

# HAIL CAESAR FEUILLE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

## SÉQUENCE DE JEU

### I - PHASE DE MOUVEMENT (p.26 à 27).

Une unité peut faire l'un de ses trois mouvements:

- **Mouvement par initiative** (p. 31) (si ennemi à 12" ou moins)
- **Mouvement par ordre** (p. 26) (dont ordre aux unités hors de table)
- **Mouvement gratuit** (p. 31) (si l'unité le peut)

### Test d'ordre

Pour donner un ordre, lancez 2D6 sur le commandement du capitaine, retirez -1 à la valeur de commandement pour chaque tranche de 12"/30cm de distance entre lui et l'unité (p. 29). Les unités de type tirailleurs, cavalerie légère, archers montés en ordres dispersés ne sont pas affectés par ce malus. Une unité désordonnée (p. 32d & p.74) et/ou au corps à corps ne peuvent recevoir d'ordre. En cas de double 6, l'unité subit les effets d'une bourde de commandement, lancez 1D6 :

#### D6 Bourde de commandement (p. 30)

- 1 **Fuyez !** L'unité fait un demi-tour et avance deux mouvements complets. De plus, l'unité subit une blessure.
- 2 **Repli !** L'unité recule d'un mouvement complet.
- 3 **A gauche !** L'unité fait un mouvement latéral complet sur son flanc gauche.
- 4 **A droite !** L'unité fait un mouvement latéral complet sur son flanc droit.
- 5 **En avant !** L'unité avance d'un mouvement, ce déplacement peut lui permettre de charger une unité ennemie.
- 6 **Foncez !** L'unité avance de trois mouvements complets, ce déplacement peut lui permettre de charger une unité ennemie.

### Mouvements des unités (p.33)

Formation carré (p. 36b)	0"/0cm
Infanterie, Éléphants, Chariots, Chars Lourds, Artillerie Mobile, et Cataphractaire. L'artillerie moyenne ou lourde peut se déplacer une fois mais ne peut tirer. (p.36a)	6"/15cm
Chars Légers et autres Cavaleries en rangs serrés.	9"/22,5cm
Cavalerie Légère en rangs dispersés & Archer monté.	12"/30cm
Capitaine (p. 36d)	24"/60cm

### Changement de formation

Un changement de formation coûte un mouvement. Les unités de tirailleurs, inf. légère, cav. légère, char. léger et archers montés peuvent passer en rangs serrés ou en rangs dispersés et faire un mouvement (qui n'est pas une charge) pour le coût d'un seul mouvement.

### Modificateur de mouvement

**Forêt** : Seul l'infanterie et la cavalerie en ordre dispersé peuvent traverser une forêt (la cavalerie ne pourra faire que la moitié de son mouvement).

**Accidenté** : L'unité ne peut faire qu'un seul mouvement. L'infanterie ou la cavalerie en ordre dispersé peuvent se déplacer normalement.

**Obstacle** : Pour franchir un obstacle, cela coûte un mouvement à l'unité. L'infanterie ou la cavalerie en ordre dispersé se déplace normalement.

**Bâtiment** : Seul l'infanterie peut pénétrer un bâtiment.

### Se déplacer à travers une unité (p. 34d à 35a)

Il est interdit de traverser toute une unité ennemie sauf un capitaine adverse ou toute une unité amie au corps à corps sauf pour rejoindre ce combat (en charge ou en soutien).

Il est possible de traverser une unité amie si :

- l'une ou les deux unités sont en rangs dispersés ou des tirailleurs ;
- les deux unités sont du type : cavalerie légère en rangs dispersés, et/ou des chars légers en rangs dispersés, et/ou des archers montés en rangs dispersés ;
- Moins de la moitié de l'unité est traversé ou est traversée. Si plus de la moitié de l'unité est traversé, chaque unité doit alors faire un test de désordre.

### Réponses de charge (p.60a-p61)

- Tenir sa position.
- Tir de contre charge (uniquement les unités avec des tirs à longue portée).
- Esquive (uniquement les unités en rangs dispersés et non désordonnée)
- Contre-charge (uniquement pour la cavalerie et les chars chargés de front)
- Faire face (uniquement la cavalerie et les éléphants chargés de flanc ou de dos)

### Les unités qui ne peuvent être en soutien d'un corps à corps

- Les unités désordonnées (p. 48), secouées (p. 48) ou au corps à corps.
- Les unités en formation colonne, carré ou coin. (p. 106)
- L'artillerie moyenne, l'artillerie lourde et les chars à faux (p. 104)
- Les éléphants en soutien à la cavalerie (p. 99b)

### II - PHASE DE TIR (p.40 à 51)

Portée des armes de jet (p. 40)

Javelots, Dards et autres armes de jets	6"/15cm
Frondes	12"/30cm
Arcs, Arbalètes et frondes à manche	18"/45cm
Artillerie légère	24"/60cm
Artillerie moyenne	36"/90cm
Artillerie lourde	48"/120cm

### Modificateurs de tirs (p. 44c)

Attaques de tir en formation colonne ou tortue - aucun tir.

Attaques de tir en formation coin - 1 dé seulement.

Attaques de tir dans un bâtiment - 2 dés par face.

### Modificateurs du jet pour toucher au tir (4+) (p. 45)

Mod.	Situation
-1	Si l'unité attaquante est secouée et/ou désordonnée. (p. 48)
-1	Si la cible est partiellement cachée, en rangs dispersés, de type artillerie ou chariot.
-1	Si l'unité attaquante cible : - le front d'une unité d'infanterie lourde, - le front/flanc/dos d'une unité de cataphractaire ou d'une infanterie lourde en formation tortue.
-1	<b>Tir de contre charge.</b>
-1	<b>Tir d'opportunité.</b>
-1	<b>Tir à longue portée.</b> Pour tout tir à plus de 12"/30cm.

### Risque du capitaine au tir (p. 82)

Si une unité dirigé par un capitaine est secouée par un tir, l'attaquant lance 2D6, sur un jet de 12, le capitaine est touché. Lancez 1D6 : de 1 à 3, il est tué, de 4 à 6, il est blessé (ne pourra plus combattre au CàC).

### III - PHASE DE CORPS À CORPS (p. 52)

#### Modificateurs des dés d'attaques (p. 64)

Attaques de tir en formation colonne - 1 dé.

Attaques de tir en formation coin ou dans un bâtiment - 2 dés par face.

#### Modificateurs du jet pour toucher au corps à corps (4+) (p.64)

Mod.	Situation
+1	Lorsqu'une unité engagée a chargé ou contre chargé.
+1	Lorsqu'une unité engagée a gagné un round de combat, elle bénéficie de ce bonus lors du round de combat suivant.
+1	Si l'unité est sur une position surélevée.
-1	Si l'unité attaquante est secouée et/ou désordonnée. (p. 48)
-1	Lorsque l'unité attaquante est en rangs dispersés.
-1	Lorsque l'unité attaquante a été chargée de flanc et/ou de dos.

### Attaque de soutien (p.69)

Utiliser la valeur de portée courte comme pour un tir. (p. 44 à 45)

### Les unités qui ne peuvent être soutenu (p. 66)

- Une unité en rangs dispersés, l'artillerie, les chars à faux et les chariots.
- La cavalerie par les éléphants (p. 99).
- Les unités dans un bâtiments (hormis celle qui sont avec)
- Une unité en formation carré, tortue, en coin (hormis les unités proches)

### Risque du capitaine au corps à corps (p. 83a)

Si une unité dirigée par un capitaine est engagée au corps à corps, avant tout résultat de combat, le joueur adverse lance 2D6 +1 pour chaque dégât supplémentaire et +1 pour chaque attaque porté par le capitaine (à partir de 2+). Sur un résultat de 12 ou +, le capitaine est touché. Lancez 1D6, de 1 à 3 = tué, de 4 à 6 = Blessé (ne pourra plus combattre au CàC).

### IV - RÉORGANISATION (p. 74d)

Toutes vos unités désordonnées qui ne sont pas engagées ou en soutien au corps à corps recouvrent leur état normal.

#### Modificateurs de sauvegarde de moral au tir et au corps à corps (p. 47)

Mod.	Situation
+1	<b>En Carré ou en Coin.</b> (p.106) / <b>Couvert / Serrez les rangs</b> (p. 66a)
+2	<b>Tortue.</b> (p. 105) / <b>Bâtiment.</b>
+3	<b>Fortification.</b>
-1	<b>Tir d'artillerie légère.</b>
-2	<b>Tir d'artillerie moyenne ou lourde. / En colonne</b>

## TEST DE PANIQUE

### Le test à lieu quand :

- une unité est *secouée* à cause d'un tir (normal, contre-charge ou d'opportunité)
- une unité *secouée* a des pertes au tir (normal, contre-charge ou d'opportunité).
- sur un 6 naturel au jet pour toucher au tir (normal, de contre-charge ou d'opportunité) lorsque le résultat à obtenir est de 5 ou moins.
- sur deux 6 naturels au jet pour toucher au tir (normal, de contre charge ou d'opportunité) lorsque le résultat à obtenir est de 6+.
- une unité *engagée* (pas les soutiens) perd un corps à corps.
- une unité *engagée* (pas les soutiens) et *secouée* fait un match nul au CàC.
- pour l'unité en *soutien* quand l'unité soutenue est détruite ou fuite.

Pour effectuer un *test de panique*, lancez 2D6 et consultez le tableau de panique. Veuillez prendre en compte les éventuels modificateur suivant :

- **Au tir** : veuillez soustraire les blessures en excès de l'unité au résultat du jet,
- **Au corps à corps** : veuillez soustraire la différence de blessures entre le vainqueur et le perdant au résultat du jet. Cela s'applique aux unités *engagées* et aux unités en *soutien* si elles doivent tester suite à la destruction d'une unité *engagée*.

### Test de panique et situation spéciale.

- **Type d'unité (p. 73) : L'artillerie** est considéré comme de l'infanterie. La **cavalerie** comprend tous les types de troupes montés (chameaux, éléphants, etc.). Les **chariots et les civils** sont considéré comme des tirailleurs.
- **Carrés & bâtiments (p.77)**. Une unité en *carre* ou dans un bâtiment transforme les résultats *retraite* ou *replis* en résultat *indomptable* et transforme les résultats *retraite désordonnée* ou *replis désordonné* en résultat *confusion*.
- **Position surélevée (p. 77d)**. Si une unité *engagée* au corps à corps affronte une unité ennemie sur une position surélevée, celle-ci transforme le résultat *indomptable* en résultat *replis*.
- **Artillerie et chariot**. Ces unités transforment tout résultat *replis* en *déroute*, qu'elle soit *engagée* ou en *soutien*.

### Risque du capitaine (p. 82a)

Si l'unité dirigé par un capitaine est détruite ou brisée, lancez 1D6, 1-2 = tué, 3-4= Blessé (ne pourra plus combattre au CàC), 5-6= Indemne (p. 82d).

Res.	Type	Au tir	Au corps à corps
10+	Tous	Indomptable	Indomptable
9	Inf.	Indomptable	Indomptable
	Cav.	Indomptable	Repli
	Tir.	Retraite	Repli désordonné
8	Inf.	Indomptable	Indomptable
	Cav.	Indomptable	Repli
	Tir.	Retraite désordonnée	Repli anarchique (*)
7	Inf.	Indomptable	Repli
	Cav.	Retraite	Repli désordonné
	Tir.	Retraite désordonnée	Déroute
6	Inf.	Confusion ou retraite	Repli
	Cav.	Retraite désordonnée	Repli désordonné
	Tir.	désordonnée	Déroute
5	Inf.	Confusion ou retraite	Repli désordonné
	Cav.	Retraite désordonnée	Repli anarchique (*)
	Tir.	Retraite désordonnée (*)	Déroute
4	Inf.	Retraite désordonnée	Repli anarchique (*)
	Cav.	Retraite désordonnée (*)	Repli anarchique (*)
	Tir.	Retraite désordonnée (**)	Déroute
3	Inf.	Retraite désordonnée (*)	Repli anarchique (*)
	Cav.	Retraite désordonnée (*)	Déroute
	Tir.	Déroute	Déroute
2	Inf.	Retraite désordonnée (**)	Déroute
	Cav.	Retraite désordonnée (**)	Déroute
	Tir.	Déroute	Déroute

## ÉTATS DES UNITÉS ET DES DIVISIONS

### Unité *secouée*

Lorsqu'une unité a reçu autant de blessures que sa valeur de résistance, elle est considéré comme *secouée*. Une unité *secouée* subit les contraintes suivantes :

- Ne peut revenir en jeu si elle quitte la table.
- Ne peut ni charger, ni contre-charger, ni venir en soutien et ne peut faire de percée.
- L'unité a -1 pour toucher au tir et au corps à corps
- Doit faire un test de panique en cas de match nul au corps à corps.

### Unité *brisée*

Lorsqu'une unité a reçu le double ou plus de blessures que sa valeur de résistance, elle est considéré comme *brisée*, cette dernière est alors immédiatement retirée du jeu. Si elle était au corps à corps, aucun test de panique n'est fait et ensuite, elle est immédiatement retirée du jeu.

### Unité *désordonnée*

Lorsqu'une unité rate un *test de désordre* ou subit les effets de certains résultats d'un *test de panique*, l'unité est alors considérée comme *désordonnée*. Une unité *désordonnée* subit les contraintes suivantes :

- Ne peut faire de mouvement par initiative que si elle est en *rangs dispersés*, ce mouvement permet uniquement à l'unité de s'éloigner de l'ennemi ou de se rapprocher de son bord de table.
- Ne peut pas recevoir d'ordre.
- Ne peut ni charger, ni contre charger et ne peut pas faire de percée.
- Ne peut esquiver, ni faire face.
- Ne peut laisser la place à une unité amie qui recule suite à un test de panique.
- L'unité a -1 pour toucher au tir et au corps à corps.

### Unité d'une division *démoralisée*

Lorsqu'une division a plus de la moitié de ses unités, hors de table, détruite ou *secouée*, elle est considéré comme *démoralisée*. Les unités restantes subissent alors les contraintes suivantes :

- Si les unités d'une division *démoralisée* ratent un ordre, n'en reçoivent pas et/ou sont *désordonnées*, elles devront faire un mouvement gratuit vers le bord de table le plus proche pour quitter le champ de bataille.
- Ne peut revenir en jeu si elle quitte la table.
- Ne peut être ralliée (quand elle est *secouée*).
- Ne peut pas charger ou faire de percer mais peut contre charger.

### Résultat du test de panique au tir

- **Indomptable** : L'unité réussi brillamment son test de panique. Si le test avait été causé par un tir de contre-charge ou d'opportunité, celui-ci n'arrête pas la charge de l'unité.
- **Confusion** : Identique à indomptable hormis que l'unité est *désordonnée*.
- **Retraite** : L'unité devra reculer d'un mouvement, à l'opposé de l'ennemi attaquant le plus proche. Notez que la règle de proximité les oblige à rester face à l'ennemi si elles restent dans les 12". Les unités qui se superposent à des unités amies en un seul mouvement prolongent leur mouvement du minimum nécessaire pour ne plus se superposer à elles, et deviennent ensuite *désordonnées*. Les unités dans l'incapacité de faire leur mouvement à cause d'un terrain infranchissable ou d'unités au combat se déplacent d'autant qu'elles peuvent et deviennent *désordonnées*.
- **Retraite désordonnée** : Identique à une retraite, hormis que l'unité est *désordonnée*, quelqu'en soit les circonstances.
- **Déroute si secoué/si blessure** : Si l'unité était déjà *secouée*/subit une blessure, elle est immédiatement en *déroute*, veuillez retirer l'unité du jeu.
- **Déroute** : veuillez retirer l'unité du jeu.

### Résultat du test de panique au corps à corps

- **Indomptable** : L'unité réussi brillamment son test de panique.
- **Repli** : L'unité se déplace de 6" dans la direction opposée de l'unité ennemie. Une unité engagée qui perd et qui est incapable de reculer à cause du terrain, de la présence d'ennemis ou d'amis qui ne laissent pas la place, ou encore de troupes engagées est automatiquement détruite. Une unité en soutien obligée de reculer et se trouvant dans la même situation que précédemment recule autant qu'elle le peut, mais ne subit pas d'autre résultat.
- **Repli désordonné** : Identique à un repli, hormis que l'unité est *désordonnée*, quelqu'en soit les circonstances.
- **Repli anarchique** : Identique à un repli, hormis que toutes les unités (engagées et en soutien) sont automatiquement *désordonnées*, quelqu'en soit les circonstances.
- **Déroute si secoué** : Si l'unité était déjà *secouée*, elle est immédiatement en *déroute*, veuillez retirer l'unité du jeu. Toute unité en *soutien* doit immédiatement faire un test de panique.
- **Déroute** : veuillez retirer l'unité du jeu. Toute unité en soutien doit immédiatement faire un test de panique.