

MORNE PLAINE...

Règle simplifiée, dérivée de Warhammer Ancients Battles « Au Crépuscule de l'Aigle » pour jouer de grandes parties avec des figurines 1° Empire en 28mm.

Elle utilise outre les figurines et les décors, des dés à 6 faces et des règles de mesure graduées en pouces (p = 25,4 mm). Elle se joue au tour par tour, chaque camp effectuant ses actions (mouvement et tirs) et résolvant ensemble les corps à corps éventuels, puis l'autre camp procède de même.



Formations de l'infanterie

Ligne de bataille : Sur deux rangs, formation idéale pour le feu, toute l'unité tire si immobile.



Colonne de division (Français seulement) : Front de 4 à 6 figurines, toutes les figurines de l'unité frappent en charge, les dégâts dus à l'artillerie sont doublés, l'infanterie prenant pour cible la colonne relance ses dés manqués. La colonne de division ne peut tirer qu'avec les figurines de son premier rang.

Colonne de marche : Front de 2 à 3 figurines, triple le mouvement de base, les dégâts dus à l'artillerie sont doublés, l'infanterie prenant pour cible la colonne relance ses dés manqués. Une unité en colonne de marche ne peut en aucun cas tirer.

Carré : annule tous les bonus de charge de la cavalerie, les dégâts dus à l'artillerie sont doublés, l'infanterie prenant pour cible un carré relance ses dés manqués. Seules les figurines du côté du carré qui font face à une cible peuvent tirer (ce qui implique que l'unité peut prendre en compte plusieurs cibles).

Formations la cavalerie

Échelon : Front de 4 à 8 figurines, toutes les figurines de l'unité frappent en charge.

Colonne de marche : Front de 2 à 3 figurines, triple le mouvement, dégâts d'artillerie doublés, l'infanterie prenant pour cible la colonne relance ses dés.



Les actions

Chaque unité peut effectuer une action parmi les suivantes ; si un général ou un aide de camp est à portée de commandement, l'unité peut effectuer une manoeuvre de reformation avant ou après mouvement.

- **Progresser et tirer** : Avance de son mouvement de base, seul le premier rang tire et touche sur des 6 jusqu'à une portée de 6p pour l'infanterie, et 4p pour la cavalerie.
- **Feu de salve** : (infanterie uniquement) L'unité doit rester strictement immobile, touche sur 5+ jusqu'à 6p et sur un 6 entre 6 et 12p. L'infanterie anglaise relance ses « 1 » en feu de salve, ainsi que la Garde. Les *Rifles* Anglais ont leur portée de tir **immobile** à 9/18p
- **Progression rapide** : Avance jusqu'au double de mouvement de base (triple en colonne de marche).
- **Charge** : Course au contact d'une unité ennemie du double du mouvement de base
- **Changement de formation** : L'unité passe de l'une à l'autre des formations ci-dessus.
- **Ralliement** : Si l'unité est en fuite, elle peut tenter un test de moral (voir plus loin).
- **Désengagement** : Test sur 4+, l'unité est reculée en bon ordre de 2d6ps (cavalerie uniquement).



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

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

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

N.B. L'infanterie a un mouvement de base de 4p et la cavalerie de 8p. Franchir un obstacle ou traverser un terrain difficile divise par deux le mouvement.

N.B. La cavalerie légère peut charger de formation gratuitement avant ou après son mouvement.

N.B. Le tir s'effectue sur une cible dont au moins la moitié des figurines est dans l'arc frontal de 90 degrés de l'unité qui fait feu, 180° pour l'artillerie.

N.B. Lors d'un tir sur une unité d'infanterie prise en enfilade; relancer les dés manqués.

L'artillerie

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

N.B. L'artillerie ne peut tirer dans le tour où elle se déplace attelée, elle peut cependant tirer si elle est déplacée à la bricole (avec -1 sur son jet de tir). elle ne peut franchir d'obstacle ou passer à travers bois ou autre terrain accidenté dans son mouvement.

Une unité d'infanterie ou de cavalerie qui subit 25% ou plus de pertes au tir durant un tour, effectue un test de moral. Une unité réduite à 25% de son effectif est automatiquement en fuite et retirée du jeu.



La charge et le combat au corps à corps

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

L'infanterie chargée peut :

- Tirer et tenir : Tir avec les figurines du 1^o rang touchant sur 6.
- Se replier : Elle recule d'1d6p, et ne peut alors tirer contre l'unité qui la charge. Si son repli l'amène hors de portée de la charge, celle-ci est ratée ; si le repli est insuffisant, l'unité qui s'est repliée perd 1d6 fuyards et le corps à corps est résolu en commençant par les frappes de l'unité qui charge.
- Changer de formation : En réussissant un test sur 5+ qui peut être relancé si l'unité est à portée de commandement.
- Effectuer un feu de salve : Test sur 5+

N.B. Des tirailleurs se replieront toujours (2d6) face à une charge, et seront détruits s'ils sont contactés.



La cavalerie chargée peut :

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

L'artillerie chargée :

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

Les corps à corps

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

Appliquer un bonus de +1 à pour les touches de l'unité qui charge. Ce bonus est annulé en terrain difficile ou si l'unité chargée défend un obstacle. L'infanterie française et écossaise relance les 1 au corps à corps. Les cavaleries lourde et de ligne relancent les 1 en charge. Les unités Élite ou Garde relancent leurs jets pour touches manquées au corps à corps. Cuirassiers et carabiniers relancent leur 1 en sauvegarde.

N.B. Pour déclarer une charge il faut qu'au moins la moitié de sa cible se situe dans un arc frontal de 180°. N.B. Une unité dont au moins la moitié des figurines se situe au début de son mouvement derrière la ligne frontale de la cible de sa charge, la prend de flanc ou de dos, selon. Sa cible ne peut ni tirer, ni esquiver, ni se reformer. Elle doit seulement se ré-aligner face à son opposant. L'unité chargée frappera après avoir encaissé les pertes, et perdu en plus 1d6 fuyards (1d3 pour la cavalerie). Appliquer le même traitement à une unité contactée en colonne de marche.



La charge soutenue :

Plusieurs unités du même type (infanterie ou cavalerie) peuvent charger la même cible si elles sont à portée. Elles se positionnent alors les unes derrière les autres, seule la première de la série subit les effets de l'éventuel tir de contre-charge. L'unité en contact effectuera toutes ses attaques éligibles, les unités en soutien, la moitié (arrondie au supérieur). Les touches infligées à l'assaillant seront réparties équitablement entre les unités, avec le restant à l'unité en contact. Des unités peuvent rejoindre ainsi un corps à corps de cette manière dans les tours suivants, les bonus de charge s'appliquant s'il y a lieu, et la moitié des figurines de l'unité en assaut portant leur attaque.

Le Moral

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

De même, une unité qui a subi des pertes dues à des tirs, à hauteur d'au moins un quart de son effectif en un seul tour, ou toute unité à 6p d'une unité démoralisée doit effectuer un test de moral.

Lancer 1d6, sur 4+ le test est réussi.

Appliquer s'il y a lieu les modificateurs suivants :

-1	deux fois plus de pertes que l'adversaire *
-1	l'adversaire est deux fois plus nombreux *
-1	L'unité est en dessous de la moitié de son effectif de départ
+1	l'unité est deux fois plus nombreuse que l'adversaire *
+1	l'unité est élite ou Garde
+1	l'unité défend un obstacle
+2	L'unité est en carré face à de la cavalerie

* Une figurine de cavalerie compte pour 2.



N.B. Ce jet peut être relancé si l'unité est à portée de commandement d'un général ou d'un aide de camp.

N.B. Un jet de 1 est toujours un échec et 6 toujours une réussite, quels que soient les modificateurs.



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

- Rester sur place et se reformer au grès du joueur qui la contrôle,
- Se replier : L'unité est reculée en bon ordre de 1 ou 2 d6p,
- Poursuivre : L'unité victorieuse effectue un nouveau mouvement de charge, qui, s'il atteint son adversaire lui inflige 1d6 pertes (1d3 contre de la cavalerie) et un nouveau corps à corps est résolu dans le tour suivant, les poursuivants frappant en premier, et appliquant les bonus de charge. Une seconde fuite anéanti l'unité.



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

Toute unité amie à 6ps d'une unité en fuite ou démoralisée teste son moral au début de son tour, avant toute tentative de ralliement de l'unité en fuite, sur 4+ (3+ pour les unités Garde et élite, ainsi que pour la de cavalerie face à des unités d'infanterie en fuite). Ce test n'a pas lieu d'être si les fuyards sont deux fois moins nombreux (une figurine de cavalerie comptant toujours pour deux). Ce jet peut être relancé si l'unité est à portée de commandement. Si ce test est raté, l'unité fuit alors de 2 ou 3d6ps vers son bord de table, en évitant ennemis, amis et obstacles.

Cyrille BARILLOT
Mai 2012, modifié Avril 2013
...remerciements à Michel MONTROYA