye et l'élément ne peut pas tirer pendant un tour.

S'il réussit (score supérieur ou égal), la cible est soumise à un jet de sauvegarde.

### **Viser**

Un élément peut viser s'il n'a pas bougé le tour précédent, qu'il est immobile durant le tour et s'il n'est pas chargé. Viser permet de tirer deux fois les dés et de garder le meilleur résultat.

### **Tir en salve et tire pénétrant (over shot)**

Si une unité au moins tire une salve sur une unité ou un détachement ennemi, toutes les figurines y compris le deuxième rang peuvent être blessées.

### **Tir défensif**

Une unité ou un détachement peuvent tirer sur un adversaire avant de recevoir une charge.

### **Canon**

Les artilleurs ne peuvent pas se déplacer et tirer dans le même tour.

Distances de tir maximales en cm	15	30	60	90	120	+120
Canon 2d6	2	4	6	8	10	12

Les artilleurs peuvent choisir un tir direct ou un bombardement chaque tour.

### **Tir direct**

Le tir est centré sur un adversaire localisé ou non et tous les éléments situés dans un rayon de 10cm autour de la cible sont également susceptibles d'être atteints.

### **Tir sur un obstacle ou explosion**

Une porte ou un mur peuvent être pris pour cible. Dans ce cas, le joueur jette 2d6 et doit faire un score égal ou supérieur à la résistance de l'obstacle pour espérer l'endommager.

**4+** pour une porte

**6+** pour une barricade

**8+** pour un mur

Le score obtenu moins la difficulté représente le nombre de points de dégâts infligés à l'obstacle. Si le différentiel est d'au moins 5 points en un seul jet, un incendie se déclare (poser un marqueur de fumée).

### **Domage maximum avant destruction/démolition**

**6** pour une porte

**8** pour une barricade

**10** pour un mur

Dès qu'un obstacle n'a plus de point de résistance, il explose ou s'écroule et reste en l'état pour le reste la partie.

### **Bombardement**

Les artilleurs peuvent décider de bombarder un bâtiment de manière aléatoire. Ils choisissent un point d'impact et s'ils réussissent leur tir, ils jettent 1d4 qui indique l'orientation à gauche, à droite, en avant ou en arrière du point d'impact puis 2d6cm pour la déviation.

### **Les tonneaux de poudre**

Dès que le tonneau est contre un mur, le joueur jette 1d6 :

**1** le tonneau explose et blesse toutes les figurines dans les 10cm.

**2** le tonneau n'explose pas et la charge est définitivement perdue.

**3-5** le tonneau explose mais il faudra au moins un tour complet supplémentaire pour que le trou soit agrandi par au moins un élément adjacent.

**6** le tonneau explose faisant un trou suffisamment gros pour que des éléments puissent s'y engouffrer.

### **Sauvegarde**

Si le tireur obtient un total supérieur ou égal au score pour toucher, le tir est ajusté avec succès et son adversaire doit effectuer un jet de sauvegarde.

Il jette 1d8 et doit obtenir :

**5 ou +** s'il a subi un tir de fusil

**6 ou +** pour un tir de pistolet

**7 ou +** s'il s'agit d'un tir de canon ou d'une explosion

**Modificateurs** (cumulatifs) :

**+1** au dé si la cible bénéficie d'un couvert léger

**+2** si elle est en abri dense

- **S'il échoue**, l'élément est tué ou grièvement blessé et la figurine est éliminée.

- **s'il réussit**, l'élément est simplement stoppé et reçoit un marqueur jaune qui remplace un éventuel marqueur de mouvement. S'il était déjà stoppé, il devient cloué au sol et reçoit un marqueur vert à la place du marqueur jaune. S'il était déjà cloué au sol, il rompt le combat et est éliminé.

**Précision** : un seul jet de dé par camp est requis si plusieurs éléments sont touchés simultanément (par un canon ou une explosion) mais les modificateurs s'appliquent individuellement.

### **Influence du terrain**

Les bâtiments, les ruines, les murs, les tranchées peuvent être considérés comme abris denses ; les taillis, les haies, les barricades comme abris légers.

### **Cas des explosions**

Les modificateurs pour abri dense ne s'appliquent pas si le point d'impact est placé dans la zone de couvert dense occupée par la cible. En revanche, il s'applique si le point d'impact est placé dans une zone de couvert dense et si la cible est à l'extérieur.

## **6. Corps-à-corps**

En séquence de corps-à-corps, le joueur résout les combats des éléments parvenus au contact d'adversaires, dans l'ordre de son choix. Tout élément ne peut résoudre qu'un seul corps à corps par phase d'action. Tout élément monté qui charge double ses dés sauf l'infanterie montée qui combat à pied.

Chaque joueur jette un dé selon l'arme employée :

A mains nues.....	1d4
Crosse.....	1d8 (1d6 si à couvert dense)
Poignard.....	1d8
Sabre.....	1d10
Baïonnette, lance.....	1d12 (1d8 si à couvert dense)
Pistolet.....	1d10*

\* seule cette arme à feu est prise en compte pour le corps-à-corps.

### **Modificateurs** (cumulatifs)

+1 pour l'assaillant sauf cavalerie

+1 par ami en soutien\* (2 maximum) contigu à l'élément attaqué

+2 pour la cavalerie

+2 si régulier

-1 si irrégulier/milicien/artilleur

-1/0/+1 « bleu », expérimenté, vétéran

-1 si stoppé

-2 si feu défensif

\* ne s'applique pas obligatoirement. Si le joueur choisit d'en bénéficier, tous les éléments impliqués dans le combat sont éliminés en cas d'échec. Un élément ne peut pas compter en soutien s'il est stoppé, cloué au sol, ou lui-même au contact avec un autre adversaire.

Si un élément cloué au sol est contacté par un adversaire qui charge, il est immédiatement éliminé du jeu.

### **Résultat**

L'élément qui obtient le score le plus élevé élimine son ou ses adversaires immédiatement. En cas d'égalité, le combat continue le tour suivant.

Si une unité/détachement attaque un couvert et qu'il remporte le combat, il en prend possession en mettant « un pied dedans ». Si c'est une zone de couvert, il faudra un tour de jeu (un mouvement) pour que l'élément ou le détachement le contrôle entièrement.

### **7. Moral**

Pour chaque figurine éliminée en cours de partie, le joueur doit immédiatement effectuer un test de moral analogue à un ralliement pour tout élément situé dans les 5cm ou moins du soldat éliminé. En cas d'échec, l'élément est simplement stoppé et reçoit un marqueur jaune qui remplace un éventuel marqueur de mouvement. S'il était déjà stoppé, il devient cloué au sol et reçoit un marqueur vert à la place du marqueur jaune. S'il était déjà cloué au sol, il rompt le combat et est éliminé.

