

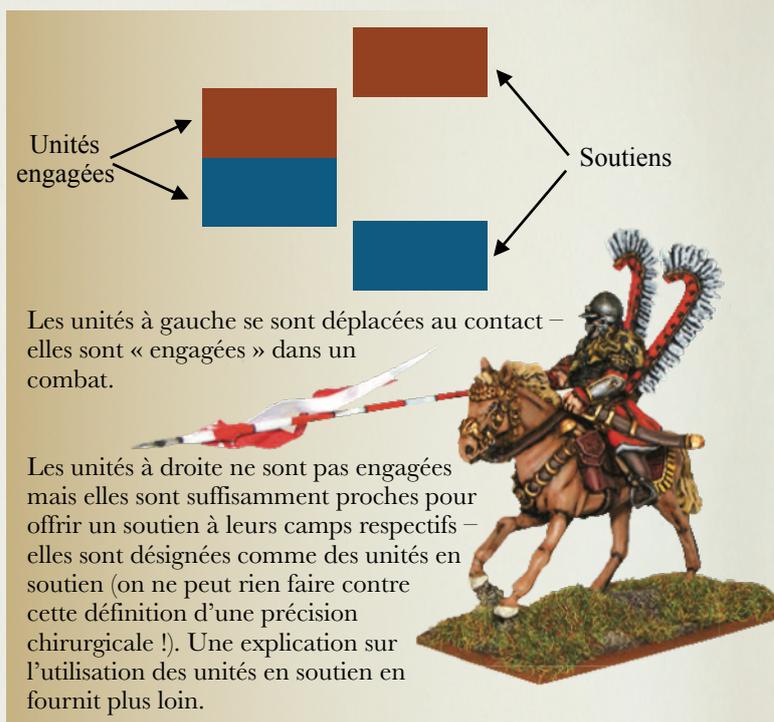
# LE CORPS À CORPS

Cette section couvre les combats quand ils deviennent des affrontements rapprochés et individuels. Ce type de combat est également défini sous les termes de combat « homme à homme », de combat « rapproché » et occasionnellement de combat en « mêlée ». Toutes ces définitions décrivent la même chose, un combat décisif livré au corps à corps, au moyen de piques, d'épées et d'autres armes du même type, ainsi que des échanges de tirs de pistolet délivrés au contact de l'ennemi.

## Comment fonctionne un corps à corps ?

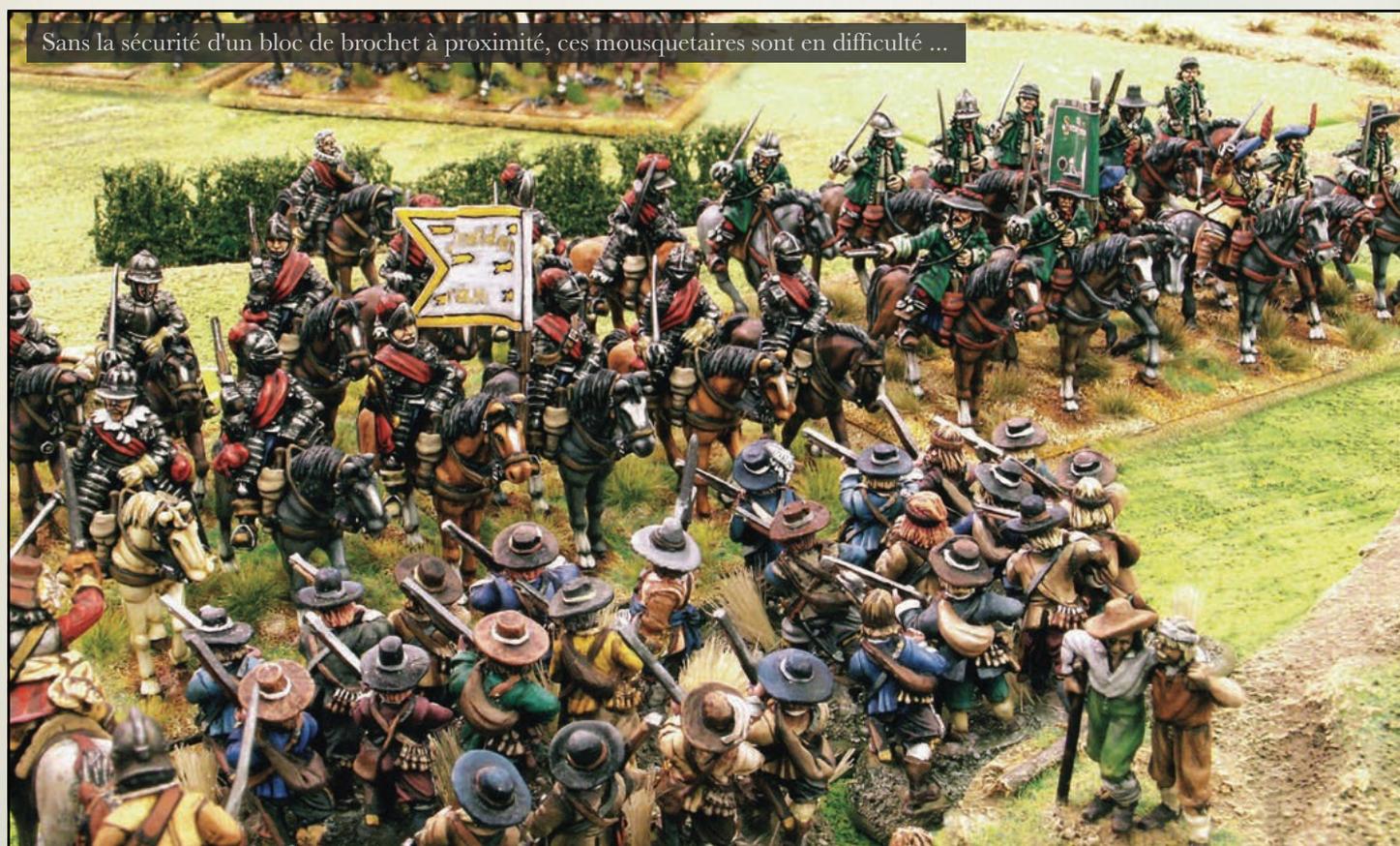
Les unités initient leur combat en corps à corps en chargeant l'ennemi lors de la phase de Commandement, qui est détaillée plus haut. Une fois que les unités se sont déplacées au contact de l'ennemi, elles sont « engagées dans un combat » et vont échanger des coups comme décrit dans la règle qui suit. En plus des unités qui sont en contact, la règle permet aux unités qui sont proches d'ajouter leur force au combat même si elles ne sont pas elles-mêmes « engagées » - on dit que ces unités sont en « soutien ». de cette manière, nous pouvons représenter le désordre et la confusion que constituent généralement des engagements de ce type.

Un engagement au corps à corps représente des unités ennemies qui se combattent l'une et l'autre en y ajoutant des unités proches qui sont considérées comme en soutien. Le rôle d'une unité en soutien est détaillé un peu plus loin. Pour le moment, la chose la plus importante à se souvenir est que les unités engagées au corps à corps et les Soutiens font partie d'un même combat, comme décrit dans le schéma ci-dessous



## Chargez !

Un mouvement de charge est nécessaire pour amener une unité au contact de l'ennemi. Souvent, une unité qui effectue une charge devra utiliser plusieurs mouvements successifs, mais seul



le **dernier mouvement** qui amène le contact est considéré comme un mouvement de charge. Ce mouvement final ne représente pas nécessairement une ruée désordonnée vers un ennemi en position d'attente ; une charge peut aussi illustrer une avance prudente entrecoupée d'échanges de tirs. Nous employons le terme charge plus parce qu'il est pratique, recèle une connotation dramatique et donc mémorisable, que comme une description précise du mouvement de l'unité.

### ***Déclarez votre intention de charger !***

Un joueur qui désire voir charger une de ses unités doit clairement en donner l'ordre lors de la phase de Commandement de son tour. Il peut également désigner la ou les unités ciblées par la charge. Un joueur qui souhaite faire charger une unité par un mouvement d'initiative doit annoncer son intention avant de commencer le déplacement. Il est important de se rappeler de cette règle car l'ennemi a parfois la possibilité de réagir et éventuellement affecter le mouvement de charge de l'attaquant.

Souvenez-vous, si une unité n'a pas reçu de manière explicite l'ordre de charger durant la phase de Commandement, n'est pas autorisée à le faire, bien que cette manœuvre puisse être aussi la conséquence d'une *bourde* ou d'une règle spéciale (voir les chapitres « Bourde », page 34, et « Une sélection de règles utiles », page 86, pour plus de détails sur les charges compulsives).

Avant d'aller plus loin, il est utile de préciser qu'une unité peut recevoir un ordre de charger un ennemi se trouvant hors de portée de manière lui à éviter des mesures fastidieuses et permettre à son unité de se déplacer dans la bonne direction sans subir aucune gêne. Cependant, aucun avantage n'est jamais accordé à une unité qui procède comme cela. Tous les bonus de Commandement, et les mouvements gratuits sont pris en compte que si l'unité ennemi peut être atteinte, en d'autres mots que si la charge est possible. Cette règle n'a pas pour but d'empêcher les joueurs d'adopter une approche désinvolte à de telles choses, mais seulement de veiller à ce que cet avantage injuste soit conféré ou retiré, lorsqu'ils le font!

### ***Troupes n'ayant pas le droit de charger***

Les troupes qui sont décrites ci-dessous ne sont pas autorisées à effectuer une charge, sauf dans le cas où une règle spéciale spécifierait qu'elles seraient autorisées à le faire.

- **Unités déjà engagées dans un combat** : les unités qui sont déjà engagées dans un combat, que cela soit au contact ou en soutien, ne sont pas autorisées à charger, que cela soit suite à un ordre ou un mouvement d'initiative, et même si l'opportunité se présente à elles.
- **Unités Désorganisées** : les unités Désorganisées ne peuvent recevoir d'ordre et sont seulement autorisées à se retirer par un mouvement d'initiative. Même si, exceptionnellement, quelques situations permettent à une unité Désorganisée d'effectuer un mouvement, elle ne peut jamais effectuer une charge.
- **Unités Secouées** : Une unité Secouée ne peut pas charger. Les unités Secouées sont celles qui ont subies un nombre de Pertes égal à leur Endurance, comme décrit en page 77. Certaines unités ne peuvent pas initier de combat

au corps à corps, même si elles se retrouveraient obligées de charger via l'emploi de règles spéciales, qui sont décrites plus loin.

- **Colonne** : les unités qui sont en formation en colonne ne peuvent pas charger l'ennemi. Les colonnes peuvent recevoir un ordre de passer en formation de combat et ensuite charger, mais ne peuvent pas charger pendant qu'elles restent en colonne
- **Artillerie** : les unités d'artillerie ne peuvent jamais charger.
- **Hérisson** : les unités en formation Hérisson ne peuvent pas charger. Elles sont dans une formation défensive stationnaire et elles ne peuvent pas initier de combat au corps-à-corps, même si elles se retrouveraient obligées de charger via l'emploi de règles spéciales, qui sont décrites plus loin.
- **Tirailleurs** : les unités en tirailleurs ne sont pas autorisées à charger les unités d'infanterie et de cavalerie ennemies sauf si ces dernières ont aussi en formation tirailleurs. Ils y a quelques exceptions et autres situations exceptionnelles qui sont décrites dans la section « Les tirailleurs et les charges ».

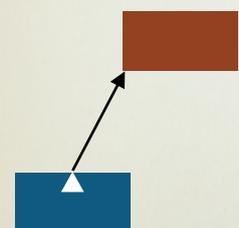
Notez que, contrairement aux attentes de quelques étudiants des batailles, il n'y a aucune règle qui interdise à l'infanterie de charger la cavalerie ; cependant, dans la plupart des situations, cela se traduit par un mouvement un peu précipité. Les unités de cavalerie peuvent facilement esquiver une charge d'infanterie ou même contre-charger (avec des résultats souvent dramatiques pour l'infanterie). Nous y reviendrons dans la description des règles sur la contre-charge et le mouvement d'esquive.

### ***Mesurer la distance de charge***

Avant d'effectuer son mouvement de charge sur un ennemi, on doit s'assurer que le meneur de l'unité est capable de voir l'unité ciblée par la charge – souvenez-vous que c'est seulement le dernier mouvement qui est considéré comme le mouvement de charge. Nous avons déjà traité du sujet sur ce qu'une unité peut voir ou ne pas voir dans le chapitre sur le Tir, en page 47.

Quand on débute la charge, on mesure la distance entre le centre du front de l'unité qui charge (la position de la figurine de meneur) jusqu'à la partie la plus proche de l'unité ennemie. On effectue les mesures socle à socle, de la même manière que pour la procédure pour les tirs. Si la figurine de meneur est à une distance d'un mouvement de la formation ennemie, alors l'unité dans sa totalité est autorisée à charger. Quelques figurines vont devoir, pour ce faire, se déplacer sur une distance qui est supérieure à celle qui est normalement autorisée. Cela n'est pas important, on considère que l'unité manœuvre rapidement pour combler les espaces.

On mesure la distance de charge – de socle à socle - entre la figurine de meneur de l'unité qui charge au bord le plus proche de l'unité ennemie ciblée. La procédure est donc identique à celle des tirs.



### Position de l'unité qui effectue une charge

Dans de nombreux cas, les unités adverses se feront faces et l'unité qui effectue la charge s'aligne alors sur le front de l'unité ciblée, de la manière la plus rectiligne possible. Nous étudierons les situations où une unité charge un flanc ou un arrière ennemi plus loin. Pour le moment, considérons que l'unité qui charge est sur le front de l'unité ciblée.

L'unité qui effectue la charge doit amener le centre de son front **et** mettre en contact les plus grandes parties du front des deux unités engagées. Dans la plupart des cas, cela amène les unités à se retrouver alignées l'une en face de l'autre.

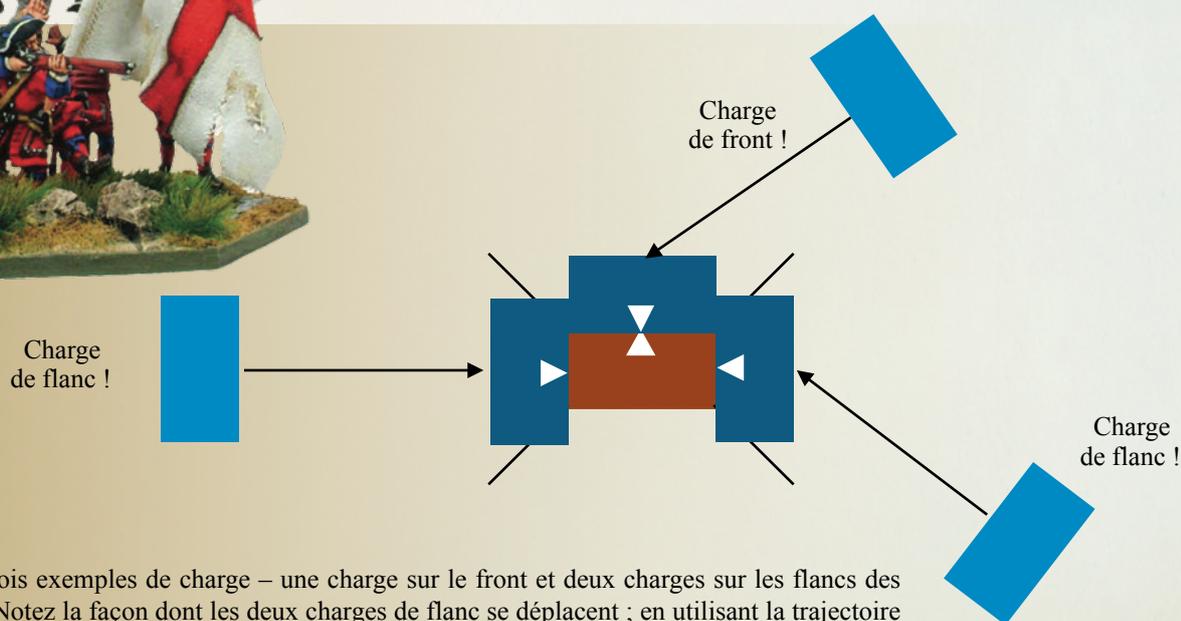
L'unité bleue reçoit l'ordre de charger l'unité rouge – l'unité bleue est à distance de charge qui est mesurée entre le meneur de l'unité bleue et le bord de socle le plus proche de l'unité rouge – aussi la charge peut avoir lieu !

L'unité bleue se déplace sur la trajectoire la plus directe nécessaire pour aligner la plus grande partie de son front sur la plus grande partie du front de l'unité ennemie. Oui !

L'unité bleue se déplace de la trajectoire la plus courte mais échoue à se conformer au front ennemi – Non !

L'unité bleue s'est déplacée sur une distance plus importante que la trajectoire la plus directe et des parties des fronts des unités ne sont pas en contact. Non et non !

Si, quand elle reçoit un ordre de charge, une unité est située dans la zone frontale de sa cible, alors elle doit tenter de charger le front de cette cible. Si l'unité qui charge est située derrière la zone frontale de sa cible au moment où elle en reçoit l'ordre, alors elle charge le flanc de l'ennemi si elle est sur le flanc ou son arrière si elle est sur l'arrière. Notez que c'est la position de l'attaquant au moment où il débute sa charge qui doit être pris en considération ! La distinction entre front, flanc et arrière a déjà été expliquée, le diagramme ci-dessous figure comme un rappel



Il y a trois exemples de charge – une charge sur le front et deux charges sur les flancs des unités. Notez la façon dont les deux charges de flanc se déplacent ; en utilisant la trajectoire la plus directe qui amène au contact les parties les plus importantes des deux unités.

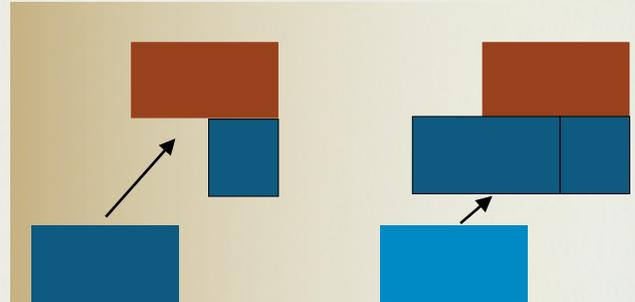


Il y a des fois où une unité qui reçoit un ordre de charge ne se trouve pas dans une zone définie de l'unité cible mais qu'elle est à cheval sur deux zones ; par exemple, le front et un flanc. Dans ce cas, on considère la position où se trouve le meneur de l'unité attaquante. Généralement, c'est facile à définir. En cas de doute, les joueurs peuvent s'appuyer sur l'arbitre ou un jet de dé.

Parfois, une unité peut débiter son tour sur le front d'un ennemi mais il est incapable de charger le front de cette unité, en raison d'une contrainte de terrain ou parce que l'unité ciblée est déjà engagée sur son front. Dans ce cas, l'unité qui reçoit l'ordre de charger n'est pas autorisée à le faire.

### Comment amener des unités en contact ?

Une unité peut charger l'ennemi s'il n'y a pas d'unités amies qui combattent déjà sur le même côté – cela peut être le front, un flanc ou l'arrière. S'il y a déjà une unité amie engagée au combat sur le même côté, alors l'unité *ne peut pas* charger sauf si l'unité cible a au moins la moitié de son côté libre *et* que l'unité qui effectue la charge peut amener au contact la moitié de son front. Voir schéma ci-dessous



La grande unité bleue souhaite charger une unité rouge qui est déjà engagée au combat par une autre unité bleue. Dans le cas présent, l'unité rouge a plus de la moitié du côté ciblé exposé et au moins la moitié du front de l'unité attaquante peut entrer en contact avec le côté exposé – aussi la charge est autorisée ! Dans la pratique, cette situation est assez rare mais elle peut tout à fait se produire.



Régiment impérial à pied

Les unités qui n'ont pas suffisamment d'espace pour effectuer une charge peuvent toutefois apporter leur soutien au combat. Le rôle des unités en soutien est décrit en page 70. La plupart des engagements impliquent deux unités au contact appuyées par des unités en soutien de chaque camp.

### Charger plus d'une cible

Parfois, certaines unités ennemies sont positionnées de façon à qu'elle soient automatiquement contactées par une unité qui effectue une charge. Les cas les plus fréquents sont ceux impliquant une unité d'artillerie accompagnant une unité d'infanterie, de cavalerie, ou une autre unité d'artillerie, bien que cela puisse aussi se produire avec des unités de tailles différentes.

Dans ce cas, l'unité qui effectue la charge est obligée de positionner son front pour qu'il soit aligné le plus possible face aux unités ennemies, comme illustrée par le diagramme ci-dessous.

Les unités adjacentes sont entraînées dans l'engagement si l'unité qui effectue la charge couvre *au moins* la moitié de leur côté contacté – gardez bien en tête que l'attaquant doit optimiser le contact, comme expliqué plus haut. Si le front de l'attaquant couvre au moins la moitié du côté de l'unité contactée, alors cette dernière participe au combat et il peut délivrer un tir à bout portant ou réagir à la charge, en fonction de ce qu'il est autorisé à faire. Si moins de la moitié de son côté contacté est couvert, alors cette unité n'est pas engagée, elle ne peut pas participer au combat qui va suivre et ne peut délivrer de tir à bout portant, ou réagir à la charge. Quand une unité est

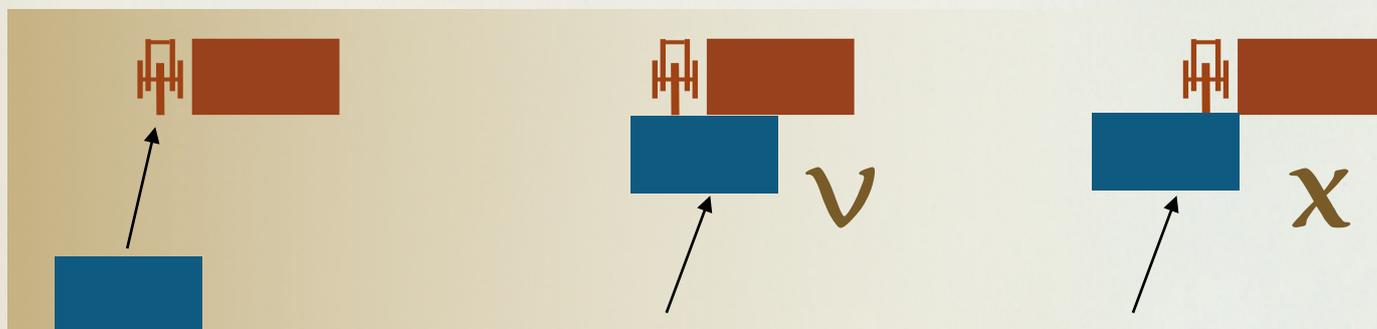
contactée mais qu'elle n'est pas engagée, il est utile de la reculer légèrement pour signaler cet état – une distance de 1" suffit largement. Si elle n'est pas engagée et qu'elle ne peut pas combattre, une unité dans cette situation peut toutefois fournir un soutien, de l'habituelle manière.

Il est utile de rappeler que nous donnons une large latitude aux joueurs concernant le nombre exact de figurines qu'ils peuvent mettre dans leurs unités, ainsi la largeur des unités peut varier dans certaines limites, en fonction de ces choix personnels. Il est important de veiller à ce que la largeur des unités n'amène pas des combats à deux contre un qui favorisera trop un camp ou un autre. Les joueurs sont également encouragés à optimiser le plus possible les alignements des unités impliquées.

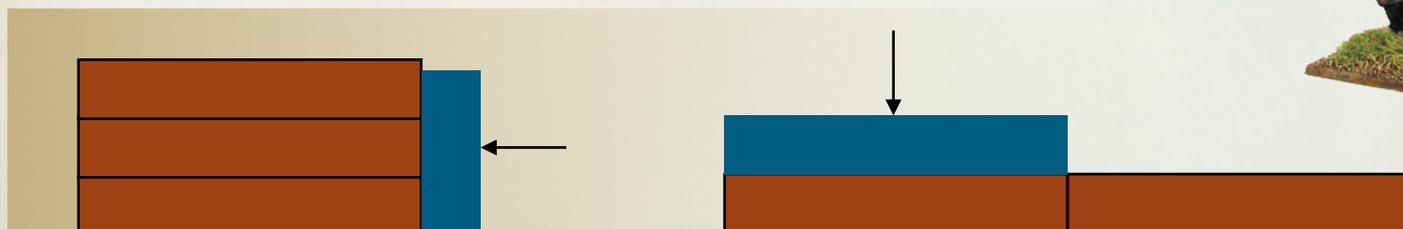
Il est important de se rappeler que ce jeu est un loisir se jouant entre amis, et qu'il n'est pas prévu pour ceux qui s'attarderaient à vérifier l'exactitude, au pouce près, de la position des unités. Une telle attitude ne vaut pas la peine que l'on ruine sa réputation et, en cas de doute, il est toujours préférable de se montrer généreux.

### Unités en charge et unités en soutien

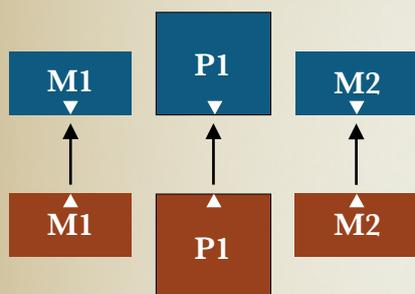
Il est important de noter que les ordres de charge sont différents des ordres de soutien. Le bénéfice que fournissent en combat les unités en soutien est expliqué plus loin, mais ils représentent un élément important du jeu. Si un ordre de Battalia est un ordre de charge (où si plusieurs unités se voient attribuées un ordre de charge), seules les unités qui sont en mesure d'engager l'ennemi seront activées par cet ordre. Pour les unités en soutien, il est nécessaire de délivrer un autre ordre.



A gauche, une unité souhaite charger une unité d'artillerie. On mesure la distance de façon habituelle entre le meneur de l'attaquant et le bord le plus proche du modèle de canon, et il s'avère que le canon est à distance de charge. Le diagramme du centre nous montre l'unité à la fin de sa charge. Notez comment l'unité en charge glisse sur la droite pour contacter la plus grande partie de l'unité d'infanterie adjacente au canon. Dans ce cas, l'unité attaquante devra faire face à un tir à bout portant de l'infanterie et de l'artillerie – ça risque de faire mal ! Sur le schéma de droite, l'unité a chargé devant contre le canon mais a échoué à optimiser son mouvement pour se conformer le plus possible à l'unité d'infanterie – ce mouvement est incorrect.



Ici, nous avons deux cas où des unités en charge contactent des unités ennemies adjacentes. A gauche, l'unité bleue charge le centre du flanc de trois unités rouges, et contacte les trois unités à la fois. A droite, l'unité attaquante est de même taille que l'ennemi et ne peut pas éviter de contacter en coin à coin l'unité bleue adjacente. Cependant, l'unité adjacente n'est pas engagée car la moitié de son front n'est pas engagé, elle est cependant idéalement placée pour apporter un soutien.



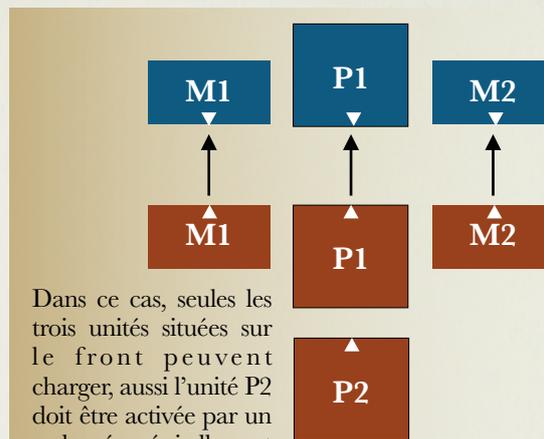
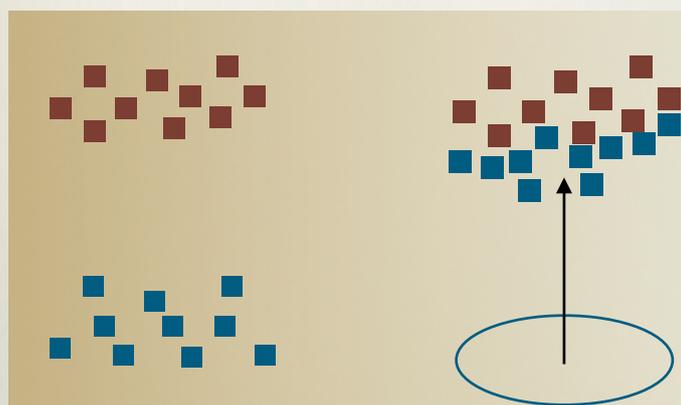
Un ordre de charge est donné à un bataillon. Dans ce cas, toutes les unités doivent engager une unité ennemie, si possible. Soignez prudent quand vous ordonnez une charge à un bataillon, qu'une de vos unités de cavalerie ne se lance pas contre une unité de piquiers ennemis par erreur.

### Les tirailleurs et la charge

Comme nous l'avons déjà dit, généralement, les unités qui sont en formation de tirailleurs *ne peuvent pas* effectuer une charge comme les unités en ligne de bataille, les blocs de piquiers, les warbands ou les unités en formation « hérisson ». Il y a cependant quelques exceptions à cette règle, précisées ci-dessous.

- Les tirailleurs *peuvent* charger des unités occupant un bâtiment, des unités d'artillerie, des unités en colonne, et d'autres unités qui sont formés en tirailleurs.
- Les tirailleurs *ne peuvent pas* charger un ennemi éligible s'ils sont également obligés de charger une unité non autorisée qui est adjacente à l'unité ciblée. Par exemple, ils ne peuvent pas charger un canon s'il est adjacent à une unité d'infanterie en ligne de bataille car cette dernière se retrouverait engagée dans le combat.
- Les tirailleurs peuvent charger une unité ennemie non autorisée dans des circonstances normales si cette dernière est déjà engagée dans un combat.
- Les tirailleurs peuvent charger une unité ennemie non autorisée dans des circonstances normales si cette dernière est Désorganisée ou Ebranlée. (voir sections sur les statuts Désorganisé et Ebranlé, pages 77 et 50).

Généralement, une charge de tirailleur s'effectue contre une autre unité de tirailleurs. Les règles qui suivent expliquent la procédure pour engager ces unités dans un combat. Le même méthode est utilisée quand une unité en ordre lâche charge ou est chargée.

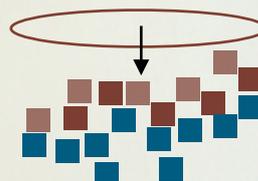


Dans ce cas, seules les trois unités situées sur le front peuvent charger, aussi l'unité P2 doit être activée par un ordre séparé si elle veut apporter son soutien lors du combat.

Quand une unité en tirailleur charge, on sélectionne la figurine qui est la plus proche de la cible et on mesure la distance les séparant. L'orientation de la figurine n'a aucune importance car on considère que les unités en tirailleurs voient à 360°. Comme une unité en tirailleur peut être parfois bien dispersée, certaines figurines vont se déplacer sur une distance plus grande que les autres. Nous pensons que cela est acceptable car les troupes en tirailleurs étaient moins encombrées que les formations plus rigides, avec des déplacements individuels.

Qu'ils chargent ou qu'ils soient chargés, les tirailleurs doivent établir le contact le plus satisfaisant possible. Une bonne solution quand une unité de tirailleurs en charge une autre est d'utiliser la méthode schématisée dans le diagramme ci-dessous. Toutefois, cette méthode fonctionne également si seule une des unités est en tirailleurs. On commence par déplacer l'attaquant vers la cible comme indiqué dans le schéma. La règle habituelle qui impose aux troupes lâches d'appliquer une distance entre chacune de leurs figurines est momentanément oubliée durant toute la durée du corps à corps. A ce moment, les unités ferment les rangs et adoptent une formation compacte.

Les combats entre unités de tirailleurs peuvent se révéler un peu confus. Si d'autres unités s'ajoutent au combat, alors il serait sage de faire appel à un arbitre pour déterminer où se situent les flancs de l'unité, car à ce moment, il est plus pratique de considérer le combat comme l'engagement de deux unités en ligne. Une solution simple est de tracer une ligne imaginaire reliant les deux figurines qui forment les extrêmes de la formation, en ignorant les autres, mais user de logique est encore plus efficace et nous laissons aux joueurs le soin de trouver des solutions en toutes circonstances.



Les combats entre unités de tirailleurs ne sont pas courants, mais ce diagramme montre la meilleure façon de les gérer. Sur la gauche, l'unité Bleue se prépare à charger. Au milieu, notez comment les figurines sont disposées dans la profondeur de la formation. À droite, les figurines de l'unité Rouge situées sur l'arrière sont rapprochées en les déplaçant droit devant elles.

Ironsides parlementaires



### Réponses à une charge

Dans cette situation, une unité qui est soumise à une charge peut décider d'exécuter **une** des réponses décrites ci-dessous. Seule une unité qui n'est pas déjà engagée peut effectuer cette action. Les unités qui sont déjà engagées reçoivent la charge en « attente ». Dans le cas de tirailleurs, ils peuvent immédiatement fermer les rangs pour se battre comme décrit plus haut, sauf s'ils décident d'esquiver ou de contre-charger.

Voici les différents types de réponses proposées aux troupes :

- **L'attente** : c'est la réponse par défaut et parfois la seule option autorisée. L'unité reste où elle est. Dans le cas d'une unité de tirailleurs, elle resserre les rangs comme décrits plus haut.
- **Le tir à bout portant** : une unité d'artillerie ou une unité d'infanterie/cavalerie bénéficiant d'un armement adapté peut répondre à une charge en délivrant un tir à bout portant, comme expliqué dans le chapitre « Le tir ».
- **L'esquive** : une unité de cavalerie qui est chargée par de l'infanterie peut décider d'éviter et combat et d'esquiver. Les unités de tirailleurs chargées par des unités formées, ou des unités de cavalerie en tirailleurs chargées par des unités de cavalerie formée, peuvent aussi choisir d'esquiver. Plus de détails dans le chapitre « L'esquive », page xx).
- **Le tir et esquive** : certaines unités bénéficient d'une règle spéciale qui leur permet de tirer puis d'esquiver. Pour cela,

elles doivent passer un test de Commandement basé sur le niveau de commandement de leur chef de battalia. Si le test est réussi, l'unité tire à bout portant et esquive. Si le test est raté, l'unité subit la charge en attente et perd la possibilité de tirer à bout portant.

- **Le hérisson** : des troupes d'infanterie non armée de piques, quand elles subissent une charge, peuvent décider d'adopter une formation « hérisson » avec toute unité de piquiers, appartenant à la même battalia, et située dans les 6". Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Le hérisson comme réaction à une charge », plus loin.
- **La contre-charge** : une unité de cavalerie qui est chargée sur son front peut décider de contre-charger, après s'être assuré qu'elle est autorisée à charger ce type d'unité, et qu'aucune règle spéciale, propre à la situation, n'empêche cette contre-charge. C'est expliqué sous Contre-charge à la page 66.
- **La volte-face** : une unité de cavalerie ou une formation de piquiers qui est chargée sur le flanc ou l'arrière peut pivoter pour faire face à la charge ennemie. Voir ci-dessous pour plus de détails.



### La volte-face

Une unité de cavalerie peut pivoter sur place pour faire face à une charge ennemie, que cette charge ait lieu sur le front, le flanc, ou l'arrière de la formation, après s'être assuré que l'unité soit libre d'effectuer ce mouvement. Cela permet à une unité de cavalerie de présenter son front à l'attaquant et représente la capacité de mobilité naturelle des formations de cavalerie, à l'inverse des lourdes et compactes unités d'infanterie.

Les unités de piquiers et les autres unités d'infanterie formée en bloc peuvent également pivoter pour faire face à une charge ennemie. Cela ne représente pas la mobilité de l'unité mais sa capacité à former un solide mur dans une nouvelle direction, le résultat d'heures d'entraînement et d'exercice.

Pour qu'une unité puisse faire une volte-face, il est nécessaire qu'elle est la place nécessaire pour se faire. S'il n'y a pas assez de place pour effectuer le pivot, alors, le volte-face est interdit. Par ailleurs, si l'unité est Désorganisée, comme elle n'est pas autorisée à se déplacer, elle ne peut pas non plus effectuer une volte-face en réaction à une charge.

Gardez également à l'esprit qu'une unité qui fait volte-face pour répondre à une charge ennemie va, en faisant cela, peut-être bien présenter son flanc à un autre ennemi !

### Le hérisson comme une réaction à une charge

Les troupes d'infanterie non équipées de piques qui sont la cible d'une charge peuvent décider de passer en formation « hérisson » avec toute unité de piquiers appartenant à la **même** battalia. L'unité de piquiers doit être située dans les 6" de l'unité chargée, distance mesurée à partir de sa figurine de meneur. Au maximum, deux unités peuvent chercher un soutien de cette manière avec la même unité de piquiers. Si une unité de piquiers éligible est déjà regroupé avec deux unités d'infanterie, formant ainsi un « hérisson » complet, alors aucune autre unité d'infanterie ne peut la rejoindre et doit répondre à la charge d'une autre façon – comme l'Attente ou le Tir à bout portant.

Une unité ne peut former un hérisson avec une unité de piquiers qui est déjà engagé en combat ou qui est Désorganisé.

Pour pouvoir former un hérisson, l'unité doit passer un test de Commandement, basé sur le niveau de commandement du chef de la battalia. Si le test est réussi, alors l'unité d'infanterie réussit à se mettre à l'abri dans le sanctuaire qu'est le bloc de piquiers, et forme le hérisson. Si le test échoue, alors l'unité peut uniquement subir la charge en « Attente » et perd l'opportunité de faire un Tir à bout portant – en général, cette situation se voit illustrée par un langage des plus colorés. Si le passage en formation est réussi, l'unité qui a déclaré une charge a le choix de charger l'unité combinée en hérisson ou – plus prudemment – stopper sa charge à 6" de la cible.



### L'esquive

Comme noté plus haut, quelques unités peuvent répondre à une charge par une esquive. Une unité qui exécute une esquive doit s'éloigner de l'unité qui veut l'engager au corps au corps. L'unité peut esquiver quelle que soit la direction de la charge, sur le front, le flanc ou l'arrière. Cependant, une unité ne peut pas esquiver si elle est Désorganisée.

Pour exécuter une esquive, l'on commence par déplacer l'unité effectuant la charge de la manière habituelle. Le joueur adverse déclare alors que son unité esquive. L'unité ayant déclaré l'esquive est alors déplacée d'un plein potentiel de mouvement dans une direction qui l'éloigne directement de l'unité qui l'a chargée. L'unité exécutant la charge reste sur place et son mouvement s'achève pour le tour, quel que soit l'ordre qu'elle a reçu.

L'unité en esquive retraite d'un plein mouvement, exactement comme cela est décrit dans la procédure de Test de Rupture, quand l'unité doit se retirer suite à un combat. Pour plus détails, voir le chapitre « Test de Rupture » en page 74.

Une unité de cavalerie en colonne *peut* esquiver si elle est chargée par de l'infanterie. S'il s'agit d'une unité de tirailleurs, elle passe immédiatement en formation de tirailleurs. Dans cette condition, une telle unité se retrouve *Désorganisée* à la fin de son mouvement. Dans les faits, l'unité a effectué deux mouvements ; un déplacement et un changement de formation. Cela fonctionne comme pour les unités qui, suite à un combat, se retrouvent *Désorganisées* pour avoir repliés de deux mouvements (voir *Résultats des combats*, page 71).

Une unité ne peut échapper qu'une seule fois par tour, ce qui inclut les unités qui ont utilisé la règle spéciale 'Fire & Evade'.

### LA CONTRE-CHARGE DE CAVALERIE

Une unité de cavalerie qui subit une charge sur son front, exécutée par une unité de n'importe quel type, peut y répondre par une contre-charge. L'unité en contre-charge doit être d'un type qui l'autorise, dans des circonstances normales, à déclarer une charge sur l'unité qui lui est opposée. Par exemple, les unités qui sont *Désorganisées* ou *Ebranlées* ne sont pas autorisées à exécuter une contre-charge, et les unités en tirailleurs



"Vous pourriez vous sentir un petit coup". La chirurgie du docteur est ouverte aux affaires. Sud-ouest de l'Angleterre 1643.

ne peuvent pas contre-charger des unités formées. Les unités en tirailleurs peuvent contre-charger d'autres unités en tirailleurs, après s'être assuré qu'elles sont en condition de le faire.

Quand une contre-charge est déclarée, l'unité qui charge et celle qui contre-charge sont déplacées simultanément. On définit un point équidistant entre les deux unités et on le considère comme le point de contact où sont positionnées les deux unités. On considère que les deux unités ont effectué une charge et elles bénéficient toutes les deux les bonus de combat attribués aux unités en charge.

Si une unité de cavalerie contre-charge une unité d'infanterie, alors l'unité d'infanterie se retrouve immédiatement Désorganisée et elle ne reçoit aucun bonus de charge. Dans les faits, aucune unité d'infanterie sous contrôle ne s'hasarderait à charger une unité de cavalerie, sauf si cette dernière se retrouve dans une situation très défavorable. Nous pensons que cette règle sera suffisante pour décourager tout joueur voulant exécuter cette folie.

### *Cavalerie chargeant des piquiers*

Aucun commandement de cavalerie sain d'esprit ne s'hasarderait à ordonner une charge contre une unité de piquiers en bon ordre. Heureusement, l'Histoire est pleine de gens qui n'ont pas eu cette logique d'esprit, et certaines fois, de telles situations se sont produites – sans succès la plupart du temps, il faut bien le dire.

Si une unité de cavalerie charge une unité de piquiers qui n'est pas déjà engagée en combat et qui n'est pas Désorganisée, elle ne reçoit **aucun** bonus de charge, et ne bénéficie pas des éventuelles règles spéciales accordées à cette unité quand elle charge (y compris les bonus d'armes). Par ailleurs, l'unité de piquiers bénéficie du **double** de ses dés de combat. Ouch !

Si l'unité de piquiers est Désorganisée, l'unité de cavalerie effectue sa charge normalement, et bénéficie des bonus de charge, alors que l'unité de piquiers combattra avec son nombre normal de dés.

On ne doit effectuer une charge de cavalerie contre une unité de piquiers qu'en dernier recours, mais cela peut devenir un acte vraiment glorieux, si l'attaquant se montre particulièrement chanceux.

Notez que les unités de piquiers décide de charger une unité de cavalerie, alors il est parfaitement possible que l'unité de cavalerie contre-charge car l'unité de piquiers devient immédiatement Désorganisée – voir plus haut le section Contre-charge de cavalerie – et donc plus vulnérable.

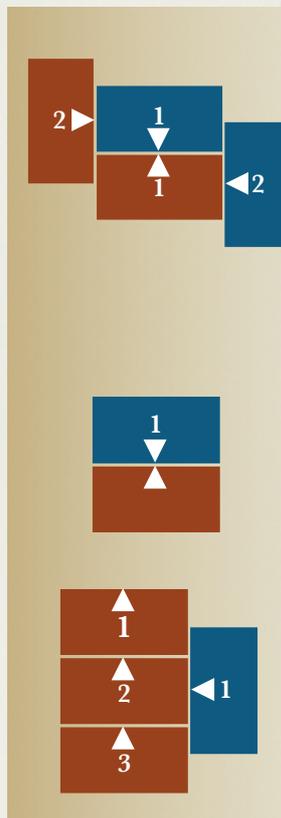
### *Engagement en combat*

L'engagement en combat décrit une situation où une plusieurs unités opposées combattent entre elles. Habituellement, un engagement en combat n'implique qu'une seule unité dans chaque camp. Cependant, quelques engagements peuvent impliquer plusieurs unités dans chaque camp, à cause de contacts accidentels ou parce qu'une unité doit combattre simultanément sur son front, ses flancs ou son arrière. Toutes ces unités interconnectées sont les composantes du même engagement.

Des unités engagées dans un combat ne peuvent pas se déplacer, sauf si ce mouvement est la conséquence d'un résultat

de combat, comme expliqué dans la section Résultat de Combat. Ces unités ne peuvent pas tirer. Elles sont impliquées dans un combat et elle le reste, tour après tour, jusqu'à ce qu'un des camps retraite ou déroute.

Durant la phase Combat de chaque tour, chaque engagement, l'un après l'autre, est exécuté dans sa totalité. Il est possible que plusieurs engagements différents doivent être résolus. C'est au joueur en phase de décider de l'ordre dans lequel ces engagements seront résolus.



Dans cet exemple, Bleu 1 a chargé Rouge 1 sur son front. Au tour suivant, Bleu 2 a chargé Rouge 1 sur son flanc. Dans un tour suivant, Rouge 2 a chargé Bleu 1 sur son flanc. Ces quatre unités sont interconnectées avec des unités ennemies en combat - aussi, il s'agit d'un unique engagement.

Heureusement, la plupart du temps, les engagements se résument à ceci : des combats à un contre un.

Bleu 1 a chargé Rouge 2 sur le côté - entrant non intentionnellement en contact avec Rouge 1 et Rouge 3 - toutes ces unités sont engagées.

### *Déroulement du combat*

Quel que soit le camp en phase, dans un tour de jeu, toutes les unités engagées dans un combat doivent combattre. Toutes les unités engagées dans un combat doivent combattre et toutes les unités en soutien doivent apporter leur soutien. Comme des combats se produisent à chaque tour, nous nous référons souvent au combat sous le terme de « round ». Aussi, dans le tour du joueur Bleu, on exécute un round de combat, dans le tour du joueur Rouge un autre round de combat, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'engagement soit résolu.

Durant chaque round, il est habituel d'exécuter totalement un engagement avant de passer à un autre, jusqu'à ce que tous les engagements qui sont présents sur la table de jeu aient été exécutés. Ainsi, si deux unités de cavalerie ennemies se combattent l'une l'autre sur le côté droit de la table alors que deux unités de tirailleurs sont engagées en combat sur le côté gauche, il est conseillé d'exécuter totalement l'un des deux (comme, par exemple, celui de la cavalerie), c'est-à-dire effectuer les tests de Panique et ses conséquences, avant de passer à l'autre engagement qui sera exécuté pareillement. C'est le joueur en phase qui décide de l'ordre dans lequel les engagements en combat seront exécutés. Notez que c'est un avantage car une unité victorieuse dans un combat peut éventuellement avoir une influence sur un autre engagement.

### L'attaque

Dans la réalité, les unités engagées dans un combat délivrent leurs coups simultanément ; cependant, dans le jeu, il est plus pratique de traiter toutes les attaques d'un camp puis toutes les attaques de l'autre. L'ordre n'a aucune importance puisque n'est pris en compte que le statut des unités au début du round. Généralement, c'est le joueur qui a mené la charge ou qui a initié le combat qui attaque en premier, mais cela n'a vraiment aucune importance.

Dans un combat, les attaques sont résolues de la même manière que celle utilisée pour les tirs. Le nombre de dés à lancer est égal à la capacité de Corps-à-corps de l'unité (souvent désignée sous le terme « valeur de combat »). On effectue un jet de dés pour chaque attaque et on détermine le nombre de touches infligées à l'ennemi, l'ennemi effectue alors son jet de sauvegarde (s'il en a le droit), et toutes les touches qui n'ont pas été sauvegardées sont enregistrées comme des pertes, et comparées à l'Endurance de l'unité.

Si l'unité est d'une taille plus petite ou plus grande que la taille standard, alors des modificateurs doivent être appliqués. Quand une unité a une Valeur de Combat de 6, le joueur lance six dés s'il l'unité est de taille standard, 8 si elle est de grande taille, et 4 si elle est petite. Et un seul dé si elle est minuscule. Ces ajustements sont généralement appliqués sur toutes les valeurs correspondantes aux capacités de combat utilisées dans ce livre.

#### MODIFICATEURS DE VALEUR DE COMBAT

Valeur de combat	Modificateur de formation
+2 Dés	<b>Unité imposante.</b> L'attaquant est une unité imposante.
1-2 Dés	<b>Unité modeste.</b> L'attaquant est une unité modeste.

Certaines situations et formations spécifiques, décrites ci-dessous, amènent aussi quelques modificateurs.

#### MODIFICATEURS DE VALEUR DE COMBAT

Valeur de combat	Modificateur de formation
1 Dé	<b>En colonne.</b> Les unités en colonne ont une Valeur de Combat égale à un dé, quelles que soient leurs tailles.
2 Dés par face	<b>Unité modeste.</b> Des unités dans une construction sont limitées à deux dés sur chaque côté de la construction, jusqu'à la limite autorisée par sa Valeur de Corps-à-corps – voir la règle sur les Constructions à la page xx
Somme de toutes les Valeur de Combat	<b>En hérisson.</b> Une formation en hérisson combine toutes les Valeurs de Corps-à-corps des unités la composant.

Pour effectuer une attaque, le joueur lance le nombre approprié de dés. Chaque dé donnant un score de 4, 5 et 6 indique que l'attaquant a réussi une touche sur son adversaire. Par exemple, si le jet de dés donne 1, 3, 3, 4, 5 et 6 = 3 touches.

Suivant les situations, il est plus facile ou plus difficile d'obtenir une touche. On représente ces situations en ajoutant ou soustrayant des modificateurs, décrits plus bas, sur le score au dé. Par exemple, une unité qui mène une charge est supposée être plus efficace aussi un bonus de +1 est ajouté à la chance de toucher – aussi un résultat de 3, 4, 5 et 6 entraîne une touche.

Sans tenir compte de ces modificateurs, un résultat de 1 est toujours un échec et un résultat de 6 est toujours une réussite. Cela correspond à des réussites et des échecs automatiques.



## MOD. pour toucher au CàC

Bonus/Malus	Situation
+1	<b>Charge.</b> Si l'unité a chargé ou contre-chargée, ce bonus de combat s'applique lors du premier round. Une unité qui a effectué une charge ou une contre-charge touche sur 3+ ou lieu de 4+
+1	<b>Vainqueur.</b> Si une unité engagée dans un combat a remporté le précédent round de combat alors ce bonus s'applique durant le round en cours. Comme une unité qui a effectué une charge, l'unité touche sur 3+.
-1	<b>Combattants Désorganisés et/ou Ebranlés.</b> On applique ce malus à toute unité qui est désorganisée et/ou ébranlée. Ce malus est identique à celui décrit dans les tirs.
-1	<b>Ordre en tirailleur.</b> Ce malus s'applique à une unité en formation de tirailleurs. Ces unités qui préfèrent cette formation à un regroupement ne touchent que sur 5+ au lieu de 4+
-1/F	<b>Engagé sur le flanc/l'arrière.</b> Ce malus s'applique à toute unité qui attaque alors qu'elle est engagée sur son flanc et/ou son arrière, y compris pour les attaques qu'elle mène sur son front.

Généralement, une unité combat sur son front, mais si elle est attaquée sur le flanc ou l'arrière, ou quand elle est attaquée de plusieurs directions à la fois, alors ses propres attaques sont résolues comme ci-dessous. Quand un joueur a le choix, il est obligatoire qu'il déclare comment toutes ses attaques vont être exécutées avant d'effectuer le jet de dés, sinon il pourrait régner une certaine confusion !

Au moins la moitié des attaques d'une unité doit être attribuée sur le front si elle est engagée sur le front. Si elle est engagée sur le front par plus d'une unité alors les attaques doivent être réparties de la manière la plus équitable possible. Quelle que soit la situation, une unité ne peut pas attribuer plus de la moitié de ses attaques contre le flanc, ou l'arrière.

Par exemple, si un unité a 7 attaques et est attaqué sur le front et le flanc. Elle peut attribuer trois de ses attaques sur le flanc, qui est le maximum possible, alors qu'elle est obligée d'attribuer au moins quatre attaques sur le front, qui est le minimum obligatoire.

*La formation hérisson dans le combat au corps à corps*

Comme nous l'avons dit plus haut, une formation hérisson est la convergence d'une unité de piquiers et d'une ou deux unités (généralement de mousquetaires), toutes appartenant à la même battalia. Dans une formation en hérisson, ces unités combattent comme un seul bloc, les mousquetaires s'étant abrités derrière le mur formé par les piquiers. Les formations hérisson n'ont ni flanc ni arrière et toutes les attaques doivent être résolues comme si elles se déroulaient sur le front. Elles ne peuvent pas bénéficier de soutien, étant donné qu'elles n'ont ni flanc, ni arrière.

Les formations hérisson combattent en utilisant les capacités de toutes les unités qui les composent. Toutes les attaques au corps-à-corps contre les formations hérisson sont directement délivrées contre les éléments de piquiers de la formation.

Tous les tests de Panique qui sont exigés de la formation sont faits au nom de toutes les unités qui la compose ; elles sont toutes affectées de la même manière. Si le hérisson dérouté et est éliminé, on enlève de la table toutes les unités qui le composent.

Une formation hérisson qui passe un test de Panique ignore tous les résultats qui le forcent à reculer ; elle tient le terrain sans devenir Désorganisé. Cela donne au hérisson une valeur défensive exceptionnelle qui ne peut être battu que par sa totale destruction.

*"Je suis venu, j'ai vu,  
Dieu a vaincu"*

*Saint Empereur Romain Charles V*

### Les soutiens

Les unités en soutien composent un élément déterminant dans la résolution des combats, aussi il est bon d'en dire quelques mots.

Les unités non-engagées peuvent contribuer à soutenir un combat qui se déroule à proximité en attribuant un bonus lors de la résolution du combat, comme indiqué ci-dessous. Seules les unités qui ne sont pas engagées dans un combat peuvent faire office de soutien - et donc, les unités qui combattent ne peuvent pas fournir de soutien.

Une unité peut soutenir une seule unité engagée située dans ses 6". Une unité ne peut pas soutenir plusieurs unités même si, par leur positionnement, elles sont éligibles pour le recevoir.

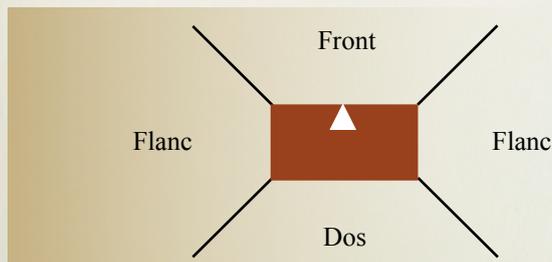
Les unités peuvent offrir un soutien aux unités d'infanterie et de cavalerie qui ne répondent pas à l'une des situations suivantes :

- L'artillerie ne peut être soutenue
- Les unités en ordre lâche ne peuvent être soutenues.
- Les carrés ne peuvent être soutenus car ils n'ont ni flancs, ni arrière.
- Les unités dans les bâtiments ne peuvent être soutenues, pour la même raison que celle citée au-dessus.
- Les unités engagées sur leur flanc ou leur arrière ne peuvent être soutenues, même si elles sont également engagées sur leur front.

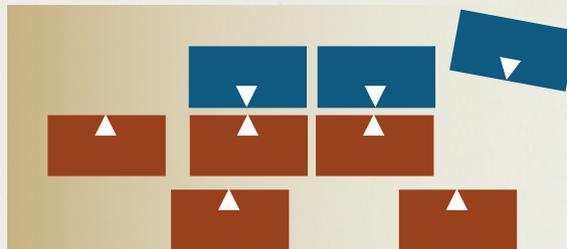
En dehors des unités en colonne de marche ou l'artillerie attelée, toutes les unités peuvent fournir un soutien sans tenir compte de leur formation, de leur type, ou de leur taille - exemple, l'artillerie, les tirailleurs, ou l'infanterie dans un bâtiment ou en carré peuvent servir de soutien. Seules les unités en colonne de marche et l'artillerie attelée ne peuvent servir de soutien.

Qu'il y ait deux unités ou plus situés sur les flancs ou sur l'arrière de l'unité soutenue, le bonus est toujours de +1 par côté. Ainsi, une unité reçoit un bonus de +1 quand elle a un flanc ou un arrière soutenue, et non pas un bonus de +1 par unité en soutien. Le bonus maximal qui peut être accordé à une unité soutenue est donc de +3 (les deux flancs et l'arrière).

Pour soutenir un flanc ou un arrière, une unité doit se trouver dans la zone appropriée et dans les 6" de l'unité soutenue. Les côtés d'une unité ont déjà été définis précédemment, mais vous trouverez ci-dessous un petit diagramme faisant office de rappel.

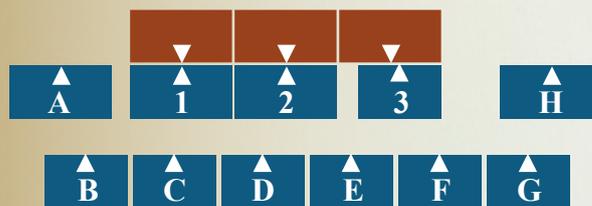


Quand un engagement inclut deux unités ou plus combattant dans le même camp, on additionne toutes les pertes et tous les bonus pour considérer le tout comme un seul résultat. Par exemple, si deux unités sont engagées au combat l'une à côté de l'autre et que chacune bénéficie d'un soutien arrière, on ajoute un +2. Dans les combats multiples, seuls les flancs extrêmes des engagements doivent être considérés.



Dans cet exemple, la force Rouge a +3 en soutien et la Bleue +1.

Les unités qui ont des amies combattant sur leurs flancs comme des composantes du même engagement ne peuvent être soutenues sur leurs flancs. C'est plus explicite avec l'aide du diagramme suivant : être soutenues sur leurs flancs. C'est plus explicite avec l'aide du diagramme suivant.



Combien d'unités en soutien ? Les unités 1, 2 et 3 sont engagées dans le même combat car elles sont interconnectées par le fait qu'elles touchent les mêmes ennemis. A et H peuvent seulement soutenir respectivement un flanc de 1 et 3 - elles apportent chacune un +1 pour un total de +2. Par contre, 1, 2 et 3 sont toutes soutenues sur leur arrière par un grand nombre d'unités, aussi on ajoute +1 pour le soutien arrière, ce qui ferait un total de +3 pour chaque unité. Mais est-ce que 2 est soutenue sur ses flancs par, disons, B et G, qui se trouvent sur son flanc et dans les 6" ? La réponse est NON car les deux flancs de 2 sont couverts par des unités amies engagées dans le même combat. Aucun bonus n'est ajouté pour les flancs de l'unité 2, ni pour les flancs intérieurs des unités 1 et 3, même s'il y a un petit espace séparant l'unité 2 et 3. La valeur totale des soutiens pour ce combat est donc de +5. C'est généralement ce que l'on trouve dans les combats multiples, avec +1 pour chaque flanc de l'engagement et +1 pour chaque soutien arrière par unité engagée.



## Fets de sauvegarde

Nous avons déjà discuté des jets de Sauvegarde dans le chapitre sur les Tirs. Les jets de Sauvegarde dans le cadre des corps-à-corps fonctionnent de la même façon et vous pouvez vous y reporter si nécessaire. Voir page 48.

Les modificateurs de jet de Sauvegarde sont également les mêmes que pour le combat à distance. Dans le combat au corps-à-corps, le bonus de +1 pour le couvert et le +2 pour les constructions s'applique à toutes les unités stationnaires qui ont été attaquées. Ces bonus continuent à s'appliquer à chaque round jusqu'à la fin du combat, tant que l'unité stationnaire remporte le combat. Quand cette unité stationnaire a perdu un combat, on considère que l'ennemi a brisé le couvert protégeant son adversaire, et ce bonus de Sauvegarde est perdu pour les rounds suivants.

Pour éviter tout doute, une unité qui charge un ennemi situé derrière (ou dans) un couvert ne bénéficie pas du couvert, même si une barrière physique sépare les deux unités. Seules les unités qui étaient déjà en position bénéficient du couvert et du bonus. Cette règle comprend également les combats dans les bois. C'est assez logique, mais, toutefois, il nous semblait utile de la préciser.

## Les pertes

Après avoir effectué les jets de Sauvegarde, toutes les touches qui n'ont pas été sauvegardées sont transformées en Pertes. Comme pour le Tir, les Pertes infligées au corps-à-corps représentent les morts et les blessés mais aussi d'autres facteurs qui affectent l'efficacité combative de l'unité comme la fatigue

et la perte de confiance. Les Pertes sont enregistrées au moyen de marqueurs, comme décrit dans le chapitre sur les Tirs, en page 49.

Durant un round de combat, il est important de différencier les Pertes subies dans le round en cours. Cela peut être facilement fait par l'usage de marqueurs différents de ceux utilisés pour signaler les Pertes subies dans les rounds précédents, ou en utilisant un dé, la face supérieure représentant les Pertes subies dans le round. Les joueurs peuvent choisir une de ces méthodes, ou en adopter une autre qui lui conviendrait mieux.

Une fois que l'on le combat a été finalisé, le résultat défini et les tests de Panique effectués, toutes les Pertes subies dépassant l'Endurance de l'unité sont défaussées.

## Résultats de combat

Une fois que toutes les unités qui prennent part à l'engagement au combat ont combattu, on applique les Résultats du Combat. Pour déterminer le camp vainqueur, on additionne toutes les Pertes infligées par chaque camp durant le round (on n'y intègre pas les Pertes des éventuels tirs d'opportunité ou à bout portant, qui ont été infligées avant le round de combat lui-même). Puis, on y ajoute éventuellement les bonus listés ci-dessous.

Le camp qui a infligé le plus de Pertes est le camp vainqueur et l'autre est le perdant. Si les deux camps subissent le même nombre de Pertes, alors le vainqueur n'est pas clairement déterminé, il y a égalité.

### BONUS AU RÉSULTAT DE COMBAT

Bonus	Modificateur de formation
+1	<b>Soutien arrière.</b> Voir la section sur les soutiens
+1	<b>Soutien sur le flanc.</b> Voir la section sur les soutiens
+2	<b>Cavalerie contre infanterie non équipée de piques.</b> Toutes les unités de cavalerie qui combattent une unité d'infanterie qui n'est pas un bloc de piquiers gagnent un bonus de combat de +2
+2	<b>Piquiers contre cavalerie.</b> Toute unité d'infanterie armée de piques gagne un bonus de combat de +2 quand elle combat une unité de cavalerie. Ce bonus ne peut pas être utilisé avec le bonus de combat de la formation hérisson. C'est l'un ou l'autre.
+3	<b>Formation hérisson contre cavalerie.</b> Le hérisson est la formation idéale pour contrer la cavalerie et elle reçoit contre elle un bonus de +3. Ce bonus ne peut pas être utilisé avec le bonus de combat reçu par les piquiers quand ils combattent de la cavalerie. C'est l'un ou l'autre.
+3 ou +2	<b>Dans constructions.</b> Quand une unité occupe une construction de grande taille, elle bénéficie d'un bonus de +3. S'il s'agit d'une construction de petite taille, elle bénéficie d'un bonus de +2. Plus d'explications dans la section Combattre dans des Constructions, à la page 82.





### Après le combat

Après avoir effectué les tests de Panique, les mouvements de retraite et les éliminations, toutes les unités qui sont toujours en contact sont verrouillées en combat et combattront à nouveau dans le round suivant. Quelques unités sont autorisées à faire face à l'ennemi si elles ne le sont pas déjà. Voir la section sur les tests de Panique pour plus de détails sur ces mouvements.

### Troupes vaincus

Chaque unité engagée dans un combat et qui appartient au camp du vaincu doit effectuer un test de Panique et appliquer le résultat (voir Test de Panique en page 74).

Les unités en soutien ne sont pas engagées et elles ne sont pas obligées d'effectuer le test de Panique, sauf pour voir une unité amie dérouter, comme décrit plus loin dans la section sur les Tests de Panique.

### Égalités

Dans le cas d'une égalité, toutes les unités engagées qui sont *Ebranlées* doivent effectuer un test de Panique et appliquer le résultat. Cela signifie que, dans ce cas, les unités des deux camps peuvent avoir à effectuer un test.

Si le combat est une égalité alors *toutes les unités de cavalerie, des deux camps*, qui ne sont pas ébranlées, et qui donc n'ont pas à faire un test de Panique, doivent obligatoirement replier d'un mouvement. Cette règle illustre la nature volatile des engagements de cavalerie – la cavalerie, quand elle ne gagne pas, se replie toujours en bon ordre pour se regrouper, du moment qu'elle n'a pas été dérouter ou détruite. La règle sur les replis est détaillée dans la section sur les tests de Panique, en page 74.

### Unités victorieuses

Si toutes les unités d'un camp ont retraits ou dérouter, alors, chaque unité de l'autre camp peut effectuer une des actions suivantes :

- Tenir – l'unité reste sur place.
- Changer de formation comme décrit dans la section sur les Formations (page 39).
- Se retirer, comme décrit plus loin.
- Faire une avance, comme décrit plus loin.
- Occuper une construction/position, comme décrit plus loin.

Si tous les ennemis au contact d'une unité ont retraits ou dérouter, mais que d'autres ennemis sont toujours engagés dans le même combat avec d'autres unités amies, alors l'unité victorieuse peut effectuer une des actions suivantes :

- Tenir – L'unité reste sur place.
- Changer de formation comme décrit dans la section sur les Formations (page 39).
- Se retirer, comme décrit plus loin.
- Revenir au combat, comme décrit plus loin.

### Revenir au combat

Si une unité est capable de revenir au combat avec une unité ennemie qui est déjà engagée dans le même combat, alors elle est autorisée à le faire. Pour cela, elle doit se déplacer d'un mouvement normal qui est le plus direct pour la ramener dans le combat. Elle peut le faire même si elle est Désorganisée ou Ebranlée. Cela ne se produit pas souvent – dans la plupart des cas, il ne reste plus d'ennemi à combattre !

### Se retirer

Ce mouvement représente une unité des regroupant autour de ses couleurs, en s'éloignant du danger.

Une unité qui se retire doit effectuer un mouvement normal directement vers son arrière. Elle peut le faire même si elle est Désorganisée. Elle ne peut pas utiliser ce mouvement pour charger une autre unité ennemie. A la fin de son mouvement, l'unité est libre de s'orienter vers la direction de son choix – par exemple, si une unité ennemie est située sur son flanc, elle peut pivoter pour lui faire face, du moment qu'elle dispose de l'espace nécessaire pour le faire.

### Avance rapide

Ce mouvement représente une unité qui pénètre dans un intervalle dans les lignes ennemies ou qui poursuit une adversaire en fuite. Elle est spécialement utile aux unités de cavalerie car elle leur donne la possibilité d'aller plus loin et de frapper plus fort.

Une avance rapide est uniquement autorisée dans des cas spécifiques qui sont expliqués ici. Une unité Désorganisée n'est pas autorisée à effectuer une avance rapide, même si elle normalement habilitée à le faire.

Si une unité charge ou contre-charge, gagne le round qui s'ensuit, et que toutes les unités ennemies engagées ont dérotté ou retraité, alors l'unité victorieuse peut effectuer un mouvement sur son front, de la distance normale. C'est ce qui est appelé une avance rapide. L'unité *ne peut pas* utiliser ce mouvement pour charger un ennemi sauf si cette unité est une unité de cavalerie.

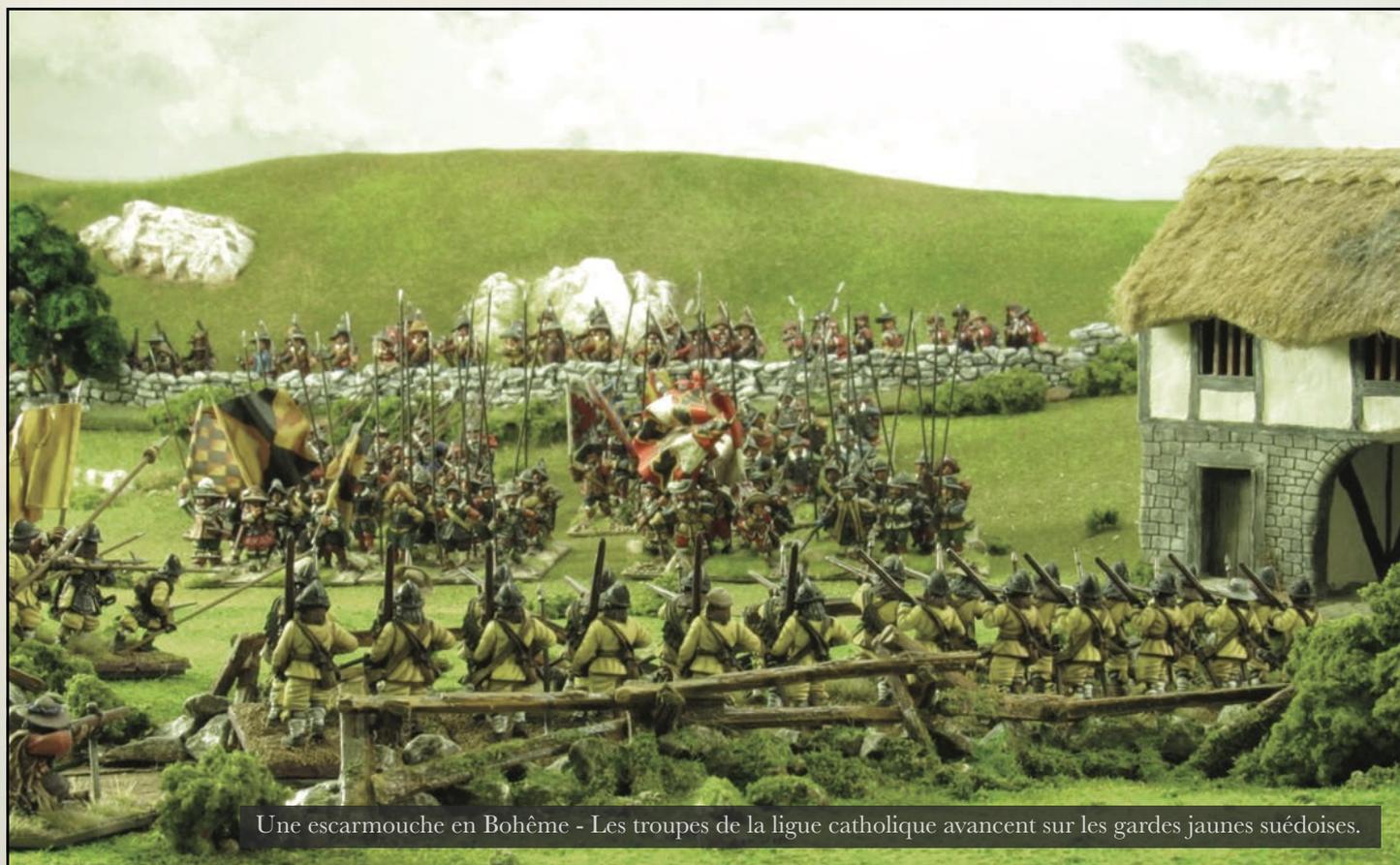
Si cette unité est une unité de cavalerie alors elle *peut* utiliser son avance rapide pour charger, à la condition qu'elle ne soit pas ébranlée. La charge est gérée de la même manière que la charge normale effectuée dans la phase de Commandement du tour. L'unité peut charger une autre unité que celle qu'elle a combattue précédemment – considérez que la cavalerie se rue à l'attaque sur une masse de troupes en fuite ! Si l'unité de cavalerie charge dans de pareilles circonstances, on effectue un nouveau round de combat dans le tour.

Une unité de cavalerie ne peut effectuer *qu'une seule* charge par avance rapide dans le tour. Les montures doivent alors rester sur place pour reprendre des forces. Il est possible pour une unité de cavalerie de charger, vaincre son ennemi et charger à nouveau par une avance rapide, délivrer un nouveau round de combat, vaincre à nouveau un ennemi, et faire une nouvelle avance rapide, mais sans être autorisée à charger.

Quand une unité de cavalerie charge par une avance rapide, l'unité ennemie ne peut répondre qu'en tenant le terrain, elle n'est pas autorisée à une autre réaction (pas même celles couvertes par les règles spéciales) car l'assaut est trop rapide pour être contré.

### Occuper un bâtiment

Quand des unités attaquent une construction ou une fortification et qu'elles remportent le combat, alors ces unités victorieuses peuvent avancer et occuper la construction si leurs ennemis ont été détruits ou forcé à retraiter. Les unités effectuent simplement un mouvement normal pour entrer dans la construction, comme décrit dans la règle sur les Terrains, en page 40.



Une escarmouche en Bohême - Les troupes de la ligue catholique avancent sur les gardes jaunes suédoises.

# TEST DE RUPTURE ET UNITÉS ÉBRANLÉES

Un test de panique détermine comment va réagir les unités dans des situations dangereuses. Plus communément, ces tests sont demandés quand vous perdez un combat au corps à corps. Les troupes sont appelées à faire un test de panique si elles sont ébranlées par un tir, et dans d'autres situations notées plus bas.

Une unité qui échoue à un test de panique avec une marge suffisante est retirée de la partie. Les unités qui fuient en déroute sont considérées comme ne pouvant plus revenir dans le combat, elles sont retirées de la table de jeu et considérées comme détruites, c'est aussi une partie importante du jeu qui peut facilement être imaginé. Les tests de panique ne résultent pas forcément à la destruction d'une unité. Parfois les unités seront obligées de retraiter, elle devient désorganisée, ou elles peuvent tout simplement tenir le terrain.

Il y a cinq situations qui pour effectuer un test de panique :

- Les unités ont subi des pertes excessives lors de tirs.
- Les unités ont été **ébranlée** par un tir à bout portant.
- Les unités ont été **vaincues** lors d'un combat au corps-à-corps.
- Les unités ont fait une **égalité** au corps-à-corps et sont ébranlées.
- Les unités en soutien ont des amis qui **déroutent**.

## *Test suite au tirs*

Une unité est ébranlée quand elle subit un nombre de perte égal ou supérieur à sa Stamina, qui dépend de la taille de l'unité. Une fois qu'une unité a subi le nombre de perte donné (en général 3), elle devient ébranlée. Se reporter à la page 49 pour plus de détails concernant l'état ébranlé.

À la fin de chaque phase de tir de chaque tour, les unités doivent effectuer un Test De Panique si leur total de pertes est supérieur à leur valeur de Stamina. Tous les marqueurs de

perte au-dessus du score de Résistance de l'unité sont défaussés une fois que le test a été effectué – une fois les tests effectués, aucune unité ne doit avoir plus de marqueurs de pertes que sa valeur de Résistance.

## *Test suite à un tir de contre-charge*

Les unités chargeant un ennemi doivent effectuer un Test De Panique si leur total de pertes est supérieur à leur score de Stamina après avoir subi un tir de contre-charge – autrement dit, si l'unité devient ébranlée suite au tir de contre charge. Les Tests de Panique faisant suite à un tir de contre-charge sont effectués en se référant au tableau dédié au moment où l'unité entre au corps à corps. Notez qu'un test de panique suite à un tir de contre-charge est différent (et beaucoup plus dangereux !) que ceux découlant des autres tirs, avec des résultats équivalents à ceux du corps à corps sur le tableau des Test De Panique. Par contre, pour le reste, ce test est similaire à celui des autres tirs.

## *Test des unités vaincues au combat*

Une fois que chaque engagement a été livré et que les résultats ont été calculés, chaque unité engagée dans le camp perdant doit effectuer un test de panique. Dans la plupart des cas, cela ne concernera qu'une seule unité, mais il arrive que plusieurs unités soient forcées d'effectuer le test, dans le cas de mêlées multiples. Dans ce cas, chaque unité doit tester individuellement et c'est le joueur propriétaire qui décide de l'ordre dans lequel seront effectués les tests. Les unités qui ont été vaincues en combat doivent effectuer le test, qu'elles soient ébranlées ou non. Cependant, les unités qui ont subi des pertes supérieures à leur valeur de Résistance subiront des pénalités pour le test, de façon similaire aux tests concernant les tirs. Cela signifie que les pertes excédentaires doivent être enregistrées temporairement et défaussées une fois que le test a été effectué.



Un train muletier chargé de précieuses provisions.



### Test des unités ayant livré un combat

Si un combat aboutit à un match nul, toutes les unités qui sont ébranlées doivent faire un test de rupture. Les unités des deux camps peuvent se retrouver à tester. Peu importe qui fait le test en premier. Sinon, c'est la même chose que pour les unités vaincues au combat.

### Test pour les unités en soutien

Les unités en soutien n'ont pas à tester simplement parce que leur camp a été vaincu au corps à corps. Cependant, les unités en soutien doivent tester si les unités qu'ils soutiennent fuient à la suite d'un test de rupture.

Les unités d'infanterie ou de cavalerie en soutien ignorent les unités d'artillerie engagées qui fuient. La perte de telles unités n'a pas d'impact sur la volonté des autres troupes de se battre.

Les unités en soutien lisent leurs résultats à partir de la ligne «Combat au corps à corps» du tableau de test de rupture, de la même manière que les unités réellement engagées.

Pour les besoins de ce test, les unités en soutien sont considérées comme telles si elles sont théoriquement en mesure de soutenir, qu'elles aient ou non réellement contribué au soutien. Par exemple, si une unité est positionnée de manière à pouvoir supporter deux unités amies différents à l'arrière, elle doit tester si l'une d'entre elles fuient indépendamment du fait qu'elle ne peut supporter que l'une d'entre elles.

Indépendamment du nombre d'unités amies qui fuient lors d'un combat, une unité en soutien n'a à tester qu'une seule fois.

Notez que les unités engagées fuient généralement parce qu'elles obtiennent un résultat de «rupture» lors du test de rupture. Cependant, il est également possible qu'une unité fuit si elle ne peut pas se retirer pour quelque raison que ce soit (voir le tableau des résultats du test de rupture à la page 72).

### Test de rupture

Pour effectuer un test de rupture, on lance deux dés, on additionne les résultats et on applique les modificateurs suivants :

#### MODIFICATEURS DE TEST DE RUPTURE

Modificateur	Situation
-1	<b>Perte en excédent.</b> On déduit 1 au résultat pour chaque perte en excédent subie par l'unité au tir ou au corps-à-corps.
-1	<b>Désordonné.</b> On déduit 1 au résultat si l'unité est Désordonnée.
-1	<b>L'unité a subi au moins une perte causée par un tir d'artillerie</b> dans le tour, que cela soit au tir normal ou de contre-charge.

**Tableau de Résultat au Test De Panique**

Jet de dé modifié	Type de combat	Conséquences		
4 ou -	Tir & CàC	<b>Infanterie, Cavalerie &amp; Artillerie</b> L'unité déroute et est détruite – retirer l'unité complète de la table de jeu		
5	Tir & CàC	<b>Infanterie &amp; Cavalerie</b> L'unité replie d'un plein mouvement sur son arrière sans changer de formation et en évitant impérativement les unités ennemies. Une fois sont mouvement achevé, elle devient Désordonnée si elle ne l'est pas déjà. Si elle est dans l'incapacité de le faire, l'unité est autorisée à effectuer jusqu'à deux pleins mouvements vers l'arrière pour arriver sur une position utilisable. Si elle ne peut le faire, l'unité déroute comme pour un résultat 4.		<b>Artillerie</b> L'unité déroute et est détruite – retirer l'unité complète de la table de jeu.
6	Tir	<b>Infanterie &amp; Cavalerie</b> L'unité tient la position – elle reste où elle se trouve et ne bouge pas		<b>Artillerie</b> L'unité déroute et est détruite – retirer l'unité complète de la table de jeu.
	CàC	<b>Infanterie &amp; Cavalerie</b> L'unité replie d'un plein mouvement sur son arrière sans changer de formation et en évitant impérativement les unités ennemies. Une fois sont mouvement achevé, elle devient Désordonnée si elle ne l'est pas déjà. Si elle est dans l'incapacité de le faire, l'unité est autorisée à effectuer jusqu'à deux pleins mouvements vers l'arrière pour arriver sur une position utilisable. Si elle ne peut le faire, l'unité déroute comme pour un résultat 4.		<b>Artillerie</b> Idem que ci-dessus.
7 ou +	Tir	<b>Infanterie, Cavalerie &amp; Artillerie</b> L'unité tient la position – elle reste où elle se trouve et ne bouge pas		
	CàC	<b>Infanterie</b> L'unité tient le terrain – elle reste sur place et est prête à combattre à nouveau au round suivant	<b>Cavalerie</b> L'unité replie d'un plein mouvement sur son arrière sans changer de formation et en évitant impérativement les unités ennemies. Une fois sont mouvement achevé, elle devient Désordonnée si elle ne l'est pas déjà. Si elle est dans l'incapacité de le faire, l'unité est autorisée à effectuer jusqu'à deux pleins mouvements vers l'arrière pour arriver sur une position utilisable. Si elle ne peut le faire, l'unité déroute comme pour un résultat 4.	<b>Artillerie</b> L'unité déroute et est détruite – retirer l'unité complète de la table de jeu.

## Unités en repli

Une unité qui replie doit se déplacer d'un plein mouvement, ou dans certains cas de deux mouvements, comme défini dans le tableau des résultats. Normalement, l'unité doit se replier sur son arrière, sauf si l'unité est uniquement chargée sur son flanc, ou uniquement chargée sur son arrière. Dans ces deux cas, elle doit se replier dans la direction opposée au côté contacté. Par exemple, si une unité est contactée uniquement sur son flanc droit, elle doit se replier vers le côté de son flanc gauche.

Un mouvement de repli est un mouvement normal sous toutes ses formes mais il doit être accompli totalement dans la zone arrière de l'unité (ou du côté opposé). Souvenez-vous que les troupes n'ont pas à se retourner pour effectuer ce déplacement – elles sont juste obligées de se déplacer vers l'arrière. L'unité peut traverser des unités amies du moment que lorsqu'elle a achevé son mouvement, elle a traversé toutes les unités amies.

Une unité qui est dans l'incapacité de replier déroute immédiatement. On retire l'unité de la table de jeu comme si elle avait été détruite. Ceci peut arriver quand l'unité est dos à un terrain infranchissable ou à une unité ennemie. Les unités amies peuvent aussi bloquer le mouvement de repli si la formation de l'unité vaincue est dans l'incapacité de les traverser complètement. Pensez-y quand vous positionnez vos unités en soutien.

Les unités qui replient en dehors de la table sont considérées comme détruites, dispersées, dérouterées, ayant capitulé ou en fuite, et elles ne font plus partie de la bataille. On retire l'unité de la table comme si elle avait dérouteré. Cela entraîne que : placer des unités le dos près d'un bord de table les met en danger. Nous considérons que ce fait est totalement logique, mais il était nécessaire de le préciser pour vous éviter de mauvaises surprises.

Les troupes en colonne de marche qui sont obligées de replier doivent se mettre immédiatement en ligne si elles ont la place pour le faire. Les unités irrégulières et les unités minuscules passent dans leurs formations par défaut. Comme ce changement de formation exige un mouvement supplémentaire, l'unité devient automatiquement Désordonnée, si elle ne l'était pas déjà.

## Unités qui tiennent la position

De manière générale, une unité qui tient la position reste où elle se trouve et elle pourra continuer à combattre le tour prochain si elle est toujours en contact avec l'ennemi.

Il y a cependant quelques situations où une unité qui tient la position soit amenée à bouger. Cela concerne les troupes qui sont contactées sur leur flanc ou leur arrière, puisqu'elles sont autorisées à faire face à l'ennemi au début du round de combat suivant. Cela signifie que si vous tenez la position dans un tour, vous êtes autorisé à pivoter s'il y a la place pour le faire.

Les troupes en colonnes de marche qui tiennent la position doivent immédiatement passer en ligne face à l'ennemi s'il y a suffisamment de place pour le faire. Les unités irrégulières et minuscules doivent se reformer dans leur formation par défaut.

Comme ce changement de formation demande un mouvement supplémentaire, l'unité est automatiquement Désordonnée si elle ne l'est pas déjà.

Toute autre unité qui est contactée exclusivement sur l'un de ses flancs ou son arrière se forme en ligne face à l'ennemi si elle a

assez de place pour le faire. Les unités irrégulières passent dans leur formation par défaut. Comme ce changement de formation demande un mouvement supplémentaire, l'unité est automatiquement Désordonnée si elle ne l'est pas déjà.

Toute unité qui est engagée en combat sur plusieurs côtés à la fois, comme un de ses flancs et son arrière, est coincée et amenée à faire pour le mieux au round suivant. Cela signifie qu'elle ne bénéficiera pas de son plein potentiel de combat. Soyons honnêtes – elle aura beaucoup de chance si elle survit à cela !

## Cavalerie Vaincue

Vous pouvez voir sur le tableau des résultats des Tests de Panique que le meilleur résultat pour une unité de cavalerie vaincue est la possibilité de se retirer. C'est une intention délibérée de notre part. Cela traduit le fait que la cavalerie est moins encline à poursuivre un combat au corps à corps que l'infanterie. À côté de cela, dans les combats entre unités de cavalerie, la lutte ne s'éternise pas, le combat est rapidement résolu avec le vaincu qui replie prestement alors que l'autre effectue une percée. Nous voyons ça comme cela !

## Unités Ébranlées

Pour une unité, l'accumulation des pertes représente l'augmentation de la fatigue, la perte d'hommes et d'officiers, le manque de munitions, la baisse du moral, et une multitude d'autres facteurs qui entame sa capacité à continuer le combat avec cohésion. Quand une unité a accumulé un nombre de pertes égal à sa Résistance, elle devient Secouée. Une unité ébranlée ne combat plus à la même efficacité et est susceptible de dérouter si elle subit de nouvelles pertes.

Soyons clairs une nouvelle fois – les pertes subies en excédent de la valeur de sa Stamina sont toujours défaussées une fois le test de panique effectué. Une unité qui est ébranlée est signalée par un nombre de marqueurs égal à sa valeur de Stamina, et c'est à ce moment que les choses peuvent mal tourner pour vos troupes ! Les règles concernant les unités ébranlées couvrent tous les chapitres de ce livre car elles affectent le tir, le combat au corps à corps, et, dans certains cas, le mouvement. Voici un petit récapitulatif des effets :

- Les unités ébranlée qui sortent de la table de jeu sont éliminées pour de bon – elles ne reviendront plus !
- Les unités ébranlée souffrent d'une pénalité de -1 pour « toucher » au tir comme au corps à corps.
- Les unités ébranlée ne peuvent charger, ni contre charger, une unité ennemie.
- Les unités de cavalerie ébranlées qui remporte un combat au corps à corps ne peuvent utiliser leur percée pour charger une unité ennemie.

Comme décrit dans les règles sur l'ordre "Ralliement !", page 36, il est possible pour un commandant de restaurer l'efficacité d'une unité en ralliant les troupes et en supprimant des marqueurs de perte. Cette règle s'applique à toutes les unités qui ont subi au moins deux pertes, y compris celles qui sont ébranlées. Si une unité Secouée est ralliée avec succès, elle perd un marqueur de perte et n'est donc plus Secouée.



# VICTOIRE ET DÉFAITE

Dans cette section, nous allons vous parler de victoire et de défaite – ou comment reconnaître le moment où la bataille est jouée et où une armée est identifiée comme victorieuse. Dans nos parties, il n'y a pas vraiment de recette pour désigner le vainqueur ; ni même quand la bataille est terminée. Nous décidons en général en commun le moment où le combat s'achève. Nous ne nous formalisons pas à fixer un nombre de tours- bien que nous ayons, bien entendu, toujours la possibilité de le faire ! Pas plus que ne nous inquiétons pas de déterminer exactement quel camp a remporté la partie, nous préférons juger de cela en en discutant, après la partie, autour d'un bon verre.

Ceci dit, certaines de ces conventions ont évolué au fil des ans pour former les bases de ce qui est présenté dans ce chapitre. Les joueurs ne sont pas obligés de respecter ce qui suit à la lettre – nous sommes toujours prêts à les ignorer ou en changer les termes quand cela nous arrange – aussi nous vous suggérons d'en faire de même.

## *Morale de brigade*

Une fois qu'une brigade a subi un grand nombre de pertes, ou si une partie a abandonner le champ de bataille, l'esprit combatif des unités encore présentes est affecté. Les troupes survivantes sont désormais trop démoralisées ou épuisées pour continuer à combattre avec efficacité. Ceci est appelé la règle du "Moral de Battalia" et fonctionne comme suit ...

Si, au début du tour d'un joueur, la moitié ou plus des unités d'infanterie ou de cavalerie de l'une de ses brigades est perdue, alors la brigade entière est considérée comme "Brisée". Toutes les unités de la brigade sont obligées d'obéir à la règle gérant les brigades brisées. Une fois qu'une brigade est brisée, elle le reste jusqu'à la fin de la partie – elle ne peut rallier.

Une unité est considérée comme "perdue" dans le cadre du calcul de Moral d'une brigade si :

- Elle a été retirée du champ de bataille car elle a été détruite, ou
- Elle a quitté délibérément le champ de bataille, ou
- Si elle est Secouée au début du tour (c'est à dire, si elle subit un nombre de pertes égal à sa Stamina – généralement 3).

Les unités d'artillerie sont généralement ignorées dans ce calcul, mais elles seront affectées si elles font partie d'une brigade brisée, comme les autres unités. Il y a cependant exception quand les unités d'artillerie composent la majorité des unités de la brigade –

c'est-à-dire s'il s'agit d'une brigade d'artillerie, ou "grande batterie" - dans ce cas, on tient compte des unités d'artillerie, de la même manière que les unités d'infanterie ou de cavalerie.

Par exemple, si une Battalia est composée de quatre infanteries, une cavalerie et deux canons, alors elle est brisée si trois unités de cavalerie/infanterie sont perdues – trois étant le plus petit nombre représentant la "moitié ou plus" de cinq. Dans ce cas, les canons sont simplement ignorés. Si la battalia contient quatre canons et deux infanteries, il s'agit d'une grande batterie et la brigade est brisée si elle subit trois pertes, en comptant les canons – trois étant la moitié de six.

## *Les unités d'une brigade brisée*

Les règles suivantes s'appliquent aux unités d'un battalia brisée :

- Les unités qui ont déjà quittées la table, ou qui quittent la table à partir de ce moment, ne peuvent pas revenir et sont réputés être hors de la bataille pour de bon.
- Les unités secouées ne peuvent être ralliées même si un point de règles les y autorise. Une fois secouée, les unités restent secouées.
- Les unités en désordre ne peuvent être ralliées à chaque tour. Les unités qui ont une « sauvegarde » contre les désordres ou une règle spécial leur permettant de retrouver un statu normal peuvent le faire.
- Les unités secouées sont autorisées à faire un mouvement de repli en utilisant leur initiative ou en recevant un ordre. Elles peuvent le faire même si elles sont en désordre – dans certains cas, ce sera le seul mouvement qu'elles pourront faire- faire se replier les unités qui essaient de se désengager d'un combat est la manière la plus pratique possible. Les servants d'artillerie qui retraitent dans de telles circonstances sont considérés comme abandonnant leurs pièces.
- Les unités secouées dans les 12" de l'ennemi et qui ne sont pas engagées dans un combat doivent se retirer comme décrit au-dessus, sauf si elles occupent un bâtiment ou une position défensive, ou une formation en hérisson peuvent tenir sur place à la place. Les unités d'infanterie qui sont désespérément encerclée et incapables de se replier peuvent former un hérisson si elles sont capables de le faire.
- Les unités non secouées d'une battalia brisée peuvent recevoir des ordres normalement, mais leur moral est réduit à 6+ pour le reste de la partie. Si elles deviennent secouées ou en désordres, elles doivent suivre les règles ci-dessus concernant les troupes secouées/ en désordre d'une battalia brisée.

## **Moral de l'armée**

Une fois que la moitié des battalias dans une armée s'est brisée, automatiquement, les autres battalias sont brisées, toutes les règles pour les battalias brisées s'appliquent à toute l'armée.

Il est généralement admis qu'elle a été vaincue. C'est finalement simple – le camp dont l'armée voit son moral brisé en premier perd la bataille, et c'est tout ! bien que cela dépende dans une certaine mesure de la nature de la partie et de ses conditions de victoire. Si la matière est très proche, il peut arriver qu'une force qui retraite puisse en chasser son adversaire du terrain, ne laissant plus personne en sa possession.





### *Gagnants et perdants*

Une fois que le moral d'une armée s'est effondré, il est communément considéré qu'elle a perdue. Dans certaines occasions, cela vaut la peine de continuer pendant un tour pour voir si l'armée en retraite peut infliger un état similaire à un ennemi fragilisé ou atteindre un autre objectif global. Un tel retrait du combat, s'il réussit, peut sauver d'une situation d'égalité si les joueurs estiment que de telles choses peuvent arriver.

Chasser l'ennemi du champ de bataille est évidemment décisif. Parfois, la bataille fait rage jusqu'à la nuit sans qu'aucune armée ne soit brisée et les circonstances exigent que la partie prenne fin. Dans ce cas, ces parties indécisées peuvent seulement être résolues en termes de succès relatifs, du moment que les deux camps ont atteint une partie de leurs objectifs (et qu'aucun ne les a tous perdus). Alors, l'armée avec la plus grande proportion de brigades intactes est considérée comme ayant l'avantage et, en gardant à l'esprit qu'aucune des deux armées n'a atteint ses objectifs, elle est déclarée vainqueur.

### *Objectifs*

Nous fixons souvent comme objectif autre chose que la destruction pure et simple de l'armée ennemie. Par exemple, la bataille peut être livrée pour la possession d'un village, d'une colline ou d'un autre point stratégique important ; si un camp se retrouve assiégé par un autre comme, par exemple, à Rorke's Drift ou El Teb. Un autre objectif courant est la "running battle" dans laquelle un camp entre par un côté de la table et doit sortir à l'opposé pour "s'échapper" – généralement – en traversant un camp adverse est bien entendu chargé de poursuivre, attraper et détruire l'armée avant qu'elle ne s'échappe. Dans ce type de partie, on considère que l'armée en

fuite gagne la partie si elle arrive à faire sortir la moitié de ses unités.

Quand on fixe des objectifs, il peut être utile de fixer un nombre limité de tours – par exemple, vous devez prendre les positions du défenseur dans les 8 tours. Cela oblige les joueurs à ne pas perdre de temps à tourner en rond, il est important que la partie se déroule à un rythme qui permette de faire une décision avant la fin de journée. Votre but est d'arriver à une conclusion livrée bec et ongle mais livrée dans les temps – et non pas une longue tache aux airs de mission impossible, en tout point inintéressant.

### *Résumé*

Une battalia est brisée une fois dès que la moitié de ses unités sont brisées.

Les unités appartenant à une brigade brisée :

- Ne peuvent revenir sur la table.
- Restent désordonnées si elles le sont.
- Restent Secouées si elles le sont.
- Peuvent automatiquement replier d'un mouvement (même si désordonnée)
- Doivent automatiquement replier d'un mouvement si elles sont dans les 12" d'une unité ennemie, sauf si en position défensive ou en hérisson.
- Les unités non secouées peuvent recevoir des ordres normalement, mais une fois secoué ou en désordre, elles le resteront.

Une armée est brisée quand la moitié de ses battalias sont brisées.

# REGLES AVANCEES

## *Cible en enfilade*

Cette section du livre de règles de Pike & shotte décrit les règles additionnelles concernant certaines formations particulières, troupes, personnage que l'on pouvait trouver dans les armées de cette période. Tout cela sera décrit dans d'autres parties du livre, mais mérite ici, un plus pour assurer la clarté des règles. Ces règles ont été développées pour augmenter la vision des jeux joués au sein de l'ère Pike & Shotte, mais ne sont certainement pas plus exhaustives. Espérons que cette section peut également montrer comment le corps principal de règles peut être adapté et ajouté par des joueurs cherchant à représenter des tactiques de combat spécifiques et la situation

## *Formation hérisson*

La relation de support entre les unités de piques et de mousquets était la clé caractéristique de la guerre de la période Pike and Shote. Comme nous en avons parlé, les éléments de pique ont secrètement peur de la cavalerie si elle n'est pas secouée ou en désordre. Les autres infanteries, plus particulièrement les unités de mousquets, sont vulnérables aux déchaînement des cavaleries spécialisées en particulier l'infanterie spécialisée pour le corps à corps. Elles se tournaient vers les piques comme sanctuaire si de telles troupes ennemies les menaçaient.

Les unités non équipées de piques peuvent rechercher du soutien et se réfugier dans un bloc de piques amie – une unité de piques avec au moins 3 rangs de profondeur – et ainsi former un hérisson. L'unité de piques doit faire partie du même

battalia et à 6", ce mouvement peut être effectué durant la phase de commandement ou en réaction face à une charge ennemie. Si ce mouvement est tenté en réaction à une charge, un test de commandement doit être passé. Si l'unité échoue, elle ne peut pas rejoindre le bloc de pique et est prise en terrain clair. Dans cette circonstance, cette unité ne pourra pas tirer à bout portant et ne pourra que tenir. Ce choix de tenter de former un hérisson retire l'option offerte par le tir à bout portant.

Une unité tirant à partir d'un hérisson voit sa valeur de tir réduite de 1, bien que ce tir peut être fait dans toutes les directions. Un hérisson n'ayant pas de flancs ou d'arrière.

Une fois formé, un hérisson ne peut pas bouger. C'est une formation de défense immobile. Comme il n'a pas de flanc ou d'arrière, tous les combats sont résolus comme s'ils étaient effectués sur leur front. Tous les tours suivants, un test de commandement est demandé pour quitter la formation hérisson. Ce test peut être effectué s'il n'y a aucune unité ennemie de cavalerie à moins de 6" du hérisson, et ne pourra bouger que d'un seul mouvement quels que soit le nombre de déplacement autorisé par le test de commandement.

Au maximum, 2 unités peuvent se déplacer vers un bloc de piques pour former un hérisson, pas plus. Une fois le hérisson formé, toutes les unités combattent ensemble, la valeur de combat de la formation est égale à la somme des valeurs de combats des unités réunies.



Le régiment de Prince Rupert



Un bataillon parlementaire en action - une de ses ailes de mousquet a formé un hérisson face à la cavalerie royaliste. L'aile restante des mousquetaires, n'étant pas menacée, maintient une ligne de tir.

Un ennemi qui a déclaré une charge contre une unité qui a réussi son test de réaction de changement de formation en hérisson peut continuer sa charge – et donc engager le combat avec l'ensemble de la formation hérisson – ou peut, ce sera probablement souhaitable, arrêter sa charge et se placer à 6" du hérisson.

Tous les tirs ciblant un hérisson sont répartis entre les unités qui le compose par le joueur défenseur, ce qui représente les troupes qui commencent à hésiter cherchent à se protéger derrière leurs camarades. En effet, le joueur a l'opportunité de répartir les pertes dans la formation, ce qui peut s'avérer une défense très utile, quoique à court terme...

Tous les tirs d'artillerie, à l'exception des mortiers, reçoivent un bonus de +1 pour toucher un hérisson.

Il suffit qu'une seule unité du hérisson souffre d'un désordre pour que toute la formation soit considérée en désordre.

Les formations en hérisson ne peuvent recevoir de soutien au combat puisqu'elle n'a ni flanc, ni arrière.

Toutes les touches au corps à corps sont localisées sur l'élément de pique de la formation.

Un hérisson reçoit un bonus de +3 au combat s'il combat de la cavalerie.

Comme un hérisson est composé de piques, la cavalerie perdra toutes ses charges et ses bonus spéciaux dont elle bénéficie quand elle charge si le hérisson n'est pas en désordre. De plus, l'unité de piques d'un hérisson reçoit le double de sa valeur de combat normale contre une cavalerie qui les charge si elle n'est pas en désordre.

Tous les tests de panique que fait un hérisson est fait au nom de toutes les unités qui le composent ; elles sont affectées de la même manière. Si le hérisson panique et est détruit, retirer toutes les unités qui le composent.

Un hérisson qui doit passer un test de panique ignore le résultat et devient désordonné à la place. Cela rend un hérisson en défense exceptionnellement tenace car seul un résultat ébranlé est nécessaire pour le détruire.



*"Mettez votre confiance en Dieu mais gardez votre poudre sèche"*

*Oliver Cromwell*

### Combat dans un bâtiment

Formuler des règles concernant des combats dans des bâtiments n'est pas chose aisée car elles doivent être suffisamment souples pour épouser tous les formats de tables et de figurines. Comme dit dans le chapitre consacré aux terrains (page 40), notre approche est de considérer les bâtiments comme des "blocs" de formes vaguement carrées. Un bloc typique pourrait être une grande bâtisse ou un ensemble de petites maisons, peut-être délimité par des murs, des jardins, ou rien.

Il est important de noter qu'un bâtiment sur la table est représentatif, nous assumons qu'un bâtiment ou un groupe de bâtiment, par convention, peuvent abriter une centaine d'hommes. Sur le même principe, nous partons du principe qu'une unité de 10/20 figurines représente une centaine d'hommes.

Une unique unité d'infanterie, modeste, standard ou imposante, peut occuper un bloc de bâtiment. À côté de cela, un bâtiment peut également accueillir un canon – donc une arme de soutien peut prendre une position défensive sans monopoliser toute la zone représentée par un seul bloc. Les commandants peuvent être placés dans un bâtiment occupé par des troupes amies, mais pas l'inverse.

De manière générale, on gère les unités occupant un bloc de bâtiment de la même manière que si elles étaient en hérisson. Bien que ces unités n'adoptent pas vraiment de formation particulière, on peut facilement les imaginer occupant les quatre côtés du bâtiment, qui représentent sa périphérie. Comme pour les hérissons, les distances et la visibilité sont déterminées à partir du centre du côté concerné. Les canons peuvent être positionnés à n'importe quel emplacement situé sur la périphérie et le tir est calculé de la façon habituelle.

Une unité dans un bâtiment a une valeur de tir de 1 par face jusqu'à un maximum total égal à la valeur de tir de l'unité. Il appartient au joueur de le diviser comme il le souhaite dans les cas où l'ennemi s'approche de différentes directions. Comme avec une formation en hérisson, il est généralement nécessaire de calculer le tir pour chaque revêtement séparément. Les canons tirent avec leur valeur normale.

Une unité dans un bâtiment a une valeur de combat au corps à corps de deux dés par côté, avec un nombre total maximal égal à sa valeur nominale de combat au corps à corps. Seuls les côtés du bâtiment engagés par l'ennemi combattent au corps à corps. Les canons combattent avec leurs valeurs normales.

Une unité dans un bâtiment a un bonus de moral de +2 comme déjà indiqué dans les règles de tir et de combat.

Une tour Peel Northumbrian renforcée. Le mot arrive de Border Reivers à proximité.





Dragons

Dans un combat au corps à corps, une unité standard ou imposante dans un bâtiment bénéficie d'un bonus de +3 au résultat du combat, une unité modeste a un bonus de +2 et une unité minuscule un bonus de +1. Une unité d'artillerie n'a pas de bonus à son résultat. Notez que les unités dans les bâtiments ne peuvent recevoir de soutien des autres unités, mais qu'elles sont « auto-soutenus » pour la résolution du combat, comme s'il s'agissait d'un hérisson.

Une unité dans un bâtiment ignore tous les résultats au test de panique qui l'oblige à replier. En place et lieu, elle tient le terrain sans devenir Désordonnée. C'est exactement comme pour un hérisson, et cela signifie qu'une unité occupe un bâtiment tant qu'elle n'a pas été brisée.

## Dragons

Les dragons sont listés comme « cheval », ou unité de cavalerie. En vérité, ils combattaient plus comme de l'infanterie montée que comme de la vraie cavalerie. Pour cette raison, nous allons détailler leurs règles plus spécifiquement.

Tous les dragons sont classés comme unité en ordre dispersé à l'exception des dragons couvrant la période du Roi Soleil (post 1660). A cette époque, le rôle de ces troupes de ce type avait commencé à évoluer et les dragons sont classés comme « Battle Line troops » qui ont la possibilité de se mettre en tirailleurs s'ils le désirent.

Les dragons sont autorisés à monter/démonter gratuitement tant qu'ils ne sont pas en désordre. Par exemple, une unité peut se déplacer de 9" et démonter pour tirer à pied pour une action

de mouvement. A l'opposé, leurs camarades arquebusiers étaient entraînés à tirer en selle, les dragons peuvent tirer seulement démontés au regard de cette règle ; en réalité ils pouvaient tirer montés, mais c'était si inefficace que cela ne justifiait pas une valeur de tir, donc pour bénéficier de leur valeur de tir, ils doivent démonter pour pouvoir tirer. Cela veut dire que les dragons montés ne peuvent pas tirer à bout portant s'ils chargent ; ils ne peuvent le faire qu'à pied.

Quand ils sont montés, les dragons sont considérés comme de la cavalerie en ordre dispersé, et en tant que tel bénéficient et subissent les conséquences d'être de la cavalerie. Ils peuvent contre-charger comme de la cavalerie (en respectant les limites de la cavalerie en ordre dispersé), et font les tests de panique en tant que cavalerie.

Quand les dragons sont démontés, ils sont considérés comme de l'infanterie en ordre dispersé avec les avantages et désavantages encourus, et font les tests en tant qu'infanterie.

Les dragons ont la règle spéciale « Fire & Evade » qu'ils peuvent appliquer s'ils sont démontés et pas en désordre. Cette capacité leur permet de tirer et de faire un mouvement d'évasion quand ils sont chargés s'ils réussissent un jet de commandement. Ce mouvement d'évasion inclus un mouvement gratuit pour monter sur leurs chevaux, et ils peuvent se replier de 9" et être classés comme montés au prochain tour. Un échec au jet de commandement signifie que l'unité ne peut que s'opposer à la charge ennemie et perd l'option de délivrer un feu à bout portant. Une unité de dragons qui est montée quand elle est chargée par une unité ennemie peut soit tenir ou s'évader.

# GENERAUX ET AUTRES COMMANDANTS

Nous avons déjà parlé du rôle des commandants et fourni les règles qui permettent de les représenter dans le jeu. Dans cette section, il vous est proposé quelques règles complémentaires, notamment celles qui couvrent les risques pris par les commandants quand ils dirigent avec les unités aux combats aux tirs et aux corps à corps.

## *Figurines de Commandants*

Comme nous l'avons dit précédemment, chaque commandant doit être représenté par une jolie base sur laquelle est monté le commandant, accompagné de quelques figurines d'officiers et/ou éléments de décors si vous le souhaitez. Nous ne fixons aucune taille pour la taille de ces bases. Vous pouvez donc les concevoir à votre convenance. Dans tous les cas, les distances sont toujours mesurées à partir de la tête de la figurine de commandant.

## *Vulnérabilité des Commandants*

Les figurines de Commandants ne peuvent être prises pour cible ou attaquées au corps à corps et elles sont toujours ignorées quand il s'agit de déterminer une présence amie ou ennemie. Par exemple, une figurine de commandant située dans les 6" d'une unité ennemie n'autorise pas cette dernière à user de son mouvement d'initiative. De la même manière, une figurine de commandant située directement sur le front d'une unité n'empêche pas cette dernière de tirer à travers elle ! C'est en partie dû au fait que la figurine de commandant

est énorme par rapport à la portée des armes et les capacités de mouvement, mais aussi parce que l'on considère que les acteurs de la bataille sont en constant mouvement – et c'est pour des raisons purement pratiques que nous avons divisé notre jeu en des périodes définies de mouvement et de tir.

Dans la plupart des cas, les commandants sont invulnérables aux actions ennemies. Il y a cependant quelques exceptions qui s'appliquent quand un commandant a rejoint une unité.

- Si un Commandant a rejoint une unité et que cette unité est détruite, que cela soit par le tir, le corps-à-corps, ou tout autre raison, alors le commandant est également éliminé comme perte. Il n'a pas été nécessairement tué.
- Si un Commandant a rejoint une unité et que cette unité est Secouée, alors toutes les pertes en excédent subies par l'unité peuvent potentiellement affecter le Commandant. Pour chaque perte en excédent, on lance un dé – sur un score de 6, le Commandant est affecté et est éliminé comme perte.
- Si un Commandant est obligé de rejoindre une unité amie car des troupes ennemies le forcent à se déplacer, alors le Commandant est éliminé s'il est dans l'impossibilité de rejoindre une unité située à une distance d'un mouvement normal (18" pour les commandants à pieds et 27" pour les commandants montés).



Montrose irlandais

Un infortuné commandant qui meurt au combat passe son rôle à un subordonné de confiance, il assurera le rôle de commandant. Ce commandant de remplacement aura sa base placée dans les 6" d'une unité de la même division. Il pourra aussi être placé avec une unité qui a déjà combattue.

Ce commandant de substitution aura un commandement inférieur de 1 à son prédécesseur. Si le commandant original avait un niveau de 8, le remplaçant aura un commandement de 7.

Si vous n'êtes pas assez prudent et que le commandant de remplacement est tué au combat appliquez la règles ci-dessus de la même manière tout en sachant qu'un commandant remplaçant ne peut avoir un commandement inférieur à 5.

### *Commandants attachés aux unités*

Un Commandant peut volontairement rejoindre une unité en se déplaçant à son contact, lors de ses mouvements dans la Phase de Commandement. Si nécessaire, le Commandant peut alors être introduit dans les rangs de l'unité. À ce moment, le Commandant attaché compte comme faisant partie de l'unité lors du tour de l'ennemi suivant et il le reste jusqu'à ce que l'unité se déplace ou, si elle ne se déplace pas, jusqu'à ce que le Commandant lui-même se déplace. Les Commandants qui ont rejoint une unité ne se déplacent généralement pas avec elle quand les ordres ont été donnés – à moins qu'il ne s'agisse d'un ordre "Suivez moi !" comme décrit dans la section sur le Commandement.

Les Commandants sont obligés de rejoindre une unité s'ils veulent délivrer un ordre « Suivez-moi ! » ou "Ralliement !".

Les Commandants sont également obligés de rejoindre une unité amie s'ils sont déplacés suite à un mouvement de troupes ennemies. Notez que seules les troupes ennemies peuvent faire déplacer un Commandant – pas les autres Commandants !

Gardez à l'esprit que les mouvements des troupes ennemies ne peuvent faire déplacer un Commandant qui a déjà rejoint une unité amie – il est considéré comme faisant partie de l'unité. Si vous pensez que c'est plus pratique, ou plus explicite, vous pouvez introduire la figurine de Commandant dans les rangs de l'unité.

### *Bonus d'attaque fourni par des Commandants*

Les figurines individuelles de Commandants ne peuvent combattre et elles n'ont pas, d'ailleurs, de valeurs de combat.

Beaucoup de joueurs voudront que leur commandant soit engagé dans la lutte. Quand un Commandant rejoint une unité, il ajoute des attaques bonus à la valeur de combat de l'unité. Cela ne représente pas nécessairement l'habileté du Commandant à manier l'épée ou le pistolet – bien que cela pourrait être vraiment le cas ! Ce bonus peut tout aussi bien être les conséquences d'une poussée d'enthousiasme et de détermination au sein des troupes. Les actes d'héroïsme du Commandant servent d'exemple et d'inspiration et poussent les hommes à se surpasser.

Les Commandants n'ont pas tous les mêmes capacités martiales et, malheureusement, tous les Commandants ne sont pas



Un général de la Ligue catholique mène ses troupes à travers une ville bohémienne.

spécialement inspirés, mais nous avons permis aux Commandants qui ont une Valeur de Commandement de 8 de bénéficier d'un bonus de +1. Ceux qui ont un commandement inférieur à 8 de confèrent aucun bonus de combat.

### *Commandants nommés ou Dramatis Personae*

Dans la section des listes d'armées, nous avons inclus quelques personnages de la période de Pike & Shotte – et certains ne sont pas forcément les meilleurs. Nous avons inclus Oliver Cromwell ou le Prince Ruppert pour diriger vos charges de cavalerie et ajouter de la saveur à vos batailles, aussi chaque armée a une sélection de personnages historiques à votre disposition.

Chacun de ses personnages ont des règles spéciales qui leurs sont propres et qui englobent leur force – ou leur faiblesse- sur le champ de bataille. Ces règles prédominent celles décrites dans la section Bous des commandants ci-dessus. Ces personnages n'ont pas le +1 à la valeur de combat en plus de leurs capacités spéciales.