

**Wagram, 1809 est une simulation d'une bataille de la Campagne du Danube qui eut lieu les 5 et 6 juillet 1809 et qui vit la Victoire de Napoléon sur l'archiduc Charles.**

**Les errata sont notés en rouge V1.1**

## 1 - PRÉSENTATION

◆ La carte représente le secteur de la Bataille de Wagram, au nord de Vienne ; celle-ci est divisée en zones. Chaque unité de combat représente généralement une division ou un groupement d'artillerie. On trouve également des pions QG et des marqueurs. Un tour de jeu représente environ 2 heures. Le nombre de tours de jeu varie en fonction du scénario. Les unités françaises sont en bleu, les autrichiennes en gris clair. 2d6 sont nécessaires.

*Note : les modificateurs sont des valeurs qui s'ajoutent et/ou se retranchent du résultat d'un jet de dé(s).*

## 2 - LES PIONS

### 2.1 UNITES DE COMBAT

◆ Les unités de combat sont organisées en Corps d'armée distingués par une bande de couleur.

◆ Chaque pion représente une Division, quelques fois des groupements ad hoc ou des unités plus petites. On distingue 4 types d'unité : Infanterie ; Cavalerie (Légère ou Lourde) ; Mixte (unité légère d'infanterie et de cavalerie) ; Artillerie (à Pied ou à Cheval).

◆ Les unités les plus importantes sont représentées par 2 pions : unité normale (bande de couleur pleine) et unité réduite (Bande de couleur non pleine)

◆ La première valeur (de 4 à 1) à gauche du type d'unité correspond au nombre de Pertes qu'une unité peut encaisser avant d'être éliminée.

◆ Si une seconde valeur (2 ou 3) est présente à droite du type d'unité cela signifie que l'unité peut partir en Déroute.

◆ Le Bonus de Commandement (indiqué par une étoile jaune) est attribué aux meilleurs commandants de division.

◆ Le Potentiel de Combat représente à la fois la quantité de troupes et leur aptitude au combat.

◆ Un ou deux points blancs à droite du Potentiel de Combat représente la valeur d'empilement de l'unité (1 ou 2 points d'empilement).

◆ Le Potentiel d'Artillerie représente les batteries d'Artillerie rattachées à l'unité.

◆ Le Potentiel de Mouvement représente la capacité à se déplacer et à engager un combat. Deux valeurs sont indiquées : un Potentiel Tactique (utilisé à proximité du combat) et un Potentiel Normal (utilisé pour les manœuvres).

◆ Le verso des unités représente l'unité affaiblie à la suite d'une perte.

**NB : L'unité Française IT SAHUC est bien une unité de Cavalerie légère ; ses valeurs de mouvement sont 3/6.**

### 2.2 QUARTIERS GENERAUX (QG)

◆ On trouve deux types de QG :

- les **2 QG d'Armée** (Napoléon ou Karl) qui comprennent une face « normale » et une face « activée » que l'on place sur le champ de bataille ;

- les **QG de Corps** qui comprennent une face « normale » et une face « nationale » (FR ou AU) que l'on place sur le tableau d'ordres.

### 2.3 MARQUEURS

◆ Les marqueurs « Turn », « Round FR » et « Round AU » servent à noter sur le compte-tours (*Turn Record Track*) et la piste d'activations (*Activations track*) l'avancement des tours et des rounds d'action.

◆ Les marqueurs « Fatigue 1 » / « Fatigue 2 » servent à indiquer le niveau de Fatigue des unités.

◆ Les marqueurs « Attack » / « Charge » et « Rout » / « Rout+1 », « isolated » servent à indiquer des actions ou des statuts spécifiques des unités de combat.

◆ les marqueurs « VP » / « VP+10 » servent à comptabiliser les Points de Victoire (VP).

## 3 - LA CARTE

◆ Divisée en zones, elle comprend des indications géographiques et topographiques : village, bois, marais, ligne de crête, escarpement ou rivière qui ont de l'influence sur les Mouvements et les Combats.

◆ Des chiffres sont sur-imprimés dans chaque zone pour faciliter le placement initial.

◆ Les « R » rouges signalent la présence d'une redoute. Les Redoutes ne sont utilisables que par les Autrichiens.

◆ Les lettres « FR » et « AU » en bleu ou orange dans un cercle blanc signalent la Zone de ralliement française ou autrichienne.

◆ Les étoiles (bleues ou oranges) indiquent les objectifs Français ou autrichiens.

◆ Les deux flèches entre l'île Lobau et les zones 210 et 211 indiquent les passages possibles entre cette île et ces zones.

**NB : Dans la zone 165, le village de Baumersdorf se trouve sur les deux rives du Russbach. Une règle particulière s'applique pour le mouvement (voir 9.6) et le combat (voir 10.5.8).**

**NB : La double ligne de crête entre les zones 119-146 et 147-166 est juste un obstacle pour le Bombardement (voir 9.8).**

◆ Autour de la carte se trouvent :

- Le Compte-tour (un pour chaque scénario), le tableau d'activations et le tableau de Points de victoire. **NB : Le scénario 2 a lieu le 6 juillet et non**

pas le 5 juillet comme indiqué sur le compte-tour par erreur.

- Le Tableau d'Ordres de chaque joueur. Chaque Tableau d'Ordres comprend 7 Cases : « Ordre 1 », « Ordre 2 », « Ordre 3 », « Disponible », « Activé », « Réaction », « Mouvement Administratif » ; on y place les marqueurs de Corps, généralement face cachée (face nationale visible).

#### 4 - BUT DU JEU

◆ Le joueur Français gagne à la fin d'un scénario s'il obtient au moins 10 VP de plus que le joueur Autrichien, sinon le joueur Autrichien gagne. En fonction de la situation, chaque joueur marque un certain nombre de VP que l'on enregistre sur le Compte-Tour à l'aide des marqueurs « VP » (voir 12.3).

#### 5 - TOUR DE JEU

◆ Chaque scénario comporte un nombre défini de Tours de jeu.  
◆ Chaque Tour de jeu comporte un nombre variable de Rounds (A) composés de 6 Phases que l'on exécute dans l'ordre indiqué ci-dessous. Après le dernier Round du Tour, on effectue une Phase Administrative (B) avant de commencer – sauf si la partie prend fin - un nouveau Tour.

A-Rounds
1 - Phase d'Initiative (6)
2 - Phase d'Ordres (7)
3 - Phase d'Activation (8)
4 - Phase de Mouvement (9)
5 - Phase de Combat (10)
6 - Phase de Continuation (11)
B-Phase Administrative (12)

◆ Après la mise en place initiale, on effectue une Phase Administrative initiale (voir 12.5).  
◆ Durant chaque Round, l'un des joueurs va obtenir l'Initiative, il devra activer l'un de ses corps en fonction de son Tableau d'Ordres, et faire agir les unités qui composent ce corps avant que l'on passe à un nouveau Round.

#### 6 - PHASE D'INITIATIVE

◆ Le joueur qui n'était pas en Phase le Round précédent peut tenter d'effectuer un Round de Réaction (voir 7.2) avant les jets d'initiative.  
◆ Sinon, chaque joueur lance 1d6 ; le plus élevé emporte l'Initiative ; **en cas d'égalité** l'Initiative revient au joueur Français.

**Modificateurs** : -1 par round consécutif effectué par le joueur ayant eu l'initiative le ou les rounds

précédents. Le joueur ayant effectué le dernier Round du tour précédent aura un modificateur unique de -1 pour l'Initiative du premier Round du nouveau tour ; -1 en cas d'échec au Round de Réaction (voir 7.2).

*Exemple* : Si le joueur autrichien vient d'effectuer deux rounds de suite, il aura un modificateur de -2 à son jet de dé d'initiative. S'il n'a joué qu'un round, le modificateur sera de -1.

◆ Le joueur qui gagne l'Initiative devient le joueur en Phase pour le reste du Round.

**NB** : Chaque scénario indique le joueur ayant automatiquement l'Initiative durant le premier Round du premier Tour. Il n'y a pas de possibilité de Round de Réaction à ce moment-là.

#### 7- PHASE D'ORDRES

##### 7.1 – TABLEAU D'ORDRES

◆ Le Joueur en Phase déplace le(s) marqueur(s) « Corps » de la case « Activé » vers la case « Disponible » - sauf au premier Round du premier tour.

◆ Il dévoile le marqueur « Corps » de la case « Ordre 1 » et le place dans la case « activé »

◆ Il décale ensuite les deux autres marqueurs « Corps » vers la case « Ordre » de valeur inférieure (3 vers 2 et 2 vers 1)

◆ Enfin, il sélectionne secrètement un marqueur « Corps » issu de la case « Disponible » et le place dans la case « ordre 3 » face cachée.

**NB** : Il peut avoir l'obligation de sélectionner le marqueur « Corps » placé dans la case « Réaction » (voir 7.2)

**NB** : Le Tableau d'Ordres est alimenté une première fois lors de la Phase Administrative initiale (12.5).

##### 7.2 - ROUND DE REACTION

◆ Le joueur qui n'était pas en Phase le Round précédent peut tenter d'activer immédiatement un corps pour un Round de Réaction. Il sélectionne secrètement de la case « disponible » un marqueur « Corps » dont l'unité Pivot (voir 8 pour les restrictions de sélection) est située à **6 zones ou moins** de son QG d'armée (Napoléon ou Karl) et le place dans la case « Réaction ».

◆ On ne peut tenter d'effectuer un Round de Réaction que si la case « Réaction » est vide.

◆ Le joueur lance 2d6 : Sur un score de **2 à 7 (58%) pour Napoléon** et de **2 à 6 (41%) pour Karl**, le joueur réussit à activer le corps placé dans la case « Réaction ». Il le dévoile comme s'il avait été placé dans la case « Ordre 1 » et le place dans la case « Activé ». On passe alors directement à la Phase d'Activation sans retourner ou déplacer les autres marqueurs « Corps » du Tableau d'Ordres.

◆ En cas d'échec, on poursuit normalement le Round en déterminant l'Initiative, mais le joueur qui a tenté

d'obtenir un Round de réaction aura -1 à son jet d'Initiative.

◆ Si le corps placé dans la case « Réaction » n'a pas été activé, il devra **obligatoirement** être le prochain corps placé dans la « case 3 » durant la prochaine Phase d'Ordres du joueur.

## 8- PHASE D'ACTIVATION

◆ Le joueur sélectionne une unité Pivot (sauf Artillerie) appartenant au corps activé. Cette unité Pivot est automatiquement Commandée.

◆ Pour être sélectionnée, cette unité Pivot doit pouvoir tracer un chemin continu de zones jusqu'à son QG sans passer par une zone occupée par une unité ennemie ou par une zone située dans une Zone de Contrôle ennemie (voir 9.4) qui n'est pas occupée par une unité amie. Ce chemin ne peut excéder **9 zones** (ou **6 zones** pour un Round de Réaction).

◆ Toutes les unités adjacentes à cette unité Pivot ou adjacente à une unité adjacente à cette unité Pivot sont Commandées.

◆ De même, les unités de Cavalerie ou Mixte se trouvant à 2 zones ou moins (sans passer par une zone **occupée** par une unité ennemie) de l'une de ces unités Commandée sont également Commandée, mais elles ne peuvent servir elles-mêmes à Commander d'autres unités.

◆ Toutes les autres unités de ce corps sont Isolées. (Placer un marqueur « Isolated » dessus)

◆ Une unité Isolée a son Potentiel de Mouvement Tactique réduit de 1 et ne peut pas devenir Fatiguée pour l'augmenter. L'Isolation n'affecte pas le Mouvement/Déplacement Régulier ou Administratif.

◆ Les marqueurs « Isolated » sont retirés à la fin du Round.

## 9- PHASE DE MOUVEMENT

### 9.1 - FATIGUE DES UNITES

◆ La fatigue et la cohésion des unités est simulée par l'utilisation d'un marqueur « Fatigue ». Une unité ne peut recevoir que deux niveaux de fatigue au maximum. Quand une unité reçoit un niveau de fatigue, on place dessus le marqueur sur sa face « Fatigue 1 » ou on le retourne sur sa face « Fatigue 2 ».

### 9.2 - TEST DE MANOEUVRE

◆ Certaines actions nécessitent de réussir un Test de Manoeuvre. On lance **1d6** :

**1-3** : Le test échoue

**4-6** : Le test est réussi

**Modificateurs** : +1 si Bonus de Commandement ; +1 pour l'Infanterie de la Garde (Gd/Curial et Gd/Dorse.) ; +1 pour les grenadiers Autrichiens (R/Aspre et R/Prochas)

### 9.3 - UNITES ACTIVEES

◆ Le joueur fait agir une à une les unités appartenant au corps activé. Il doit finir de faire agir une unité avant de passer à la suivante. Pour une unité agissante, il peut au choix :

– Réduire de 1 sa fatigue ; si l'unité est dans le Front d'une unité ennemie elle doit réussir avant un Test de Manoeuvre ou ;

- La déplacer et engager éventuellement une Attaque ou une Charge. Les unités d'Artillerie peuvent également Bombarder.

### 9.4 – ZONE DE CONTROLE – ORIENTATION – FRONT - FLANC

◆ Chaque unité (sauf l'Artillerie, les QG et les unités en Déroute) exerce une Zone de Contrôle (ZdC) sur toutes les zones qui entourent la zone où elle se trouve. La présence d'une ZdC amie ou d'une unité amie n'annule pas une ZdC ennemie (sauf sélection d'une unité Pivot, voir 8).

◆ Chaque unité doit être orientée en direction d'une zone et possède un Front sur cette zone et sur chacune des deux zones adjacentes. Un Front est donc formé de 3 zones, les autres zones forment son Flanc.

◆ Un QG n'a pas d'orientation.

### 9.5 – EMPILEMENT

◆ On peut empiler jusqu'à **5** points d'Empilement par zone (sauf à la mise en place initiale - voir 14.1).

◆ Les unités valent 1 ou 2 points d'Empilement. Les QG et les marqueurs ne comptent pas.

◆ Toutes les unités empilées doivent appartenir au même corps (exceptions : Détachement et Grande Batterie, voir 13.1 et 13.2).

◆ Les unités empilées adoptent **toujours** la même orientation (voir 9.7).

◆ Une unité peut traverser une zone en dépassant temporairement la limite d'empilement durant son mouvement.

### 9.6 - MOUVEMENT

◆ Une unité utilise son Potentiel de Mouvement Normal (le plus élevé) quand elle effectue l'intégralité de son mouvement à plus de 3 zones d'une unité ennemie. Sinon elle utilise son Potentiel de Mouvement Tactique.

◆ Le Potentiel de Mouvement fournit son équivalent en Points de Mouvement (MP).

◆ Une unité (sauf Artillerie et QG) qui n'est pas encore marquée « Fatigue 2 » peut augmenter ses MP de 1 pour l'Infanterie, les unités Mixtes ou la cavalerie Lourde et de 2 pour le reste de la Cavalerie en **recevant un niveau de Fatigue (uniquement)** à la fin de son mouvement ; le choix se fait après avoir dépensé ses MP normaux.

◆ L'orientation des unités n'influence pas le mouvement.

◆ Se déplacer d'une zone à une autre coûte 1 MP.

◆ Entrer dans une zone en montant à travers un escarpement (*Steep slope*) et/ou en traversant le

Russbach (uniquement) et/ou dans une zone de Marais et/ou un bois coûte à chaque fois 1MP supplémentaire.

◆ **Exception** : *Baumersdorf (165)* : +1 MP pour le Russbach uniquement depuis ou vers les zones 166, 167 ou 191.

◆ Etre la dernière unité à quitter une ZdC ennemie coûte 1 MP supplémentaire.

◆ Une unité qui ne dispose pas assez de MP peut toujours se déplacer d'au moins une zone à condition 1) d'avoir augmenté, dans la mesure du possible, ses MP en recevant un niveau de fatigue ; 2) que ce déplacement ne provoque pas de Perte ; 3) qu'elle réussisse un Test de Manœuvre.

◆ On ne peut pas entrer dans une zone occupée par une unité ennemie.

◆ Une unité qui entre dans une ZdC ennemie doit arrêter son mouvement ; elle peut cependant s'orienter et décider d'attaquer s'il lui reste assez de MP ; dans le cas d'un mouvement de Recul/Déroute (voir 10.6) où elle peut poursuivre son déplacement.

◆ Une unité qui quitte une ZdC ennemie au début de son mouvement pour entrer directement dans le Front d'une unité ennemie subit immédiatement une perte **sauf** si une autre unité amie est présente dans **chacune** des deux zones.

◆ Si une unité entre en contact du QG ennemi ce dernier est déplacé d'une ou deux zones (au choix de son propriétaire) afin de ne plus être en contact de l'unité ennemie.

◆ Un QG a 4 MP et peut se déplacer une fois par tour de jeu, durant n'importe quel Round où son camp a l'initiative. On le retourne alors sur sa face « activé ».

◆ Engager un combat contre une zone adjacente située **dans son front** et contenant une ou plusieurs unités ennemies coûte 1PM. On pose sur l'unité attaquante un marqueur « Attack ».

◆ Une unité de Cavalerie **qui n'est pas fatiguée** peut décider de **charger** une zone adjacente située dans son Front contenant une ou plusieurs unités ennemies ; cela lui coûte 2 PM (sans pouvoir augmenter par la Fatigue ses MP) ; on pose sur l'unité un marqueur « Charge ». Une seule unité peut charger par zone. La charge donne pour le combat un bonus de +1 ou +2 (si Lourde). L'unité de cavalerie ne peut pas charger une unité située dans un village, une redoute, derrière une rivière ou un escarpement, ni utiliser son potentiel d'artillerie durant la charge. A la fin du combat une unité qui a chargé reçoit un niveau de fatigue.

## 9.7 - CHANGEMENT D'ORIENTATION

◆ Une unité peut changer d'orientation durant sa Phase de Mouvement, en se déplaçant, en combattant, en **réussissant** à réduire sa Fatigue ou simplement en pivotant sur elle-même sans se déplacer.

◆ Dans une zone, la première unité qui engage une attaque/charge oblige les autres unités déjà présentes

ou celles qui vont arriver ensuite à prendre la même orientation qu'elle.

◆ Quand une unité arrive au contact d'une unité ennemie, cette dernière peut se réorienter comme elle veut ; si elle se trouve déjà dans le Front d'une unité elle doit auparavant réussir un Test de Manœuvre. si plusieurs unités sont présentes, on effectue un seul Test de Manœuvre avec l'unité ayant le meilleur modificateur. Les autres unités s'orientent automatiquement comme l'unité qui vient de passer le test de Manœuvre.

## 9.8 BOMBARDEMENT

◆ Une unité d'Artillerie activée peut effectuer un Bombardement au début (avant les déplacements) ou à la fin (après les déplacements) de la Phase de Mouvement.

◆ Si une unité d'Artillerie effectue un Bombardement avant les déplacements, elle ne pourra plus se déplacer.

◆ Le joueur en Phase désigne une cible située dans l'une des zones de Bombardement autorisées.

◆ Les **zones de Bombardement** autorisées sont :

- les 3 zones formant les Front de l'unité. (Les zones situées dans le Flanc sont interdites).

- les zones situées à deux zones de distance qui sont au contact d'une des 3 zones précédentes tout en n'étant pas au contact d'une des zones formant le Flanc de l'unité. (Les zones au contact d'une des zones formant le Flanc sont interdites)

◆ De plus, sont interdites :

- les zones situées au delà d'une zone contenant un obstacle - forêt, village, ligne de crête/escarpement et/ou unité(s) de combat - situé à la même hauteur ou plus haut que l'unité d'artillerie qui bombarde.

**NB** : En cas de doute, on trace une ligne virtuelle entre les centres des zones. Si cette ligne coupe de plus de 1mm la zone contenant l'obstacle alors le bombardement est interdit.

◆ On lance 1d6 en tenant compte des modificateurs suivants : +1 si tir à 2 zones ; +X si l'unité d'Artillerie s'est déplacée durant cette Phase de Mouvement (X = PM dépensé avant le tir ; X est diminué de 1 pour l'Artillerie à Cheval (C) ; X=1 si changement d'orientation sans déplacement) ; - 1 si Grande Batterie (voir 15.1) ; +1 si la zone cible contient une redoute ou un village ou que la cible est située sur une crête/escarpement/marais/forêt ; +1 si la zone cible est au contact d'une unité amie qui attaque ou charge ; +1 si tir de contre-batterie.

◆ Si le résultat est inférieur ou égal au Potentiel d'Artillerie de l'unité d'artillerie, le bombardement est efficace.

◆ En cas de cibles multiples dans la zone, on détermine aléatoirement la cible touchée.

◆ Les effets sont les suivants :

- Sur une unité d'artillerie, test de Manœuvre et en cas d'échec : **1 hit**

- Sur une unité de combat : **1** niveau de **Fatigue**.

- ◆ **Tir de contre-batterie** : si la zone ciblée contient une unité d'Artillerie, le joueur ciblé peut à son tour effectuer un bombardement contre l'unité d'Artillerie qui l'a bombardée. Cette dernière ne peut pas répliquer elle-même par un tir de contre-batterie. On applique les règles de bombardement mais l'unité d'Artillerie initiale est automatiquement la cible.
- ◆ **Combat** : Durant la Phase de Combat les unités d'Artillerie présentes peuvent participer au combat comme Support d'Artillerie (voir 10.5.5)

## 10 - PHASE DE COMBAT

### 10.1 ATTAQUE/CHARGE

- ◆ Une unité combat (obligatoirement) si un marqueur « Attack » ou « Charge » a été posé dessus (en dépensant 1PM pour l'Attaque ou 2PM pour la Charge) durant la Phase de mouvement. Une unité d'Artillerie n'a pas besoin de marqueur « Attack » pour participer à un combat.
- ◆ L'attaquant choisit l'ordre des combats.
- ◆ Une unité ne peut attaquer qu'une seule zone à la fois.
- ◆ Une zone ne peut être attaquée/chargée qu'une seule fois par Phase de Combat.
- ◆ Plusieurs unités dans des zones différentes peuvent combattre ensemble une même zone à condition d'être dans des zones adjacentes.
- ◆ Il ne peut y avoir qu'un maximum de **2** points d'empilement d'unités de combat (de tous types) et **1** point d'empilement d'Artillerie par zone qui combattent en attaque **ou** en défense.
- ◆ Après que l'attaquant a désigné la ou les unités qui vont attaquer, le défenseur désigne à son tour la ou les unités qui vont se défendre.

### 10.2 REFUS DE COMBAT

- ◆ Avant la résolution d'un combat, les unités de Cavalerie Légère et/ou Mixte qui ne sont pas dans une zone chargées mais uniquement attaquées et qui ne sont pas encore marquées « Fatigue 2 » peuvent refuser le combat. Elles reculent alors d'une ou deux zones en respectant les règles d'empilement et de recul après combat (voir 10.6) et en reçoivent aussitôt **un niveau de fatigue**. L'attaquant peut avancer comme après un combat si la zone est entièrement libérée.

### 10.3 -LA GARDE FRANÇAISE

- ◆ La **première** fois que le joueur français engage une unité de la Garde (en dehors de l'Artillerie) dans un combat - en attaque ou en défense - il perd immédiatement 2 VP. Une unité de la Garde engagée dans un combat donne un malus supplémentaire au joueur autrichien (voir 14.6).

### 10.4 - RÉOLUTION DES COMBATS

- ◆ Chaque joueur calcule ses modificateurs de combat en fonction du rapport de force et de la situation

avant de lancer un dé pour déterminer le résultat du combat.

### 10.5 – MODIFICATEURS

- ◆ Tous les modificateurs se cumulent.
- ◆ **Les modificateurs se déterminent dans l'ordre indiqué ci-dessous.**

**10.5.1 - Rapport de force: +1 ou +3.** L'attaquant fait la somme des Potentiels de Combat des unités attaquantes, le défenseur fait la somme des Potentiels de Combat des unités en défense.

- ◆ Une unité d'artillerie qui se défend sans autre unité que de l'Artillerie a un Potentiel de Combat de 1. Autrement elle a un potentiel de combat de 0.
- ◆ Le camp avec le Potentiel total de Combat le plus élevé obtient un modificateur de **+1** ou de **+3** s'il a **plus du double** du Potentiel total de Combat de son adversaire. En cas d'égalité, personne n'obtient le modificateur.

*Exemple : Le joueur Français a engagé en attaque les unités Legrand et Molitor dans la zone A et St Cyr dans la zone B contre la zone C. Le défenseur désigne la division Hohenfeld en défense. L'attaquant a un total de 17 (5+4+8), le défenseur a un potentiel de combat total de 7. Comme l'attaquant a plus du double du défenseur il obtient un modificateur de +3. Si l'attaquant n'avait engagé que deux de ses 3 divisions, il n'aurait eu qu'un modificateur de +1.*

**10.5.2 – Option défensive :** Le défenseur choisit **obligatoirement** entre trois options défensives et obtient un modificateur :

- Tenir le terrain : **-1**
- Être réactif : **0**
- Reculer en ordre **+1**

◆ Un défenseur qui a déjà une valeur de déroute indiquée sur **l'ensemble** des unités (sauf Artillerie) qui combattent **ne peut pas** choisir l'option « Tenir le terrain ».

◆ Un défenseur qui est déjà marqué « Fatigue 2 » **sur l'ensemble** des unités (sauf Artillerie) qui combattent ne peut pas choisir l'option « Reculer en ordre ».

◆ Une unité d'Artillerie seule choisit obligatoirement « reculer en ordre ».

**10.5.3 – Option offensive :** l'attaquant **peut choisir** de Forcer la Décision : **+2** par unité **d'Infanterie** attaquante qui s'engage davantage et qui subira 1 perte automatique à la fin du combat.

◆ Une unité déjà marquée « Fatigue 2 » ou ayant déjà une valeur de déroute indiquée sur l'unité ne peut Forcer la Décision.

**10.5.4 – Cavalerie :** **+1** (Cavalerie Légère) ou **+2** (Cavalerie Lourde) par unité de Cavalerie qui charge (une seule unité qui charge par zone) - l'unité subira un niveau de fatigue à la fin du combat ; **+1** pour l'attaquant si les unités qui se défendent sont composées uniquement de Cavalerie et/ou Mixte.

**10.5.5 – Support d’Artillerie** : +1 pour le camp qui a le meilleur Support d’Artillerie. Chaque joueur fait la somme des Potentiels d’Artillerie de ses unités engagées, y compris celui des unités d’artillerie présentes. En cas d’égalité, personne n’obtient le modificateur.

◆ Une unité en défense ne peut participer au Support d’Artillerie que si l’une des unités attaquantes se trouve dans son Front.

*Exemple* : Une unité d’Infanterie avec un Potentiel d’Artillerie de 3 attaque. Le défenseur choisit d’engager une unité d’Infanterie avec un Potentiel d’Artillerie de 2 et une unité d’Artillerie avec un Potentiel d’Artillerie de 3. L’attaquant aura un Support d’Artillerie de 3 et le défenseur un Support d’Artillerie de 5 (2+3) ; c’est donc le défenseur qui bénéficiera du modificateur de +1.

**10.5.6 – Fatigue** : -1 ou -2 pour la Fatigue de chaque zone en attaque et en défense). En cas d’attaquants ou de défenseurs multiples, on prend en compte dans chaque zone, l’unité qui combat ayant la Fatigue la plus élevée.

**10.5.7 – Commandement** : +1 pour le Bonus de commandement de chaque Zone en attaque et en défense. En cas d’attaquants ou de défenseurs multiples, on prend en compte dans chaque zone, l’unité qui combat avec le commandement le meilleur.

**10.5.8 – Terrain** : +X pour le terrain en faveur du **défenseur** (+1 si ligne de crête, rivière, forêt, marais ; +2 si village, redoute, escarpement) sauf pour l’Artillerie seule qui ne bénéficie que du terrain pour ligne de crête, escarpement et rivière. Les terrains se cumulent. **Baumersdorf (165)** : +1 pour le Russbach uniquement si l’attaque se produit depuis les zones 166, 167 et/ou 191.

**10.5.9 – Situation tactique** :

-2 pour le défenseur par zone de son **flanc** d’où vient une Attaque ou une Charge contre lui.

-1 pour le défenseur par zone de son **flanc** qui n’effectue pas d’Attaque ou de Charge contre lui contenant au moins une unité de combat ennemie présentant son Front

-2 pour l’attaquant par zone de son **flanc** qui n’est pas attaquée ou chargée ce round contenant au moins une unité de combat ennemie présentant son Front.

-1 pour l’attaquant par zone de son **flanc** Attaquée ou Chargée ce round contenant au moins une unité de combat ennemie présentant son Front.

-1 pour l’attaquant par zone de son **Front** qui n’est pas Attaqué ou Chargé ce Round contenant au moins une unité de combat ennemie présentant son Front.

-1 pour l’Autrichien si une unité de la Garde participe au combat.

Les situation tactiques se cumulent.

## 10.6 - RÉSULTAT DU COMBAT

◆ Chaque joueur lance un dé et ajoute l’ensemble de ses modificateurs pour obtenir un résultat final (ATT pour l’attaquant et DEF pour le défenseur). On ne peut jamais obtenir un résultat final **inférieur à 1**.

◆ On compare ensuite les résultats.

- Si DEF est strictement supérieur à deux fois ATT alors « Fatigue » et « Hit » pour l’attaquant.

- Si DEF est strictement supérieur à ATT alors « Fatigue » pour l’attaquant.

- Si ATT est égal à DEF alors « Fatigue » pour l’attaquant et le défenseur.

- Si ATT est strictement supérieur DEF alors « Fatigue » pour le défenseur.

- Si ATT est strictement supérieur à deux fois DEF alors « Fatigue » et « Hit » pour le défenseur.

◆ Toutes les unités engagées subissent le résultat. Pour l’Artillerie voir ci-dessous.

◆ Les unités qui n’ont pas été engagée ne subissent rien **sauf** si les unités engagées reculent ou déroutent. Dans ce cas, elles reçoivent un niveau de fatigue et sont obligées de reculer.

◆ **Fatigue** : Chaque unité engagée (sauf l’Artillerie) reçoit un niveau de fatigue.

◆ **Fatigue supplémentaire** : une unité déjà marquée « fatigue 2 » qui reçoit une fatigue supplémentaire devra reculer de 2 zones au lieu de 1 zone si elle doit reculer.

◆ **Hit** : Chaque unité engagée (sauf l’Artillerie) subit 1 Perte. Cependant, l’Artillerie seule dans une zone est éliminée.

◆ **Pertes** : On indique les Pertes en retournant l’unité sur son verso ou en remplaçant l’unité par son pion réduit. Si une unité subit une perte alors qu’il ne lui reste qu’une seule Perte à encaisser, elle est éliminée.

◆ **Recul** : En fonction de l’option défensive choisie, le défenseur peut être amené à reculer s’il perd le combat.

	Reculer en ordre	Réactif	Tenir le terrain
ATT>DEF	<b>R</b>	-	-
ATT>2xDEF	<b>R</b>	<b>R</b>	-

◆ En cas de R, le défenseur recule toutes ses unités présentes d’une zone (ou de deux zones s’il était déjà « fatigue 2 » avant le combat) en s’éloignant de l’attaquant. L’attaquant ne recule jamais sauf en cas de déroute.

◆ L’Artillerie qui recule fait un Test de Manœuvre. En cas d’échec, elle subit également 1 perte.

◆ **Priorité de recul/déroute** : Une unité qui recule ou déroute doit s’éloigner d’une ou deux zones de la zone où elle se trouvait. Les unités qui déroutent doivent prendre le plus possible la direction de la zone de repli (zone 1 pour le joueur Autrichien (sauf 260 pour Johan), zone 214 pour le Joueur Français)

◆ **Contraintes de Recul/Déroute** : Une unité qui recule ou déroute et qui entre dans une zone d’au moins un Front ennemie sans qu’une unité amie ne

soit déjà présente dans cette zone subit automatiquement 1 perte.

◆ Une unité qui recule ou déroute doit respecter les contraintes d'empilement à la fin du mouvement de Recul ou Déroute ou bien se déplacer d'une zone supplémentaire ; elle peut se réorienter sauf si elle arrive dans une zone déjà occupée par une unité amie - elle prend alors l'orientation des unités présentes ; elle ne peut quitter la carte ; elle ne s'arrête pas obligatoirement dans les ZdC ennemie.

◆ **Avance après combat** : Une zone de combat abandonnée par les unités en défense peut être immédiatement occupée par des unités en attaque qui ont gagné le combat à concurrence de 2 points d'empilement ; elle(s) peu(ven)t se réorienter en arrivant dans la zone.

◆ **Déroute** : Si à la fin d'un combat une unité a subi un hit (directement ou en reculant dans le Front d'une unité ennemie) et qu'une Valeur de Déroute est indiquée sur son pion (exposant 2 ou 3) alors le joueur lance un dé. Si le résultat est **inférieur ou égal** à la Valeur de Déroute alors l'unité déroute.

◆ L'attaquant qui a choisi de Forcer la Décision ne peut partir en Déroute que s'il perd le combat (ATT strictement inférieur à DEF).

◆ : Une unité qui Déroute recule de 2 zones. Elle finit son mouvement avec un marqueur « Rout » posé dessus.

◆ Une unité en Déroute, tant qu'elle n'est pas Ralliée (voir 12.2), ne peut ni se déplacer ni attaquer ensuite. Elle est toujours considérée comme « Fatigue 2 » quand elle est attaquée.

## 11 - PHASE DE CONTINUATION

◆ On avance d'une case sur le Compte-tour le marqueur « Round » du camp qui vient d'agir :

- Si ce marqueur n'a pas atteint la case « 7 », le tour se poursuit et on commence un nouveau Round ;

- Si ce marqueur « Round » atteint ou dépasse la case « 7 », le joueur lance **2d6** pour effectuer un jet de Continuation ; si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de la case dans laquelle se trouve ce marqueur « Round », le tour se poursuit et on commence un nouveau Round ; s'il est inférieur, on effectue la Phase Administrative et le Tour prend fin.

◆ Les scénarios indiquent un modificateur au jet de continuation pour l'un des deux camps.

*Exemple* : Le marqueur « Round FR » est dans la case « 8 » et le marqueur « Round AU » est dans la case « 5 » du Compte-tour. Si le joueur Français vient d'agir, on déplace le marqueur « Round FR » dans la case « 9 » ; on lance 2d6, on y ajoute l'éventuel modificateur au jet de Continuation ; si le résultat est supérieur ou égal à 9, on commence un nouveau Round sinon le Tour prend fin. Si au contraire c'est le joueur Autrichien qui vient d'agir, on déplace le marqueur « Round AU » dans la case « 6 » et sans lancer de jet de continuation, on commence un nouveau Round.

## 12 – PHASE ADMINISTRATIVE

### 12.1 MOUVEMENT ADMINISTRATIF

◆ Chaque joueur – l'Autrichien en premier - dévoile le ou les marqueurs « Corps » qu'il a placé dans la case « Mouvement Administratif » et effectuent pour chacun d'eux une activation normale (Mouvement tactique ou régulier).

◆ **Cependant** les unités activées ne peuvent **ni commencer ni finir** ce mouvement Administratif dans une ZdC ennemie.

◆ Les unités effectuant un mouvement Administratif peuvent bénéficier de l'augmentation de PM sans augmenter leur fatigue.

◆ Une fois les mouvements Administratif des deux camps effectués, les marqueurs « Corps » sont remplacés dans la case « Disponible » et les joueurs - l'autrichien en premier - peuvent placer jusqu'à 2 corps, face cachée, parmi tous les corps présents dans la case « Disponible » dans la case « Mouvement Administratif ».

### 12.2 DEROUTE

◆ Les unités en Déroute – l'Autrichien en premier - effectuent un mouvement de Déroute supplémentaire de 2 zones (voir 10.6 Déroute).

◆ On teste alors les unités en déroute en lançant 1d6 pour chacune d'elles :

**1-3** : L'unité reste en déroute (elle passe en « Rout +1 » si elle ne l'est pas déjà)

**4-6** : L'unité est Ralliée

**Modificateurs** : +1 si marqueur « Rout +1 » ; +1 si une unité française de la Garde (Gd) hors artillerie est à 2 zones ou moins. +1 si Karl est à 2 zones ou moins.

◆ On retire les marqueurs « Rout »/« Rout+1 » des unités Ralliées.

### 12.3 POINTS DE VICTOIRE

◆ On comptabilise les points de victoire (VP) gagnés ou perdus par les joueurs et on ajuste les marqueurs « VP ».

◆ 1 VP est gagné par unité ennemie sous marqueur « Rout » qui passe sous marqueur « Rout+1 » durant la Phase administrative de ce tour. Une unité déjà sous marqueur « Rout+1 » ne compte pas.

◆ 2 VP sont gagnés par unité ennemie éliminée durant ce tour dont le Potentiel de combat initial de Combat est supérieur à 3 - c'est à dire celles qui disposent d'une unité réduite.

◆ 1 VP est gagné par unité d'Artillerie ennemie éliminée ce tour. (2 VP pour l'Artillerie de la Garde)

◆ Le joueur Français perd 2 PV s'il engage la Garde dans un combat (voir 14.4).

◆ Les joueurs gagnent des VP quand leur adversaire utilise des Options (voir scénarios)

◆ Les joueurs gagnent des VP quand ils **occupent** certaines zones. (voir 13 et 14) ; un joueur qui

**n'occupent plus** une zone avec une unité perd les VP correspondants.

## 12.4 FIN DE TOUR

◆ Les marqueurs « Round FR » et « Round AU » sont replacés dans la case « 0 » du Tableau d'activations. Le marqueur « Tour » est avancé d'une case si le scénario n'est pas fini. S'il est fini, on détermine le vainqueur du scénario.

## 12.5 PHASE ADMINISTRATIVE INITIALE

◆ Avant le début de la partie, après avoir placé les unités sur la carte, chaque joueur place un marqueur « Corps » face cachée dans chaque case « Ordre » et de 0 à 2 marqueurs « Corps » face cachée dans la case « Mouvement Administratif »; les autres marqueurs « Corps » sont placés face cachée dans la case « Disponible ».

◆ Les marqueurs « Round », les marqueurs « VP » et le marqueur « Tour » sont placés comme indiqué par le scénario.

## 13 - OPTIONS

◆ Les joueurs disposent de certaines options à prendre durant les scénarios, certaines en échange de VP. Le choix de prendre une ou plusieurs options se fait durant une Phase Administrative ou durant une Phases de Mouvement.

### 13.1 DETACHEMENT D'UNITES

◆ Certaines unités peuvent être détachées d'un corps pour être affectées à un autre corps.

◆ Une unité peut-être détachée si son corps d'origine est activé. Ensuite, et jusqu'à la fin du scénario, elle sera activée normalement par son corps de rattachement.

### 13.2 GRANDE BATTERIE

◆ Le joueur Français peut former une Grande Batterie à partir d'au moins une Artillerie de la Garde et d'une Artillerie d'un autre corps.

◆ Quand la Garde est activée, le joueur Français indique qu'il forme une Grande Batterie. Pendant la Phase de Mouvement, le joueurs Français désigne **jusqu'à 4 unités d'Artillerie** (dont au moins une Artillerie de la Garde) **et** les déplace (comme si elles avaient été activées) pour former la Grande Batterie **dans 2 zones contiguës**. La grande batterie comprend au maximum 2 unités d'Artillerie par zone et doit respecter les règles d'empilement. On place dessus les marqueurs « Batterie ».

◆ La Grande Batterie ne peut se déplacer et se termine dès que le joueur le décide. Elle ne peut être formée qu'une fois dans la partie. L'ensemble des unités qui la compose peut bombarder normalement chaque fois que la Garde ou les corps d'origine des autres unités d'artillerie sont activés.

*Note : historiquement la Grande Batterie s'est formée avec les deux unités d'Artillerie de la Garde et l'artillerie de l'armée d'Italie.*

## 13.3 CARRE DIVISIONNAIRE

◆ Le joueur Français peut désigner un corps et faire prendre à certaines de ses unités d'Infanteries une formation ad-hoc appelée Carré divisionnaire. Il coûte l'ensemble des PM restant à chaque unité pour former/intégrer le Carré. On place le marqueur « Carré » dans la zone concernée. Les unités placées sous Carré Divisionnaire n'auront plus qu'1 MP les Rounds suivants sans pouvoir devenir fatiguées pour l'augmenter, mais jusqu'à 3 points d'empilement d'Infanterie peuvent participer à un combat ; le Carré Divisionnaire procure un modificateur de +1 en défense et toutes les zones sont considérées comme des Fronts pour la détermination de la situation tactique.

◆ Une fois formé, la carré divisionnaire reste solidaire ; on ne peut lui adjoindre ou lui retirer d'unité.

◆ Le carré divisionnaire se termine dès que le joueur le décide. Il ne peut être formé une qu'une fois dans la partie.

*Note : Historiquement c'est l'armée d'Italie autour de Mcdonald qui a formé le Carré Divisionnaire*

## 14 - SCENARIOS

### 14.1 MISE EN PLACE

◆ Les unités des Corps sont placées dans les zones indiquées. Toutes les zones doivent contenir au moins une unité du corps (qui ne soit pas une unité d'Artillerie). Certaines unités peuvent avoir des placements obligatoires. Certaines unités peuvent commencer avec des pertes indiquées par une valeur négative entre parenthèse (-1 signifie qu'on retourne l'unité, -2 signifie qu'on remplace l'unité par son pion réduit). Certains corps ne peuvent intervenir qu'en option.

◆ La garnison de l'Île Lobau se compose de l'unité Reynier et d'un puissant groupement d'Artillerie. Ces deux unités ne bougent pas, sauf exception, voir ci-dessous. L'unité d'Artillerie peut effectuer deux Bombardements (contre une ou deux cibles) une fois par tour de jeu durant une activation Française (on place dessus un marqueur « Fatigue » pour se souvenir de son activation). Ces bombardements respectent les règles normales sauf que le Front est formé des 6 zones qui entourent l'île Lobau. L'unité Reynier (uniquement) peut quitter l'île Lobau à condition que le joueur Français donne 2 VP à l'Autrichien.

◆ Placer ensuite les marqueurs « Corps » comme indiqué en 12.5

### 14.2 – SCÉNARIO 1 - LE 5 JUILLET



**Durée** T7-T11 (5 tours)

**Initiative** FR

**Jet de continuation** +1 FR

**VP objectifs Français** : Florisdorf, Leopoldau, Süssenbrunn, Aderklaa, Deutsch-Wagram, Baumersdorf, Neusiedel (présence d'une étoile bleue) : 2VP chacun

Au moins **2** unités d'Infanterie Française sur le plateau de Wagram (131-145-204-215) : 4 VP

**VP objectifs Autrichien** : Aspern, Essling, Rutzendorf (présence d'une étoile orange) : 3 VP chacun

**Historiquement les Autrichiens sont vainqueurs**

**Mise en place FR** : Napo (248) ; IV/Massena (173, 176) sauf IV/Legrand (158) ; II/Oudinot (209, 210) sauf II/Colbert (Lobau) ; III/Davout (225, 244, 272) ; D/Marmont (213) ; R/Bessière (214) ; IX/Bernadotte (227, 247) ; Gd/Walther (248, 283) ; It/Beauharnais (280, 281) sauf It/Pacthod et It/Broussier (Lobau) ; VII/Wredre (Lobau) ; Garnison Lobau [Reynier et Art] (Lobau)

**Mise en place AU** : Karl (145) ; R/Liechtenstein (80, 82, 83 98) sauf R/Nostitz (145) ; I/Bellegarde (149, 148) ; II/Hohenzollern (165, 191) ; IV/Rozenberg (205, 221) ; AG/Nordmann (154,174) dont Riese(-1) ; VI/Klenau (107, 127) ; III/Kollowitz (25, 36) ; V/Reuss-P (19,29) *sans marqueur d'activation*.

**Règles spéciales :**

◆ Les unités placées sur l'île Lobau (sauf la Garnison) ne peuvent quitter l'île que si l'une des zones 213 ou 214 ne contiennent plus d'unités.

◆ Le marqueur « Corps » de Wrede (VII) est placé automatiquement en Mouvement Administratif (en plus des capacités normales de cette règle, voir 12.1), jusqu'à ce qu'il soit retiré du jeu. La division de Wrede a l'obligation de rejoindre la Garde (zone adjacente) aussi rapidement que possible pour y être rattaché et agir ensuite normalement avec elle ; son marqueur « corps » est alors retiré.

◆ Le dernier tour de jeu (T11) étant un tour de crépuscule, le marqueur « Round » des deux joueurs est placé dans la case « 2 » durant la Phase administrative du T10.

**Option AU** : l'Activation de Reuss (+1 VP pour le FR) ; le marqueur est ajouté dans la case « Disponible » (*Historiquement le Corps de Reuss n'a pas été engagé le 5 juillet*).

**Option AU** : La cavalerie R/Nostitz peut être détachée au IV<sup>e</sup> Corps de Rozenberg.

**Option FR** : Les deux unités d'Artileries de la Garde peuvent être détachées *ensemble* à un autre Corps. Ceci ne provoque pas l'engagement au combat de la Garde (voir 10.3). (*Historiquement l'artillerie de la Garde a été détachée à l'armée d'Italie*).

## 14.3 – SCÉNARIO 2 – LE 6 JUILLET

**Durée** T4-T10 (7 tours)

**Initiative** AU

**Jet de Continuation** +1 AU T4-T5 ; +1 FR à partir du T6

**VP objectifs Français** : Florisdorf, Leopoldau, Süssenbrunn, Aderklaa, Deutsch-Wagram, Baumersdorf, Neusiedel (présence d'une étoile bleue) : 2VP chacun (le joueur FR commence avec 2VP pour l'occupation de A)

Au moins **4** unités d'infanterie Française appartenant à 2 corps différents sur la plateau de Wagram : 4 VP

**VP objectifs Autrichien** : Aspern, Essling, Rutzendorf (présence d'une étoile orange) : 3 VP chacun

**Historiquement les Français sont vainqueurs**

**Mise en place FR** : Napo (169) ; IV/Massena (122b, 123) sauf IV/Boudet (157), IV/Lasalle (125) et IV/Marulaz (124) ; II/Oudinot (166, 196) dont II/Grandjean (-1), II/Tharreau (-1) et II/Frère (-1) ; III/Davout (204, 220) sauf les **2** Cavalleries (**242, 270**) ; D/Marmont (172) ; R/Bessière (206) ; IX/Bernadotte (121) dont IX/Dupas (-2), IX/Zerch (-1) et IX/Polenz (-1) ; Gd/Walther (149, 169) ; It/Beauharnais (146, 165) dont It/Lamarq (-1) et It/Seras (-1) ; VII/Wredre (170) *sans marqueur d'activation* ; Garnison Lobau [Reynier et Art] (Lobau).

**Mise en place AU** : Karl (136) ; R/Liechtenstein (96, 98, 93, 94) sauf R/Nostitz (235) ; I/Bellegarde (118, 136, 144) dont I/Dedovitch (-1) et I/Fresnel (-1) ; II/Hohenzollern (163, 182b, 188) dont II/Brady (-1) et II/Ulm (-1) ; IV/Rozenberg (194, 202, 203) ; AG/Nordmann (201) dont AG/Riese(-1) *sans marqueur d'activation* ; VI/Klenau (60, 64) ; III/Kollowitz (57, 81) ; V/Reuss-P (19,29) *sans marqueur d'activation*.

**Règles spéciales :**

◆ L'attaque surprise autrichienne : **+1** à tous les jets d'initiative et modificateur de **+1** en attaque (pas en défense) en faveur de l'Autrichien le premier tour (T4).

◆ Le premier tour (T4) étant un tour d'aube, la marqueur « Round » des deux joueurs commencent dans la case « 2 » ; Ils seront replacés dans la case « 0 » durant la Phase administrative du T4.

◆ Le Corps de Nordman et la cavalerie de Nostitz sont détachés au corps de Rozenberg : Le marqueur de corps de Nordmann est retiré.

◆ Bernadotte réagit mal : Dès qu'une unité Autrichienne entre la première fois dans la ZdC d'une unité de Bernadotte ; le Français lance un dé ; sur un score de 1-4, les unités du IX corps reculent immédiatement comme à la suite d'un combat. (*Historiquement le corps de Bernadotte a mal réagi*).

◆ L'arrivée de Johan. A partir de la Phase Administrative du T7, on lance un dé. Sur un score de 1, Johan arrive. Le marqueur est ajouté dans la case « Disponible » ; les unités entrent par les zones 258, 260, 263 and/or 266 quand le corps est activé ; Elles sont toutes considérées comme commandées pour leur premier Round. (*Historiquement Johan n'est jamais arrivé*).

**Option AU** : Arrivée de Johan (+2 VP pour le Français) ; le corps de Johan arrive sur un score de 1-3.

**Option AU** : Activation de Reuss (+1 VP pour le Français) ; le marqueur est ajouté dans la case « Disponible » (*Historiquement le Corps de Reuss n'a pas été engagé le 6 juillet*).

**Option FR** : La Grande Batterie (+1VP pour l'Autrichien).

**Option FR** : Le Carré Divisionnaire (+1VP Pour l'Autrichien).

**Option FR** : Bernadotte tient mieux (+1 VP pour l'Autrichien) : Le IXe Corps ne recule que sur un score de 1-2 (voir règle spéciale du scénario).

**Option FR** : Le Français peut détacher une unité de cavalerie de Réserve (Bessière) à un autre corps. (*Historiquement la Division Arrighi a été affectée au corps de Davout*).

**Option FR** : La division de Wrede est affectée à la Garde mais peut-être détachée à un autre corps.

### 14.3 – SCÉNARIO 3 – LA GRANDE BATAILLE

◆ Ce scénario se déroule sur les deux jours. La mise en place est celle du Scénario 1, les conditions de victoire sont celles du scénario 2. Les Règles spéciales sont celles du scénario 1 la première journée et du scénario 2 la seconde journée.

◆ Si à la fin du Tour 5 de la première journée, si le Français n'est pas vainqueur, les unités arrêtent le combat, les joueurs exécutent le tour de nuit « 6 » et recommence normalement avec le tour « 7 ».

◆Durant le tour de nuit, les règles suivantes s'appliquent alors :

1) Les unités ennemies au contact reculent les unes par rapport au autre d'une zone chacune ; si elles occupent un village, une redoute ou un escarpement, ce recul n'est pas obligatoire.

2) On retire les marqueurs « Fatigue » et « Déroute » de toutes les unités.

3) Les unités qui ont subi au moins deux pertes lancent un dé. Sur un score de 1-4, elle en récupère 1.

4) Chaque joueur choisit secrètement deux corps. A tour de rôle, en commençant par le joueur Français, chaque joueur dévoile alternativement un marqueur « Corps » et effectuent un mouvement administratif pour ce corps. Il ne peut toutefois pas se rapprocher d'une unité ennemie située à trois cases ou moins.

**NB Certains noms ont été mal orthographiés sur les pions. : Lasalle (non pas Lassalle) ; Nostitz (non pas Nositz) ; Kollowrat (non pas Kolowrat).**

## Aide de jeu

<p>A-Rounds</p> <p>1 - Phase d'Initiative (6)</p> <p>2 - Phase d'Ordre (7)</p> <p>3 - Phase d'Activation (8)</p> <p>4 - Phase de Mouvement (9)</p> <p>5 - Phase de Combat (10)</p> <p>6 - Phase de Continuation (11)</p> <p>B-Phase Administrative (12)</p>	<p>◆ <b>Initiative</b> : 1d6, au plus élevé ; au Français si d'égalité.</p> <p><b>Modificateur</b> : -1 par round consécutif (-1 au premier round du nouveau tour)</p> <p>◆ <b>Réserve</b> : 2d6 : Réussi sur un score de <b>2 à 7 pour Napo</b> et de <b>2 à 6 pour Karl</b>.</p> <p>◆ <b>Mouvement</b></p> <p>- réduire de 1 la Fatigue (test de Manoeuvre possible)</p> <p>- déplacer et/ou attaquer/charger.</p> <p>◆ <b>Bombardement</b> : 1d6 &lt;= Art.: <b>+1</b> si tir à 2 zones ; <b>+X</b> si l'Artillerie s'est déplacée (Art à Cheval X-1) ; <b>- 1</b> si Grande Batterie (voir 15.1) ; <b>+1</b> si Redoute ou village ou hauteur, marais, bois ; <b>+1</b> si unité amie au contact qui Attaque/Charge ; <b>+1</b> si contre-batterie.</p> <p><b>Résultat</b> : Vs Art : Test et Hit ; vs autre : Fatigue.</p>
---	---

<p><b>Test de Manoeuvre</b> : 1d6</p> <p><b>1-3</b> : Le test échoue</p> <p><b>4-6</b> : Le test réussit</p> <p><b>Modificateurs</b> : <b>+1</b> si bonus de commandement ; <b>+1</b> pour Garde ou Grenadier.</p>	<p>◆ <b>Déroute</b> : 1d6</p> <table border="1"> <tr> <td><b>1-3</b></td> <td>L'unité reste en Déroute (elle passe éventuellement en « Rout +1 »)</td> </tr> <tr> <td><b>4-6</b></td> <td>L'unité est Ralliée</td> </tr> </table> <p><b>Modificateurs</b> : <b>+1</b> si « Rout +1 » ; <b>+1</b> si une unité Garde hors artillerie est à 2 zones. <b>+1</b> si Karl est à 2 zones.</p>	<b>1-3</b>	L'unité reste en Déroute (elle passe éventuellement en « Rout +1 »)	<b>4-6</b>	L'unité est Ralliée
<b>1-3</b>	L'unité reste en Déroute (elle passe éventuellement en « Rout +1 »)				
<b>4-6</b>	L'unité est Ralliée				

<p>◆ <b>Combat</b> : 1d6/Joueur + modificateurs</p> <p>◆ <b>Rapport de Force</b> : <b>+1</b> ou <b>+3</b> (<i>ATT ou DEF</i>)</p> <p>◆ <b>Option défensive (DEF)</b></p> <p><b>+1</b> si <b>recul en ordre</b> *</p> <p><b>0</b> si <b>réactif</b>.</p> <p><b>-1</b> si <b>tenir le terrain</b>. **</p> <p>* sauf si fatigue 2</p> <p>** Sauf si déroute possible.</p> <p>◆ <b>Option offensive (ATT)</b></p> <p><b>+2/</b> unité si <b>Forcer la décision</b> *</p> <p>* sauf si fatigue 2 ou déroute possible.</p> <p>◆ <b>Artillerie</b>: <b>+1</b> pour la Sup en Art (<i>ATT ou DEF</i>)</p> <p>◆ <b>Cavalerie</b> : charge <b>+1</b> ou <b>+2</b> (H) par Cav qui charge (un par zone). <b>+1</b> vs Cav ou Mixte seule(s). (<i>ATT</i>)</p> <p>◆ <b>Fatigue</b> : <b>-1</b> ou <b>-2</b> par zone. (<i>ATT et DEF</i>)</p>	<p>◆ <b>Commandement</b> : <b>+1</b> par zone. (<i>ATT et DEF</i>)</p> <p>◆ <b>Terrain</b> : <b>+1</b> (ligne de crête, rivière, forêt, marais) <b>+2</b> (village, redoute, escarpement) (<i>DEF</i>)</p> <p>◆ <b>Situation tactique ATT et DEF</b> :</p> <p><b>-2</b> pour le défenseur par zone de son <b>flanc</b> d'où vient une Attaque ou une Charge contre lui.</p> <p><b>-1</b> pour le défenseur par zone de son <b>flanc</b> qui n'effectue pas d'Attaque ou de Charge contre lui contenant au moins une unité de combat ennemie présentant son Front</p> <p><b>-2</b> pour l'attaquant par zone de son <b>flanc</b> qui n'est pas attaquée ou chargée ce round contenant au moins une unité de combat ennemie présentant son Front.</p> <p><b>-1</b> pour l'attaquant par zone de son <b>flanc</b> Attaquée ou Chargée ce round contenant au moins une unité de combat ennemie présentant son Front.</p> <p><b>-1</b> pour l'attaquant par zone de son <b>Front</b> qui n'est pas Attaqué ou Chargé ce Round contenant au moins une unité de combat ennemie présentant son Front.</p> <p><b>-1</b> pour l'Autrichien si une unité de la Garde participe au combat.</p>
---	--

- Si X est égal à Y alors « Fatigue » pour X et Y.
- Si X est strictement supérieur Y alors « Fatigue » pour Y
- Si X est strictement supérieur à deux fois Y alors « Fatigue » et « Hit » pour Y
- ◆ Toutes les unités qui combattent subissent le résultat.
- ◆ Les unités non combattante ne subissent rien sauf si recule/déroute alors recule et fatigue.
- ◆ **Fatigue** : **+1** niveau fatigue. On ne dépasse jamais le niveau « Fatigue 2 » .
- ◆ **Hit** : L'unité subit 1 perte. Art seule éliminée.
- ◆ **Fatigue supplémentaire** : Si « fatigue 2 » avec nouvelle fatigue, recul de 2 cases si recul.

	Reculer en ordre	Réactif	Tenir le terrain
ATT>DEF	<b>R</b>		
ATT>2xDEF	<b>R</b>	<b>R</b>	

- ◆ **Recul**: L'unité recule d'une (ou deux zones).
- ◆ Avance après combat
- ◆ **Déroute** : 1d6 ; Si résultat inférieur à valeur de déroute (2 ou 3) alors déroute); Mvt 2 zones.