

SÉQUENCE DE JEU

I - PHASE DE MOUVEMENT (p26 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, retirer -1 au jet 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 rangs dispersés* ne sont pas affectés par ce malus. Une unité *désorganisée* (p. 32d & p74) et/ou au corps à corps ne peuvent recevoir d'ordre. En cas de double 6, l'unité subit les effets d'un *fiasco de commandement*, lancez 1D6 :

D6 Fiasco 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 Cavalleries <i>en rangs serrés</i> .	9"/30cm
Cavalerie Légère <i>en rangs dispersés</i> & Archer monté.	12"/45cm
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 désorganisation.

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 désorganisée)
- Contre-charge (uniquement pour la cavalerie et les chars chargés de front)
- Faire face (uniquement la cavalerie et les éléphants chargé de flanc ou de dos)

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

- Les unités *désorganisées* (p. 48), *ébranlées* (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 (p40 à 51) ET DE MAGIE

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 ébranlée et/ou désorganisée. (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 **Tir de contre charge.**
- 1 **Tir d'opportunité.**
- 1 **Tir à longue portée.** Pour tout tir à plus de 12"/30cm.

Risque du capitaine au tir (p. 82)

Si une unité dirigé par un capitaine est ébranlée 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 ébranlée et/ou désorganisée. (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 désorganisées 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 **En Carré ou en Coin.** (p. 106) / **Couvert / Serrez les rangs** (p. 66a)
- +2 **Tortue.** (p. 105) / **Bâtiment.**
- +3 **Fortification.**
- 1 **Tir d'artillerie légère.**
- 2 **Tir d'artillerie moyenne ou lourde. / En colonne**

TEST DE PANIQUE

Le test à lieu quand :

- une unité est *ébranlée* à cause d'un tir (normal, contre-charge ou d'opportunité)
- une unité *ébranlée* 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 ébranlée 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 carré* ou dans un bâtiment transforme les résultats *retraite* ou *replis* en résultat *indomptable* et transforme les résultats *retraite désorganisée* ou *replis désorganisé* 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).

TABLEAU DE PANIQUE

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

(*) Ou déroute si ébranlée - (**) ou déroute si blessure.

ÉTATS DES UNITÉS ET DES DIVISIONS

Unité ébranlée

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

- Ne peut revenir en jeu si elle quitte la table.
- Ne peut ni charger, ni contre-charge, 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 désorganisée

Lorsqu'une unité rate un *test de désorganisation* ou subit les effets de certains résultats d'un *test de panique*, l'unité est alors considérée comme *désorganisée*. Une unité *désorganisée* 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 ébranlée, 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 *désorganisées*, 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 ébranlée).
- 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 et ne subit aucune contrainte. 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 *désorganisée*.
- **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 *désorganisées*. 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 *désorganisées*.
- **Retraite désorganisée :** Identique à une retraite, hormis que l'unité est *désorganisée*, quelqu'en soit les circonstances.
- **Déroute si ébranlé :** Si l'unité était déjà ébranlée, elle est immédiatement en déroute, veuillez retirer l'unité du jeu.
- **Déroute si blessure :** Si l'unité a subit des blessures, elle est immédiatement en déroute, veuillez retirer l'unité du jeu.
- **Déroute :** veuillez retirer l'unité du jeu.

Résultat du test de panique au cors à corps

- **Indomptable :** L'unité réussi brillamment son test de panique et ne subit aucune contrainte.
- **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 désorganisé :** Identique à un replis, hormis que l'unité est *désorganisée*, quelqu'en soit les circonstances.
- **Repli anarchique :** Identique à un replis, hormis que toutes les unités (engagées et en soutien) sont automatiquement *désorganisées*, quelqu'en soit les circonstances.
- **Déroute si ébranlé :** Si l'unité était déjà *ébranlée*, 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.