



## *(They Died for Glory)*

Règles pour la Guerre Franco-Prussienne de 1870/71  
Par David Waxtel – traduction/adaptation de Pierre Laporte

**Note :** ce module est une version tronquée de l'ouvrage original ; il est donc nécessaire de posséder un exemplaire de *They Died for Glory* pour jouer à MPLG.

### ÉCHELLES

1 UD = 200m ; 1 plaquette = 200 fantassins/cavaliers ou une batterie de 4/6 pièces

### SÉQUENCE DE JEU

- 1 – Tirs d'artillerie
- 2 – Charges du joueur Prussien (et contre-charges du joueur Français)
- 3 – Mouvements (joueur Prussien) et tirs (joueur Français)
- 4 – Résolution des mêlées
- 5 – Charges du joueur Français (et contre-charges du joueur Prussien)
- 6 – Mouvements (joueur Français) et tirs (joueur Prussien)
- 7 – Résolution des mêlées
- 8 - Enlèvement des marqueurs
- 9 – Replis volontaires

### ACTIONS

Un maximum de **deux actions** peut être réalisé par unité et par tour de jeu, dans une combinaison au choix du joueur parmi les actions suivantes :

**Bouger** – **Tirer** (infanterie) – **Changer d'orientation et/ou de formation** – **Atteler** (artillerie) – **Dételer** (artillerie) – **Relever une unité à plat ventre**

- Employer des marqueurs numérotés « 1 » et « 2 » pour mémoriser le nombre d'actions effectuées par les unités en cours de jeu ; les marqueurs sont retirés en fin de tour.
- Employer des marqueurs pour indiquer les unités à plat ventre ; passer à plat ventre n'est pas considéré comme une action, mais se relever en est une.
- Toute unité peut exécuter un mouvement volontaire de repli de 3 UD en fin de tour, susceptible toutefois de déclencher des tests de moral.

## MOUVEMENTS

Infanterie/artillerie/mitrailleuses : 1 UD

Cavalerie de bataille/artillerie à cheval : 2 UD

Cavalerie légère/généraux : 3 UD

- mouvement sur route augmenté d'1 UD
- forêt : impraticables pour la cavalerie, l'artillerie et les mitrailleuses. L'infanterie légère (Chasseurs, Jägers, Zouaves, Turcos) en ordre ouvert ne subit pas de pénalité en traversant un terrain boisé.
- cours d'eau guéables : terrain difficile ; franchissables uniquement via un pont pour l'artillerie
- bâtiments : accessibles à l'infanterie uniquement (pas de possibilité de mettre à plat ventre) ; passage automatique en ordre ouvert en sortant de bâtiments.
- seule l'infanterie en ordre ouvert peut traverser (ou être traversée par) une unité amie.



## TIRS D'INFANTERIE

- L'infanterie et les mitrailleuses peuvent tirer à tout moment en cours de phase de mouvement ennemie
- Quand une unité fait feu, on place un marqueur de fumée indiquant que l'unité subira un malus de - 1 si elle effectue un second tir durant le tour ; le marqueur est retiré en fin de tour.
- Une unité qui subit quatre pertes dues aux tirs de petits calibres dans un même tour passe obligatoirement à plat ventre sur le champ.

## LIGNE DE TIR

- La ligne de tir est valide dans les 60° de part et d'autre de l'axe d'orientation de l'unité.
- La LdT est bloquée par les éléments de terrain qui masquent la vue (bâtiments, bois, autre unité), mais une unité en forêt peut tirer jusqu'à 1 UD au travers de la végétation.
- La LdT est valide en cas de dénivelé si le tireur ou sa cible surplombent l'obstacle intervenant, et si ce dernier est plus près du tireur que de la cible.

## NOMBRE DE DÉS DE TIR PAR UNITÉ

|                | Infanterie : | Mitrailleuses :     |
|----------------|--------------|---------------------|
| 1 plaquette :  | 2 dés        | 6 dés par plaquette |
| 2 plaquettes : | 3 dés        |                     |
| 3 plaquettes : | 4 dés        |                     |
| 4 plaquettes : | 6 dés        |                     |
| 5 plaquettes : | 7 dés        |                     |
| 6 plaquettes : | 8 dés        |                     |

Si l'unité occupe des bâtiments ou est à plat ventre derrière un obstacle, tirer moitié moins de dés (en arrondissant toujours à l'entier supérieur).



## TABLE DE TIR DES ARMES DE PETITS CALIBRES

| Armement             | Portée    | A   | B   | C   | D   |
|----------------------|-----------|-----|-----|-----|-----|
| Tous types de fusils | 1 à 3 UD  | 4 + | 3 + | 2 + | 5/6 |
| Chassepot/Werder     | 4 ou 5 UD | 5/6 | 4 + | 3 + | 6   |
| Mitrailleuses        | 1 à 4 UD  | 4 + | 3 + | 2 + | 5/6 |

Cible « A » : infanterie en ordre ouvert, batteries d'artillerie/mitrailleuses déployées  
 Cible « B » : Infanterie en ligne  
 Cible « C » : Cavalerie, artillerie attelée  
 Cible « D » : Cible à couvert (bois, bâtiments)

### Modificateurs :

- 1 par dé si la cible est à plat ventre ou si second tir dans un même tour (cumulatifs)

Chaque dé de tir réussi occasionne une perte ; l'unité perd une plaquette au bout de :

- quatre pertes pour l'infanterie (utiliser par exemple des marqueurs avec un code de couleurs ; vert = 1 perte, jaune = 2 pertes, rouge = 3 pertes)
- trois pertes pour la cavalerie,
- deux pertes pour l'artillerie et les mitrailleuses.

Les généraux sont ciblés normalement, et touchés sur « 6 » ; tirer 2d6 par touche et le général est tué ou hors de combat sur 11/12.

### TIRS D'ARTILLERIE

L'artillerie peut faire feu **une seule fois par tour**, et seulement au début du tour.

Procédure : tirer 4 dés par plaquette ; chaque tir est sur cible sur un score de 3 +, ou 2 + pour l'artillerie de la Garde.

Rejeter les dés « sur cible » cf. tableau ci-dessous. Pour les tirs à portée de mitraille, il n'y a pas de jets de réglage.



### TABLEAU DES TIRS D'ARTILLERIE

|                           |          | Score à obtenir sur chaque dé réussi si la cible est : |     |     |     |
|---------------------------|----------|--|-----|-----|-----|
|                           | Portée : | A  | B   | C   | D   |
| <b>4 livres Français</b>  |          |  |     |     |     |
| Obus                      | 7 UD     | 5/6  | 5/6 | 4 + | 6   |
| Mitraille                 | 2 UD     | 4 +  | 4 + | 3 + | 6   |
| <b>12 livres Français</b> |          |  |     |     |     |
| Obus                      | 8 UD     | 4 +  | 4 + | 3 + | 5/6 |
| Mitraille                 | 3 UD     | 4 +  | 3 + | 2 + | 5/6 |
| <b>4 livres Prussien</b>  |          |  |     |     |     |
| Obus                      | 9 UD     | 5/6  | 4 + | 3 + | 5/6 |
| Mitraille                 | 2 UD     | 4 +  | 4 + | 3 + | 5/6 |
| <b>6 livres Prussien</b>  |          |  |     |     |     |
| Obus                      | 8 UD     | 4 +  | 3 + | 2 + | 5/6 |
| Mitraille                 | 2 UD     | 4 +  | 3 + | 2 + | 5/6 |

Retrancher 1 aux jets de dés si la cible est une unité à plat ventre, sauf si elle est également à couvert, auquel cas on divise par deux le nombre de dés (en arrondissant à l'entier supérieur).

Noter que la portée du 6 livres Prussien est inférieure à celle du 4 livres Prussien.

## CHARGES

Toutes les charges doivent être annoncées avant d'en effectuer les mouvements.

Une contre-charge peut être effectuée par une unité éligible à cette action, y-compris par l'unité chargée elle-même.

Les contre-charges sont effectuées en séquence de mouvement ennemie, mais icelui ne peut pas tirer sur une unité qui contre-charge.

Les charges et les contre-charges requièrent un test de moral avant d'en effectuer les mouvements.

Les unités à plat-ventre se relèvent automatiquement si elles sont chargées.

La cavalerie reçoit un bonus de charge de + 1 si elle parvient à parcourir au moins 2 UD en ligne droite et en terrain clair avant de contacter l'ennemi.

## TABLE D'EFFICACITÉ EN MELÉE

| Type d'unité :       | Nombre de plaquettes : |       |       |        |        |        | Pour toucher : |
|----------------------|------------------------|-------|-------|--------|--------|--------|----------------|
|                      | 1                      | 2     | 3     | 4      | 5      | 6      |                |
| Inf. Française       | 2 dés                  | 4 dés | 6 dés | 8 dés  | 10 dés | 12 dés | 4 +            |
| Inf. Française élite | 4 dés                  | 6 dés | 8 dés | 12 dés | 14 dés | 16 dés | 4 +            |
| Inf. Allemande       | 4 dés                  | 6 dés | 8 dés | 12 dés | 14 dés | 16 dés | 4 +            |
| Cav. légère          | 2 dés                  | 4 dés | 6 dés | 8 dés  | -      | -      | 4 +            |
| Cav.lourde/lanciers  | 3 dés                  | 6 dés | 9 dés | 12 dés | -      | -      | 4 +            |
| Art./Mitrailleuses   | 1 dé                   | 2 dés | 3 dés | 4 dés  | -      | -      | 4 +            |

### Modificateurs (cumulables) :

Retrancher -1 sur chaque dé si l'unité est en ordre ouvert, ou si l'adversaire occupe une situation avantageuse (couvert, surplomb)

Ajouter + 1 sur chaque dé si l'unité est de la cavalerie ayant parcouru 2 UD

Le camp qui subit le plus de pertes doit retraiter de 3 UD.

En cas d'égalité, les deux camps sont « verrouillés » jusqu'à la séquence de mêlée suivante.

Les unités verrouillées en mêlée ne peuvent ni tirer ni être ciblées par un tir. D'autres unités peuvent se joindre au combat, mais elles n'occasionnent pas de tests de moral supplémentaires.

Les modificateurs ne s'appliquent pas en cas de mêlée prolongée.

S'il donne l'assaut à un hameau, un bois ou un mur, le vainqueur peut prendre la position.

## MORAL

Pour tester le moral d'une unité, on tire 1d6 ; si le score est supérieur au degré de moral modifié de l'unité, c'est un échec.



## DEGRÉS DE MORAL

### France :

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| Infanterie de ligne, Marine | 6 |
| Garde, Armée d'Afrique      | 7 |
| Cavalerie de bataille       | 6 |
| Cavalerie légère            | 5 |
| Artillerie, Mitrailleuses   | 5 |
| Garde Mobile                | 4 |

### Allemagne :

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Infanterie Prussienne        | 6 |
| Infanterie autres états      | 5 |
| Réservistes                  | 4 |
| Garde                        | 7 |
| Cavalerie lourde             | 6 |
| Cavalerie légère, Artillerie | 5 |

### **Modificateurs (cumulables) :**

Ajouter + 1 en habitations ou retranchements

Retrancher 1 par plaquette perdue depuis le début de la partie

### **CAUSES DE TESTS**

Note : si plusieurs causes adviennent dans une même séquence, l'unité ne teste qu'une fois

1 – Subissant des pertes dues à l'artillerie

2 – Chaque fois qu'une unité perd une plaquette

3 – Chargeant ou contre-chargeant

4 – Recevant une charge (ne s'applique pas pour une contre-charge)

5 – Unité amie détruite ou retraitant en vue à 1 UD (y-compris les retraites volontaires)

Une unité qui échoue à un test de moral doit retraiter de 3 UD, sauf si elle teste pour la cause n° 3, auquel cas elle se limite à tenir sa position sans pouvoir bouger pour le restant du tour.

Après avoir retraité, une unité doit passer un tour complet à rallier, sans pouvoir bouger, tirer ni riposter si chargée et engagée en mêlée.

### **COMMANDEMENT**

Une unité hors rayon de commandement de son général - ou dont le général a été tué – en début de tour est limitée à une seule action.

Rayons de commandement :

- ✓ général médiocre : 2 UD
- ✓ général moyen : 3 UD
- ✓ général supérieur : 4 UD



<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>