

# « Ce sera l'affaire d'un déjeuner », présentation par Borodino Figurines



« Ce sera l'affaire d'un déjeuner » est une règle parue dans le Vae Victis 138.

Elle permet de rejouer les grandes batailles du 1er empire, elle est idéale pour faire découvrir notre jeu avec figurines aux débutants et permet surtout aux vieilles moustaches d'aligner plusieurs corps d'armée et de rejouer toutes les grandes batailles de Napoléon I°.

Le système est à la fois innovant et classique.

Plusieurs parties m'ont permis de tester de nombreuses situations qui sont toujours très fidèles à ce qui pouvait se passer dans la réalité.

J'ai joué de nombreuses règles 1er Empire, je suis exigeant sur l'historicité, je pense que cette règle permet de jouer

rapidement en préservant la réalité historique.

Une plaquette représente un bataillon d'infanterie, un régiment de cavalerie ou une batterie. Les dimensions sont libres à condition qu'elles soient identiques pour les deux camps.

Vous pouvez choisir votre échelle de figurines du 2 mm au 28 mm avec les avantages visuels de chacune.

Il faut bien prendre en considération que l'unité de base est la brigade.

Chaque brigade est composée de plusieurs plaquettes et l'organisation est très impériale : Brigade, Division, Corps d'armée, Armée.

Il suffit de prendre un ordre de bataille historique pour se constituer une armée, il existe donc de nombreuses listes d'armées sur internet et dans vos livres.

Le déroulement des parties a l'avantage d'être simultané :

- Mouvement des joueurs en même temps, la règle prévoit et élimine les litiges de façon simple et efficace ;
- Tirs d'artillerie des deux joueurs simultanément aussi suivis des tirs d'infanterie ;
- Les combats ;
- Les généraux rallient leurs troupes pour conclure la séquence.

Les tirs et les combats sont résolus de façon classique à la « DBA » avec l'addition de facteur de combat, les caractéristiques et un D6.

On se reporte au tableau :

- DOUBLE OU PLUS : Unité Détruite ;
- SUPÉRIORITÉ DE 1 : Unité Recule Désorganisée, Détruite par Cavalerie lourde ;

▪ SUPÉRIORITÉ : L'Infanterie Recule.

Résultat qui change en fonction du type d'unité qui tire ou qui combat.

La règle tient en trois pages et pourtant il ne manque rien pour simuler une bataille de grande ampleur.

Le jeu est fluide et réaliste, si vous avez des figurines testez-le au pire vous passerez un bon moment.

Quelques photos de troupes pour la règle :

ngg\_shortcode\_0\_placeholder

*Cliquez sur l'image pour accéder au diaporama.*