Wagram, 1809...

Règle simplifiée, dérivée de Warhammer Ancients Battles « Au Crépuscule de l'Aigle » pour jouer de grandes parties avec des figurines 1° Empire en 28mm. Elle utilise outre figurines et décors, des dés à 6 faces et des règles de mesure graduées en pouces (p = 25,4 mm). Elle se joue au tour par tour, un camp effectuant ses actions (mouvement et tirs) et résolvant les corps à corps éventuels, puis l'autre camp procède de même.

Formations de l'infanterie

Ligne de bataille : Sur deux rangs, c'est la formation la plus courante, toute l'unité peut tirer si immobile.
Colonne de division (Français seulement) : Front de 4 à 6 figurines, toutes les figurines de l'unité frappent en charge, les dégâts dus à l'artillerie sont doublés, l'infanterie prenant pour cible la colonne relance ses dés. La colonne de division ne peut tirer qu'avec les figurines de son premier rang.
Colonne de marche : 2 à 3 figurines de front, triple le mouvement de base (x4 sur route), les dégâts dus à l'artillerie sont doublés, l'infanterie prenant pour cible la colonne relance ses dés. Une unité en colonne de marche ne peut ni charger, ni tirer.
Carré : Annule TOUS les bonus de charge de la cavalerie. Les dégâts dus à l'artillerie sont doublés, l'infanterie prenant pour cible le carré relance ses dés. Seules les figurines du côté du carré qui font face à une cible peuvent tirer (ce qui implique que l'unité puisse prendre en compte plusieurs cibles)
Carré plein (Autrichiens) : Mêmes règles que le carré, mais seul un quart des figurines du front d'origine de l'unité peut tirer ou combattre sur un côté du carré.

Formations la cavalerie

Échelon : 4 à 8 figurines de front, toutes les figurines de l'unité frappent en charge.
Colonne de marche : Front de 2 à 3 figurines, triple le mouvement (x4 sur route), les dégâts dus à l'artillerie sont doublés, l'infanterie prenant pour cible la colonne relance ses dés.

Les actions

Chaque unité peut effectuer une action parmi les suivantes. Si un général ou un aide de camp est à portée de commandement, l'unité peut effectuer un changement de formation avant ou après son action, Les unités d'infanterie autrichiennes doivent réussir un test à 4+ pour TOUT changement de formation.

- Progresser et tirer : Avance de son mouvement de base, le premier rang tire et touche sur des 6 jusqu'à une portée de 12p. Seule l'infanterie peut faire feu.
- Feu de salve : L'unité reste immobile, touche sur 5+ jusqu'à 6p et sur un résultat de 6 entre 6 et 12p. Salve impossible immédiatement après une mêlée. Les *Jaëger* avec carabines rayées ont une portée **immobile** à 12/18p.
- Progression rapide : Avance jusqu'au double de mouvement de base (plus si l'unité est en colonne de marche).
- Charge : Course au contact d'une unité ennemie du double du mouvement de base.
- Changement de formation : L'unité passe de l'une à l'autre des formations expliquées ci-dessus.
- Ralliement : Si l'unité est en fuite, elle peut tenter un test de moral (voir plus loin).

- L'infanterie a un mouvement de base de 4p et la cavalerie de 8p. Franchir un obstacle coûte 1d6ps de mouvement. Traverser un terrain difficile divise le mouvement par deux (sauf pour les tirailleurs). Les mouvements avec pivots se mesurent du coin de l'unité couvrant la plus grande distance.
- Les tirailleurs tirent à mi-effectif si mouvement.
- La cavalerie légère peut charger de formation gratuitement avant ou après son mouvement.
- Les charges, et le tir de l'infanterie s'effectuent sur une cible dont au moins la moitié des figurines à portée se situe au delà du front de l'unité qui fait feu ou qui charge.
- Si la ligne de front de la cible coupe le front de l'unité qui tire, relancer les dés manqués (tir en enfilade).

L'artillerie

- Mouvement : 3p à la bricole, 12p pour l'artillerie attelée, 18p pour l'artillerie à cheval.
- Tir : 1d6+2 touches à courte portée (8p moyenne/12p lourde), 1d6-1 touches à moyenne portée (24p/36p) et 1d6-3 touches à longue portée (36p/48p).

- L'artillerie ne peut tirer dans le tour où elle se déplace attelée, elle peut aussi tirer si elle est déplacée à la bricole, avec un malus de -1 sur son jet. Elle ne peut franchir d'obstacle ou de terrain difficile dans son mouvement.
- Un tir en enfilade double les touches infligées.
- Un obusier est une pièce moyenne pouvant tirer par dessus les troupes et obstacles bas (haies, murs, talus...), mais n'a pas d'effet à courte portée.
- L'artillerie française peut relancer ses jets de 1.
- Pour chaque perte subie par une batterie, un malus de -1 est appliqué aux jets de tir de l'artillerie.

Une unité qui subit des touches au tir effectue autant de sauvegardes que de touches :

- L'infanterie à découvert annule les touches sur un jet de 6, sur 3+ si elle est est en contact direct avec un couvert dur (mur, talus, abattis...), 4+ si elle est dans un bois et sur 5+ avec un couvert léger (Haie, clôture...).
- Les aides de camp et généraux* ont respectivement une portée de commandement de 6 et 12p, leur mouvement est de 18p maximum et se fait après tous les autres déplacements, leur sauvegarde est de 3+, ils ne peuvent être la cible de tirs que s'ils sont plus proches de l'adversaire qu'une autre unité.
- La cavalerie, ainsi que l'artillerie attelée*, sauvegardent sur 4+ et ne peuvent revendiquer de couvert.
- L'artillerie en batterie* sauvegarde sur 4+, 2+ si elle est à couvert lourd et 3+ à couvert léger.

* On considère qu'une batterie moyenne est détruite après 4 touches non sauvegardées, 6 pour une batterie lourde. Un aide de camp est retiré après une touche non sauvegardée et il en faut deux pour un général.

Une unité d'infanterie ou de cavalerie qui subit 25% ou plus de pertes au tir durant un tour effectue un test de moral.

La charge et le combat au corps à corps

La charge permet d'amener les unités en contact, et les corps à corps sont résolus une fois tous les mouvements terminés. On ne peut mesurer si on est ou pas à portée de charge, mais l'estimer. Si le mouvement ne permet pas d'atteindre la cible, l'unité rate alors sa charge, mais elle est quand même déplacée de son mouvement de base vers la cible de sa charge qui lui inflige son tir de contre-charge si elle ne se replie pas.

L'infanterie chargée peut :

- Tirer et tenir : Tir avec les figurines du 1° rang (demi unité pour des tirailleurs) touchant sur 6.
- Se replier : Elle recule d'1d6p, et ne peut alors tirer contre l'unité qui la charge. si son repli l'amène hors de portée de la charge, celle-ci est ratée, si le repli est insuffisant, l'unité repliée perd 1d6 fuyards et le corps à corps est résolu.
- Se reformer : Face à une charge de cavalerie, le bataillon peut passer en Carré, à condition de réussir un jet de manœuvre à 5+. Si ce test est manqué l'unité subit 1d6 pertes à l'impact.

- L'infanterie ne peut pas charger la cavalerie.
- Des tirailleurs se replieront toujours devant une charge, et seront détruits s'ils sont contactés ; sauf s'ils sont en terrain difficile ou derrière un couvert, dans ce cas ils peuvent se battre (la moitié de l'unité porte ses attaques).
- Un officier monté donne +1 à tous les jets de manœuvre.

La cavalerie chargée peut :

- Contre-charger : Elle est avancée de 1d6ps vers son adversaire et gagne ses bonus de charge.
- Se replier : Elle recule de 2d6p. Si son repli l'amène hors de portée de la charge, celle-ci est ratée ; si le repli est insuffisant, l'unité repliée perd 1d3 fuyards et le corps à corps est résolu.

L'artillerie chargée :

- Si elle est chargée de face, l'artillerie effectue un tir de mitraille, infligeant 1d6+2 touches à l'unité qui la charge (1d6+4 pour une pièce lourde). Si celle-ci n'est pas démoralisée, et qu'elle atteint la batterie, alors cette dernière est détruite automatiquement.

Le rectangle formé par le front de l'unité et sur 8p de profondeur est sa Zone de Contrôle. Toute unité adverse passant (même partiellement) dans la Zone de Contrôle de l'infanterie subit un tir (un seul rang, touchant sur 6). La cavalerie DOIT charger tout adversaire pénétrant dans sa zone de contrôle, sur un 4+, ce jet peut être relancé, au choix, si un commandement est à portée (reflétant le fait de refréner l'impétuosité ou bien de stimuler l'hésitation). L'artillerie ne possède pas de Zone de Contrôle.

Les corps à corps

Lancer un d6 par figurine située sur le front de l'unité. Sur 5+ une touche est infligée, elle peut être sauvegardée sur 4+ pour la cavalerie, 5+ pour l'infanterie. Les frappes sont simultanées entre les protagonistes du combat.

Appliquer un bonus de +1, pour les touches de l'unité qui charge et pour l'infanterie en carré face à la cavalerie.
L'infanterie française et les Grenadiers Austro-hongrois relancent leurs 1 au corps à corps.
Les unités de la Garde relancent leur jets pour toucher en combat. La cavalerie de ligne relance ses jets de 1 en charge.
La présence d'un officier monté octroie à l'unité 1d3 relances des jets de combat à chaque tour (une seule pour les bataillons de Landwher ou de Grentz).
Les Lanciers de cavalerie, peuvent contre les unités montées, choisir au premier tour du combat, de frapper en premier ou de relancer leurs touches manquées.
Les cuirassiers et carabiniers relancent leurs jets de sauvegardes de 1 au corps à corps.

- La défense d'un obstacle ou d'un terrain difficile annule TOUS les bonus de charge.
- Une unité dont au moins la moitié des figurines se situe au début de son mouvement derrière la ligne frontale de la cible de sa charge, la prend de flanc ou de dos, selon. Sa cible ne peut pas tirer en contre charge, ni esquiver, ni se reformer ; elle peut seulement s'aligner face à son opposant. L'unité perd 1d6 fuyards (1d3 pour la cavalerie).

La charge soutenue :

Plusieurs unités du même type (infanterie ou cavalerie) peuvent engager la même cible si elles sont à portée. Elles se positionnent alors les unes derrière les autres, seule la première de la série subit les effets de l'éventuel tir de contre-charge. L'unité en contact effectuera toutes ses attaques éligibles, les unités en soutien, la moitié. Les touches infligées à l'assaillant seront réparties équitablement entre les unités, avec le restant à l'unité en contact.

Des unités peuvent rejoindre ainsi un corps à corps de cette manière dans les tours suivants, les bonus de charge ne s'appliquent pas à ces unités.

Le Moral

Une fois les combats résolus, compter les pertes de chaque camp ; celui qui en a le plus perd le combat et doit faire un **test de moral**.

Lancer 1d6, sur 4+ le test est réussi.
Appliquer s'il y a lieu les modificateurs suivants :

-1	Trois fois plus de pertes que l'adversaire. *
-1	L'adversaire est deux fois plus nombreux.*
-1	L'unité est en dessous de la moitié de son effectif de départ.
+1	L'unité est deux fois plus nombreuse que l'adversaire. *
+1	L'unité est Élite ou Garde, ou Hongroise.
+1	L'unité défend un obstacle.
+1	Infanterie en carré face à de la cavalerie.
+1	Officier monté inclus dans l'unité.

* Une figurine de cavalerie compte pour 2.

- Ce jet peut être relancé si l'unité est à portée de commandement d'un général ou d'un aide de camp.
- Un jet de 1 est toujours un échec et 6 toujours une réussite, quels que soient les modificateurs.
- La cavalerie de ligne et les batteries sont considérées Élite.

Une unité démoralisée fuit de 2d6p pour l'infanterie et 3d6p pour la cavalerie, directement à l'opposé de son adversaire, ce dernier peut alors soit :

- Rester sur place et se reformer,
- Se replier : L'unité est reculée en bon ordre de 1d6p (infanterie) ou 2 d6p (cavalerie).
- Poursuivre : L'unité victorieuse effectue un nouveau mouvement de charge, qui, s'il atteint son adversaire lui inflige 1d6/1d3 pertes et un nouveau corps à corps est résolu dans le tour suivant.

Une unité qui réussit son test de moral reste en place et se prépare à un nouveau round de combat. Son adversaire peut se reformer afin d'optimiser son front (tout en gardant une formation réglementaire parmi celles décrites plus haut), soit se replier en bon ordre de 1 ou 2d6p et l'unité de son adversaire vaincue au tour précédent ne peut ni la poursuivre, ni la charger, ni effectuer un feu de salve au tour suivant.
Une unité de cavalerie qui n'a pas réussi à dérouter son adversaire se replie systématiquement de 2d6ps.

Toute unité amie à 6ps d'une unité en fuite ou démoralisée teste son moral au début de son tour, avant toute tentative de ralliement de l'unité en fuite, sur 4+ (3+ pour les unités de la Garde, d'Élite et les Hongrois), ce jet peut être relancé si l'unité est à portée de commandement. Si ce test est raté, l'unité fuit alors de 2 ou 3d6ps vers son bord de table, en évitant, ennemis, amis et obstacles.
Une unité en fuite qui se fait charger doit fuir à nouveau.
Une unité qui s'est ralliée ne peut rien faire d'autre que de se disposer en une formation réglementaire.
Une unité qui atteint un bord de table est considérée détruite.
Une unité réduite à moins de cinq fantassins ou trois cavaliers en est retirée du jeu.

Cyrille BARILLOT
Mars 2014

Wagram, 1809...