

Au crépuscule de l'Aigle

Warhammer Ancient Battle Au crépuscule de l'Aigle

Version 2.02



Introduction et partis pris!

Vous avez sous les yeux la nouvelle version de l'adaptation WAB pour les champs de bataille du 1^{er} Empire. L'esprit reste résolument le même. Les bases n'ont pas changé, la jouabilité est meilleure! Coordonner efficacement l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie, placer au bon endroit les officiers généraux et leurs aides de camps sont les plus sûrs chemins vers la victoire.

Pour l'infanterie, l'unité de base retenue pour le jeu est le bataillon. Le ratio à 1/30 (adapté en fonction des nations, de la période et de l'état des effectifs) amène à constituer des bataillons de l'ordre de 12 à 30 figurines. Pour la cavalerie, l'unité de base est le régiment ou l'escadron, de 4 à 16 figurines. L'artillerie se joue au niveau de la batterie, chaque canon représentant de 2 à 6 pièces. L'infanterie et la cavalerie peuvent avoir des états-majors ainsi que des compagnies d'élite le cas échéant. Les listes d'armée, le coût et les caractéristiques de chaque unité permettent de tenir compte des spécificités de chaque armée. Cette version adapte et précise les listes.

Les valeurs de chaque liste n'ont de sens que les unes par rapport aux autres. Par exemple, un combat entre des autrichiens et des anglais étant très... improbable, les options retenues pourraient amener à des échanges déséquilibrés. Notre approche est ludique et historique, définitivement pas de "pure compétition" à l'horizon...

La manœuvre des troupes nécessite la coordination du commandement et de bons choix tactiques. Nous avons limité les tests de manœuvre aux phases critiques lorsqu'au cœur de la bataille, l'entraînement, la discipline et les officiers font la différence. La fluidité du moteur de jeu WAB, essentielle à nos yeux, est ainsi préservée.

La période du 1^{er} Empire a été mainte fois étudiée, chaque bataille ou presque disséquée, aussi nous n'avons pas la volonté de détenir une vérité, mais le désir de garder la fluidité d'un moteur de jeu qui a fait ses preuves, démontré son adaptabilité sur de nombreuses périodes historiques. Nous avons essayé de retranscrire un état d'esprit. Des règles optionnelles pourront permettre aux puristes de respirer la poudre de plus près, mais définitivement les amoureux des drosophyles doivent passer leur chemin!

Cette nouvelle version prend en compte les retours d'expérience d'une année de jeu ! FEU!

Cyrille BARILLOT
Raphaël CHABRIER
Jean-Pierre HYVRON
Gilles SUBE

Sommaire

Tour de jeu	2
Les Officiers	2
L'infanterie	3
Formations.....	3
Tirailleurs.....	3
Manoeuvres.....	4
Mouvement.....	4
Tir.....	4
Corps à corps.....	5
Réactions aux charges.....	5
Etat-Major & élites.....	5
La cavalerie	6
Formations.....	6
Manoeuvres.....	6
Mouvement.....	6
Tir.....	7
Corps à corps.....	7
Réactions aux charges.....	7
Etat-Major & elites.....	7
L'artillerie	8
Type de batterie.....	9
Capture, déplacement.....	10
Effets des obstacles, dégâts collatéraux.....	10
Ordre et test de manœuvre	11
Tableau des modificateurs.....	11
Précisions et règles avancées	12
Soutien.....	12
Bâtiment.....	12
Armement.....	13
Qualité des troupes.....	13
Le Génie.....	13
Visibilité.....	14
Conditions de victoire.....	14

Une aide de jeu en 4 pages reprend les principales tables et séquences. Il faut posséder le livret WAB pour pouvoir jouer. Tout point non précisé dans le présent livret se joue selon la règle WAB de base. Mais cela ne doit surtout pas empêcher les joueurs d'être intelligents et fair-play!

Deux livrets présentent les listes d'armées:
- Français, alliés et autres nations
- Coalisés

Warhammer Ancient Battle

Tour de jeu:

Adaptation de WAB pour jouer les batailles du 1^{er} Empire. Cette règle est conçue pour des figurines de 25/28mm. Elle utilise des dés à 6 faces (d6) ainsi que les dés d'artillerie et de dispersion de Games Workshop. Toutes les mesures sont données en pouces (inches) de 25,4mm. Tous les arrondis sont au supérieur. Il faut avoir la règle de base de WAB comme référence...

...La séquence de jeu s'organise :

1. Test obligatoire: panique, impétuosité
2. Mouvement des généraux, ralliement, mouvement obligatoires,...
3. Phase d'ordre, déclaration de charge, test de manoeuvre, réactions aux charges
4. Phase de mouvement
5. Phase de tir et tests de moral
6. Corps à Corps et tests de moral

Les unités:

Les différentes unités sont présentées dans les livres d'armée. Constituées afin de permettre à chacun de créer des engagements, ces listes posent des principes généraux, d'organisation et de représentation. Cette nouvelle version précise beaucoup de points, notamment concernant l'artillerie ou des Généraux fameux.

Le cas échéant, les règles de WAB sont adaptées et précisées pour tenir compte de la spécificité de l'époque ou des unités. Les effectifs de ces listes sont avant tout une indication qui allie historicité et jouabilité. Les effectifs ou l'organisation proposée correspondent aux effectifs théoriques de bataillons ou d'escadrons, sans tenir compte des pertes en campagne, des amalgames et réorganisations d'unités.



La "furia francese"

Les Officiers :

Les état-Majors jouent un rôle important dans WAB "Au Crépuscule de l'Aigle": leur présence facilite des actions, les capacités spécifiques de tel ou tel Commandant en Chef peuvent faire basculer une bataille. Le moral insufflé aux troupes s'avèrera souvent essentiel...

En fonction de la taille de l'armée et des scénarios joués, **le général en chef** peut avoir un grade différent parmi les suivants: Général de brigade, de division ou de Corps d'Armée. Il commande de plusieurs bataillons à des régiments ou des armées complètes (à vos pinceaux!!) Il est représenté par un diorama de 2 figurines ou plus sur un socle quelconque.



La mort de bagration

Le général en chef, en fonction de l'armée (voir liste d'armée), peut être accompagné de **plusieurs adjoints ou aides de camp** (ils sont représentés par une figurine d'officier monté sur un socle de 25x50mm).

Les officiers peuvent être pris pour cible au tir s'ils sont la cible la plus proche (avec bien entendu les restrictions liées aux lignes de vue et autres malus). Ils peuvent aussi être engagés au corps à corps, mais doivent rallier une unité amie ou se replier, sur une distance maximum de 2d6p s'ils sont chargés.

Une charge atteignant un officier non attaché à une unité peut le capturer si il se constitue prisonnier (cela fait tester toute l'armée si il est le général en chef) mais il peut se défendre, il est équipé pour cela!

Au crépuscule de l'Aigle

L'infanterie :

L'unité de base est le bataillon. La compagnie est une référence en terme de déploiement ou d'organisation. On distingue l'infanterie de ligne d'une part et l'infanterie légère d'autre part. Il existait différents niveaux d'entraînement et de motivation depuis la milice jusqu'à la Garde: ceci est présenté dans les listes d'armée ainsi que les aptitudes qu'elles confèrent aux troupes (voir page 12 aussi).

L'infanterie légère, obéit aux règles de *Light Infantry* de WAB.

Les formations de l'infanterie :

1. La colonne de marche: Formation profonde, de trois figurines de front maximum, une compagnie de 4 figurines sera donc divisée en deux, elle optimise les déplacements longs sur des axes. Elle permet de tripler le mouvement de base de l'unité (marche forcée), de le quadrupler si le mouvement se fait intégralement sur route. Une colonne de marche est une *grande cible*.

© Photo RMN



Carré français à la bataille des Pyramides

2. La ligne de bataille: Formation d'une ligne de deux rangs de figurines, c'est la formation qui privilégie la puissance de feu d'une unité d'infanterie. Un bataillon strictement immobile peut tirer en feu roulant ou réaliser des feux de salve au cours de la phase de tir. Seul le premier rang peut faire feu si l'unité s'est déplacée ou reformée. La ligne de bataille n'offre *aucun bonus de rang*. Elle permet les marches (distance de mouvement x 2), les roues, la charge et peut se déplacer latéralement mais pour un pouce de déplacement latéral, deux sont retranchés à son potentiel de mouvement.

3. La colonne d'assaut: Formation d'au moins quatre figurines de front et de plusieurs rangs de profondeur, c'est la formation d'attaque idéale. Elle permet un bonus de rang (+3 maximum), et les figurines des flancs peuvent frapper dans le tour où l'unité charge (ou contre-charge). La colonne d'assaut peut charger et effectuer des roues et des marches (mouvement x2 mais pas de marches forcées). La colonne d'assaut est une *grande cible*, mais uniquement pour l'artillerie. Il faut au moins dix figurines pour cette formation. A ne pas confondre

avec la ligne de bataille; surtout avec certaines formations de 4 compagnies de 4 figurines, qui seraient en ligne de huit figurines sur deux rangs, par exemple.

4. Le carré : Les figurines du bataillon forment un carré creux d'un ou deux rangs de profondeur (cela est fonction de leur effectif). Formation défensive par excellence, et en particulier contre la cavalerie, un carré (tant qu'il comporte au moins 12 figurines) donne à l'unité qui le constitue un bonus de rang de +3 (+2 pour l'infanterie légère). Cette formation annule **tous** les avantages de la charge de la cavalerie (bonus de force, attaque d'*Impact*). Un carré n'a ni flanc ni arrière. Il obéit aux règles de tir de WAB en phase de tir et de tir de contre charge (en respectant les lignes de vue de la face du carré). Un carré peut se déplacer de deux pouces maximum. Un carré est une *grande cible*.

Le carré plein a les mêmes caractéristiques que le carré creux, mais ne permet qu'un bonus de rang +1, et le tir sur un seul rang de profondeur. Formation à prendre quand la taille de l'unité ne permet pas un carré creux, ou utilisée par certaines armées peu manoeuvrières. *Grande cible*.

5. La ligne étendue : Formation sur une seule ligne, elle permet une large zone de contrôle et de feu (1 figurine sur 2 tire) et donne l'avantage à l'unité d'être considérée en tirailleurs face au feu adverse. Une ligne étendue peut effectuer une marche en ligne droite (distance x 2), et une roue limitée à 45° (1" de roue diminue le potentiel de l'unité de 2"). Les déplacements latéraux sont possibles de la même façon qu'une ligne de bataille (1" pour 2"). Une ligne étendue ne peut charger que les tirailleurs ou l'artillerie. Chargée par une unité formée, elle DOIT se replier ou fuir.

6. La formation en tirailleurs : Les figurines de l'unité sont totalement dissociées (avec une distance de 2 pouces maximum entre elles). L'unité obéit aux règles de tirailleurs de WAB. *Mais si une unité de tirailleurs est détruite, mise en fuite ou battue au corps à corps, les unités amies à proximité devront éventuellement effectuer un test de panique*. Dans le même esprit, les tirailleurs peuvent bénéficier du leadership d'officiers à portée de commandement.

Seule l'infanterie légère peut normalement se former en tirailleurs.

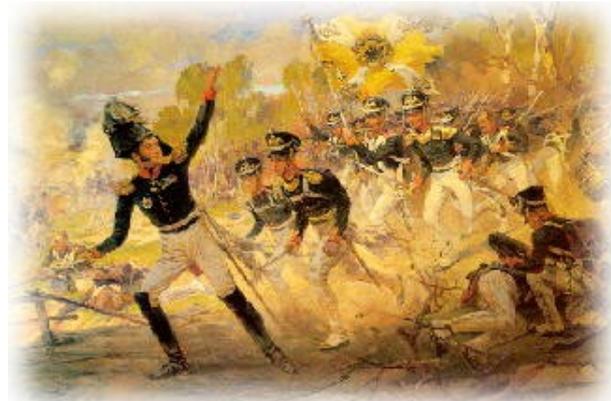
Les unités de ligne ne peuvent combattre ainsi que pour franchir un terrain difficile ou combattre dans des bâtiments, mais dans ce cas, les unités de ligne passant en tirailleurs voient leur mouvement de base réduit à 3 pouces.

Une unité en tirailleurs ne peut engager au corps à corps une unité constituée, elle est obligée de se reformer pour charger. Si elle est chargée, si elle ne peut se reformer (voir réactions aux charge), elle doit fuir de 2d6 pouces ou se replier.

Les tirailleurs peuvent charger d'autres tirailleurs ou des pièces d'artillerie. Les **touches** d'artillerie sur des tirailleurs sont divisées par deux (sauf obusiers). Les tirailleurs bloquent les lignes de vues s'ils sont assez nombreux (cet écueil et laissé au jugement sensé et fair-play des joueurs!).

Warhammer Ancient Battle

Les manœuvres de l'infanterie:



Mouvement et formation: Un premier mouvement dans la formation antérieure ne nécessite pas de test de manœuvre, de même qu'augmenter ou réduire ses rangs (+/-2 max) comme cela est prévu à WAB. Avec un test de manœuvre réussi, une unité peut passer de l'une à l'autre des formations ci-dessus décrites lui étant autorisées. Elle peut ensuite, sauf si elle est « lourde à manœuvrer », avec un deuxième test de manœuvre (et le malus de -2 correspondant):

- **Progresser**, jusqu'au mouvement maximum permis par la formation qu'elle a adoptée. L'infanterie peut franchir les obstacles (haies, fossés, barrière) et les terrains difficiles de son mouvement de base, mais ne peut effectuer de marche forcée après avoir changé de formation. Les terrains très difficiles divisent par deux son mouvement de base. Une unité constituée peut passer à travers des tirailleurs et inversement, mais deux unités constituées ne peuvent s'interpénétrer. Sinon, elles doivent passer un tour à se reformer, selon leur degré d'entraînement.
- **Se replier** : l'unité, quelque soit sa formation, est reculée en ordre et en gardant sa formation de 1d6p vers l'arrière.

Charge (cf corps à corps): Un bataillon charge, en doublant son mouvement de base, si sa formation le permet et qu'une ligne de vue existe vers sa cible au début du mouvement. Cependant, chaque pouce de terrain difficile compte double, un obstacle (haies, fossés, barrières,...) retire 3p au mouvement total de charge. Sauf pour une unité ayant la capacité Open order qui manœuvre selon les règles usuelles. Si il ne peut atteindre sa cible: charge ratée; arrêt du mouvement à sa distance de base.

Tir :

L'infanterie fait feu durant la phase de tir de la même façon que décrite dans les règles de WAB, et ceci sans avoir à effectuer de test de manœuvre.

Elle est équipée de **mousquets**: Force 3, portée 18p ou de **carabines** pour certaines unités (voir règles spécifiques dans les listes d'armée) qu'il est possible de jouer mousquets. Le mousquet permet de bouger **et** de tirer.

Si l'unité en ligne est restée strictement immobile durant la phase de mouvement et si elle réussit un test de manœuvre pour un Feu Commandé: en double-ligne, en colonne d'assaut, les 2 premiers rangs tirent. En ligne simple, toutes les figurines tirent aussi. Test de panique de la cible pour 25% de perte.

En cas d'échec au test de feu commandé, le premier rang de l'unité tire normalement à -1 pour toucher comme suite à un mouvement.

Duel de feu*: une unité formée en ligne ou en double-ligne recevant un tir, peut riposter par un tir sur 1 rang avec les figurines survivantes au feu initial de l'adversaire si elle réussit un test de manœuvre (en cas d'échec elle doit se replier de 1d6p). Les pertes respectives sont décomptées, l'unité vaincue fait un test de moral et éventuellement déroute, peut faire un FBIGO si éligible,... Une unité formée ne déroute JAMAIS suite à un duel avec des tirailleurs, ou le tir d'une unité de cavalerie. Seules les pertes sont décomptées pour le résultats du duel, un "match nul" est possible.



Tir à bout portant : Si la cible est à moins de 6p, un bonus de +1 pour toucher est appliqué.

Rappel: le tir normal sans test s'effectue sur un rang avec toutes les figurines et avec la moitié en ligne étendue.

Sauf cas particulier laissé à l'appréciation et au bon sens des joueurs (falaise, gorge encaissée, chemin creux sinistre,...) le tir d'infanterie par dessus une unité amie n'est pas possible.

Corps à corps :

L'infanterie charge durant la phase de mouvement. Les combats sont résolus à l'issue de la phase de mouvement de toutes les unités.

Les combats sont résolus de manière simultanée:

l'attaquant et le défenseur calculent les pertes adverses en tenant compte des unités engagées en début d'attaque. L'unité qui charge bénéficie d'un bonus de +1 au résultat du combat. Lorsqu'un corps à corps se poursuit sur plusieurs tours, l'unité qui a gagné le round précédent bénéficie d'un bonus de poussée (+1). En cas d'égalité, c'est l'unité qui a l'initiative la plus grande qui bénéficie du bonus de poussée.

Au crépuscule de l'Aigle



Charge des Français sur la ferme d'Hougoumont

Réactions face aux charges:

Une unité chargée peut choisir librement une réaction parmi celles ci-dessous :

- **Fuir:** l'unité fuit en désordre de 2d6p, elle est détruite si rattrapée.
- **Tirer et fuir:** elle effectue un tir de contre charge et fuit d'1d6p, elle est détruite si rattrapée. Un seul rang fait feu en tir de contre charge avec un malus de -1.
- **Tenir:** l'unité tient sa position et reçoit la charge.
- **Tenir, et tirer*:** L'unité tient sa position et effectue un tir de contre charge.

* un seul rang fait feu en tir de contre charge.

Une unité chargée peut choisir une réaction parmi celles ci-dessous après un test de manoeuvre :

- **Se reformer:** l'unité doit réussir un test de manoeuvre, elle peut s'il est réussi changer de formation (*par exemple passer en carré s'il est chargé par de la cavalerie*). Si le test échoue, l'unité fuit d'1d6p.
- **Retenir son feu*:** l'unité attend le dernier moment pour effectuer son tir de contre charge, elle doit pour cela réussir un test de manoeuvre. Si celui-ci est réussi le tir de contre charge est effectué sur un rang, sans le malus de -1 habituel, et avec bonus de +1 (bout portant). Si le test échoue, l'unité perd ses nerfs et fuit d'1d6p.
- **Contre-charger (uniquement face à de l'infanterie):** le bataillon se rue contre son opposant (qui conserve le bonus de +1), mais il gagne les bonus liés à la charge (+1 en force du fait des baïonnettes et les bonus liés à la colonne d'assaut s'il était dans cette formation). Si le test échoue, l'unité fuit d'1d6p. Le combat à lieu 3 pouces en avant de la position de départ de l'unité qui contre-charge.
- **Se replier:** si le test de manoeuvre réussit, l'unité recule en bon ordre de 1d6p. Si cela l'amène hors de portée, la charge est alors ratée. Si le test est raté l'unité fuit.

Support inter-armes:

Une unité de statut vétéran ou supérieur dans les 3 pas d'une autre unité peut apporter son soutien à cette unité si

elle est chargée. Si l'unité en soutien est à distance de réaction (un mouvement normal a minima de l'unité qui charge) et qu'elle réussit un test de manoeuvre, elle peut effectuer un tir de contre-charge (si ligne de vue OK), une contre charge ou se placer en soutien pour le corps à corps (seulement si les 2 unités sont du même type dans ce dernier cas). Si elle rate son test, elle se replie de 1d6 pas. Dans le cas d'une contre-charge, le joueur doit préciser qui contre-charge (soutien ou unité attaquée), tout feu de contre-charge est alors interdit contre l'attaquant.

L'assaillant doit être au-delà de son mouvement de base au début de sa charge pour que l'unité chargée ait le temps de réagir.

Les unités impulsives, hatred ou frenzy ne doivent pas tester pour contre-charger, elles y sont obligées.

État-major d'infanterie et compagnies d'élite :

Un bataillon d'infanterie doit comporter une figurine d'officier (coût 0) qui représente le commandement de l'unité, et qui ajoute +1 attaque à l'unité (option).

Option: que ce soit en tir ou au corps à corps, si le bataillon subit plusieurs touches, lancer 1d6, sur un résultat de 1, une touche est allouée à l'officier. En cas de perte de ce dernier, le bonus de l'attaque supplémentaire est perdue et un malus de commandement est appliqué (voir page 10). Ce test ne se fait qu'une fois par phase de tir ou face à un tir de contre charge.

Un drapeau ainsi qu'un musicien peuvent être affectés à l'unité, il suivent les règles des bannières et des musiciens de W.A.B. (rajouter +5 pts chacun au coût de l'unité).

Sauf contre-indication dans les listes d'armée, les compagnies d'élite des bataillons peuvent se déployer en tirailleurs tandis que les compagnies du centre sont en colonne d'attaque ou ligne de bataille. Il est possible de détacher ou rattacher gratuitement les tirailleurs en cours de partie (lors de la phase de mouvement, sans pour autant allonger leur distance de mouvement total). Les tirailleurs détachés doivent former un ou deux détachements de tirailleurs, suivant les règles des tirailleurs de W.A.B. et être situés à 6p maximum de leur bataillon. Leurs pertes comptent dans l'éventuel malus de commandement de leur unité. Des tirailleurs ratant un test de moral après avoir subi des pertes se replient automatiquement vers leur unité mère.

Les pertes au feu sont décomptées au prorata de la composition des troupes. Les touches sont réparties avant de décompter les blessures afin de tenir compte d'éventuelles différences d'endurance.

Lors des corps à corps, c'est la position des unités qui détermine les contacts et les engagements. Il est possible de choisir les frappes des unités en contact.

***Pour un tir de réaction (retenir son feu, tirer et tenir) une unité ne peut pas choisir un feu commandé par manque de temps. Dans le cas du duel au feu, au maximum 1 rang peut riposter.**

Suite à un tir de réaction, l'unité ne peut faire un feu commandé à son tour suivant, n'ayant pas le temps de recharger 100% de ses armes.

La cavalerie



Murat à la Moskowa

On distingue la **cavalerie lourde** (Cuirassiers, Carabiniers...), la **cavalerie de ligne** (Dragons, Chevaux Légers, Uhlans...) et la **cavalerie légère** (Hussards, Chasseurs à Cheval...).

La cavalerie utilise des sabres qui donnent un bonus de +1 en force lors de la charge. La lance en plus du même bonus de force permet de toujours frapper en premier face à la cavalerie ou l'infanterie ennemie (*dérogation au principe de simultanéité des combats*).

Cavalerie légère :

La cavalerie légère est toujours *Open Order* (voir les règles de WAB) mais ne peut pas adopter la formation en échelons. *Distance de mouvement à 9 pouces. Tir possible à la phase adéquate.*

Cavalerie de ligne :

La cavalerie de ligne permet la formation en échelons. *Distance de mouvement à 8 pouces.*

Cavalerie lourde:

Impacts : montée sur de grands et puissants chevaux, la cavalerie lourde bénéficie en charge d'une attaque supplémentaire due au choc, résolue avec une CC et une Force de 2 ou 3, mais uniquement contre les unités à pied (infanterie et artilleurs). *Distance de mouvement à 7 pouces. Pas de tir possible pour la cavalerie lourde. L'utilisation éventuelle des pistolets au corps-à-corps permet de relancer les 1 pour toucher.*

Les formations de la cavalerie

1. La colonne de marche : Formation profonde de trois figurines de front maximum, un escadron de 4 figurines sera donc divisé en 2 pelotons de 2, elle optimise les déplacements le long des axes. Elle permet de tripler le mouvement de base de l'unité. Une colonne de marche est une *grande cible*.

2. La ligne de bataille : Formation d'une ligne simple de figurines, cette formation est la formation d'attaque classique de la cavalerie. Elle permet roues et marches forcées.

3. La formation en échelons : Formation d'au moins quatre figurines de front et de plusieurs rangs (sans écart) de profondeur, c'est la formation d'attaque idéale. Elle permet un bonus de rang (+2 maximum), et la moitié des figurines des rangs arrières peuvent porter leurs attaques (*Impacts* compris) dans le tour où l'unité charge (ou contre charge). Cette formation permet de charger, d'effectuer des roues, **mais interdit les marches forcées (mouvement triplé)**.

4. La formation en fourrageurs (cavalerie légère): Les figurines de l'unité sont totalement dissociées (avec une distance de 2p maximum entre elles). L'unité obéit aux règles de tirailleurs de WAB. Si l'unité est détruite, mise en fuite ou battue au corps à corps, les autres unités amies à proximité devront effectuer leurs tests de panique. Les unités en fourrageurs peuvent bénéficier du bonus de commandement d'officiers à proximité. Les **touches** d'artillerie sur des fourrageurs sont divisées par deux, sauf obusiers et mitraille. Les fourrageurs bloquent les lignes de vues s'ils sont assez nombreux (cet écueil est, là-aussi, laissé au jugement et fair-play des joueurs !).

Les manœuvres de la cavalerie :

Mouvement et formation: Un premier mouvement dans la formation antérieure ne nécessite pas de test de manœuvre, de même qu'augmenter ou réduire ses rangs (+/-2 max) comme cela est prévu à WAB. Avec un test de manœuvre réussi, une unité peut passer de l'une à l'autre des formations ci-dessus décrites lui étant autorisées. Elle peut ensuite, sauf si elle est « lourde à manoeuvrer », avec un deuxième test de manœuvre (et le malus de -2 correspondant):

- **Progresser**, jusqu'au mouvement maximum permis par la formation qu'elle a adoptée. La cavalerie peut franchir les obstacles (haies, fossés, barrière) avec pénalité de mouvement. Elle peut franchir les terrains difficiles de son mouvement de base, à condition de les franchir en fourrageurs. La cavalerie ne peut pas franchir les terrains très difficiles. Les unités de cavalerie ne peuvent s'interpénétrer sauf à passer un tour de reformation.
- **Se replier**: l'unité, quelque soit sa formation, est reculée en ordre et en gardant sa formation de 2d6p vers l'arrière.

Charge (cf corps à corps): Un régiment charge, en doublant son mouvement de base, si sa formation le permet et qu'une ligne de vue existe vers sa cible au début du mouvement. Cependant, chaque pouce de terrain difficile compte triple, un obstacle (haies, fossés, barrières,...) retire 2p au mouvement total de charge, sauf pour une unité ayant la capacité Open order. Si il ne peut atteindre sa cible: charge ratée; arrêt du mouvement à sa distance de base.

Tir :

- La cavalerie peut faire feu durant la phase de tir de la même façon que décrit dans les règles de WAB et **toujours** sur un seul rang.
- Elle est la plupart du temps équipée de **mousquetons**: Force 3, portée 12p. Ces armes permettent de bouger et de tirer, seul le rang de

Au crépuscule de l'Aigle

front peut faire feu.

- La cavalerie ne peut répondre par un duel de feu. En revanche, une unité d'infanterie peut tenter un duel de feu en réponse à un tir initié par une unité de cavalerie.

Corps à corps :

La cavalerie charge durant la phase de mouvement. Les combats sont résolus à l'issue de la phase de mouvement de toutes les unités.

Les combats sont résolus de manière simultanée: l'attaquant et le défenseur calculent les pertes adverses en tenant compte des unités engagées en début d'attaque. L'unité qui charge bénéficie d'un bonus de +1. Lorsqu'un corps à corps se poursuit sur plusieurs tours, l'unité qui a gagné le round précédent bénéficie d'un bonus de poussée (+1). En cas d'égalité, c'est l'unité qui a l'initiative la plus grande qui bénéficie du bonus de poussée.

Une unité de cavalerie qui reste en mêlée contre une unité d'infanterie à l'issue d'un combat peut rompre le combat en réussissant un test de moral. Si elle rate, elle reste en mêlée mais l'infanterie bénéficie du bonus de poussée. Si elle réussit, elle repart vers son camp de sa distance de mouvement normal et se reforme comme elle le veut. Elle pourra agir à sa guise lors du tour suivant si elle réussit son test d'activation ou se déplacer librement.



Charge des cuirassiers à Waterloo

Réactions face aux charges:

Une unité chargée peut choisir librement une réaction parmi celles ci-dessous :

- **Fuir:** l'unité fuit en désordre de 3d6p*, elle est détruite si rattrapée.
- **Tirer et fuir:** elle effectue un tir de contre charge et fuit d'2d6p*, elle est détruite si rattrapée. (N.B. les tirs de contre charge obéissent aux règles de WAB).
- **Tenir:** l'unité tient sa position et reçoit la charge.
- **Tenir et tirer:** L'unité tient sa position et effectue un tir de contre charge.

Une unité chargée peut choisir une réaction parmi celles ci-dessous après un test de réaction :

- **Se reformer:** l'unité doit réussir un test de manœuvre, elle peut s'il est réussi changer de formation. Si le test échoue, l'unité fuit.
- **Contre-charger:** les cavaliers se ruent sabre au

clair contre leurs opposants (qui conservent le bonus de +1). Ils gagnent les bonus liés à la charge (+1 en force du sabre et les bonus liés à la formation s'il y a lieu). Si le test échoue, l'unité fuit. Le combat à lieu 4 pouces en avant de la position de départ de l'unité qui contre-charge.

- **Se replier:** si le test de manœuvre réussit, l'unité recule en bon ordre (dans sa formation actuelle) de 2d6p*. Si cela l'amène hors de portée, la charge est alors ratée. Si le test est raté l'unité fuit.

**en fonction de sa qualité: lourde 2d6p ou 1d6, ligne ou légère: 3d6p ou 2d6p.*

Support inter-armes:

Une unité de statut vétéran ou supérieur dans les 3 pas d'une autre unité peut apporter son soutien à cette unité si elle est chargée. Si l'unité en soutien est à distance de réaction (un mouvement normal a minima de l'unité qui charge) et qu'elle réussit un test de manœuvre, elle peut effectuer un tir de contre-charge (si ligne de vue OK), une contre charge ou se placer en soutien pour le corps à corps (seulement si les 2 unités sont du même type dans ce dernier cas). Si elle rate son test, elle se replie de 1d6 pas. Dans le cas d'une contre-charge, le joueur doit préciser qui contre-charge (soutien ou unité attaquée), tout feu de contre-charge est alors interdit contre l'attaquant.

Note: L'assaillant doit être au delà de son mouvement de base au début de sa charge pour que l'unité ait le temps de réagir.

Les unités impulsives, hatred ou frenzy ne doivent pas tester pour contre-charger, elles y sont obligées.

État-major de cavalerie et compagnies d'élite :

Un régiment de cavalerie doit comporter une figurine d'officier (gratuit) qui représente le commandement de l'unité, et qui ajoute +1 attaque à l'unité (option).

Option: Cf infanterie.

Un étendard ainsi qu'un musicien peuvent être affectés à l'unité (+5 pts chacun), il suivent les règles des bannières et des musiciens de WAB.

Des figurines de compagnies d'élite peuvent être incorporées dans l'unité si l'Histoire le permet et dans des proportions historiquement correctes. **Payées 5pts de plus, elles permettent de relancer autant de 1 au jet pour toucher qu'il y a de figurines d'élite présentes dans l'unité.**

Les pertes au feu sont décomptées au prorata de la composition des troupes. Les touches sont réparties avant de décompter les blessures afin de tenir compte d'éventuelles différences d'endurance.

Lors des corps à corps, c'est la position des unités qui détermine les contacts et les engagements. Il est possible de choisir les frappes des unités en contact.

L'artillerie



Elle peut être de 4 types : **légère** (2 à 5 livres), **moyenne** (6 à 9 livres), **lourde** (10 livres et plus) et **obusiers**. Se référer aux listes d'armée, le calibre étant décompté différemment d'une nation à l'autre. WAB ACA distingue l'artillerie à **pied** et l'artillerie à **cheval**. La classe des servants est aussi précisée dans les listes d'armée, cependant:

Vétérans : sauf indiqué les unités d'artillerie sont de cette classe pour tenir compte de l'entraînement nécessaire à cette arme "savante".

Garde: Les artilleurs de ce niveau peuvent relancer **1** dé par bataille et par batterie, au choix du joueur.

Mouvement de l'artillerie :

Elle peut être déplacée à la prolonge (les artilleurs tirent eux-mêmes le canon avec une corde !) de 4 pouces pour l'artillerie légère, 2 pouces pour les pièces moyennes et les obusiers, et 1 pouce pour les pièces lourdes. Après un mouvement à la prolonge, il est possible de tirer grâce à un test de manoeuvre réussi.

L'artillerie peut être attelée puis déplacée dans la phase de mouvement. Cela nécessite de posséder les figurines d'attelage. Elle ne peut pas tirer dans le tour où elle se déplace, car l'artillerie est dételée durant la phase de tir.

Attelée, l'artillerie à pied peut se déplacer de 8 pouces et celle à cheval de 12 pouces. Si ce mouvement se fait intégralement sur une route, cette distance passe à 12 et 18 pouces.

Le tir de l'artillerie :

L'artillerie fait feu durant la phase de tir, le choix des objectifs étant laissé au joueur qui la contrôle. La ligne de vue et la distance s'apprécient du canon de la pièce au centre du front/flanc de l'unité visée. Le couloir de tir de la pièce d'artillerie doit être aussi large que son front. Toute unité dans ce couloir est considérée comme traversée par le tir (voir « dégâts collatéraux »)

L'artillerie peut effectuer un tir de contre-charge Ce tir n'est possible que si l'adversaire démarre sa charge dans un arc frontal de 90° sur l'avant de la pièce, et que

l'assaillant soit au delà de son mouvement de base au début de sa charge. Il faut réussir un test de manoeuvre sur le moral des servants, ou celui d'un officier d'artillerie présent.

Chargés, les servants peuvent aussi se replier, sans tirer et sans test dans un carré ami à condition qu'il soit dans les 6p de la pièce. Ils peuvent aussi fuir de 2d6 pas, en laissant les pièces sur place.

Cadence de tir et nombre de servants : Pour chaque servant manquant en dessous du nombre minimal d'hommes nécessaires au fonctionnement de la pièce, la batterie saute un tour de tir; un officier compte comme un servant de plus.

Exemple 1 : une batterie moyenne qui n'a plus que deux servants - 3 étant l'effectif minimum - tirera un tour sur deux, et un tour sur trois s'il ne reste qu'un seul canonier.

Regroupement de batteries (« gross' batterie ») : Certaines nations (voir livret de listes) autorisent le regroupement de plusieurs batteries et leur feu est alors combiné. Elles bénéficient d'un bonus en matière de touches infligées égal au nombre de batteries regroupées (ex +2 touches pour 2 batteries regroupées; +3 touches pour 3 batteries...). Les grandes batteries ne sont permises qu'à partir de 2500 pts.

Support inter-armes:

Une batterie dans les 3 pas d'une unité d'infanterie formée de niveau vétéran ou supérieur, peut être soutenue. Une batterie peut apporter son soutien à toute unité d'infanterie dans les 3 pas. Lorsque l'une ou l'autre unité est chargée, si elle est à distance de réaction (un mouvement normal à minima de l'unité qui charge), l'unité qui soutien peut effectuer un tir de contre-charge (sous réserve de réussir un test de manoeuvre). Si elle rate son test, l'unité d'infanterie ou les servants se replient de 1d6 pas.

Duel d'artillerie:

Une batterie **moyenne** ou **lourde** attaquée au tir par une autre batterie peut effectuer un tir de contre si elle réussit un test de manoeuvre avec un modificateur supplémentaire de -1. La décision de contre est prise dès l'ordre connu (avant estimation des distances de feu). Les pertes sont décomptées (pièces ET servants), la batterie ayant subi le plus de pertes doit réussir un jet de moral (moral des servants ou de l'officier présent) pour éviter que ses servants fuient de 1d6p. Un match nul est possible.

Répartition des pertes sur une batterie:

Si une batterie est touchée par de l'artillerie, une fois le nombre de touches établi, la répartition des pertes se fait sur 1D6: 1-2-3-4: pièces touchées, 5-6: servants. L'officier, est le denier blessé.

"Kaboum":

Lors d'un tir sur une batterie adverse, pour chaque 6 sur les jets pour « blesser » les pièces, relancer un dé. Sur un nouveau jet de 6, les caissons sont touchés et explosent. La batterie est détruite, 50% des servants tués. Les servants survivants peuvent rejoindre une autre batterie.

Procédure de tir:

Boulet plein: estimer une distance, rajouter le dé d'artillerie ce qui donne le point de rebond, puis lancer 1d6 pour donner la longueur du rebond du boulet. Toute figurine

Au crépuscule de l'Aigle

située sur la trajectoire depuis le point de rebond subit une touche (force selon type de batterie). En cas de « Misfire » sur le premier dé d'artillerie, le tir est sans effet. Pour bombarder un bâtiment, une batterie, un attelage le nombre de touches est déterminé par 1d6.

Mitraille: Estimer la distance en respectant les portées liées au calibre de la batterie, poser le demi gabarit* et le déplacer en ligne droite vers le milieu du front visé de la cible du nombre de pas correspondant au résultat du dé d'artillerie divisé par deux. Les figurines recouvertes totalement ou partiellement pendant le déplacement sont touchées sur en fonction du calibre de la pièce (F3 ou F4). Seul un **couvert lourd** réduit la probabilité d'être touché: les figurines à l'abri d'un tel couvert et recouvertes par le gabarit sont touchées sur 6+ seulement. En cas de misfire la boîte à biscuits ne s'est pas ouverte!... Une unité (amie ou ennemie) qui subit 25% de perte devra effectuer un test de panique.

*ce gabarit correspond au gabarit d'explosion wab coupé en deux par son diamètre.

Les différents types de batterie:

● Obusier :

La procédure de tir est la même que celle décrite pour la catapulte dans les règles de WAB. De plus un obusier peut tirer sans ligne de vue, auquel cas, son tir dévient automatiquement (utiliser pour cela la flèche du « hit » du dé de dispersion). La portée maximale est de **36p, force 3** (doublée sur le trou central). 3 *servants* sont nécessaires pour faire fonctionner la pièce. Du fait de l'utilisation d'un gabarit, les touches infligées aux tirailleurs ne sont pas divisées par deux dans le cas de l'obusier. Réorientation libre dans les 45°*.

● Pièce légère :

Trois *servants* sont nécessaires à sa mise en œuvre. Réorientation libre sans pénalité.

Tir à boulet plein: Force 6, portée maximale d'estimation 24 pouces. +1 touche contre grande cible

Tir à mitraille: Estimation de 0 à 4 pas, touche F3

● Pièce moyenne :

Quatre *servants* sont nécessaires à sa mise en œuvre. Réorientation libre dans les 90°*.

Tir à boulet plein: Force 7, portée maximale d'estimation 36 pouces. +2 touches contre grande cible.

Tir à mitraille: Estimation de 0 à 8 pas, touche F4

● Pièce lourde :

Cinq *servants* sont nécessaires à sa mise en œuvre. Réorientation libre dans les 45°*.

Tir à boulet plein: Force 8, portée maximale d'estimation 48 pouces. +2 touches contre grande cible.

Tir de mitraille: Estimation de 0 à 12 pas, touche F4

*Une réorientation supérieure est considérée comme un mouvement. Il sera possible de tirer après un test de manoeuvre réussi.

N.B. Toutes les pièces d'artillerie ont une endurance 7 et autant de PV que le nombre minimal de *servants* nécessaires à leur mise en batterie.

Canons capturés :

Il peut arriver qu'une pièce adverse soit capturée. Pour cela au moins 1 figurine non-engagée par l'ennemi est au contact de la pièce en fin de tour. Le canon est détruit (encloué) automatiquement si il est attaqué au corps-à-corps le tour suivant par une figurine. Il peut être retourné contre son propriétaire initial dès sa capture, auquel cas, autant de figurines nécessaires à la mise en batterie doivent être détachées à son service. Ces artilleurs "d'occasion" sont moins rompus à cet exercice que des canonniers de métier, ainsi, les pertes occasionnées par ces équipages improvisés sont divisées par deux après résolution, arrondi à l'inférieur.



Napoléon à la bataille de Lodi

Canons et caissons attelés :

Un attelage d'artillerie possède une endurance de 5 et 4 PV. La capacité de mouvement est réduite d'1/4 pour chaque PV perdu. Si tout l'attelage est détruit la pièce est détruite, sinon elle peut être remise en batterie. Une pièce attelée ou un caisson chargé par une unité ennemie doit se replier (1d6p pour de l'artillerie à pied et 2d6p pour de l'artillerie à cheval). Si un train d'artillerie est rattrapé par l'ennemi, la pièce ou le caisson est capturé ou détruit, au choix du joueur adverse.

CAISSON: Mouvement à 12 pas, pas de franchissement d'obstacle possible, 1/2 mouvement en terrain difficile. Endurance 6, 4 PV, risque d'exploser comme les caissons des batterie en cas de blessure. En cas d'explosion: 50% des figurines dans un rayon de 1d6 +2 pas subissent une touche de F3.

Nombre de batteries par armée:

Le nombre et la qualité de l'artillerie étaient spécifiques à chaque armée. Aussi un nombre de batteries par tranche de points d'armée est prévu dans chaque liste. Des qualités nationales particulières sont également spécifiées.

Cependant, chaque deuxième batterie choisie pourra être lourde, la 1ère devant obligatoirement être légère ou moyenne.

Par exemple, pour une armée de 2000pts, un joueur russe peut avoir 4 batteries mais pas plus de 2 batteries lourdes.

Nombre de tir par batterie (option):

Chaque batterie peut tirer 6 boulets et 3 mitraille avec sa dotation de base. Pour les puristes, les dotations historiques par nations sont indiquées dans les listes d'armée à titre optionnel.

Warhammer Ancient Battle

L'achat de caisson d'artillerie peut permettre de recharger les batteries, à condition d'avoir les figurines adaptées et de les positionner dans les 6 pas de la batterie à recharger. Le rechargement est automatique si la distance est respectée. Un caisson détruit est remplacé le tour suivant et rentre en jeu au centre du dispositif de son armée.

Rappel: Dans un tour de jeu, une batterie peut faire un tir à sa phase de feu et un tir de réaction lors des phases de tir ou de combat de l'adversaire (tant qu'elle a les munitions pour le faire...). En fonction de vos choix, la dotation de boulet peut par exemple être épuisée en 3 tours.

Artillerie, terrain et obstacle:

Tir de mitraille: Seule une figurine sur 2 recouverte par le gabarit est touchée derrière un muret, une haie, barricade, des gabions, à l'intérieur d'un bois (càd au-delà de la bordure des 2 pas – en bordure dégâts normaux).

Tir explosif: si le centre du gabarit est STRICTEMENT de l'autre côté d'un mur/haie, les figurines sous le gabarit sont touchées sur du 3+ (et non pas automatiquement pour celles entièrement couvertes et sur 5+ pour celles partiellement).

Tir de boulet contre muret : si le boulet ou le rebond** tape le muret derrière lequel la cible est retranchée: lancer 1d6 (+1 si une pièce lourde; -1 pour une légère):

1, 2, 3: le boulet s'encastre ou rebondit sur l'obstacle

4, 5, 6 : le boulet fait exploser l'obstacle, dégâts comptés comme pour un tir explosif, placer le gabarit au point d'impact sur le muret.

Une barrière n'arrête pas un boulet ou de la mitraille.

**** si la batterie tire d'une hauteur, le muret arrête le rebond pas le boulet avant rebond.**

Les boulets n'ont pas de rebond en terrain difficile (bois, forêt, marais). Si le point d'impact est une rivière (berge incluse), pas de rebond.

Dégâts collatéraux: Les unités non visibles ou non visées traversées par un boulet après rebond ne sont pas impactées par les effets de gross'batterie ou grande cible (test et/ou touches supplémentaires). Pour une unité à la même hauteur que la batterie qui tire, traversée avant le rebond, les touches sont divisées par 3 (arrondies à l'inférieur), pas de rebond (« l'obstacle » encaisse et arrête les boulets), pas de test, ni de touches supplémentaires.

Une batterie peut donc bombarder depuis une hauteur par dessus ses propres troupes et/ou au-delà du front des unités adverses qui lui font face. Le choix des cibles étant laissée à l'appréciation des joueurs, là aussi le fair-play et le bon sens devront prévaloir.

Ordres et tests de manoeuvre :



Le Prince Eugène à la Moskowa

La transmission des ordres aux diverses unités du champ de bataille était à l'époque des guerres napoléoniennes un facteur déterminant sur l'issue des batailles, d'autant que les formations des unités exigeaient une discipline et un drill très important pour exécuter correctement certains ordres.

Ainsi lors de certaines phases critiques, les unités doivent réussir un test de manoeuvre pour pouvoir exécuter certaines actions.

Les généraux se déplacent en premier: attention en attachant des généraux aux unités, à ne pas les déplacer plus que leur mouvement maximum s'ils suivent ensuite l'unité qu'ils viennent de rejoindre ! Les ordres sont donnés aux unités qui passent éventuellement un test de manoeuvre pour les exécuter. On peut donner jusqu'à 2 ordres différents (ou répéter le même plusieurs fois) successivement à la même unité avec un malus cumulatif de -2 pour chaque tentative.

Lors de sa phase de mouvement, si un test de manoeuvre est définitivement manqué, deux choix s'offrent à l'unité : rester sur place dans sa formation actuelle et éventuellement tirer avec le malus de -1 (pour tir après mouvement) ou se replier, toujours dans sa formation actuelle. Une unité qui se replie recule de 1d6p pour de l'infanterie et 2d6p pour de la cavalerie.

Ordre nécessitant un test de manoeuvre:

- **Formation:** Changement de formations, reformation suite à charge, repli, charge, contre-charge.
- **Tir:** Feu de salve, feu roulant, duel au feu, duel d'artillerie, retenir son feu. Tir d'artillerie après mouvement à prolonge, tir de soutien (artillerie ou infanterie)

Au crépuscule de l'Aigle

Les modificateurs suivants s'appliquent :

+1	<ul style="list-style-type: none"> - Le brigadier (ou aide de camp) est à moins de 6p de l'unité* - Pour charger un ennemi moins nombreux (compter les unités amies en soutien – on ne voit pas les soutiens adverses)
+2	<ul style="list-style-type: none"> - Le brigadier (ou un aide de camp) est dans l'unité* - Le général en chef est à portée de commandement de l'unité - Pour charger un ennemi 2 fois moins nombreux (compter les unités amies en soutien – on ne voit pas les soutiens adverses) - L'unité est hors de portée de feu ennemi ou hors de sa ligne de vue. - L'unité a pour ordre de se replier.
-1	<ul style="list-style-type: none"> - L'unité est à portée courte du tir d'une unité ennemie (constituée et en ligne), ou à portée de mitraille d'une batterie, batterie sous le feu d'une autre batterie. - L'unité a subi 25% de pertes** - L'unité a perdu son officier (option). - Pour une unité chargée par de la cavalerie (ligne ou légère) ***. - Pour charger un ennemi à couvert*. - Pour charger un ennemi nombreux (compter les unités amies en soutien)*. - Une unité d'infanterie ennemie est à moins de 6p ou une unité de cavalerie est à moins de 12p*.
-2	<ul style="list-style-type: none"> - L'unité est chargée par de la cavalerie lourde.*** - Si l'unité est réduite à moins de 50% de ses effectifs de départ** - Pour chaque manœuvre suivante, ou ordre relancé. - Pour charger un ennemi deux fois plus nombreux (compter les unités amies en soutien).* - Pour charger un ennemi à l'abri de fortifications*. - Une unité d'infanterie ennemie est à moins de 6p, ou une unité de cavalerie est à moins de 12p, face aux flancs de l'unité*.
-3	<ul style="list-style-type: none"> - Une unité d'infanterie ennemie est à moins de 6p, ou une unité de cavalerie est à moins de 12p, face aux arrières de l'unité.* - Pour une unité de cavalerie chargeant un carré.

* ces facteurs ne sont pas cumulatifs.

** idem

*** ce malus est doublé si la charge se fait par le flanc ou l'arrière de l'unité. Mais ne s'applique pas pour une unité d'infanterie qui n'a subi aucune perte depuis le début de la bataille et si la charge se fait par l'avant de l'unité.

Exemple 1 :

Un bataillon de ligne français en colonne de marche, veut charger un bataillon de fusiliers hongrois. Pour faire passer son bataillon en colonne d'attaque, le joueur français teste. Le moral de base de la ligne est de 7, le général de brigade est dans le bataillon (+2), le général de division est à moins de 6p (+2), les Français sont à portée courte des fusils Autrichiens (-1) aussi nombreux qu'eux. Le moral total des français est de 10 (7+2+2-1). Il effectue donc un test de moral sous une valeur de 10. Il déclare ensuite sa charge. Il effectue un nouveau test de manœuvre à 8: 7+2+2-1-2. (*2^{ème} ordre passé).*

N.B: la réaction adverse à la charge se fait une fois que le test de manœuvre est réussi par l'unité désirant charger.

Exemple 2:

Un régiment de ligne anglais formé en double ligne est chargé par un régiment de cuirassiers. Il a subi des tirs d'artillerie et les feux d'un régiment et a perdu 7 figurines sur les 20 qui le composaient initialement. Face à la menace en réaction à la charge, le général anglais à 5 pas

décide de passer cette unité en carré. Ce sera possible sous un jet de manœuvre réussi de: moral de base 7 + 1 (présence du brigadier à 5 pas) -1(25% de pertes) - 2 (chargé par de la cavalerie lourde): 5. si il rate il fuit...



95ème Rifle à Waterloo

Précisions et Règles avancées

Le soutien et l'attaque soutenue :

Cette règle a pour but de simuler les vagues d'assaut successives lancées sur une position ennemie.

Si une unité chargeant n'a pu dans un premier tour de combat mettre en fuite son vis à vis et que des unités amies **du même type** (infanterie ou cavalerie) sont derrière elle, à portée de charge de l'unité engagée, elles peuvent déclarer une charge à leur tour au tour suivant.

L'unité (ou les unités) se joignant ainsi au combat, sont placées derrière celles déjà au contact. La moitié des figurines (arrondir à l'inférieur si besoin) du front de l'unité en soutien, porte ses attaques (avec les éventuels bonus de charge). De plus, un bonus de +1 au résultat final du combat est ajouté pour chaque unité en soutien.

De même, on peut lancer dans le premier tour de charge une **attaque soutenue**, en alignant les unités « en échelon », à 1p les unes des autres mais il faut pour cela que la dernière unité du groupe qui attaque soit à portée de charge de l'unité chargée.

Cette manœuvre peut s'effectuer en défense, une unité qui a été chargée peut être, dans le tour suivant, soutenue par une unité amie. Le soutien peut également être positionné avant le Corps à Corps pour renforcer une position défensive (ou préparer une attaque).

Les pertes sont à répartir le plus équitablement possible entre les unités qui attaquent et celles qui soutiennent.

En défense, on ne peut soutenir une unité dans un bâtiment ou tenant un obstacle (mur, haie,...)

Obstacle, combat et terrain :

Une unité qui attaque dans un terrain difficile ou face à un obstacle, perd ses bonus de charge (baïonnette, attaques supplémentaire des chevaux) sauf si elle bénéficie de la règle « open order ».

Warhammer Ancient Battle

De plus, si l'unité attaque un obstacle défendu (muret, haie, maison) elle subit un malus de -1 pour toucher; de -2 contre des *Fortifications*.

Règles d'utilisation des bâtiments:

Placement: Sur les façades avec ouvertures, autant de soldats que peut en contenir la façade peuvent combattre (tir ou C/C). Nombre doublé si étage. On ne peut investir un bâtiment que par des façades avec ouvertures (porte ou fenêtre).

Le combat au C/C se fait en formation de circonstance : pas de bonus de rang pour l'attaquant ou le défenseur; soutien possible pour l'attaquant.

Tir et conséquences:

muret, forêt, maison: abri dur: -2 pour toucher
haie, barrière: abri léger: -1 pour toucher

Endurance des bâtiments selon leur type:

- **Porte épaisse:** 7. 1 PV. Cible normale.
- **Bois et torchis** sans ouverture: 7, avec ouverture: 6. Chaque mur à 2 points de vie.
- **Brique** sans ouverture: 8, avec ouverture: 7. Chaque mur à 2 pts de vie.
- **Pierre** sans ouverture autres que meutrières: 10, ouvertures: 9. Chaque mur à 3 pts de vie.
- **Fortifications:** 10. Pts de vie: 5

A chaque dommage sur le bâtiment, sur 1D6 (2 jets par tour max):
1: rien

2: en raison du nuage de poussière soulevé par les impacts, le tir depuis la maison se fait à -1 pour toucher au tour suivant.

3-4: un jet de moral par unité dans le bâtiment touché. Sur un jet raté, tous les soldats sortent par la façade la plus à l'opposé du tir de bombardement qui a des ouvertures et se reforment à l'extérieur, l'unité est considérée pour se tour en fuite (test des unités amies) mais est automatiquement reformée au tour suivant.

5: les soldats de la façade sont tués avec un 6 sur 1D6 et les survivants refluent sur un jet de moral raté (cf ci-dessus).

6: le bâtiment s'enflamme, l'unité se reforme à l'extérieur, le long d'une des façades avec ouverture. Le bâtiment est inutilisable pour le reste de la bataille. Aucune unité ne peut passer à moins de 2" du bâtiment en feu. Les soldats sont tués sur un résultat de 5 ou 6.

Si un mur s'écroule, le bâtiment doit être abandonné, 50% des occupants hors de combat.

Retrait des pertes :

Les pertes sont retirées de façon à conserver l'intégrité de la formation : dans le cas des lignes de bataille, elles seront retirées des flancs de la formation et non du rang arrière ; pour une unité en colonne, les pertes sont retirées par l'arrière.

En cas d'unité combinée, les pertes au feu sont retirées au prorata de chaque type de troupe, au corps à corps au réel des contacts.

Reformation en combat :

Une unité chargée de flanc ou par l'arrière qui réussit son test de moral peut, dans sa phase de mouvement suivante, s'aligner sur son adversaire (afin de ne plus subir le malus de prise de flanc ou de dos et de pouvoir porter l'intégralité des attaques de son front): elle doit pour cela, à ce moment-là réussir un test de manoeuvre. Elle frappera *en dernier* durant la phase de corps à corps même si son initiative est supérieure à celle de son opposant (pour tenir compte du temps passé à se réorganiser).

Armement et tir:

Mousqueton: portée: 12", force: 3, pas de tir et mouvement si les cavaliers sont en selle.

Mousquet: portée: 18", force 3

- Pas de tir si l'unité a fait une marche (mouvement normal doublé).

- Changer les rangs :

Si l'unité est en double ligne, après le feu, elle peut soit faire reculer le 1^{er} rang derrière le 2^{ème} ou avancer le 2^{ème} rang devant le 1^{er}, c'est un petit mouvement gratuit !

Les dragons et par extension, les grenadiers à cheval, les carabiniers peuvent bouger et faire feu montés (1^{er} rang seulement).

Carabines rayées :

Portée: 30" et force 4 pour un tir forcé **sans mouvement**. La carabine est traitée comme un mousquet si l'unité bouge préalablement au tir (portée 18 et force 3).



La Vieille Garde meure...mais ne se rend pas!

Qualité des troupes:

Milice, conscrits:

Ce type de troupe a peur de toutes les troupes montées. Si la milice est montée, elle les craint aussi sauf si elle compte au moins deux fois plus de figurines. Ce type d'unité a peur de toutes les troupes d'infanterie formées sauf si elle compte au moins deux fois plus de figurines.

Ligne:

Ces troupes n'ont ni bonus ni malus. C'est le gros des troupes que nous utilisons.

Vétérans:

Une fois par bataille les vétérans peuvent relancer un test de moral raté.

Elite:

Une fois par bataille, les troupes d'élite peuvent relancer un jet raté pour un test de moral.

Les troupes d'élite sont immunisées au test de panique provoqué par des troupes au statut inférieur au leur.

Garde

Les troupes de Garde sont entraînées (règles « drilled » – c'est à dire changement de formation sans test de manoeuvre.)

Les troupes de Garde sont obstinées (règles « stubborn »). Une fois par bataille, les troupes de la Garde peuvent relancer un jet raté pour un test de moral.

Les troupes de Garde sont immunisées au test de panique provoqué par des troupes au statut inférieur au leur.

Le Génie

Les troupes du Génie ont un profil équivalent au fantassin (fusilier) de base de leur nation avec un surcoût de 4 pts. Il existe deux types de troupes pour le jeu proprement dit*: les compagnies (ou bataillons) de *pionniers* et les *sapeurs*, troupes organiques des

Au crépuscule de l'Aigle

compagnies (2 par compagnie en général).

Equipement: les pionniers sont équipés de mousquets et baïonnette, en cas de siège ou d'assaut d'obstacle lourd, ils peuvent porter une armure lourde (+ 2pts), sauvegarde de 5+. **Les sapeurs** ont un mousqueton, sabre briquet (pour faire beau) et une hache à deux mains (pour faire mal)

Règles spéciales: Par groupe de 5 pionniers dans l'armée, des gabions peuvent être positionnés sur le front d'une pièce d'artillerie qui est déployée au début de la bataille. Les gabions comptent comme abri léger et obstacle.

Les sapeurs et pionniers peuvent enlever un obstacle équivalent à leur front s'ils restent immobiles un tour à son contact, sans être engagés au C.A.C. Ils doivent égaler ou dépasser les scores suivants avec 2d6, en ajoutant un bonus +2 à chaque tour après le premier:

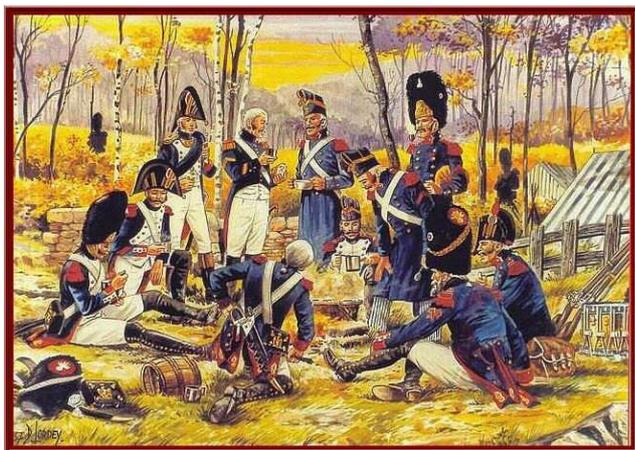
Petit obstacle (muret, barrière, haie...).....4+
Obstacle moyen (mur, habitation).....7+
Obstacle lourd (fortification ou assimilée).....9+

Une réussite signifie que le niveau de l'obstacle diminue d'un niveau, il faut ainsi trois tours pour niveler un obstacle lourd.

S'ils sont à distance de mouvement d'un bois ou matériaux de construction (habitation), ils peuvent construire des obstacles en suivant la procédure ci-dessus (rester immobile 1 tour et réussir un jet 2d6).

De plus, les sapeurs des compagnies agissent de différentes manières:

1. Ils diminuent d'un cran le malus au C.A.C d'un obstacle défendu si ils font partie du groupe d'attaque au contact.
2. Dans le cas d'un assaut contre des obstacles avec ouvertures, les sapeurs peuvent percer d'autres ouvertures: 2 touches automatiques de force 5 par sapeur (la hache).
3. Ils peuvent être pris pour cible au tir: un D6 de couleur différente leur sera attribué par phase de tir (1 par sapeur), s'il touche et blesse, le sapeur est éliminé, pas de « Achtung Camembert ! »
4. Ils peuvent être engagés au C.A.C si des figurines ennemies sont à leur contact de socle.



La Garde au bivouac

Par extension, les sapeurs de la Garde impériale sont considérés comme du génie.

*Les pontonniers, autre troupe spéciale, ont volontairement été ignorés en terme de jeu.

Visibilité (optionnel)

La poudre noire dégageait une fumée épaisse et abondante. Très rapidement la visibilité sur le champ de bataille était réduite. Pour

reproduire ceci, l'option suivante est proposée:

Un nuage de fumée est placé devant chaque batterie ou unité formée qui a tiré avec plus de 6 figurines, ou 10 en tirailleurs. Le nuage reste en place tant que l'unité reste immobile; il se dissipe en cas de mouvement à travers

En défense: Immédiatement derrière un nuage, les tests de manoeuvre pour la formation se font à +1. Pour le tir, test de manoeuvre à -1. Les jets pour toucher au tir une unité masquée ont un malus de -1.

En attaque: On ne peut tirer qu'à courte portée vers une unité masquée totalement par un nuage. Les tests de manoeuvre pour charger une unité derrière un nuage se font à +1.



Bataille de Somo-Sierra en Castille, le 30 novembre 1808

Comment tester le moral ?

Selon le cas, le test de moral se fait selon 3 procédures différentes. Lorsque l'on parle de :

Panique: moral propre de l'unité ou leader *dans* l'unité, sans bonus/malus (10% ou 25% perte au feu, attaque de flanc/par derrière, ami détruit/en fuite dans les 12 pas, ami en fuite dans les 4 pas en début de tour...).

Moral: moral propre de l'unité ou officier dans son rayon de commandement (breaktest, ralliement suite à fuite,...).

Manoeuvre et commandement: moral propre de l'unité avec modificateurs (cf page 10).

Conditions de victoire:

Pour savoir qui a gagné une bataille, chaque camp décompte ses pertes à la valeur d'achat des unités (retenir seulement les pertes pour une unité donnée quand elles sont supérieures à 25% du total de départ). Les unités en déroute, capturées ou sorties en fuite sont considérées comme totalement perdues.

Ajouter 100 pts par 1/8 du terrain contrôlé par au moins une unité d'infanterie formée qui occupe le terrain sans unité adverse en état de combattre dans la zone considérée. Des points d'objectif particulier peuvent être ajoutés.

Ajouter 100 points par drapeaux pris à l'ennemi.

Ajouter 100 points par canon capturé en état à l'ennemi.

Ajouter 100 points par général tué ou capturé.

La qualité de la victoire dépend du différentiel de points collectés. Pour une partie en 2000pts, différence de moins de 100pts: succès tactique, entre 100 et 300pts: victoire, plus de 300pts: victoire décisive, plus de 500 pts: victoire stratégique.