APPENDICES IV : RESUME DES REGLES

AVANT-PROPOS

Ceci est une nouvelle version du résumé des règles, restructuré, complété et amélioré !

Mesures (p. 25)

1. On peut mesurer librement à tout moment.
2. Les distances entre les unités sont mesurées entre les bords les plus proches de chacune d'entre elles.
3. Pour donner des ordres, on mesure depuis la tête du capitaine jusqu'au bord le plus proche de l'unité.

Ligne de vue (p. 25)

1. Le champ de vision d'une unité *en rangs serrés* est de 180° à partir de son front. La ligne de vue d'une unité se vérifie à partir de son meneur ou du centre du front de l'unité.
2. La ligne de vue est arrêtée par certains terrains, ainsi que par les unités amies et ennemies, mais pas par un capitaine.

Échec et réussite automatique

1. Indépendamment des modificateurs, lors d'un jet pour toucher ou de sauvegarde de moral (si l'unité en a), les 1 naturels sont toujours des échecs et les 6 naturels toujours des réussites.

RÈGLES GÉNÉRALES

Séquence de jeu (p. 24)

1. Normalement, le scénario indique quel joueur commence. Sinon, les deux joueurs peuvent se mettre d'accord ou lancent chacun un dé et le vainqueur du jet peut choisir.
2. Les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par celui qui a été désigné par le jet de dés précédent.
3. Le tour d'un joueur suit les phases suivantes :
   - **Phase de mouvement**
   - **Phase de tir**
   - **Phase de corps à corps**
4. Une fois que le joueur a terminé son tour, c'est au tour du joueur adverse.

Phase de mouvement

1. L'ordre des mouvements est le suivant :
   - Mouvement par initiative
   - Mouvement par ordre
   - Mouvement gratuit
2. Une unité ne pourra faire qu'un seul de ses 3 types de mouvements lors de sa phase mouvement.

Mouvement par initiative (p. 31)

1. Le mouvement par initiative ne permet qu'un seul mouvement. L'ordre dans lequel les unités font leur mouvement par initiative est libre, mais chaque unité doit avoir terminé son mouvement avant qu'on puisse passer à une autre unité.
2. Une unité qui commence son tour à moins de 12" d'une unité ennemie, visible ou non (mais pas en embuscade), peut faire un mouvement par initiative.
3. Le mouvement par initiative n'est pas obligatoire. Le mouvement effectué est au choix du joueur, mais il faut respecter les règles de proximité si elles s'appliquent.
4. Une unité *désordonnée* ne peut pas faire de mouvement par initiative, sauf si elle est *en rangs dispersés*. Ce mouvement aura alors pour but de l'éloigner de l'ennemi et/ou de la rapprocher de son bord de table ou de son campement.

Mouvement par ordre (p. 26-27)

1. Pour déclarer des ordres, vous devez désignez l'un de vos capitaines. Une fois choisi, il devra donner tous ses ordres, avant de passer au capitaine suivant.
2. Un capitaine (ainsi que le général d'armée) ne peut donner des ordres qu'aux unités de sa propre division.
3. Une unité *désordonnée*, qui a fait un mouvement par initiative, *engagée* ou *en soutien* au corps à corps ne peut recevoir d'ordre.

Ordres de divisions (p. 28)

1. On peut donner un ordre unique à plusieurs unités de la même division à condition que celles-ci soit séparées de 6" maximum l'une de l'autre. Les unités peuvent être déplacées dans n'importe quel ordre, mais une unité doit terminer son mouvement avant de passer à l'unité suivante.
2. Quand on donne un ordre de division, il est généralement le même pour toutes les unités. Cela n'empêche pas de donner un autre ordre à certaines unités si cela reste cohérent avec l'intention générale de l'ordre (comme par exemple pour permettre à une unité d'infanterie légère de former un écran de tirailleurs, ou encore pour faire traverser un terrain à certaines unités qu'elles n'auraient pu pénétrer autrement).
3. Quand on commande à une division de charger un ennemi, les unités dans l'incapacité de charger vont tenter de soutenir les unités déjà engagées, quand cela est possible. On considère qu'elles exécutent leur ordre de la meilleure manière possible.
4. Les unités qui se déplacent en division doivent toujours se retrouver à 6" maximum l'une de l'autre à la fin de leur mouvement. La division doit rester groupée et ne peut pas se séparer pour aller dans deux directions différentes. Notez que cette restriction est prioritaire sur tout ordre donné.

Déclarer un ordre (p. 26)

1. Un ordre doit être déclaré au bon moment, de façon claire et sans hésitation. Sitôt dit, chaque ordre est résolu dans son intégralité.
2. On ne peut déclarer qu'un seul ordre par unité dans la phase de mouvement.
3. Si l'unité doit charger, l'ordre doit clairement spécifier qu'il s'agit d'une charge et doit indiquer la ou les cibles (Voir les modalités de charge p. 4 de ce manuel).
4. Si l'unité doit changer de formation, l'ordre doit spécifier le changement de formation.
5. Une unité doit toujours accomplir le maximum de son ordre et ce, de la manière la plus simple et la plus directe possible.
6. Il est inutile de déclarer un ordre pour qu'une unité tire ou attaque dans un corps à corps.

Tests de commandement (p. 26)

1. Pour réussir un ordre, lancez 2D6 et comparez le jet au commandement du capitaine de la division.
2. Si les dés sont lancés avant que l'ordre soit énoncé, alors celui-ci est automatiquement un fiasco de commandement (voir ci-dessous)
3. Si le résultat est égal ou inférieur de 1 au commandement, l'unité a droit à un mouvement.
4. Si le résultat est inférieur de 2 au commandement, l'unité a droit à deux mouvements.
5. Si le résultat est inférieur de 3 ou plus au commandement, l'unité a droit à trois mouvements maximum.
6. Si le résultat est supérieur au commandement, l'ordre échoue. L'unité ne se déplace pas, sauf si elle a droit à un *mouvement gratuit* et le capitaine ne peut plus émettre d'ordre dans ce tour.
7. Si le résultat est un 12, l'ordre échoue et le capitaine commet un fiasco de commandement. Pour en connaître les effets, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous. En cas d'ordre de division, le fiasco s'applique à toutes les unités concernées.

Malus à la portée de l'ordre (p. 29)

1. Lors de la déclaration d'un ordre, si la distance entre le capitaine et l'unité est supérieure à 12", le test de commandement subira un malus de 1. Ce malus augmentera de 1 pour chaque tranche de 12" entre eux.
2. Aucun modificateur de distance n'est appliqué aux unités suivantes, sauf si elles forment une division :
   - les unités de tirailleurs / cavalerie légère / archers montés qui sont *en rangs dispersés* ;
   - une unité avec la règle spéciale *Maraudeur.*
3. Quand on donne un ordre à une division, le malus de distance est calculé en fonction de l'unité la plus lointaine du capitaine pour laquelle le malus s'appliquerait (c'est-à-dire pas une des exceptions ci-dessus). Cependant, un malus calculé s'applique à toutes les unités de la division, y compris à celles qui en auraient été normalement exemptées. Cela implique que toutes les unités sont testées avec la même valeur quand elles agissent en groupe.

Mouvements gratuits (p. 31)

1. Un mouvement gratuit ne donne droit qu'à un seul mouvement.
2. Une unité minuscule ou en formation colonne peut faire un mouvement gratuit si elle a raté son ordre.
3. Si un chariot ou un transport est sur une route ou une piste et qu'il rate son ordre, l'unité peut faire un mouvement gratuit.
4. Certaines règles spéciales comme disciplinés ou enragés donnent droit à un mouvement gratuit si l'unité rate son ordre
5. 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.
6. Dans le cas d'un ordre de division raté, seules les unités ayant droit à un mouvement gratuit peuvent en effectuer un, à condition que toutes les unités de la division ne finissent pas à plus de 6" les unes des autres à l'issue du mouvement.

BOURDE

D6 Situation (p. 30)

1	**Fuyez !** L'unité fait un demi-tour puis accomplit deux mouvements complets. Une fois qu'elle s'est déplacée, l'unité subit une perte pour représenter la perte d'hommes et d'équipement subie pendant la panique honteuse.
2	**Repli !** L'unité recule d'un mouvement complet tout en gardant son orientation initiale.
3	**À gauche !** L'unité fait un mouvement latéral complet sur son flanc gauche.
4	**À droite !** L'unité fait un mouvement latéral complet sur son flanc droit.
5	**En avant !** L'unité avance d'un mouvement complet, ce déplacement peut lui permettre de charger
6	**Foncez !** L'unité avance de 3 mouvements complets, ce déplacement peut lui permettre de charger

Ordres aux unités hors table (p. 32 à 36)

Une unité peut être hors de table pour de nombreuses raisons : règles du scénario, résultat de test de moral, fiasco de commandement, etc.

1. On peut donner des ordres aux unités qui ne sont pas encore entrées sur la table :
   - Si le capitaine est hors table, il n'y a pas de malus de distance. Si toute la division est hors table, elle peut recevoir un ordre de division sans malus.
   - Si le général est sur la table, il faut mesurer la distance entre lui et le bord de table où doit entrer l'unité ou la division.
2. Une unité qui a quitté la table peut revenir à condition qu'elle ne soit pas secouée et n'appartienne pas à une division *démoralisée* :
   - Si le capitaine est sur table, mesurez la distance entre lui et le point du bord de table où l'unité a quitté la table.
   - Si le capitaine a également quitté la table, il n'y a pas de malus de distance pour les unités sur table.
3. Une unité qui entre ou revient sur la table parcourt toujours 6" dans son premier mouvement.
4. Une division qui entre sur le champ de bataille ne sera pas forcément en mesure de faire rentrer toutes ses unités en une seule fois. On suppose que toutes les unités qui suivent derrière se sont déplacées avec le reste de leur division et elles pourront automatiquement entrer sur table dès qu'il y aura assez d'espace pour elles.

Mouvements et prox. de l'ennemi (p. 34)

1. Sauf quand elle est à proximité de l'ennemi, une unité peut accomplir un mouvement dans n'importe quelle direction et n'importe quelle orientation, tant qu'aucune figurine ne franchit plus que la distance autorisée.
2. Une unité *en rangs serrés* qui fait face à un ennemi à 12" ou moins, même partiellement, doit respecter les règles de proximité présentées ci-dessous. Les unités ennemies suivantes sont des exceptions :
   - capitaine,
   - unités de taille minuscules,
   - unités du type artilleries, chariots ou non-combattants,
   - toute unité située dans des bâtiments ou des fortifications,
   - toute unité *en rangs dispersés*.
3. Une unité *en rangs serrés* faisant face à une unité ennemie à 12" ou moins peut soit avancer vers cette unité, soit s'en éloigner, tout en continuant à lui faire face. Une unité *en rang serrés* fait face à une unité ennemie lorsque cette dernière est sur sa ligne médiane (ligne droite partant du meneur). Une unité *en rangs serrés* qui a une unité ennemie à 12" ou moins de son front mais qui n'est pas sur sa ligne médiane doit se tourner pour lui faire face lors de son mouvement. L'unité ennemie à qui elle fait face ne doit pas se situer à plus de 3 mouvements de distance.
4. Une unité *en rangs dispersés* est affectée de la même manière que ci-dessus mais avec une distance de 6" ou moins et à partir de n'importe quel point de l'unité. Tant qu'il y a un ennemi à 6" ou moins, une unité *en rangs dispersés* doit soit se déplacer vers l'ennemi le plus proche, soit s'en éloigner.

Se déplacer à travers une unité (p. 35)

1. Une unité ne peut traverser une unité ennemie mais elle peut librement traverser tout socle ou figurine de capitaine ennemi. Une unité ne peut pas non plus traverser une unité amie engagée au corps à corps, mais elle peut toutefois la rejoindre, soit en chargeant, soit en soutenant.
2. Il est possible de traverser une unité amie sans pénalité si :
   - l'une ou les deux unités sont des tirailleurs, ou toute autre infanterie *en rangs dispersés* ;
   - 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 traverse ou est traversée. Si plus de la moitié de l'unité est traversée, chaque unité doit alors faire un *test de désordre* (Voir page 11 de ce manuel).
3. Quoi qu'il en soit, une unité qui en traverse une autre doit toujours finir son mouvement en dehors d'elle.

Pousser l'artillerie (p. 36)

1. L'artillerie légère mobile se déplace à la même allure que l'infanterie. Toute unité qui se déplace plus d'une fois ne pourra pas tirer dans le tour.
2. L'artillerie moyenne ou lourde ne peut se déplacer que d'un mouvement au maximum par tour et ne peut pas se déplacer et tirer dans le même tour.

Changements de formation (p. 36)

1. Tout changement de formation doit être indiqué lors de la déclaration d'un ordre ou être énoncé à voix haute lors d'un mouvement par initiative.
2. Un changement de formation utilise un mouvement complet.
3. Pour un seul mouvement, les unités ci-dessous peuvent passer de *rangs serrés* à *rangs dispersés* (et inversement) et faire un mouvement qui n'est pas une charge :
   - tirailleurs,
   - infanterie légère,
   - cavalerie légère,
   - archers montés,
   - chars légers.
4. Une unité ne peut faire qu'un seul changement de formation lors de votre phase de mouvement.

DISTANCE DE MOUVEMENT DES UNITÉS (P. 33)

Type d'unité	Mvt
Infanterie, éléphants, chariots, artillerie légère mobile, cataphractaire, chars lourds.	6"
Chars légers et autres cavaleries *en rangs serrés*.	9"
Cavalerie légère *en rangs dispersés*, archers montés.	12"

Mouvement et formation en carré (p. 36)

1. Une unité en formation *en carré* ne peut pas se déplacer et le seul ordre qu'on puisse lui donner est de changer de formation. De plus, l'unité ne peut pas changer de formation et se déplacer dans le même tour.

Généralités sur le mouvement de charge (p. 54-55)

1. Une charge est un mouvement dont le but est d'amener une unité en contact avec l'ennemi. Souvent, une unité se déplacera plusieurs fois dans le tour, en réponse à un ordre, mais seul le dernier mouvement est une charge.
2. Une unité *en rang serrés* ne peut déclarer une charge que contre une unité ennemie à laquelle elle fait face, autrement dit située devant la figurine de son *meneur*, sur la ligne médiane de l'unité. Elle peut toujours, si elle a plusieurs mouvements, faire d'abord un mouvement pour faire face à l'ennemi, puis ensuite charger avec un autre mouvement.
3. Une charge peut résulter d'un mouvement involontaire dû à une bourde de commandement, malgré l'intention du joueur.
4. Les unités suivantes ne peuvent pas charger :
   - une unité *engagée* ou *en soutien*,
   - une unité *désordonnée* ou *secouée*,
   - une unité en colonne* ou en carré,
   - une unité d'artillerie.

   *** Une unité en colonne peut changer de formation et charger (en 2 ordres)**
5. Certaines unités ont leur propre restriction de charge, comme les unités *en rangs dispersés*. Ils sont indiqués dans les chapitres suivants ou dans les règles spéciales.

Réaction à la charge (p. 60-61)

1. Une unité qui se fait charger doit déclarer sa réaction dès qu'il a été établi que la charge aura lieu et avant de déplacer l'unité chargeante, ou bien dès que la réaction devient possible parce que d'autres unités chargeant ont bougé.
2. Les réactions suivantes sont autorisées :
   - **Tenir sa position :** L'unité qui tient sa position reste exactement où elle se trouve et attend la charge. Une unité qui est déjà *engagée* ne peut que *tenir leur position*.
   - **Tirs de contre-charge** (p. 48-49) : Une unité ayant une valeur de longue portée est autorisée à faire un tir de contre-charge. Seul ces types d'unités peuvent tirer en contre-charge :
     - infanterie,
     - cavalerie,
     - éléphants,
     - chars,
     - artillerie légère.
3. Une unité *en rangs dispersés* peut tirer en contre-charge contre une unité venant de n'importe quelle direction. Une unité qui fait un tir de contre-charge ne peut pas faire d'autre réaction à la charge comme une contre-charge ou une esquive (hormis dans le cas de la règle *tir parthe*). Résolvez les attaques après le mouvement des chargeurs, en utilisant la valeur à longue portée de l'attaque à distance. Appliquez les pertes et résolvez les éventuels tests de panique résultant de l'attaque.
   - **Esquive :** Une unité *en rangs dispersés* peut déclarer une esquive contre l'unité qui la charge. L'esquive est résolue une fois que la distance de charge est connue mais avant tout mouvement de l'unité chargeante. L'esquive fonctionne comme un ordre de mouvement (test de commandement, etc.), hormis que le ou les mouvements se feront dans la direction opposée de l'unité chargeante. En cas d'échec, l'unité pourra tout de même faire un mouvement. Si la distance de charge est supérieure à la distance d'esquive, l'unité chargée est automatiquement détruite. Si une unité qui esquive est chargé à nouveau, elle devra répondre obligatoirement par *tenir la position*.
   - **Contre-charge** : Une unité de cavalerie ou de chars chargée sur son front peut contre-charger à condition qu'elle soit en position de pouvoir charger normalement. Lorsqu'une contre-charge est autorisée, les deux unités se déplacent simultanément et se rencontrent à un point équidistant. Les deux unités sont considérées comme ayant chargé et reçoivent les bonus de combat appropriés ainsi que les effets de leurs règles spéciales qui peuvent s'appliquer à la charge. Quand la cavalerie ou des chars contre-chargent de l'infanterie *en rangs serrés*, l'infanterie est immédiatement *désordonnée* et ne reçoit pas de bonus de charge pour toucher. Quand des unités contre-chargent, toute unité de cavalerie ou de chars positionnée de manière à pouvoir les soutenir peut se joindre à la contre-charge et agir comme soutien dans l'engagement qui s'ensuit.
   - **Faire face :** Une unité de cavalerie ou d'éléphants non engagée en combat, non *désordonnée* qui est chargée sur le flanc ou dans le dos peut réagir en pivotant pour faire face aux chargeurs, à condition qu'elle ait la place de le faire. Ce mouvement se fait au même moment que la charge et est automatique.

Déplacer les unités en charge

1. Une fois que les réactions aux charges ont été déclarées et résolues, il est temps de déplacer les unités en charge.
2. Une unité qui reçoit un ordre de charge doit se déplacer vers sa cible aussi vite et aussi directement que possible. Cela s'applique à tous ses mouvements du tour et pas seulement au mouvement qui conclut l'ordre.
3. Une unité effectuant un mouvement de charge doit essayer d'attaquer une seule unité et de couvrir le maximum de son front.
4. Un ordre de charge ne doit pas préciser si une unité vise le front, le flanc ou le dos de sa cible. Cela est déterminé par la position de l'unité. Une unité charge le front si elle est située dans l'arc frontal de la cible, le flanc si elle est sur son flanc droit ou gauche, de dos si elle se situe derrière elle. Si l'unité est dans l'impossibilité de charger ce côté de l'ennemi, elle ne peut pas choisir un autre côté. La figurine du *meneur* détermine la position de l'unité : si le *meneur* est sur le flanc droit de la cible, alors toute l'unité est considérée comme étant sur le flanc droit.
5. Une unité chargeant le flanc doit se centrer sur le flanc de la cible, la figurine du *meneur* se mettant en contact avec cette dernière. Si la figurine du *meneur* ne peut pas se mettre en contact, l'unité ne peut pas être engagée au corps à corps.
6. Dans le cas d'une charge sur une cible déjà engagée, l'unité peut charger si elle peut voir la cible ou aurait pu la voir si elle n'était pas déjà engagée. Le meneur de l'unité doit finir en contact avec la cible.
7. Dans le cas d'une charge à un contre deux, la deuxième unité (adjacente à la cible principale de la charge) combattra si son meneur finit en contact avec l'unité chargeant.

Charge d'une unité en rangs dispersés (p. 59)

1. Une unité *en rangs dispersés* ne peut pas charger une unité d'infanterie ou de cavalerie *en rang serrés*. En conséquence, elle ne peut pas charger tout autre type d'unité si cela doit l'amener à s'engager (hors soutien) dans un combat avec une unité d'infanterie ou de cavalerie *en rang serrés*.
   N.B : Les unités qui ont la possibilité de changer de formation peuvent revenir *en rangs serrés* puis charger.
2. La distance de charge d'une unité *en rangs dispersés* se mesure depuis la figurine la plus proche de l'unité jusqu'au point visible le plus proche de l'unité ciblée. Si cette distance est bonne, la totalité de l'unité peut charger sans se préoccuper de la distance parcourue individuellement par chaque figurine.
3. Lorsqu'une unité *en rangs dispersés* charge une autre unité *en rangs dispersés*, on avance et regroupe ses figurines pour former une ligne irrégulière.
4. Comme les autres unités, une unité *en rangs dispersés* va charger sur le front de l'unité ennemie si elle est positionnée dans son arc frontal, de flanc si elle est de flanc, ou de dos si elle est dans son arc dorsal.
5. Une unité *en rangs dispersés* peut charger des ennemis situés dans des bâtiments ou des fortifications.

Mouvement de soutien (p. 68)

1. Une unité qui ne peut charger car son meneur ou sa ligne médiane n'est pas en face de l'unité ennemie peut se déplacer soit par initiative soit par ordre pour se mettre *en soutien* d'une unité *engagée*. Cela peut être un soutien latéral ou arrière, l'essentiel, c'est que l'unité *en soutien* soit en contact socle à socle avec l'unité *engagée*. Dans certains cas, ce mouvement de soutien peut amener le meneur ou la ligne médiane de l'unité en contact de l'ennemi, l'unité sera considérée comme *engagée* mais n'aura aucun bonus de charge.

Terrain (p. 38)

1. Les règles de terrain font partie des règles du scénario. Les règles qui suivent reflètent les usages habituels mais peuvent être modifiées quand la situation le demande. C'est aux joueurs ou à l'arbitre de décider ou de trancher.
   - **Forêt**. L'infanterie et la cavalerie *en rangs dispersés* peuvent traverser les forêts. Le mouvement de la cavalerie est réduit et est égal à celui de l'infanterie. Les autres types d'unité ne peuvent pas traverser les forêts, sauf par des routes ou des pistes.
   - **Terrain accidenté**. L'infanterie et la cavalerie *en rangs dispersés* peuvent traverser les terrains accidentés sans malus. Les autres types d'unités ne peuvent pas accomplir plus d'un mouvement. Une unité qui entre sur un terrain accidenté termine son mouvement et n'en accomplit plus d'autre. Une unité déjà située sur un terrain difficile au début de son mouvement n'accomplit qu'un seul mouvement
   - **Obstacles linéaires**. Les haies, murs et fossés sont généralement traités comme de simples éléments décoratifs ou utilisés pour délimiter des terrains. Cependant, on peut quand même les considérer comme des obstacles. Si c'est le cas, l'infanterie et la cavalerie *en rangs dispersés* peuvent traverser sans malus. Les autres types d'unités doivent sacrifier un mouvement complet pour traverser les obstacles linéaires. Un obstacle plus conséquent peut être considéré comme infranchissable.
   - **Rivières.** Les petites rivières peuvent être traitées comme des obstacles linéaires. On ne peut traverser les rivières plus importantes qu'à l'aide d'un pont ou d'un gué.
   - **Bâtiments.** On dispose les bâtiments en blocs de taille suffisante pour accueillir une unité de taille normale plus une unité minuscule (sauf si les joueurs en décident autrement). Quand on déploie l'artillerie légère dans un bâtiment au début du jeu, elle est considérée comme immobile. Seule l'infanterie peut entrer dans un bâtiment inoccupé ou livrer un assaut contre un bâtiment occupé. Pour entrer dans un bâtiment inoccupé, une unité doit entrer en contact avec son périmètre puis ensuite dépenser un mouvement pour y entrer. On réorganise alors l'unité dans le bâtiment ou la zone construite. Pour quitter un bâtiment, il faut mesurer le mouvement depuis un point de son périmètre.

Généralités sur la phase de tir (p. 40-41)

1. Une unité qui a une caractéristique de combat *courte portée* et/ou *longue portée* peut tirer pendant sa phase de tir, même si elle s'est déplacé lors de ce tour. Une unité *engagée* ou *en soutien* au corps à corps, ne peut pas effectuer de tir.
2. Le tir à *courte portée* a une portée maximum de 6". Le tir à *longue portée* a une portée comprise entre 6" et la portée maximale de l'arme.
3. Il est interdit de tirer par-dessus une unité.
4. Une unité *en rangs serrés* qui tire doit automatiquement prendre pour cible l'unité visible la plus proche (située dans son arc frontal), en mesurant la portée depuis le *meneur* de l'unité. Si plusieurs unités ennemies sont à distance égale, l'unité peut diviser ses tirs entre elles de la manière qui semble la plus adéquate aux joueurs. L'artillerie est une exception à cette règle. Voir ci-dessous.
5. Une unité *en rangs dispersés* suit les mêmes règles que ci-dessus hormis que son champs de vision est de 360° et que la portée est mesurée depuis la figurine la plus proche. (Schéma p. 48)
6. On peut ignorer les cibles suivantes au profit d'une cible plus lointaine, au choix du joueur :
   - une unité *en rangs dispersés*,
   - artillerie,
   - chariots, charrettes et cibles de même nature,
   - unité qui n'est que partiellement dans l'arc frontal (moins de la moitié),
   - unité qui n'est que partiellement visible du tireur (moins de la moitié de l'unité visible),
   - unité occupant un bâtiment ou située à couvert,
   - unité visible à travers des intervalles étroits (plus étroits que la propre longueur de l'unité).
7. Une unité pouvant tirer à longue portée peut également tirer pendant d'autres phases du tour ou durant le tour de l'adversaire, grâce aux tirs de contre-charge ou aux tirs d'opportunité comme indiqué plus loin.

Tir d'artillerie (p. 51)

1. Une pièce d'artillerie suit les mêmes règles de tir qu'une unité normale mais avec les exceptions suivantes :
   - L'artillerie légère peut accomplir au maximum un mouvement et tirer dans le même tour. L'artillerie moyenne et lourde ne peut pas se déplacer et tirer dans le même tour.
   - L'artillerie doit tirer sur l'unité ennemie la plus proche si cette unité est située à moins de la moitié de la portée maximale de l'arme. Cependant, si aucune unité ennemie n'est située à moins de la moitié de la portée maximale, alors l'unité d'artillerie peut tirer sur n'importe quelle unité ennemie située dans son arc frontal.
   - L'artillerie peut également tirer par-dessus une unité, vers une cible qu'elle peut voir. Il doit y avoir 6" de terrain dégagé, à la fois devant le tireur et devant la cible.
   - L'artillerie ne peut tirer à travers un intervalle inférieur à 3".

Tir et panique

1. Un tir a plusieurs façons de provoquer un *test de panique* à l'unité ciblée, veuillez consulter la page 10 de ce manuel pour plus d'informations.

Résoudre un tir (p. 44-47)

1. Désignez une cible éligible à vos tireurs.
2. Lancez 1D6 pour chaque valeur de tir de l'unité et si nécessaire, prenez en compte les modificateurs de tir. Chaque dé qui indique un résultat de 4 ou + (une fois les modificateurs appliqués) sont des "touches". Tout autre résultat est considéré comme un échec.
3. Dans le cas de cibles visibles à travers des intervalles plus étroits que la longueur de l'unité, on réduit le nombre de dés lancés proportionnellement à la taille de l'intervalle.
4. Si l'unité ennemie possède une sauvegarde de moral (prenez en compte les éventuels modificateurs de sauvegarde de moral, voir ci-contre), elle doit maintenant lancer 1D6 pour chaque "touche" subie par son unité. Si le résultat est égal ou supérieur à sa sauvegarde, la blessure est annulée. Sinon l'unité subit une blessure.
5. En fonction des blessures subies, l'unité peut passer en état *secouée* ou *brisée* comme décrit page 11.

Généralité de la phase de combat (p. 52-53)

1. Une unité dont le *meneur* ou sa ligne médiane est en contact avec l'ennemi est considérée comme *engagée*, sinon l'unité est considérée *en soutien*.
2. Lors de chaque phase de combat, les unités *engagés* (avec éventuellement leurs unités *en soutien*) de chaque camp se livrent un round de corps à corps.
3. Une unité combattra toujours dans l'état où elle était au début du round.
4. Chaque round de corps à corps est résolu l'un après l'autre dans l'ordre choisi par le joueur dont c'est le tour.
5. Un round se déroule de la manière suivante :
   - Livrez un round de corps à corps.
   - Calculez le résultat de combat.
   - Le perdant effectue un test de panique.
   - Fuite du perdant et poursuite du gagnant.
6. Une unité *engagée* ou *en soutien* ne peut pas se déplacer dans la phase de mouvement, ni tirer lors de la phase de tir.

Tir d'opportunité (p. 50)

1. Seules les unités disposant d'armes à longue portée peuvent faire des tirs d'opportunité.
2. Une unité peut tirer sur une unité ennemie qui croise son front à moins de 12". Cela peut arriver soit dans le tour de l'adversaire, soit, plus rarement, lors d'une *percée* qui suit un corps à corps, lors de n'importe quel tour.
3. La cible doit parcourir au moins la moitié du front du tireur et doit terminer son mouvement avant que l'on résolve le tir.

MODIFICATEURS DE TIR

Situation	Mod.
Colonne ou tortue. Les unités en colonne ou tortue ne peuvent pas faire d'attaque à distance.	-
Carré. Les unités en carré sont limitées à un seul dé.	1D6
Bâtiments. Les unités occupant des bâtiments sont limitées à un maximum de deux dés pour chaque côté, sans dépasser le total de leur valeur de tir. Voir les règles des bâtiments.	2D6 par côté

MODIFICATEURS POUR TOUCHER AU TIR

Situation	Mod.
L'unité est secouée et/ou désordonnée.	-1
La cible est partiellement cachée, en rangs dispersés, du type artillerie ou chariot.	-1
Si l'unité attaquante cible : - le front d'une unité d'infanterie lourde, - le front/flancs/dos d'une unité de cataphractaires ou d'une infanterie lourde en formation tortue.	-1
Tir de contre-charge.	-1
Tir d'opportunité.	-1
Tir à longue portée. S'applique à toutes les cibles situées à plus de 12".	-1

PORTÉE DES ARMES DE TIRS

Type d'armes	Portée
Javelines, dards et autres armes de jets	6"
Frondes	12"
Arcs, arbalètes et frondes à manche	18"
Artillerie légère	24"
Artillerie moyenne	36"
Artillerie lourde	48"

Livrer un round de corps à corps (p. 62)

1. Lors d'un round, toutes les unités *engagées* et *en soutien* de chaque camp frappent simultanément. C'est au choix des joueurs de savoir qui commencera les hostilités.
2. Avant de jeter les dés d'attaque, le joueur doit désigner les cibles de chacune de ses unités *engagées* et *en soutien*.
3. Lancez 1D6 pour chaque valeur de combat de l'unité. Si c'est le premier round de corps à corps, veuillez utiliser la valeur combat *choc* ; sinon, veuillez utiliser la valeur de combat *mêlée*. Chaque dé qui indique un résultat de 4 ou + (une fois les modificateurs appliqués) est une "touche". Tout autre résultat est considéré comme un échec.
4. Si l'unité ennemie possède une sauvegarde de moral (prenez en compte les éventuels modificateurs de sauvegarde de moral, page 7), elle doit maintenant lancer 1D6 pour chaque "touche" subie par son unité. Si le résultat est égal ou supérieur à sa sauvegarde, la blessure est annulée. Sinon, l'unité subit une blessure.
5. En fonction des blessures subies, l'unité peut passer en état *secouée* ou *brisée* comme décrit page précédente.

Corps à corps multiple (p. 64)

1. Quand une unité est engagée sur plusieurs côtés, ses attaques sont distribuées de la manière suivante. Si elle combat sur son front, au moins la moitié de ses attaques doit être portée contre l'ennemi situé sur son front, en répartissant uniformément les attaques quand deux ennemis ou plus sont en contact sur son front. La moitié des attaques au plus peut être répartie entre les flancs. Si l'unité n'est pas engagée sur le front, toutes ses attaques peuvent être allouées à son arrière. Si elle combat sur le front, toutes les attaques non allouées au front peuvent être allouées à l'arrière.
2. Les unités en soutien font porter leurs attaques sur la même cible que l'unité qu'elles soutiennent. Une unité peut potentiellement soutenir deux unités au combat, auquel cas elle répartit ses attaques entre les deux.

Serrer les rangs (p. 66)

1. Une unité d'infanterie lourde équipée de boucliers peut *serrer les rangs* au début de n'importe quel round de combat, ce qui lui fait subir un malus de -1 pour toucher mais lui octroie un bonus +1 à la sauvegarde de moral. L'effet prend fin à l'issue du round mais l'opération peut être répétée au round suivant.

Unité en soutien (p. 66-70)

1. Une unité *en rangs serrés* positionnée en contact d'une unité *engagée* mais n'ayant pas sont meneur en contact de l'ennemi est considérée comme *en soutien* et utilise pour le corps à corps sa valeur de combat *courte portée*.
2. Les attaques des unités *en soutien* ne bénéficient jamais du modificateur pour toucher, Charge & Victoire.
3. Les unités qui ne peuvent pas être soutenues au corps à corps sont indiquées ci-dessous :
   - unités *en rangs dispersés*,
   - unités du type artillerie, chariot, char à faux,
   - unités dans un bâtiment, sauf par des unités situées dans le même bâtiment,
   - unités en formation carré, tortue ou en coin (*sauf par des unités amies que la formation en coin entourent*),
   - unités de cavalerie par les éléphants.
4. Une unité ne peut bénéficier que de trois soutiens au maximum : un sur chaque flanc et un sur l'arrière.
5. **Soutien latéral.** Une unité qui est *en soutien latéral* est située sur l'un des flancs de l'unité engagée et doit aligner son front à celui de cette dernière. L'unité qui soutient peut aussi être inclinée, seul son coin avant étant en contact avec l'unité ennemie. Pour qu'il y ait soutien, la figurine du *meneur* ne doit pas être en contact avec l'unité ennemie et la figurine du meneur de l'unité ennemie ne doit pas être en contact avec l'unité adverse. Sinon, l'unité est engagée. Il ne peut y avoir qu'une unité en soutien sur chaque flanc.
6. **Soutien arrière**. Une unité *en soutien arrière* a son front en contact avec le dos de l'unité amie engagée au corps à corps, cette dernière doit occuper sa ligne médiane. Une seule unité peut en soutenir une autre de dos.
7. Une unité *en rangs dispersés* n'a besoin que d'une figurine en contact avec le flanc ou le dos de l'unité *engagée* pour être considéré comme *en soutien latéral ou arrière*.
8. Une unité peut apporter un soutien à deux unités amies engagées. Dans ce cas, on répartit ses attaques entre les deux combats.
9. Le nombre d'attaques apportées par les unités en soutien est modifié par leur formation, comme pour un tir.

MODIFICATEURS D'ATTAQUES

Situation	Mod.
Colonne. Une unité en formation colonne est limité à un unique dé de combat, quelle que soit sa taille.	1D6
Carré/Bâtiments. Une unité en formation carré ou dans un bâtiment est limitée à un maximum de deux dés de combat pour chaque côté, sans dépasser sa valeur totale de choc ou de mêlée.	2D6 par côté

MODIFICATEURS POUR TOUCHER AU COMBAT

Situation	Mod.
Charge. Lorsqu'une unité *engagée* a chargé ou contre-chargé, ce bonus s'applique au 1er round de combat.	+1
Victoire. Lorsqu'une unité *engagée* a gagné un round de combat, ce bonus s'appliquera au round suivant.	+1
Position surélevée. Lorsqu'une unité est située sur une position plus élevée que l'unité adverse et n'a ni chargé, ni contre-chargé lors de ce tour ou ne s'est pas déplacé lors du round précédent, ce bonus s'applique pour ce round.	+1
L'unité attaquante est secouée et/ ou désordonnée.	-1
L'unité attaquante est en rangs dispersés.	-1
Flanc/dos. Lorsqu'une unité est engagée de flanc et/ou de dos, elle subit ce malus sur tous ses jets d'attaques.	-1

MODIFICATEURS DE SAUVEGARDE DE MORAL

Situation	Mod.
Carré ou coin. Ces formations défensives forment de véritables murs vivants.	+1
Couvert. Une unité située dans une forêt, derrière une haie ou équivalent bénéficie de sa protection.	+1
Tortue. Une unité en formation tortue obtient une protection supplémentaire.	+2
Bâtiments. Quand une unité occupe un bâtiment de type maison ou ruine, elle profite de son couvert lourd.	+2
Fortifications. Une unité abritée derrière de tels bâtiments est considérablement protégée des tirs.	+3
Tir d'artillerie légère. Cette arme est tellement puissante qu'elle fait fi des armures les plus légères.	-1
Tir de l'artillerie moyenne ou lourde. Cette arme est tellement puissante qu'elle fait fi des armures.	-2
Colonne. L'unité n'est pas préparée au combat et va rapidement sombrer dans le désordre.	-2

Calcul du résultat de combat (p. 70)

1. On détermine le résultat de combat dès que toutes les unités qui prenaient part au round de corps à corps ont combattu, y compris les soutiens et les capitaines.
2. Le résultat de combat de chaque camp est égal au nombre de blessures infligées à l'ennemi pendant ce combat. Ne prenez PAS en compte les blessures sauvegardées mais uniquement les blessures réellement faites. N.B : N'incluez pas les blessures causées par des tirs de contre-charge ou d'opportunité ayant eu lieu avant le combat ; en revanche, ajoutez les capitaines blessés ou tués lors de ce round (comptez une blessure par capitaine).
3. Le camp qui a le plus haut résultat de combat est considéré comme le vainqueur. Si les deux camps ont le même résultat de combat , il y a dans ce cas une égalité et l'affrontement se poursuivra au tour suivant.

Situation particulière (p. 70-71)

1. Toutes unités *engagées*, *brisées* (p. 7) ayant perdues sont immédiatement retirées du jeu et sont considérées comme détruites. Il est inutile de leur faire passer un *test de panique*.
2. Toutes les blessures en excès infligées aux unités *engagées* ou *brisées* sont réparties parmi les unités *en soutien*. Si ces dernières n'ont pas d'unité *en soutien*, les blessures en excès sont ignorées. Dans d'autres cas, les blessures en excès sont réparties le plus uniformément possible entre les différents soutiens de l'unité *engagée* ou *brisée*, en commençant par les soutiens latéraux. Les unités *en soutien* ne peuvent pas dépasser leur valeur de résistance de cette manière, les blessures en excès restantes sont alors ignorées.

Test de panique de l'unité perdante (p. 71)

1. A l'exception des unités *brisées*, les unités *engagées* ayant perdu un corps à corps doivent faire un *test de panique*, veuillez consulter la page 10 de ce manuel pour plus d'informations et connaître le devenir de ces unités.

Fin du combat (p. 71)

1. À la fin d'un combat, les unités ennemies peuvent être encore engagées au corps à corps (égalité ou résultat indomptable au test de panique), ce dernier se poursuivra alors lors du round suivant.

Mouvement d'unités victorieuses (p. 78-79)

1. Si une unité victorieuse n'a plus d'unité ennemie en contact avec elle (en replis ou détruite), elle peut alors accomplir un mouvement si elle le souhaite, même si elle est *désordonnée*.
2. Ce mouvement peut ramener l'unité vers l'avant, en contact avec l'ennemi qui a reculé. Le combat se poursuivra dans le round suivant et l'unité victorieuse bénéficiera du bonus de +1 pour avoir gagné.
3. Sinon, l'unité victorieuse peut se déplacer comme elle le désire, en respectant s'il y a lieu les règles de proximité, ce qui l'obligera généralement à toujours faire face à l'ennemi.
4. Les unités *en soutien* font autant que faire se peut la même action que l'unité qu'elles soutenaient et essaieront de continuer à apporter leur soutien. Cela peut amener une unité *en soutien* dans une position où elle sera *engagée*.

Bâtiments & mouvement d'unité victorieuse.

1. Quand une unité située dans un bâtiment est détruite, les unités vainqueurs peuvent immédiatement prendre possession du bâtiment. Cela compte comme leur mouvement d'unité victorieuse. Les unités en soutien ne sont pas obligées de maintenir leur soutien et peuvent accomplir le mouvement de leur choix.

Percée (p. 78-79)

1. Si toutes les unités engagées contre une unité victorieuse sont détruites et que cette dernière n'est ni *secouée*, ni *désordonnée*, alors elle peut accomplir une *percée*. Une *percée* se limite à un maximum de deux mouvements dans l'arc frontal de l'unité. Ce mouvement peut être une nouvelle charge.
2. Quand une percée permet à une unité de poursuivre le même engagement (en entrant en contact une unité qui était en soutien par exemple), le combat se poursuivra au round suivant et l'unité victorieuse sera considérée comme étant en charge.
3. Quand une percée permet la rencontre d'une nouvelle unité ennemie non engagée dans un combat, alors on résout immédiatement ce nouveau combat. L'unité victorieuse compte comme ayant chargé. Mais si ce second engagement se termine lui aussi par la destruction de l'ennemi, le vainqueur ne fera pas de nouvelle *percée*. Une seule *percée* est autorisée par unité et par tour.
4. Quand une *percée* permet à une unité victorieuse de rejoindre un nouveau combat pas encore résolu dans ce round, l'unité victorieuse doit combattre dans ce round, en comptant comme ayant chargé.
5. Si la *percée* d'une unité victorieuse rencontre une unité ennemie engagée au combat mais ayant déjà résolu son corps à corps, alors elle se joindra au combat et participera lors du round suivant en comptant comme ayant chargé.
6. Une *percée* est une charge et les cibles ont droit aux mêmes réactions. Cela peut conduire à des tirs de contre-charge de la part des unités chargées, ou encore à des tirs d'opportunité de la part d'unités voisines.
7. Des contacts accidentels (unités ennemies en contact sans être engagées ni en soutien) sur le front de l'unité victorieuse peuvent bloquer son mouvement. Dans ce cas, les unités doivent reculer. Noter que les unités d'artillerie ne peuvent pas bloquer le mouvement et sont alors détruites.

Test de panique (p. 72-78)

1. Un test de panique à lieu quand :
   - une unité est *secouée* à cause d'un tir (normal, de contre-charge ou d'opportunité) ;
   - une unité *secouée* a des pertes au tir (normal, de contre-charge ou d'opportunité) ;
   - sur un 6 naturel au jet pour toucher au tir (normal, de contre-charge ou d'opportunité) lorsqu'après modificateur le résultat à obtenir est de 5 ou - ;
   - sur deux 6 naturels au jet pour toucher au tir (normal, de contre-charge ou d'opportunité) lorsqu'après modificateur 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. Cela peut signifier que les deux camps au corps à corps peuvent potentiellement être détruits.
   - pour l'unité en *soutien* quand l'unité soutenue a eu un résultat déroute au *test de panique* ou est *brisée*.
2. Pour effectuer un *test de panique*, lancez 2D6 et consultez le tableau de panique ci-contre. 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*.

Résultat du test de panique au tir

1. **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.
2. **Confusion** : Identique à indomptable hormis que l'unité est *désordonnée*.
3. **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*.
4. **Retraite désordonnée :** Identique à une retraite, hormis que l'unité est *désordonnée*, quelqu'en soit les circonstances.
5. **Déroute si secoué :** Si l'unité était déjà secouée, elle est immédiatement en déroute, veuillez retirer l'unité du jeu.
6. **Déroute si blessure :** Si l'unité a subit des blessures, elle est immédiatement en déroute, veuillez retirer l'unité du jeu.
7. **Déroute :** veuillez retirer l'unité du jeu.

Résultat du test de panique au cors à corps

1. **Indomptable** : L'unité réussi brillamment son test de panique et ne subit aucune contrainte.
2. **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.
3. **Repli désordonné :** Identique à un replis, hormis que l'unité est *désordonnée*, quelqu'en soit les circonstances.
4. **Repli anarchique :** Identique à un replis, hormis que toutes les unités (engagées et en soutien) sont automatiquement *désordonnées*, quelqu'en soit les circonstances.
5. **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.
6. **Déroute :** veuillez retirer l'unité du jeu. Toute unité en soutien doit immédiatement faire un test de panique.

Unité amie lors d'une retraite ou d'un repli

1. Une unité amie non engagée et non *désordonnée* située sur le chemin d'une unité qui recule peut se déplacer au maximum d'un mouvement pour lui laisser le passage. Si elles le font, l'unité qui recule devient automatiquement *désordonnée* et l'unité qui fait place fait un test de désordre. Si les unités amis sont incapables de faire place, ou ne le souhaitent pas, l'unité qui recule est détruite.

Test de panique au combat et situation spéciale (p. 79)

1. **Carrés & bâtiments.** Une unité *en carré* 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*.
2. **Position surélevée.** 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*.
3. **Artillerie et chariot.** Ces unités transforment tout résultat *replis* en *déroute*, qu'elle soit *engagée* ou *en soutien*.

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 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.	Retraite 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

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

Désordres (p. 74)

1. Un désordre peut être causée par :
   - un résultat confusion, retraite désordonnée, replis désordonnée et replis anarchique obtenue lors d'un test de panique,
   - un test de désordre raté pour traverser ou laisser la place à une autre unité
   - une unité forçant une unité amie à lui laisser la place quand elle recule,
   - l'infanterie *en rang serrés* qui se fait contre-charger par de la cavalerie ou des chars,
   - une unité qui fuit et qui est obligée de faire des mouvements supplémentaires pour ne pas se superposer à des unités amies, ou qui est incapable de fuir à cause d'un terrain infranchissable, d'ennemis, de troupes engagées au corps à corps, etc,
   - dans des cas particuliers comme les unités équipés de lance ou de pique.
2. **Test de désordre.** Dans certaines situations une unité devra faire un test de désordre. Lancez 1D6, sur un résultat de 4+, le test est réussi sinon l'unité est *désordonnée*.
3. **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 ni 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.
4. A la fin de votre tour, toutes vos unités *désordonnées* qui ne sont pas *engagées* ou *en soutien* au corps à corps recouvrent leur état normal. (Retirez-leur leur marqueur *désordonnée*).

États des unités/divisions

1. **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.

2. **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.
3. **Désordonné :** Voir paragraphe précédent.
4. **Unité d'une division démoralisée :** lorsqu'une division a plus de la moitié de ses unités, hors de table, détruite ou secouée, elle est alors considérée 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 percée mais peut contre-charger.

Blessures excédentaires

1. Les blessures excédentaires sont les blessures qui dépassent la résistance d'une unité. Celles-ci sont généralement retirées une fois les effets ci-dessous appliqués :
   - Lors d'un tir, chaque blessure excédentaire provoque un malus de -1 au test de panique.
   - Lors d'un corps à corps, chaque blessure excédentaire compte dans le résultat de combat.
2. Si les blessures excédentaires sont égal ou plus à la résistance de l'unité ciblé, celle-ci est immédiatement considéré comme détruite.
3. Les unités *en soutien* reçoivent les blessures excédentaires de l'unité *engagée* comme des blessures classiques.

Capitaines (p. 80-83)

1. Un capitaine est représenté de la manière que vous souhaitez, c'est-à-dire que cela peut être une figurine montée, à pieds, accompagnée ou seule. La seule restriction est que la taille du socle ne peut excéder 60 mm de diamètre.
2. Le général d'armée a le droit de relancer les dés quand il donne un ordre et peut le faire quel qu'en soit le résultat, même un fiasco. Le nouveau résultat doit être conservé, même s'il est pire que le premier jet. Le général d'armée ne peut relancer les dés qu'une seule fois par tour.
2. Lorsqu'un capitaine de division est tué, il est remplacé par l'un de ses lieutenants. Ce dernier est immédiatement placé à 12" de n'importe quelle unité de sa division et aura un *commandement* inférieur de -1 (maximum à 5). Un lieutenant suit exactement les mêmes règles qu'un capitaine. Si le lieutenant est tué à nouveau, suivez les règles ci-dessus.
3. Un capitaine ne peut être pris pour cible de quelconque manière, tir, charge, etc.

Ordres spéciaux

1. Quand un capitaine est à 12" ou moins d'une unité de sa propre division, il peut donner l'ordre «Suivez-moi !». Qu'il soit réussi ou non, l'ordre «Suivez-moi !» termine toujours la sous-phase d'ordres du capitaine. S'il est réussi, le capitaine se joint à l'unité et peut accomplir trois mouvements au choix, en respectant les contraintes de la règle.
2. Quand un capitaine est à 12" ou moins d'une unité de sa propre division et qu'elle a subi 2 pertes ou plus, il peut donner l'ordre "Ralliement !". Qu'il soit réussi ou non, un ordre "Ralliement !" termine toujours la sous-phase d'ordre du capitaine. S'il est réussi, le capitaine se joint à l'unité et lui enlève un pion perte/dégât.

Mouvement du capitaine (p. 36)

1. Un capitaine peut se déplacer jusqu'à 24" quelle que soit la manière dont il est monté. Son éventuelle monture ne lui donne pas de pénalité de mouvement. Un capitaine se déplace uniquement après avoir donné tous ses ordres.
2. Un capitaine peut rejoindre une unité engagée (pas en soutien) à moins de 12", dans n'importe quel tour (y compris celui de l'adversaire) et à n'importe quel moment mais avant que les attaques de corps à corps ne soient résolues.
   Un capitaine qui rejoint une unité engagée dans un combat doit rester avec elle jusqu'à ce qu'elle ne soit plus engagée, ou qu'il soit blessé ou tué.
3. Un capitaine peut traverser librement tout élément de décors ainsi que toute unité de son camp (et être traversé librement par ces dernières). Si une unité recouvre l'emplacement d'un capitaine, ce dernier est alors déplacé juste assez pour permettre à l'unité d'occuper sa position.
4. Un capitaine ne peut pas traverser les unités ennemies, mais peut traverser librement tout capitaine ennemi.
5. Si une unité ennemie entre en contact avec un capitaine, ce dernier doit immédiatement rejoindre une unité amie à moins d'un mouvement de distance. S'il en est incapable, il est considéré comme capturé et est retiré du jeu.

Un capitaine au corps à corps

1. Un général d'armée a trois attaques, un capitaine en a deux et un lieutenant n'a qu'une attaque. Cela peut varier selon les armées et les scénarios.
2. Un capitaine qui rejoint une unité engagée au corps à corps peut ajouter tout ou une partie de ses attaques à celles de l'unité. En aucun cas, le nombre d'attaques de l'unité peut être doublé.

Risque du capitaine

1. Un capitaine qui rejoint une unité détruite ou brisée doit faire un test sur 1D6 : 1-2 = tué (compte comme perdu), 3-4 = blessé (voir ci-dessous), 5-6 = indemne. Un capitaine blessé ou indemne doit immédiatement faire un mouvement pour rejoindre une unité amie, sinon il est considéré comme étant capturé.
2. Un capitaine qui rejoint une unité qui devient *secouée* suite à une attaque à distance, ou qui subit de nouvelles pertes alors qu'elle était déjà *secouée* doit faire un test sur 2D6. Sur un résultat de 12, le capitaine a été touché : lancer 1D6 pour déterminer ce qui lui arrive. 1-3 = tué, 4-6 = blessé (voir ci-dessous).
3. Un capitaine qui se joint à une unité engagée (pas en soutien) au corps à corps prend le risque d'être blessé ou tué, quel que soit le résultat du combat. Une fois que les attaques ont été résolues, l'unité ennemie du capitaine en question lance 2D6 pour déterminer si il est touché. On ajoute 1 au total pour toute attaque apportée par le commandant au-dessus de 1 (0 pour 1 attaque, +1 pour 2 attaques, +2 pour 3 attaques). Sur un résultat de 12 ou plus, le capitaine est touché. Lancez 1D6 : 1-3 = tué, 4-6 = blessé (voir ci-dessous). Si le capitaine est tué ou blessé, cela inflige une perte supplémentaire pour déterminer le résultat du combat.
4. Un capitaine blessé ne peut plus lancer d'attaque au corps à corps et ne peut rejoindre aucune unité engagée (pas en soutien) au corps à corps. Si il faisait déjà partie d'une unité engagée au corps à corps, il doit rester avec elle jusqu'à ce qu'elle ne soit plus engagée. Autrement, un capitaine blessé peut bouger et donner des ordres normalement.

Victoire et défaite (p. 83-84)

1. Une armée est vaincue quand plus de la moitié de ses divisions sont *démoralisées*. Toutes les divisions de l'armée sont alors considérées comme démoralisées.
2. Une division est *démoralisée* quand, au début de son propre tour de jeu, plus de la moitié de ses unités sont soit détruites, soit secouées, ou encore ont quitté la table.
   Une division est aussi *démoralisée* si toutes ses unités restantes sont *secouées* à la fin de sa phase de mouvement. Les unités suivantes ne sont pas prises en compte pour ces calculs, sauf si elles composent la majorité des unités de la division :
   - tirailleurs ;
   - artillerie légère ;
   - unité minuscule ;
   - infanterie légère/cavalerie légère ou autres, sur accord mutuel des joueurs en début de partie.
3. Une fois qu'une division est *démoralisée*, aucune de ses unités déjà *secouées* ou qui deviendront *secouées* ne peut être ralliée. Elles demeureront *secouées* jusqu'à la fin.
4. Les divisions *démoralisées* doivent essayer de quitter le champ de bataille le plus rapidement possible. Les unités non engagées se retirent même quand aucun ordre n'est donné et même quand l'unité est *désordonnée*. Les unités qui ratent un ordre se déplacent également une fois (mouvement gratuit).
5. Les unités de divisions *démoralisées* n'ont pas le droit de charger un ennemi, bien qu'elles puissent contre-charger si elles en ont la possibilité.