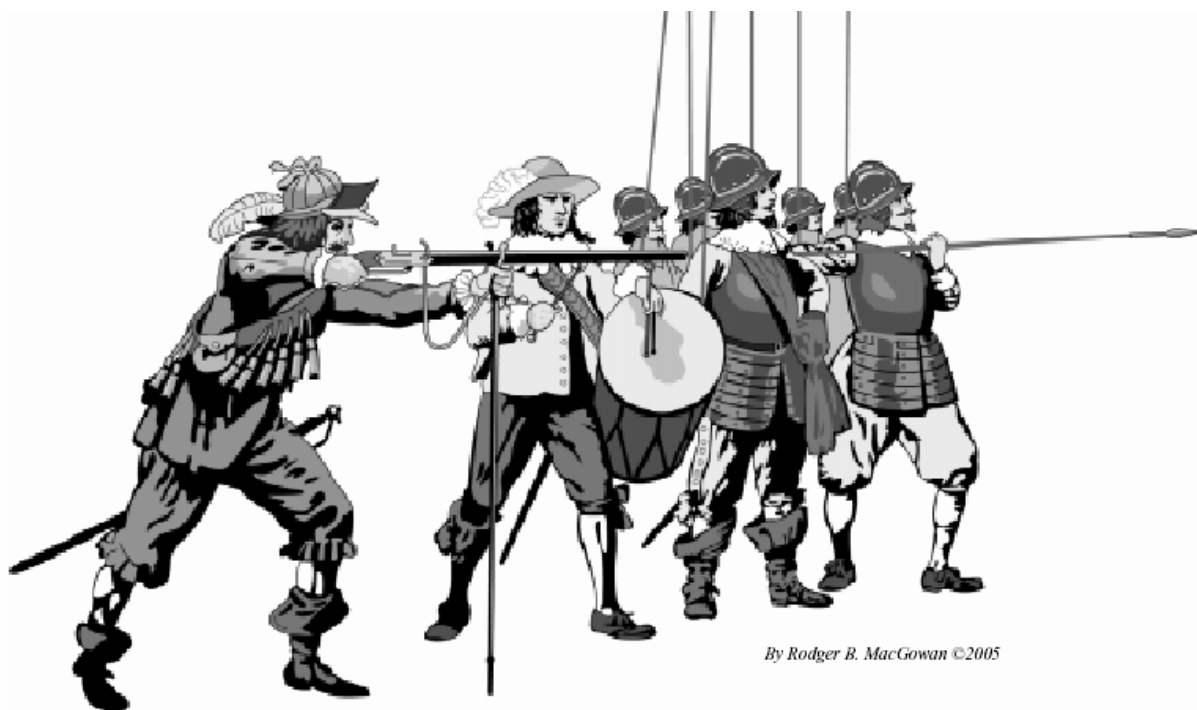


Musket & Pike

Règles standards



LIVRET DE REGLES

Version 4.0

Table des Matières

1. Introduction	2	9. Réaction	17
2. Matériel et Termes	2	10. Tir	21
3. Séquence de Jeu	6	11. Mêlée	27
4. Initiative et Activation	6	12. Moral	31
5. Leaders et Ordres	8	13. Ralliement et Reformation	32
6. Orientation et Formation	11	14. Unités Spéciales	34
7. Mouvement.....	14	15. Détermination du Vainqueur	35
8. Empilement	16	Errata de <i>Under the Lily Banners</i>	36

Traduction française : Philippe Jaranton

1. Introduction

Le système *Musket & Pike* est une série de jeux de combats tactiques couvrant la période comprise entre 1630 et 1680. Le système est conçu pour mettre en valeur les particularités de la guerre à cette époque et l'impact des limites de commandement et de contrôle. A ce jour, quatre jeux ont été édités dans cette série : *This Accursed Civil War* (TACW), *Sweden Fights On* (SFO), *Under the Lily Banners* (ULB), et *Gustav Adolf the Great* (GAG).

NOTE : Ce Livret de Règles remplace celui des anciennes versions et contient de nombreuses mises à jour. Pour la plupart, celles-ci ne sont pas de nouvelles règles, mais des clarifications concernant certains points relatifs aux jeux précédents. Cependant, il y a quelques changements de règle légers mais subtiles, et nous conseillons aux joueurs habitués de consulter ces nouvelles règles au moins une fois avant de commencer à jouer. Les chapitres qui comportent les changements les plus significatifs sont repérés par ce symbole : >>

Considérez que toute modification apportée par ce Livret de Règles ou les tables (et non spécifiée dans une bataille spécifique) s'applique à tous les jeux MPBS.

2. Matériel et Termes

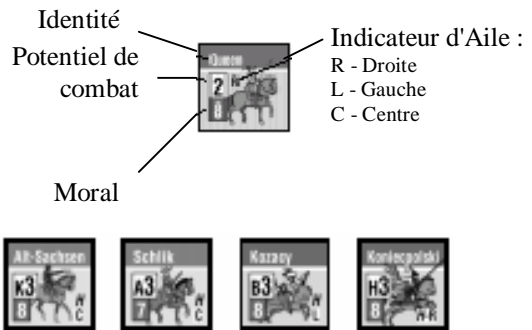
2.1 Pièces du jeu

2.1.1 TYPES : Il y a trois types de pièces de jeu.

- Les unités représentent les régiments et brigades d'infanterie, cavalerie et artillerie.
- Les leaders représentent les différents commandants individuels.
- Les marqueurs sont utilisés pour aider les joueurs à noter certaines informations concernant une unité ou un leader.

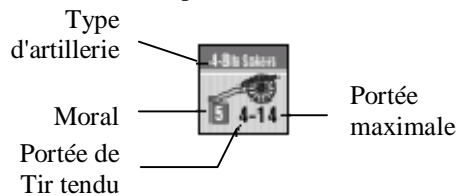
2.1.2 UNITES: Chaque unité possède trois informations et une icône imprimées sur son pion. L'icône facilite la distinction entre l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie. Chaque unité porte soit son type ("12-24lb" ou "Dragoon") soit son nom ("I/Skippon" ou "Rupert LG"), qui est en général le nom de son commandant historique. Les unités d'infanterie et de cavalerie ont des potentiels de combat qui vont de 1 à 20, chaque point représentant de 80 à 100 hommes. Les unités d'artillerie n'ont pas de potentiel de combat en terme de jeu mais ont par contre une portée de tir tendu suivie d'une portée maximale. Toutes les unités ont un potentiel de moral compris entre 4 et 8, la valeur la plus haute étant la meilleure. Notez que les leaders ne sont pas considérés comme étant des unités.

Exemple de cavalerie

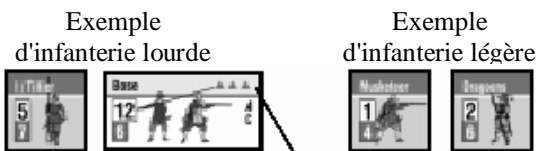


Les unités peuvent avoir des lettres devant leur Potentiel de Combat; ces lettres et tout autre indicateur d'Aile sont détaillés dans chaque Livret de Jeu.

Exemple d'artillerie



Les unités d'artillerie double portent l'abréviation "Dbl" dans la barre de type d'unité, et une autre barre indiquant x2 sous cette barre.

























Certaines unités d'Infanterie Lourde de deux hexagones ont trois flèches à leur sommet. Ceci indique que l'unité est un bataillon de style suédois.

2.1.3 LEADERS : Les pions leaders affichent son nom et un potentiel de commandement allant de 0 à -2 (-2 étant le meilleur).

Exemple de Leader



	Aucun pistolet chargé (voir 10.7)		Canon capturé (voir 10.8.9)
	Un pistolet utilisé (voir 10.7)		Colonne (voir 6.3.4)
	Chariots		Ordre Eparse (voir 6.3.3)
	Point de perte (voir 10.6.1)		Hérisson (voir 6.3.2)
	Salve (voir 10.4)		Pas de Continuation (voir 4.4.2)
	Tour (voir 3.4 C)		Canons attelés (voir 7.3.3)
	Moral Eprouvé (voir 12.4)		Ordre de Charge (voir 5.5)
	Moral Brisé (voir 12.4)		Ordre de Préparation (voir 5.5)
	Formation Brisée (voir 12.4)		Ordre de Ralliement (voir 5.5)
	Formation Brisée & Moral brisé		Ordre de Réception de Charge (voir 5.5)
	Momentum (voir 11.3.6)		Interception effectuée (voir 9.3.3)

les anglais) de 400 à 2000 hommes.

- Les unités d'infanterie légère sont composés de 100 à 300 mousquetaires ou dragons.

2.5 Questions

Des questions sur le jeu ? Postez une enveloppe pré-timbrée portant vos coordonnées à :

GMT Games
ATTN: Musket & Pike Battle Series Q's
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308

Ou contactez nous sur Internet :

Le concepteur : Ben Hull (benhull@bellsouth.net)

Le développeur de TACW : Marty Arnsdorf

(marnsdorf@yahoo.com)

Le développeur de GAG, SFO et ULB : Dick Vohlers

(dvoehlers@mindspring.com)

L'éditeur : GMT Games (gmtgames@aol.com)

Nous assurons également le support sur le site web de GMT games (www.gmtgames.com). Beaucoup de wargamers peuvent également être trouvés sur les forums de discussion du ConsimWorld (www.consimworld.com).

2.2 Diagrammes, Tables et Dé

L'emploi des diagrammes et des tables durant le jeu est expliqué dans les règles. Le jeu utilise un dé à 10 faces. Le 0 est traité comme un zéro, et non comme un dix. A moins que le contraire ne soit spécifié, utilisez la ligne 0 des tableaux pour les scores de dé modifiés inférieurs à 0, et la ligne 9 pour les scores de dé modifiés supérieurs à 9.

2.3 Terminologie

Le Glossaire de la page suivante contient les termes et les abréviations qui apparaissent dans les règles et les tableaux.

2.4 Echelle

- 1 tour : 20 à 30 minutes
- 1 hexagone : 100 yards
- 1 point de potentiel de combat : 80 à 100 hommes
- 1 unité d'artillerie : 3 à 4 canons ou une double batterie de 7 à 8 canons
- Les unités de cavalerie sont des régiments ou des escadrons de 200 à 500 hommes.
- Les unités d'infanterie lourde sont un mélange de piques et de mousquets, et forment des régiments ou des brigades (appelés parfois Batalia ou Tertia par

GLOSSAIRE

Action : Un leader ou une unité peut effectuer une ou plusieurs des actions suivantes : Bouger, Tirer, Rallier, ou se Reformier, dans les limites de leurs ordres d'Aile.

Active : Une unité et/ou un leader d'une Aile activée. Une unité ou un leader actif peut effectuer des actions. Une seule Aile d'une armée peut être active au même moment, et seuls le leader de cette Aile, le commandant de l'armée, et les unités de cette Aile sont actifs. Le joueur actif est celui qui contrôle les unités ou les leaders actifs.

Artillerie : Batteries de canons de campagne de gros calibres. Seuls les canons suffisamment gros pour avoir un effet notable dans la bataille sont représentés. Considérez les batteries doubles comme des batteries normales sauf en ce qui concerne les Points de Victoire (15.0) ou quand cette distinction est spécifiquement mentionnée dans les tableaux.

Interrompu [Bypassed] : Une Aile dont l'activation a été temporairement interrompue par Prémption est qualifiée d'interrompue, et son commandant d'Aile est marqué par un pion Bypass qui indique ce statut.

Cavalerie : A cette époque, les troupes montées étaient de deux types :

CUIRASSIERS : Cavaliers en armure protégeant le tronc, armés de deux pistolets et d'une épée.

ARQUEBUSIERS : Pas aussi lourdement protégés que les cuirassiers, les arquebusiers étaient armés d'une carabine, de deux pistolets et d'une épée.

Ces deux catégories se battaient montées et en formation serrée (trois ou six rangs de profondeur). Le tir de pistolet et de carabine était intensivement employé en prélude ou à la place du combat à l'épée. Cette distinction est autant tactique que matérielle, car les cavaleries anglaises, suédoises et bavaroises étaient typiquement équipées comme les arquebusiers (qui s'écrivent quelque fois Harquebusiers) mais elles étaient employées comme cuirassiers. Les arquebusiers sont distingués par un 'A' placé en face de leur puissance. A moins que le contraire ne soit spécifié, quand une règle se réfère à de la "Cavalerie" elle concerne les deux types d'unité.

Note: Seuls les Cuirassiers sont employés dans This Accursed Civil War.

Continuation : Processus par lequel une Aile qui vient de terminer une activation peut en tenter une deuxième ou une troisième autre.

Terminé [Finished] : Après qu'une Aile ait effectué sa dernière activation, son commandant est retourné sur sa face Finished. Cela permet d'éviter qu'une Aile soit à nouveau activée pour quelque raison que ce soit.

Formation : Grandes, les formations rapprochées jouaient un rôle critique dans le fonctionnement tactique et le commandement de l'époque. Toutes les unités sont considérées comme étant dans leur formation de combat "normale", à moins d'être spécifiquement marquées autrement. L'infanterie était habituellement sur six à dix rangs de profondeur, avec suffisamment d'espace entre chaque homme pour manipuler leurs armes. La cavalerie était sur trois ou six rangs avec un espace de deux yards entre les chevaux. Pendant le combat et le mouvement, les formations s'encombraient et devenaient confuses, réduisant la mobilité et l'efficacité des unités.

Infanterie Lourde : Soldats à pied rangés en groupes ou blocs de mousquets et de piques. Ces soldats étaient organisés en

régiments ou brigades (deux régiments ou plus, groupés ensemble) pour maximiser l'effet de masse des mousquets et/ou des piques. Seuls les piquiers portaient l'armure, si il y en avait, qui comprenait un plastron, des tassettes (protections de cuisse articulées placées à l'arrière du plastron) et un casque. Les mousquetaires portaient un chapeau de feutre à large bord et la bandoulière caractéristique en travers de la poitrine contenant de petits flacons remplis de poudre pré-mesurée. Le mousquet n'est pas encore communément utilisé pendant la période que nous couvrons. Une unité d'infanterie lourde qui possède également un symbole d'artillerie est supposée avoir une artillerie inhérente régimentaire. Il y a également quelques unités d'infanterie lourde qui n'ont pas de piques, représentant des unités dont le contingent de piquiers a été épuisé ou réduit de manière drastique.

Dégâts [Hits] : Une unité peut subir trois types de dégâts différents : Pertes [Casualty hits] (10.6.1), dégâts au Moral (12.4), et dégâts de Formation (6.3.1, 7.3).

Inactif : Tout leader ou unité qui ne fait pas partie de l'Aile actuellement activée. Ces unités peuvent réagir aux Actions effectuées par les unités ennemies actives.

Infanterie : Elle est classée en infanterie Lourde ou en infanterie Légère. Quand ce terme est utilisé seul, il se réfère à la fois aux unités d'infanterie Légères et Lourdes.

Infanterie Légère : Petits groupes de soldats à pied armés de mousquets. Ce sont les tirailleurs de cette époque. Comme ils n'avaient pas de piques, ils évitaient toute mêlée et cherchaient à engager l'ennemi avec leurs mousquets. Il y a deux types d'infanterie Légère dans le jeu : les Mousquetaires et les Dragons.

MOUSQUETAIRES : Les Mousquetaires étaient issus de régiments réguliers pour effectuer des tâches spécifiques. Egalement appelés "Commanded Muskets".

DRAGONS : Régiments de cavaliers équipés de mousquets à longue portée et qui se battaient à pied comme l'infanterie. Les Dragons ont un meilleur moral que les "Commanded Muskets" du fait de l'intégrité inhérente de leur régiment. En dehors de cela, leur fonction est la même en ce qui concerne le jeu.

Leaders : Les commandants d'Armée et les commandants d'Ailes sont collectivement appelés Leaders. Ils ne sont pas considérés comme des unités.

MC : Test de moral [Morale Check]. Diverses situations provoqueront un test de moral pour une unité. On jette un dé; des modificateurs y sont appliqués selon les règles. Si le résultat est supérieur au potentiel de moral de l'unité, elle échoue au test et en subit les effets négatifs (12.0).

Momentum : Bénéfice offensif supplémentaire au fait de "charger" une unité ennemie. A cette époque, les charges n'étaient pas toujours effectuées au galop ou en courant; néanmoins, l'approche rapide de ces grandes formations avait un effet considérable sur des défenseurs statiques. Il est employé lors de la résolution des Mêlées (11.0).

Moral : Mesure la relative capacité d'une unité à rester en place, son élan, son agressivité et son expérience. Toutes les unités ont un facteur de Moral compris entre 4 et 8, le score le plus élevé étant le meilleur.

MA : Capacité de mouvement [Movement Allowance]. Distance qu'une unité peut parcourir en un tour, exprimée en Points de Mouvement (MP) (7.2).

AC : Commandant d'Armée [Army Commander]. Le commandant général de l'Armée du camp considéré. Il possède des capacités différentes de ses commandants d'Ailes subordonnés.

Ordres : Les joueurs donnent à chacune de leurs Ailes des ordres spécifiques qui définissent le type et la portée des actions que les unités de ces Ailes pourront effectuer. Les ordres possibles sont : Charge, Préparation [Make Ready], Réception de Charge, et Ralliement.

Joueur Inactif ou Non en Phase : Le joueur qui n'est pas en Phase.

Passer : Si le joueur en Phase ne veut pas, ou ne peut pas, activer une Aile, il passe, ce qui permet au joueur qui n'est pas en Phase de le devenir. Si les deux joueurs passent consécutivement, la phase d'Activation est terminée et le jeu passe à la phase de Déroute. Retournez les commandants d'Aile qui ont Passé sur leur côté Finished.

Joueur Actif ou En Phase : Le joueur qui contrôle l'Aile actuellement active.

Préemption : Processus par lequel un joueur inactif peut tenter d'interrompre l'activation ou la Continuation d'activité d'une Aile active du joueur en Phase, et d'activer à la place l'une de ses propres Ailes inactives (non Finished).

Zone de Réaction : Hexagones qui entourent une unité dans lesquels une activité ennemie peut lui permettre de Réagir (9.0). Les Zones de Réaction des unités d'artillerie diffèrent de celles des unités d'infanterie et de cavalerie, et diffèrent elle-même selon le type de Réaction que l'unité adopte.

Unité de deux hexagones : Unité d'infanterie lourde deux fois plus grande (c.à.d. de forme rectangulaire). Ces unités occupent deux hexagones, et sont sujettes à des règles spéciales concernant l'orientation, le mouvement et le combat.

Aile : Une armée typique de cette époque était composée de trois Ailes : droite, centrale, et gauche. Un commandant d'Aile [Wing Commander] (WC) commande chaque Aile. Les Ailes droite et gauche étaient habituellement constituées de cavalerie, tandis que le centre se composait d'infanterie. Une Aile sans infanterie lourde est considérée comme une Aile de cavalerie.

3. Séquence de Jeu

Chaque tour de jeu suit la séquence suivante :

3.1 Phase d'Initiative

Les joueurs déterminent qui devient le joueur en phase qui activera la première Aile (voir 4.1).

3.2 Phase d'Activation

Le joueur en phase peut soit activer une Aile non Terminée [Finished] soit passer (4.5). Voir 4.2 pour l'ordre dans lequel les Ailes sont activées. Quand cette activation est terminée (en incluant toute activation de continuation [4.3]), le joueur adverse peut activer une Aile ou passer. Généralement, s'alterne le fait de devenir le joueur actif puis inactif (voir 4.3.2 et 4.4 pour les exceptions). Cette phase se répète jusqu'à ce que toutes les Ailes aient été activées ou que les deux joueurs passent consécutivement.

Séquence de la Phase d'Activation :

A. Tentative de Prémption : Quand une Aile est activée, le joueur inactif peut essayer d'interrompre cette activation en activant une de ses Ailes d'abord. Si il réussit, marquez l'Aile qui s'est faite interrompre avec un marqueur Bypassed (4.4.2). Celle-ci sera automatiquement activée une fois que l'Aile qui l'a interrompue aura fini ses activations.

B. Changement d'ordres : L'Aile activée peut tenter de changer ses ordres actuels (5.7).

C. Résolution des Actions: Chaque unité de l'Aile active peut effectuer, dans la limite de ses ordres, l'une des actions suivantes :

- Bouger (7.0)
- Bouger et/ou tirer au pistolet (cavalerie seulement; 7.0 et 10.2)
- Tir normal d'infanterie (10.3)
- Tir par Salves (infanterie lourde seulement; 10.4)
- Tir d'artillerie (10.8)
- Ralliement (13.0)
- Reformation (13.0)

D. Mêlée : Les unités attaquent en Mêlée celles qui sont adjacentes (voir 11.0).

E. Continuation : L'Aile active peut essayer de s'activer une deuxième ou une troisième fois (4.3). Si elle réussit, revenez à l'étape A.

F. Si l'Aile active rate sa tentative de Continuation ou a terminé sa troisième activation dans le tour, ou encore si le joueur actif ne désire pas continuer avec cette Aile, alors effectuez ce qui suit selon ce qui est possible :

- a) Si il y a une Aile interrompue [Bypassed], activez la et revenez à l'étape B.
- b) Si il n'y a pas d'Aile interrompue, les joueurs déterminent l'Aile qui sera activée (4.2) et revenez à l'étape A.

c) Si tous les commandants d'Ailes sont Finished, passez à la Phase de Déroute.

3.3 Phase de Déroute

Toutes les unités avec un moral brisé [broken] effectuent un mouvement de Déroute (13.4).

3.4 Phase de Retrait des Marqueurs

A. Tous les marqueurs de Salve sont enlevés. Les artilleries ayant tiré et les leaders Finished sont retournés sur leur face normale.

B. Consultez la table des Remplacements de Leaders pour déterminer ce qu'il advient des leaders qui ont été retirés du jeu ce tour ci.

C. Vérifiez les Capitulations (4.6). Si cela ne met pas fin au scénario et qu'il reste encore des tours à jouer, avancez le marqueur de tours et entamez le tour suivant.

4. Initiative et Activation

4.1 Détermination de l'Initiative

4.1.1 PROCEDURE: Lors de la phase d'Initiative, les joueurs déterminent l'Aile qui s'activera en premier. L'initiative est déterminée par les ordres actuellement assignés à chaque Aile. Le joueur ayant le plus d'Ailes avec un ordre de Charge choisit l'Aile éligible qui s'activera en premier. Si aucune Aile n'a d'ordre de Charge, alors c'est le joueur qui a le plus d'Ailes avec un ordre de Préparation [Make Ready] qui s'active en premier. Si aucune Aile n'a d'ordre de Préparation, alors c'est le joueur ayant le plus d'Ailes avec un ordre de Réception de Charge [Receive Charge] qui s'active en premier. Ne déterminez l'initiative qu'une seule fois par tour, au tout début.

4.1.2 EGALITE : Si les deux joueurs ont un nombre égal d'Ailes ayant le même ordre le plus "élevé" ce tour ci, alors déterminez le joueur qui possède le meilleur commandant d'Aile ayant cet ordre. Un WC avec un potentiel de commandement de -2 est meilleur qu'un potentiel de -1 . Le joueur qui possède le meilleur WC remporte l'initiative et peut activer l'une de ses Ailes qui est sous l'ordre le plus "élevé" du tour. En cas d'égalité, jetez un dé. Le plus haut score l'emporte.

4.2 Ordre d'Activation

4.2.1 Chaque Aile peut s'activer une fois par tour, soit normalement, soit par Prémption (4.4). Les activations alternent entre les joueurs selon la priorité décroissante de leurs ordres.

La Prémption (4.4) fait exception à cette séquence.

La priorité des ordres est :

1. Charge
2. Préparation [Make Ready]
3. Réception de Charge
4. Ralliement

Exemple 1 : Le joueur A possède deux Ailes avec un ordre de Charge et une avec un ordre de Ralliement. Le joueur B a une Aile avec un ordre de Charge, une autre avec un ordre de Préparation et une dernière avec un ordre de Ralliement. Puisque le joueur A a plus d'Ailes avec un ordre de Charge, il a l'initiative et active l'une des Ailes qui a cet ordre (au choix). Quand cette Aile a terminé, le joueur B active son Aile qui a l'ordre de Charge. Ensuite, l'activation revient à la deuxième Aile du joueur A qui a l'ordre de Charge. Quand toutes les Ailes ayant un ordre de Charge ont terminé leur activation, c'est au tour de l'Aile qui a l'ordre de Préparation d'être activée.

Exemple 2 : Le joueur A possède deux Ailes avec un ordre de Charge et deux autres avec un ordre de Préparation. Le joueur B possède une Aile avec un ordre de Charge, une avec un ordre de Préparation et une dernière avec un ordre de Ralliement. Sauf Prémption, les Ailes devraient s'activer comme suit :

*Charge de l'Aile 1 du joueur A
 Charge de l'Aile du joueur B
 Charge de l'Aile 2 du joueur A
 Préparation de l'Aile du joueur B
 Préparation de l'Aile 1 du joueur A
 Préparation de l'Aile 2 du joueur A
 Ralliement de l'Aile du joueur B*

Note : Il est possible qu'un joueur active deux Ailes ou plus avant que son adversaire puisse activer les siennes, car toutes les Ailes ayant un ordre de Charge sont activées avant celles qui ont des ordres de moindre priorité.

4.2.2 Les unités appartenant à l'Aile actuellement activée peuvent effectuer l'une des actions listées en 3.2.C (ces actions n'ont pas à être réalisées dans un ordre particulier). Le choix des Actions dépend de l'ordre actuel qui est assigné à l'Aile active (voir 5.6) et, dans certains cas, du type de l'unité en question. Pendant que le joueur en phase effectue ces actions le joueur inactif peut procéder à des Réactions (9.0).

4.2.3 Si toutes les unités d'une Aile sont retirées du jeu, cette Aile ne rentre plus en ligne de compte pour l'activation.

4.3 Continuation

4.3.1 GENERALITES : Une Aile qui a terminé son activation et qui n'a pas d'ordre de Ralliement peut essayer de s'activer à nouveau. Une Aile peut continuer ainsi deux fois maximum (pour un total de trois activations). Tenter la Continuation d'une formation est toujours volontaire.

4.3.2 PROCEDURE: Le joueur en phase consulte la table de Continuation et prend en compte l'ordre actuel de l'Aile pour déterminer la plage de scores à obtenir

pour réussir. Il jette un dé et y applique tout modificateur adéquat. Si le jet de dé modifié se trouve dans la plage de scores indiquée sur la table, l'Aile peut à nouveau être activée. Si le dé modifié est en dehors de cette plage, le commandant de l'Aile est retourné du côté "Finished" et la prochaine Aile éligible est activée.

4.4 Prémption

4.4.1 GENERALITES : Le joueur inactif peut essayer d'interrompre l'activation (ou la Continuation) d'une Aile active adverse et activer l'une des siennes à la place. C'est ce qu'on appelle une Prémption. Les tentatives de Prémption sont permises juste avant l'activation normale d'une Aile et après chaque test de Continuation réussi. Une Aile est éligible pour tenter la prémption si son commandant n'est pas tourné du côté "Finished" et n'est pas actuellement sujet à un ordre de Ralliement. Marquez le commandant d'Aile ainsi interrompu avec le pion Bypassed pour indiquer que son Aile sera automatiquement activée après l'Aile qui l'a interrompue. Une Aile qui a subi une Prémption ne peut l'être à nouveau pendant sa première activation du tour.

4.4.2 PROCEDURE : Le joueur inactif consulte la table de Prémption, prend en compte l'ordre actuel de l'Aile qui tente la Prémption pour déterminer la plage de scores à obtenir pour réussir. Il jette un dé et y applique les modificateurs adéquats. Si il réussit, le joueur inactif active alors cette Aile (il ne peut pas Passer). Il pourra également tenter la Continuation de cette Aile comme lors d'une activation normale. Le leader de l'Aile interrompue reçoit un marqueur "Bypassed" pour indiquer que son Aile sera automatiquement activée après l'Aile qui l'a interrompue. Si la Prémption échoue, le leader de l'Aile qui l'a tentée est marqué par un pion "No Continue". Un leader avec un tel marqueur peut être activé normalement, mais ne peut plus tenter de Continuation. Un leader avec un marqueur "No Continue" peut effectuer une nouvelle tentative de Prémption, mais si il échoue, il est retourné du côté "Finished" et perd son activation pour le tour. Si un leader rate une tentative de Prémption, le joueur qui le contrôle peut tenter d'interrompre la même activation avec un autre leader.

4.4.3 PREEMPTER UNE CONTINUATION : Le joueur inactif peut essayer d'interrompre une Aile dès que le joueur actif a réussi une Continuation, mais avant que le joueur actif ne l'active. La procédure est identique à 4.4.2 sauf qu'une Prémption réussie annule la continuation et fait tourner le commandant de l'Aile interrompue sur sa face "Finished" au lieu de le marquer en Bypassed. De ce fait, il n'y a pas d'Aile Bypassed. La pénalité d'échec est la même qu'en 4.4.2.

4.4.4 **PREEMPTER UNE PREEMPTION** : Seul le leader interrompu peut essayer de préempter la continuation du leader qui l'a interrompu. Si il réussit, tournez le leader qui voulait continuer sur son côté "Finished". Si il échoue dans sa tentative, marquez le leader initialement interrompu avec un pion "No Continue"; si il en avait déjà un, tournez le du côté "Finished".

4.5 Passer

Au lieu d'activer une Aile, le joueur en phase peut Passer (exception : vous ne pouvez passer si l'Aile a un ordre de Charge; voir 5.6.1.). Retournez le commandant d'Aile [WC] qui passe sur sa face "Finished" et procédez à l'activation suivante. Le commandant d'Armée ne peut être activé (5.1.1) dans une phase où un WC passe.

>> 4.6. Capitulation

Lors de la phase de Retrait des Marqueurs de chaque tour, vérifiez les ordres de chaque leader. Si tous les leaders d'un même camp ont l'ordre de Ralliement alors on considère qu'ils quittent le champ de bataille et la partie se termine (il se peut que les deux camps quittent le champ de bataille au même tour). Ne prenez pas en compte toute Aile qui ne soit pas encore entrée sur la carte. Déterminez le vainqueur comme en 15.0, mais le camp qui a capitulé ne peut obtenir un niveau de victoire meilleur que le match nul.

5. Leaders et Ordres



Les leaders servent à influencer et à contrôler les actions des unités placées sous leur commandement. Chaque bataille, selon les règles du scénario, aura un commandant d'Armée et plusieurs commandants d'Ailes.

5.1 Commandants d'Armée (AC)

5.1.1 La plupart des armées possède un AC qui est activé à chaque fois qu'une de ses Ailes est activée avec succès (y compris lors des activations de Continuation et de Préemption, mais pas si le WC est interrompu ou bien Passe). Un AC n'est jamais marqué comme Finished et peut donc être activé plusieurs fois pendant un tour. Les restrictions d'ordres (voir 5.6) ne s'appliquent pas aux actions effectuées par un AC. De plus, les actions de l'AC supplantent les restrictions des ordres, et comptent comme une action d'unité pour cette phase d'activation (par exemple, un AC peut Rallier une unité dont le WC a un ordre de Charge, et cette unité n'a pas à, et donc ne peut pas, bouger d'au moins 1 hexagone vers la plus proche unité ennemie lors de cette activation.)

>> 5.1.2 Un commandant d'Armée peut avancer ou retraiter après une Mêlée avec l'unité avec laquelle il est empilé ou qui avance ou retraite à travers son hexagone (il est emporté dans l'avance ou la retraite).

Il peut se déplacer avec une unité qui Déroute, que ce soit suite à une Mêlée, pendant un mouvement de Déroute, ou pour toute autre raison.

En plus de ces actions, un AC peut effectuer l'UNE des actions suivantes chaque fois qu'il est activé :

- **INFLUENCER UN CHANGEMENT D'ORDRE** : Si l'AC est empilé avec ou adjacent à un commandant d'Aile (WC), l'AC peut ajouter son potentiel de commandement à la tentative de changement d'ordre de ce WC.
- **>>BOUGER** : Un AC a un potentiel de mouvement de 8 et peut bouger tout seul.
- **INFLUENCER LA CONTINUATION OU LA PREEMPTION** : Si l'AC est empilé avec ou adjacent à un WC, l'AC peut ajouter son potentiel de commandement au test de Continuation ou de Préemption de ce WC.
- **REFORMER** : Reforme une unité (13.0) empilée avec ou adjacente à l'AC. L'unité n'a pas besoin d'appartenir à l'Aile active.
- **RALLIER** : Rallie automatiquement une unité (13.0) avec qui il est empilé ou essaie de Rallier une unité qui lui est adjacente. L'unité n'a pas besoin d'appartenir à l'Aile active.

5.2 Commandants d'Ailes (WC)

5.2.1 Les commandants d'Ailes (WC) dirigent une Aile de l'Armée. Une Aile peut être constituée d'infanterie, de cavalerie, et/ou d'artillerie. Les WC sont assignés selon les règles spéciales de chaque scénario et ne peuvent être changés qu'en conséquence du départ d'un leader à cause de pertes ou de poursuites. Un WC doit terminer chaque action de mouvement empilé avec l'une des unités de son Aile.

>> 5.2.2 Un commandant d'Aile doit avancer ou retraiter après une Mêlée avec l'unité avec laquelle il est empilé ou qui avance ou retraite (mais pas qui Déroute) à travers son hexagone (emporté par l'avance ou la retraite). Il peut se déplacer avec une unité qui Déroute, que ce soit suite à une Mêlée, pendant un mouvement de Déroute, ou pour toute autre raison. Si l'unité qui accompagne le WC Déroute hors de la carte, vous devez immédiatement placer le leader sur n'importe quelle autre unité de son Aile.

En plus de ces actions, un WC peut effectuer l'UNE des actions suivantes chaque fois que son Aile est activée :

- **>> BOUGER** : Un WC a un potentiel de mouvement de 8 et peut se déplacer seul.

- **INFLUENCER UN RALLIEMENT OU UNE REFORMATION** : Un WC peut influencer un Ralliement ou une Reformation (13.0), si l'ordre actuel de l'Aile le permet.

5.3 Perte de Leader et Remplacement

5.3.1 **PERTE** : Les leaders peuvent être retirés du jeu suite à un Tir, un Combat en Mêlée, ou si ils sont empilés avec une unité de cavalerie qui poursuit hors carte (cf. 10.10, 11.8, 11.7.3). Un leader est automatiquement retiré si une unité ennemie occupe son hexagone, si toutes les unités avec qui il est empilé sont éliminées, ou si il est la cible d'un Combat en Mêlée alors qu'il est tout seul dans l'hexagone.

5.3.2 **EFFETS** : Une Aile ne peut ni être activée, ni continuer, ni intercepter si son commandant est retiré.

5.3.3 **TABLE DE REMPLACEMENT** : Les leaders retirés du jeu sont soit éliminés soit retournent en jeu. Lors de la phase de Retrait des Marqueurs, les joueurs font un jet sur la table de Remplacement pour chaque leader retiré ce tour ci. Si un commandant d'Aile est éliminé, remplacez le avec un leader générique à moins que les règles du scénario n'imposent un remplacement spécifique. S'il n'y a plus d'unités de l'Aile en jeu, il n'y a pas de remplacement.

5.3.4 **PLACEMENT** : Un WC de remplacement ou qui revient en jeu est placé sur n'importe quelle unité de son Aile. Cela ne change pas les ordres de l'Aile. Placez tout leader qui revient après avoir été retiré sur une unité de son Aile pendant la phase de Retrait des Marqueurs du tour après que son statut ait été déterminé. Si il ne reste aucune unité de son Aile quand il doit revenir, il ne revient pas mais ne compte pas comme une perte en ce qui concerne les Points de Victoire.

EXEMPLES DE REMPLACEMENT DE LEADER :

1) Un WC est retiré suite au résultat d'un Tir au tour 1. A la phase de Retrait des Marqueurs du tour 1, le joueur lance un dé et obtient un "1" sur la table de Remplacement des Leaders. Un leader de remplacement est immédiatement placé sur une unité de son Aile. Pendant la phase de Retrait des Marqueurs du tour 2, ce leader de remplacement est retiré, et le WC original est placé sur une des unités de son Aile. Notez que si toutes les unités de cette Aile étaient éliminées au tour 2, le WC ne serait pas revenu en jeu.

2) Un WC est éliminé lors d'un Combat en Mêlée. A la phase de Retrait des Marqueurs, un "6" est obtenu sur la table de Remplacement des Leaders. Le WC est retiré du jeu de manière permanente, et un leader de remplacement est immédiatement placé sur une des unités de l'Aile. Notez que si il n'y a plus aucune unité de l'Aile encore présente sur la carte à la fin du tour,

aucun jet de dé n'aurait été fait.

5.3.5 Si le commandant d'Armée est éliminé, le commandant d'Aile Senior (désigné dans les règles du scénario) prend la succession de son commandement.

Un pion de leader générique remplace immédiatement le commandant d'Aile, sauf indication contraire précisée dans le scénario. Placez un AC de remplacement spécifiquement nommé sur toute unité amie.

5.4 Commandement

5.4.1 **GENERALITES** : Pour opérer pleinement, les unités doivent être commandées. Le commandement est déterminé par Aile et s'applique uniquement aux unités de combat, pas aux leaders (les leaders sont toujours considérés comme étant commandés). Chaque unité est assignée à une Aile spécifique selon le scénario, et vous ne pouvez réassigner une unité à une autre Aile durant le jeu.

5.4.2 **VERIFIER LE COMMANDEMENT** : Une unité est considérée commandée si, lorsqu'elle est activée ou qu'elle réagit, elle peut tracer une ligne de communication (LOC) jusqu'à son WC. Les unités tracent leur LOC sur trois hexagones (pour la cavalerie) ou deux hexagones (pour les autres types d'unité) jusqu'à leur WC, ou jusqu'à une unité de la même Aile qui peut tracer 2 ou 3 hexagones jusqu'à une autre unité de la même Aile, et ainsi de suite jusqu'à une unité de la même Aile pouvant tracer sa LOC directement jusqu'au WC. Ainsi, le commandement peut être tracé sur de longues distances, tant que les unités sont à deux ou trois (selon leur type) hexagones de distance les unes des autres, et qu'au moins une unité de la chaîne soit à portée du WC. La LOC ne peut traverser un hexagone contenant une unité ennemie ou un terrain impassable.

Une unité d'artillerie est Disabled ou capturée ne peut pas être utilisée pour tracer une LOC. Un leader empilé avec une unité d'infanterie de deux hexagones doit être spécifiquement placé dans l'un de ses deux hexagones.

Note : Le commandement d'une unité est tracé à l'instant où celle-ci veut bouger. De ce fait, un commandant d'Aile ou une autre unité peut bouger pour remettre une unité non commandée en état commandé avant que celle-ci ne bouge. Inversement, si un WC est tué pendant une Réaction, les unités de son Aile qui n'étaient pas encore activées son non commandées.

5.4.3 EFFETS DU NON-COMMANDEMENT :

Toute unité qui ne peut tracer de ligne de commandement est limitée dans ce qu'elle peut faire :

- A moins d'être adjacente à une unité ennemie, elle doit bouger pour revenir en état commandé le plus rapidement possible. Cela supprime toute autre restriction de mouvement relative à ses ordres. Si son commandant d'Aile n'est pas sur la carte, elle ne peut pas bouger du tout. *Exception: une unité d'artillerie non commandée n'a pas à suivre cette contrainte si elle est non attelée.* Une fois qu'elle est commandée, l'unité peut dépenser librement les Points de Mouvement qui lui restent, tout en respectant les restrictions imposées par les ordres de son Aile. Ainsi, une unité trop éloignée de son hexagone pour être commandée peut d'abord bouger d'un hexagone pour être à nouveau en statut commandé, puis continuer avec son Aile pendant la même activation en dépensant ses Points de Mouvement restant.

>> Une unité non commandée qui débute son activation de manière adjacente à une unité ennemie doit revenir à portée de commandement. Si pour une quelconque raison (orientation, terrain, etc.) une unité ne peut pas se rapprocher afin de redevenir commandée, son joueur doit au moins réorienter l'unité afin de rendre plus facile le mouvement requis lors d'une activation ultérieure.

- Le seul Tir qu'elle puisse effectuer est le Tir de Réaction (voir 9.4). Exception : les unités d'artillerie non attelées peuvent tirer même si elles sont non commandées.

>> Une unité non commandée peut effectuer tous les types de Réaction (Tir de Réaction, Mouvement de Réaction et Interception) normalement, mais ne peut pas devenir adjacente à une unité ennemie en faisant cela (de ce fait, elle doit être adjacente à une unité ennemie qu'elle tente d'intercepter).

- Une unité d'infanterie lourde peut tenter de former le Hérisson (6.3.2) en Réaction même si elle est non commandée.
- Une unité non commandée ne peut pas se Reformier ni se Rallier sauf si elle est adjacente ou empilée avec le commandant d'Armée.

NOTE : La capacité qu'à l'AC de Reformier et de Rallier une unité n'est pas affectée par le statut de commandement de cette unité. En effet, l'AC lui-même place l'unité en état commandé en ce qui concerne la Reformation ou le Ralliement. Inversement, si un WC est tué pendant une Réaction, les unités de son Aile qui n'ont pas encore été activées sont non commandées.

5.5 Les ordres en Général

5.5.1 Les ordres représentent ce à quoi se prépare une Aile pendant le tour. Les ordres peuvent limiter ou

restreindre les actions des unités de l'Aile considérée. Les restrictions des ordres s'appliquent uniquement aux unités, pas aux leaders, et ne s'appliquent que pendant l'activation de l'Aile (ainsi, une unité amie avec un ordre de Charge qui est adjacente à une unité ennemie peut toujours intercepter pendant une activation ennemie). Toutes les Ailes commencent la partie avec l'un des quatre ordres spécifiques (5.6), mais ceux-ci peuvent changer pendant le jeu (5.7).

5.5.2 Le fait de changer les ordres n'est pas automatique, mais dépend de l'ordre actuel de l'Aile et du nouvel ordre désiré. Le potentiel de commandement du WC (et éventuellement de l'AC) influence la capacité à changer d'ordre. L'ordre en cours d'une Aile est indiqué en plaçant le marqueur d'ordre approprié près de son commandant d'Aile.

5.5.3 Les joueurs choisissent secrètement leurs ordres avant que la partie ne commence puis les révèlent simultanément. Des ordres historiques sont proposés pour chaque bataille que les joueurs peuvent choisir si ils sont d'accord.

Note: Les ordres sont assignés à l'Aile de manière globale, pas individuellement à chaque unité.

NOTE DE JEU : Pour une partie plus historique, utilisez les ordres historiques; pour une partie plus équilibrée, choisissez vos propres ordres.



5.6 Les quatre types d'ordre

>> 5.6.1 CHARGE : Une unité ayant un ordre de Charge doit essayer de terminer son activation plus près d'au moins un hexagone du plus proche ennemi que l'unité active peut voir (c.à.d. sur laquelle elle a une LOS [voir 10.9]), même si ce mouvement rend l'unité active hors de commandement. Exception : Si l'unité ennemie visible la plus proche est déjà adjacente au front d'une autre unité amie, l'unité active doit alors se diriger vers l'unité ennemie la plus proche suivante. Les unités amies ne bloquent pas la LOS en ce qui concerne cette règle. Si pour une quelconque raison (orientation, terrain, etc.) une unité ne peut pas se rapprocher de la plus proche unité ennemie visible, son joueur doit au moins la réorienter afin de faciliter ce déplacement requis lors d'une activation future.

>> Si l'unité active débute ou devient adjacente à une unité ennemie qui ne se trouve pas contre le front d'une autre unité amie, l'unité active ne bouge pas plus sauf pour se réorienter, pivoter, ou changer la position d'une unité d'artillerie empilée dans son hexagone (8.3.1). Déterminez l'unité ennemie la plus

proche quand l'unité active commence à bouger. Si deux unités ennemies ou plus sont à égale distance, le joueur contrôlant l'unité qui charge peut choisir celle qu'elle chargera. Si une unité ayant un ordre de Charge ne peut voir aucune unité ennemie, elle est libre de se déplacer comme elle l'entend à portée de commandement ou de rester sur place. Une Aile avec un ordre de Charge NE PEUT PAS Passer quand elle est activée. Une unité avec un ordre de Charge ne peut se Reformier ni Rallier (13.2) ou ne peut effectuer de mouvement optionnel de Retraite lors d'un Mouvement de Réaction (9.2).

NOTE DE JEU: Etant données les conditions ci-dessus, une unité ennemie donnée ne pourra "coller" qu'une seule unité amie – les autres unités amies peuvent contourner l'unité ennemie, ou s'en écarter si elles commencent adjacentes.

CLAUSE ANTI-SUICIDE - Une unité d'infanterie légère n'est jamais obligée de devenir adjacente au front d'une unité d'infanterie lourde ennemie. Si une unité ennemie d'infanterie lourde est la plus proche unité ennemie visible de l'infanterie légère, celle-ci doit s'en approcher mais n'est pas tenue d'en devenir adjacente par devant, même si l'infanterie légère commence son activation à deux hexagones de distance de l'infanterie lourde.

5.6.2 PREPARATION [MAKE READY] : Une unité ayant un ordre de Préparation peut bouger, mais NE PEUT PAS venir au contact d'une unité ennemie. Son commandant d'Aile, si il est empilé avec ou adjacent à cette unité, peut la Reformier, mais ne peut pas la Rallier.

5.6.3 RECEPTION DE CHARGE: Une unité ayant un ordre de Réception de Charge peut bouger au maximum d'un hexagone, mais ne peut pas venir au contact d'une unité ennemie. Une unité de deux hexagones peut changer d'orientation par rotation de plus d'un hexagone tant qu'à la fin de son mouvement au moins la moitié de l'unité est adjacente à son hexagone de départ, et que ni l'une ou l'autre moitié ne se trouve adjacente à une unité ennemie. Une unité peut être l'objet d'une action de Reformation. Son commandant d'Aile, si il est empilé avec ou adjacent à cette unité, peut la Rallier.

5.6.4 RALLIEMENT : Une unité ayant un ordre de Ralliement peut bouger, mais ne peut *pas* terminer son mouvement plus près d'une unité ennemie. Une unité peut être l'objet d'une action de Reformation ou de Ralliement. Son commandant d'Aile ne peut pas tenter de Continuation ou de Prémption.

5.6.5 TOUS TYPES D'ORDRE : Les unités peuvent engager un Tir ou un Combat en Mêlée, et leur commandant d'Armée peut les Rallier ou les

Reformier.

5.7 Changer les Ordres

5.7.1 QUAND : Seule une Aile active peut essayer de changer ses ordres, et uniquement pendant le segment de Changement d'Ordres. La tentative doit être effectuée avant qu'une unité de l'Aile n'entame une quelconque action.

5.7.2 PROCEDURE : Pour changer d'ordre, le joueur en phase consulte la Table des Changements d'Ordres [Orders Change Table] et croise l'ordre actuel de l'Aile active avec celui qu'il désire. Jetez le dé et appliquez tout modificateur adéquat. Si l'Aile réussit à changer ses ordres, ceux-ci s'appliquent immédiatement pour cette activation. Une Aile qui échoue lors d'un changement d'ordres doit s'activer avec ses ordres actuels (exception: 5.8.)

Note: Certains types d'ordre peuvent être impossibles à changer.

5.7.3 NOTE SUR LES MODIFICATEURS : Quand on veut changer ses ordres pour passer en Ralliement, il y a un modificateur si plus de la moitié des unités de l'Aile a le moral Brisé [Broken], Eprouvé [Shaken], ou a été éliminée. Au moment où vous déterminez ce modificateur, considérez comme éliminées les unités qui ont poursuivi hors carte.

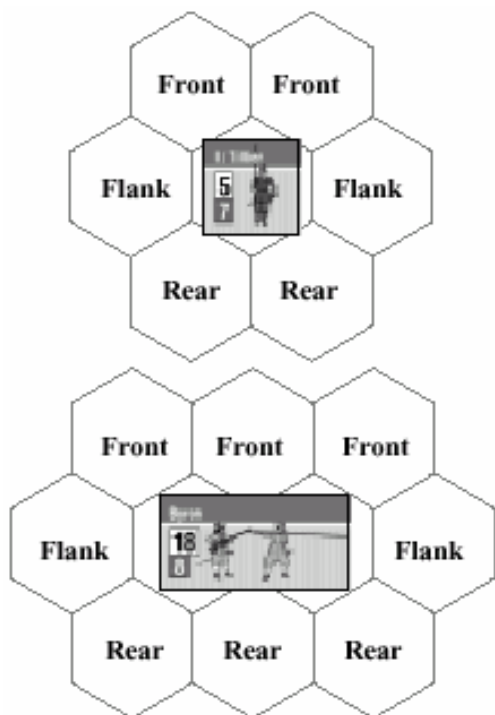
5.8 Ordre de Ralliement obligatoire

>> Au début d'une activation, si toutes les unités de cavalerie ou d'infanterie lourde de l'Aile activée sont éliminées, hors carte, ont leur formation Brisée, leur moral Eprouvé ou Brisé, alors le commandant de cette Aile est placé sous un ordre de Ralliement. Ce changement d'ordres est automatique, et ce WC ne peut tenter de changement d'ordres lors de cette activation. Le joueur ne peut également pas Passer pendant cette activation. Une Aile ne peut pas être obligée de passer à un ordre de Ralliement si des unités de cette Aile ne sont pas encore arrivées en renfort.

6. Orientation et Formation

6.1 Orientation

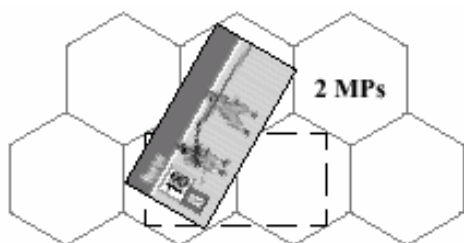
Positionnez chaque unité dans son hexagone afin que l'avant soit face à l'un des angles (vertex) de l'hexagone (exception : les unités de deux hexagones de large en colonne, 6.3.4.) Le haut de l'unité représente l'avant (front). Les unités d'un hexagone de large ont deux hexagones frontaux, deux hexagones de flanc, et deux hexagones arrières. Les unités de deux hexagones de large ont trois hexagones frontaux, deux de flanc, et trois arrières. Les leaders, les canons attelés et les unités dont le moral est Brisé n'ont pas d'orientation.



6.2 Changer l'orientation

6.2.1 COUT DE MOUVEMENT: Les unités doivent dépenser des Points de Mouvement pour changer d'orientation.

- Cavalerie et infanterie légère : 1 MP par vertex changé.
- Infanterie lourde d'un hexagone de large : 2 MP par vertex changé.
- Unités de deux hexagones de large : Elles doivent "pivoter" en avant pour se réorienter. La moitié de l'unité reste dans son hexagone pendant que l'autre moitié bouge et pivote autour de cet hexagone, comme illustré ci-dessous. Cela coûte 1 MP plus le coût du terrain pénétré par la portion qui se déplace (voir le tableau des Effets du Terrain) pour pivoter d'un hexagone. Les unités de deux hexagones de large ne peuvent pas pivoter en arrière.



EXEMPLE : Une unité de deux hexagones de large pivote d'un hexagone en terrain clair. Le coût total est de 2 MP.

6.2.2 CONTREMARCHE : Une unité peut se réorienter de 180 degrés au prix de deux Points de

Mouvement. Sans proprement parler de "réorientation", cela représente plutôt le fait que les leaders de files se retirent à l'arrière, suivis par le reste de la file.

Note aux joueurs de TACW : La manœuvre de Recul a été supprimée de la série, et ne figure même plus dans les scénarios de TACW.

6.2.3 ARTILLERIE : Une unité d'artillerie qui n'est pas tournée sur sa face Fired peut changer son orientation d'autant de vertex qu'elle le souhaite au lieu de faire feu (que ce soit en Tir normal ou en Tir de Réaction). Retournez le pion d'artillerie du côté Fired si elle change d'orientation. Les canons attelés n'ayant pas d'orientation vous n'avez donc pas à payer de coût de réorientation pour eux.

6.2.4 ORIENTATION ET UNITES ENNEMIES : Une unité qui change d'orientation alors qu'elle est adjacente à une unité ennemie provoque un Tir de Réaction (9.4).

6.3 Formation

6.3.1 LES FORMATIONS : Une unité est toujours dans l'une des sept formations suivantes : Formation Normale, Formation Eprouvée [Shaken], Formation Brisée [Broken], Hérisson [Hedgehog] (6.3.2), Eparsé [Open Order] (6.3.3), en Colonne (6.3.4) ou en Moral Brisé sans formation (12.4.3). Toutes ces formations sont indiquées par un marqueur sauf la Formation Normale (représentée par le front d'une unité sans marqueur) et la Formation Eprouvée (représentée par l'arrière de l'unité sans marqueur). Le Combat en Mêlée (11.2.F), les tirs d'artillerie et le mouvement en terrain difficile dégradent la formation d'une unité, de la Formation Normale en Formation Eprouvée, en Formation Brisée. Ignorez les Hits de Formation supplémentaires infligés contre les unités en Formation Brisée. Les effets de celles-ci sont les suivantes.

- **Formation Normale** — Aucune restriction.
- **Formation Eprouvée** — Les Points de Mouvement de l'unité sont divisés par deux, et elle souffre de modificateurs en cas de tirs adverses et combats en Mêlée.
- **Formation Brisée** — L'unité ne peut pas bouger, et souffre de modificateurs en cas de tirs adverses et combats en Mêlée. Les unités en Formation Brisée avancent normalement après une Mêlée.



6.3.2 HERISSON [HEDGEHOG] : Cette formation (également connue sous le nom de Schiltron) est uniquement disponible pour l'infanterie lourde qui possède des piques.

a. Une unité dans cette formation ne peut faire feu, initier un combat en Mêlée ou bouger volontairement, et subir des modificateurs lors de Tirs adverses (l'artillerie empilée avec une unité en Hérisson ne peut pas faire feu non plus). L'avantage de cette formation est que l'unité n'a plus de Flancs ni d'Arrière et reçoit des modificateurs bénéfiques lors des Mêlées.

b. >> Les unités peuvent former un Hérisson lors de leur phase d'activation en dépensant quatre Points de Mouvement, ou 0 points quand elle est éligible pour un Mouvement de Réaction (voir 9.2.3). Une unité doit être dans l'une de ces formations pour pouvoir former un Hérisson : Formation Normale, Ordre Eparsé (6.3.3) ou en Colonne (6.3.4); Les unités en Formation Eprouvée peuvent tenter de former un Hérisson uniquement lors d'un Mouvement de Réaction ; si elles réussissent, retournez les du côté de Formation Normale. Posez un marqueur Hedgehog sur l'unité pour indiquer sa nouvelle formation.

c. Pour quitter une formation en Hérisson et revenir en Formation Normale, cela prend un total de trois actions de Reformation (6.4). La première action de Reformation enlève le marqueur Hedgehog et laisse l'unité en Formation Brisée avec l'orientation qu'elle avait quand elle a formé le Hérisson. Ensuite, retourner en Formation Normale se fait de la même manière que pour les autres unités en Formation Brisée.

d. Les unités en Hérisson retraitent et avancent normalement après une Mêlée.

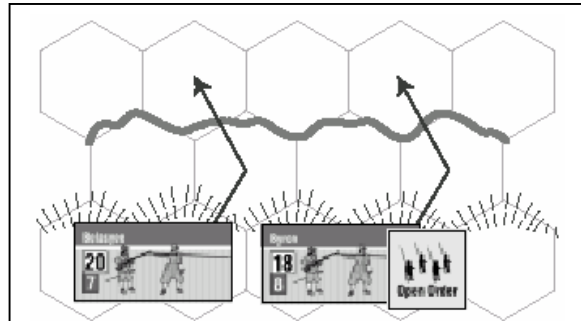
e. Les unités en Hérisson ignorent les Hits de Formation issus des Mêlées (11.2 F) ou de l'avance après un combat (11.4.10), mais traitez tout Hit de Formation issu des Tirs (10.0) comme des pertes. Si une unité en Hérisson subit un résultat de Moral Brisé, elle devient Moral Brisé sans Formation (12.4.3), et le marqueur Hedgehog est retiré.

COMMENTAIRE : C'est une forme primitive de Carré dans lequel les piques forment une énorme masse pointée dans toutes les directions pour se défendre contre une attaque de cavalerie. Les mousquets y trouvaient refuge ou s'éclipsaient.



6.3.3 ORDRE EPARSE [OPEN ORDER] :

Les unités dans cette formation ne subissent aucun Hit de Formation issu du mouvement. Elles peuvent effectuer n'importe quelle action normalement. Pour le Tir et la Mêlée, les unités en Ordre Eparsé sont traitées comme si elles étaient en Formation Eprouvée. Les unités en Formation Normale peuvent se mettre en Ordre Eparsé avec une action de Reformation. Un joueur peut décider d'avoir de telles unités au début d'un scénario. Si c'est le cas, avant que la partie ne débute les



Deux unités d'infanterie lourde — une en Formation Normale et l'autre en Ordre Eparsé — avancent de deux hexagones (4 MP chacun). Elles appartiennent toutes deux à une Aile ayant l'ordre de Préparation [Make Ready]. L'unité en Formation Normale subit deux Hits de Formation à cause du terrain — un pour descendre de la hauteur et un pour traverser le côté d'hexagone de cours d'eau. Le joueur qui la contrôle marque l'unité comme ayant une Formation Brisée. L'unité en Ordre Eparsé ne subit aucun Hit de Formation pendant son mouvement.

Note : Pour faire revenir l'unité Brisée en Formation Normale, l'unité a besoin de deux actions de Reformation. Préparation autorise seulement les Reformations à condition qu'un leader soit empilé ou adjacents.

Les joueurs choisissent secrètement quelles unités seront en Ordre Eparsé, puis les révèlent simultanément.

Les unités peuvent également passer d'un Ordre Eparsé à une Formation Normale avec une action de Reformation. Si une unité en Ordre Eparsé subit un "Hit" de Tir ou de Mêlée, elle passe immédiatement en Formation Brisée et le marqueur Open Order est retiré.

COMMENTAIRE : Ceci représente une version lâche de la formation de bataille normale employée pour traverser un terrain difficile. Ce que gagne la formation en manœuvrabilité elle le perd en cohésion, d'où les pénalités



6.3.4 COLONNE : Passer de la colonne à la ligne de bataille était extrêmement difficile à cette époque. Les unités sont en Colonne

que si il est spécifié qu'elles commencent le scénario ainsi ou qu'elles entrent en jeu en tant que renforts. Les unités en Colonne ont leurs Points de Mouvement augmentés de deux et ne subissent pas de Hits de Formation à cause du déplacement. Les unités d'un seul hexagone qui sont en Colonne bougent et ont leur orientation traitée normalement. Quand une unité de deux hexagones de large est en Colonne, sa moitié droite est considérée comme étant la "tête" de colonne,

où ce côté d'hexagone (qui devrait normalement être son flanc) est considéré se trouver devant. Placez un marqueur Column sur la moitié droite de l'unité de deux hexagones orientée dans la bonne direction.

QUEUE : Parce que tous les mouvements utilisent la "tête", cela peut faire pivoter la "queue". Un tel pivotement ne coûte aucun point supplémentaire.

DE LA COLONNE À LA LIGNE DE BATAILLE : Les unités peuvent passer de la Colonne à la Formation Brisée pour l'infanterie, ou de la Colonne à la Formation Eprouvée pour la cavalerie, en une action de Reformation. Quand une unité de deux hexagones de large sort de la formation en Colonne, le joueur choisit quelle moitié, gauche ou droite, devient l'avant (en d'autres termes, il peut laisser l'unité avec l'orientation qu'elle avait lorsqu'elle était en Colonne, ou bien la renverser de 180 degrés).

COMBAT : Les unités attaquées par des mousquets, des pistolets ou en Mêlée alors qu'elles sont en Colonne ont leur marqueur Column retiré, passent immédiatement en Formation Brisée, et doivent subir un test de moral avant la résolution du combat.

6.4 Retour en formation

Les unités doivent effectuer une action de Reformation (13.2.3) pour récupérer des Hits de Formation, ou pour sortir d'un Hérisson, d'un Ordre Eparsé ou d'une Colonne. Chaque action de Reformation améliore la formation de l'unité d'un degré, c.à.d. que passer de Formation Brisée à Formation Eprouvée est une action. Il faut deux actions à une unité pour revenir pleinement à une Formation Normale depuis une Formation Brisée.

Note: Certains ordres empêchent les unités d'effectuer une action de Reformation, à moins que l'AC ne la réalise.

7. Mouvement

7.1 Le mouvement en général

7.1.1 LES BASES : Les unités et les leaders bougent en une fois, en dépensant des Points de Mouvement pour chaque hexagone pénétré (voir la TEC - Tableau des Effets du Terrain). Il n'y a pas de coût en Points de Mouvement pour devenir adjacent à une unité ennemie. Les unités doivent bouger directement dans les hexagones qui se trouvent devant elles. Une unité doit changer d'orientation si elle veut aller dans un hexagone de flanc ou arrière (voir 6.2). Les leaders utilisent la colonne Cavalerie sur la TEC.

7.1.2 UNITES DE DEUX HEXAGONES : Si la moitié d'une unité de deux hexagones de large entre dans un terrain différent de celui de l'autre moitié, considérez toujours celui qui est le plus coûteux en

MP. Si la moitié d'une unité de deux hexagones traverse un côté d'hexagone avant l'autre moitié, le coût en MP de ce côté d'hexagone est payé deux fois (au moment où chaque moitié le traverse).

7.2 Potentiels de Mouvement

7.2.1 Les Potentiels de Mouvement ne sont pas imprimés sur les pions. Le Potentiel de Mouvement de chaque type d'unité est listé ci-dessous.

Cavalerie et Leaders :	8 MP
Infanterie légère :	6 MP
Cavalerie/infanterie légère empilées :	6 MP (8.2)
Infanterie lourde :	4 MP
Chariots* et canons attelés :	2 MP
Artillerie non attelée :	0 (ne peut bouger)
Unités au Moral Brisé :	0 (ne peuvent bouger qu'à la phase de Déroute)

* Les unités de chariot ne peuvent bouger que si les instructions du scénario le permettent.

Note: La formation d'une unité peut également affecter son Potentiel de Mouvement (voir 6.3).

7.3 Mouvement et Hits de Formation

7.3.1 Certains types de terrain infligent des Hits de Formation à certains types d'unités. Ceci est noté sur le Tableau des Effets du Terrain [Terrain Effects Chart]. Ces Hits de Formation s'appliquent chaque fois qu'une unité entre dans un tel hexagone, que ce soit lors d'un mouvement régulier, d'une Poursuite, d'une Retraite, d'une Avance Après Combat, ou encore d'un Tir de Progression ou de Repli (n'appliquez aucun hit si une unité commence un scénario dans un tel hexagone ou change juste son ordre d'empilement ou encore se réoriente sans pivoter dans l'hexagone). Bien que ces hits s'appliquent immédiatement, les effets sur le mouvement d'un Hit de Formation sont appliqués à la fin du déplacement. En d'autres termes, le Potentiel de Mouvement d'une unité est déterminé quand elle commence à bouger, et même si la formation de l'unité change pendant son déplacement, elle conserve les Points de Mouvement qu'elle avait au départ. Ainsi, une unité de cavalerie qui commence empilée avec de l'infanterie légère a un Potentiel de Mouvement de 6, même si elle quitte l'unité d'infanterie pendant son déplacement.

Exception : Une unité doit immédiatement s'arrêter dès qu'elle subit un Hit de Formation qui la place en situation de Formation Brisée.

Ces Hits de Formation s'appliquent également si une unité poursuit, retraite, ou avance après combat, mais dans ce cas l'exception ne s'applique pas (c.à.d. qu'une unité peut continuer même si cela la place en Formation Brisée).

EXEMPLE : Une unité de cavalerie qui descend d'une pente raide et qui traverse un cours d'eau subit deux

Hits de Formation est s'arrête.

7.3.2 UNITES DE DEUX HEXAGONES : Pour les unités de deux hexagones de large, si la moitié entre dans un terrain qui inflige un Hit de Formation tandis que l'autre moitié est en terrain clair, l'unité entière est affectée. De même qu'en 7.1.2, si une moitié traverse un élément de côté d'hexagone avant que l'autre moitié ne le fasse, le Hit de Formation causé par cet élément de côté d'hexagone est infligé deux fois (au moment où chaque moitié le traverse).

7.3.3 CANONS ATTELES : L'artillerie peut s'atteler ou se dételer au lieu de faire feu à chaque tour. Une fois attelée, marquez l'unité avec un pion Limbered Guns. Les canons attelés ont un Potentiel de Mouvement de 2 et utilisent la colonne de l'infanterie lourde sur la TEC. Les canons attelés ne subissent aucun Hit de Formation à cause du mouvement. Les canons attelés sont sujets aux effets du non-commandement (5.4.3). Les canons attelés sont traités comme de l'artillerie normale en ce qui concerne tous les autres aspects (la notion d'attelage n'existe pas pour l'artillerie dans This Accursed Civil War du fait de la nature limitée du transport de l'artillerie pendant la Guerre Civile Anglaise.)

7.3.4 ARTILLERIE INTEGREE. Une unité d'infanterie lourde qui a un symbole d'artillerie imprimé possède une artillerie régimentaire. Vous n'avez pas à atteler et dételer ces unités pour bouger; quand vous déplacez l'infanterie, l'artillerie est considérée comme bougeant avec elle. Cependant, les effets du terrain qui s'appliquent aux unités d'artillerie s'appliquent également aux infanteries lourdes dotées d'artillerie régimentaire.

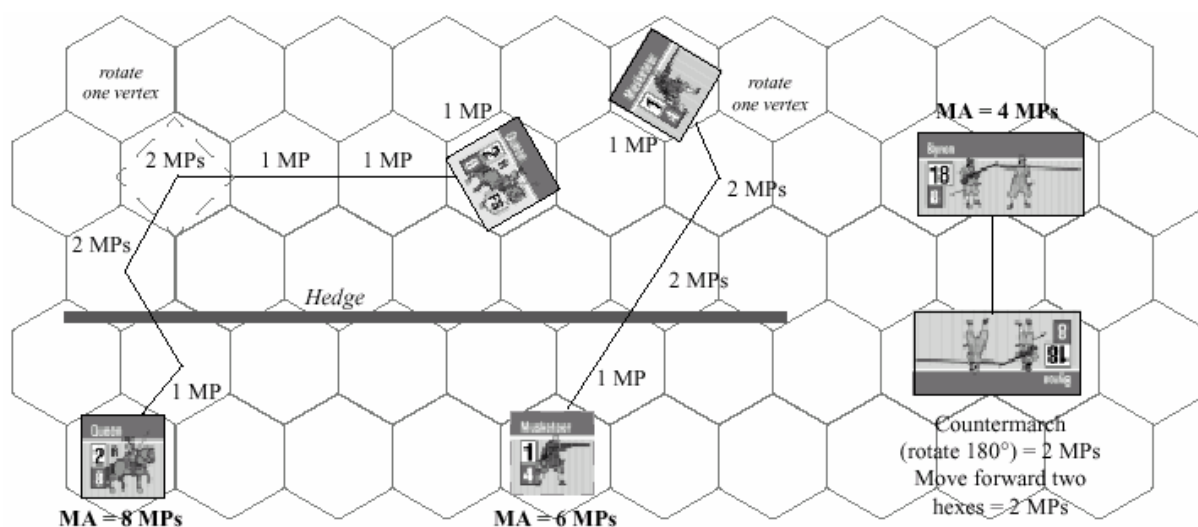
7.3.5 PONTS. Une unité doit avoir suffisamment de points pour entrer et sortir d'un hexagone de pont lors du même mouvement. Aucune unité ne peut terminer

son déplacement avec une quelconque partie d'elle-même située dans un hexagone de pont ou à cheval sur un côté d'hexagone de pont. Une unité d'infanterie lourde de deux hexagones de large ne peut traverser un pont qu'en Formation Normale, en Colonne ou en Ordre Eparsé. L'unité doit utiliser l'intégralité de son Potentiel de Mouvement pour traverser le pont, puis terminer avec une moitié adjacente au pont et l'autre moitié dans un hexagone adjacent où l'unité peut entrer en mouvement normal. Après avoir traversé, une unité HI de deux hexagones de large en Formation Normale passe en Formation Brisée. Une unité HI de deux hexagones de large ne peut pas initier un Combat en Mêlée à travers un pont mais les autres unités le peuvent.

7.4 Renforts

Si un scénario stipule des renforts, et si ces renforts ont leur propre commandant d'Aile, alors cette Aile entre sur la carte au tour indiqué en ordre de Préparation. L'Aile est prise en compte lors de la détermination de l'Initiative. Le joueur en phase peut activer le WC de l'Aile qui est en renfort à sa place normale dans la séquence des ordres au tour où elle arrive, ce qui fait que le WC peut être utilisé pour les tentatives de Prémption et pour tenter de changer d'ordre avant d'entrer en jeu. Si l'hexagone désigné pour entrer est bloqué par des unités ennemies, alors les unités entrent par le plus proche hexagone libre. Les unités peuvent entrer en Formation Normale, en Ordre Dispersé ou en Colonne au choix du joueur qui les contrôle sauf si le contraire est stipulé dans le scénario. Si un seul hexagone d'entrée est spécifié, les unités doivent entrer séquentiellement, avec chaque unité après la première voyant son Potentiel de Mouvement réduit de un point pour chaque unité déjà entrée devant elle.

Exemple: Quatre bataillons d'infanterie lourde entrent par l'hexagone 1101; le premier a 4 MP, le deuxième 3, le troisième 2, et le dernier 1.



Exemples de mouvement : Les unités de cavalerie et de mousquetaires paient tous les deux un MP supplémentaire pour traverser la haie et pivoter d'un vertex. La haie cause un Hit de Formation à la cavalerie mais pas à l'infanterie légère. L'unité d'infanterie lourde de 2 hexagones de large pivote de 180° (Contremarche) puis avance de deux hexagones pour un coût de 2 MP.

8. Empilement

8.1 Règles de base

8.1.1 L'empilement est le fait d'avoir plus d'une unité dans un même hexagone. La règle de base est une unité de combat par hexagone. Les exceptions sont :

- Une unité d'infanterie légère de potentiel 1 ou 2 peut s'empiler avec une unité de cavalerie (8.2).
- Une unité d'artillerie peut s'empiler avec une unité d'infanterie ou de cavalerie (8.3).
- Deux unités d'artillerie peuvent s'empiler avec une infanterie lourde de deux hexagones de large (une unité d'artillerie dans chaque hexagone) (8.3).
- Deux unités de cavalerie peuvent momentanément s'empiler ensemble pour procéder à une Incorporation de Cavalerie (8.4).

8.1.2 Les règles d'empilement continuellement. Les unités ne peuvent pas traverser d'unités amies pendant leur mouvement, une Interception, ou une Retraite. **Exception** : Les unités peuvent bouger (8.3), intercepter (9.3) ou retraire (11.4.3) à travers des unités d'artillerie amies.

8.2 Empilement de cavalerie et d'infanterie légère

8.2.1 Une unité d'infanterie légère de potentiel 1 ou 2 peut s'empiler avec une unité de cavalerie de la même Aile. Quand elles sont empilées, traitez les unités comme une seule unité, avec la même orientation, le même état de formation et de moral. Les effets qui en découlent sont les suivants :

- Le Potentiel de Mouvement de la pile est de six.
- Les deux unités peuvent Tirer ou Tirer en Réaction quand la pile se fait tirer dessus.
- Les deux unités doivent être dans la même orientation.
- Si la pile engage une Mêlée, l'infanterie légère est toujours ignorée. Si la cavalerie est éliminée, l'infanterie légère l'est aussi.
- Si une unité de cavalerie retraite ou avance après un combat, l'unité d'infanterie légère l'accompagne. Si l'unité de cavalerie poursuit (11.7), l'unité d'infanterie légère reste sur place (11.7.3).
- Toutes les unités de la pile subissent tous les Hits/effets de Formation ou de Moral. Seule une des unités (au choix de leur joueur) subit chaque perte [casualty hit]. Si une des unités atteint son Seuil de

Pertes, la pile entière en subit les effets.

- Le facteur de moral de l'unité de cavalerie sert pour tous les tests de moral (10.6.2).
- Elles se rallient ou se reforment ensemble, en une seule action.
- Si elles sont obligées de dérouter, éclatez la pile et déplacez chaque unité de son plein Potentiel de Mouvement.
- L'unité de cavalerie peut Interceptor, laissant l'unité d'infanterie légère sur place (mais avec un MA de 6 seulement, elle ne peut intercepter une cavalerie ennemie en Formation Normale).

NOTE DE CONCEPTION : La combinaison cavalerie/infanterie légère était une unité physiquement intégrée, où les mousquetaires étaient formés en sections de 40 à 60 hommes intercalées entre les escadrons de cavalerie. La tactique était principalement défensive et était supposée renforcer la puissance de feu de la ligne de cavalerie. Elle fut popularisée par les Suédois dans les années 1630, mais fut controversée. Elle était encore utilisée dans les années 1670.

8.2.2 Une unité de cavalerie qui entre dans un hexagone contenant déjà une unité d'infanterie légère doit s'arrêter — elle ne peut passer à travers. L'inverse est également vrai, une unité d'infanterie légère doit cesser son mouvement si elle entre dans un hexagone contenant déjà une unité de cavalerie. L'unité en mouvement doit changer d'orientation afin d'être orientée de la même manière que l'unité qui n'a pas bougé. L'unité qui a démarré dans l'hexagone ne peut bouger pendant cette activation. Lors de la prochaine activation, les unités peuvent bouger ensemble en pile. Quand des unités s'empilent, celles-ci reçoivent les pires moral et formation d'entre elles. Ainsi, si une unité de cavalerie en Moral Eprouvé/Formation Normale s'empile avec une unité d'infanterie légère qui est en Moral Normal/Formation Eprouvée, les deux unités deviennent alors en Moral Eprouvé/Formation Eprouvée.

8.3 Empilement avec l'artillerie

8.3.1 Quand une unité s'arrête dans un hexagone contenant une unité d'artillerie, le joueur doit décider quelle unité sera en haut de la pile. Seule l'unité qui est placée au sommet peut engager un Tir ou être la cible d'un Tir, mais l'unité du dessous peut réagir et est sujette au Tir Tendu (10.8.3). Si une unité d'artillerie se trouve sur une unité d'infanterie de deux hexagones de large, la moitié de celle-ci qui n'est pas empilée avec l'artillerie pourra Tirer. Les unités d'artillerie capturées et Disabled doivent toujours être placées et doivent demeurer en dessous de la pile.

8.3.2 L'ordre des unités dans la pile ne peut être changé que par l'unité qui n'est pas l'artillerie en effectuant une action de Mouvement, de Tir de

Progression ou de Repli quand elle est activée OU par l'artillerie à la place d'un Tir de Réaction. Dans ce dernier cas, aucune des deux unités empilées ne peut effectuer de Tir de Réaction; à la place, l'artillerie est retournée sur sa face Fired et placée en dessous ou au dessus de la pile. Si elle est déjà sur son côté Fired, seules des actions de Mouvement, de Tir de Progression ou de Repli de l'autre unité permettent de changer l'ordre d'empilement.

8.3.3 Une unité d'artillerie et l'unité avec qui elle est empilée peuvent avoir des moral et formation différents, et peuvent ne pas être orientées dans la même direction. Une unité d'artillerie peut être empilée avec une unité de n'importe quelle Aile.

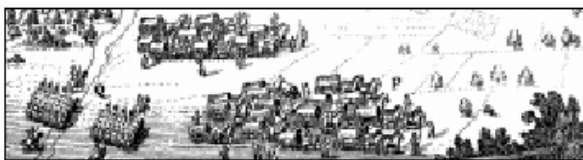
8.3.4 Si une unité d'infanterie de deux hexagones de large est empilée avec une unité d'artillerie dans chaque hexagone, les deux unités d'artillerie doivent se trouver dans la même position – au dessus ou bien en dessous. Si une artillerie empilée dessus une unité d'infanterie est Disabled, l'unité d'infanterie subit toutes les pertes excédentaires. Elle peut réagir dans une telle situation si elle est éligible.

8.4 Incorporation de cavalerie

Si une unité de cavalerie a subi des pertes, elle peut incorporer d'autres unités de cavalerie (de moral identique ou différent) pour remplacer tout ou partie de ses pertes, mais jamais plus que son potentiel imprimé. L'unité de cavalerie en mouvement entre dans l'hexagone contenant l'unité à incorporer. L'unité qui ne bouge pas est retirée du jeu et compte dans les Points de Victoire comme unité éliminée. L'unité en mouvement récupère alors un nombre de pertes égal au potentiel restant de l'unité retirée et cesse son déplacement. Une unité peut être ramenée au delà de son Seuil de Pertes par ce procédé.

Si l'unité incorporée a plus de points de potentiel que peut en absorber l'unité en mouvement, ceux-ci sont perdus.

Exemple: Lors de la 1^{ère} bataille de Newbury, l'escadron de cavalerie 4-8 de Rupert a 2 pertes. Son 2nd escadron, un 4-7, a aussi 2 pertes. Son joueur déplace le 4-8 dans l'hexagone du 2nd escadron. Celui-ci est retiré du jeu, et les 2 points de pertes sont retirés de l'escadron 4-8.



9.0 Réaction

9.1 Concepts de base

9.1.1 LA REACTION EN GENERAL: Sous certaines conditions, le joueur inactif peut interrompre l'activation de son adversaire pour réagir avec ses unités inactives. La Réaction d'une unité inactives est uniquement permise quand elle est déclenchée par des activités spécifiques d'une unité active se produisant dans la Zone de Réaction de l'unité inactives. Les Zones de Réaction sont décrites en 9.1.2. Pour chaque déclenchement, une unité peut effectuer un Mouvement de Réaction ou un Tir de Réaction, mais pas les deux (en d'autres termes, les Mouvements de Réaction et les Tirs de Réaction sont mutuellement exclusifs). Seules les unités inactives peuvent réagir. Exceptions :

- Une unité de cavalerie active peut procéder à un Tir de Réaction, mais pas à un Mouvement de Réaction, contre une Interception réussie (9.3).
- >> Une unité active peut effectuer un Mouvement de Réaction ou un Tir de Réaction (mais pas intercepter) lors de la Phase de Mêlée contre une unité inactives qui avance ou poursuit après un combat en Mêlée (11.4.9) ou qui change d'orientation lors d'une avance.

9.1.1a RESTRICTIONS GENERALES :

- Une unité ne peut tenter qu'une Réaction ou qu'une Interception par déclenchement.
- Un unique événement déclencheur permet à toutes les unités inactives éligibles de réagir ou de tenter une Interception; on peut attendre la résolution d'une action avant d'en déclarer une autre. Cependant, si une même action déclenche une Réaction de la part de plusieurs unités, toute tentative de "Hérisson forcé" selon 9.2.3 doit être effectuée en premier.
- Une unité peut intercepter ou faire un Mouvement de Réaction même si elle est adjacente à une unité ennemie et sans tenir compte d'aucune restriction d'ordre.
- Une unité dont le moral est Brisé ne peut ni réagir ni intercepter.
- >> Une unité non commandée peut réagir mais ne peut devenir adjacente à une unité ennemie en faisant cela.
- >> Une unité ne peut effectuer de Tir de Réaction que contre l'unité qui a déclenché la Réaction.

9.1.2 ZONES DE REACTION : Les Zones de Réaction varient selon le type d'unité qui réagit, que ce soit pour un Tir ou un Mouvement de Réaction, et selon le type de Mouvement de Réaction que l'unité accomplit. Une unité ne peut effectuer qu'une seule Réaction pour chaque déclenchement qui se produit dans ses Zones de Réaction environnantes.

- Une unité d'artillerie peut effectuer un Tir de Réaction suite à un Tir ennemi jusqu'à sa portée maximale (tir de contrebatterie), et suite à tout autre déclencheur jusqu'à sa portée de tir tendu. Une unité d'artillerie ne peut effectuer de Tir de Réaction qu'à travers son arc avant (voir le diagramme de la page 25).
- Une unité autre que de l'artillerie peut effectuer un Tir de Réaction dans n'importe quel hexagone adjacent devant elle ou sur ses flancs.
- Une unité éligible peut effectuer un Mouvement de Réaction quand une unité ennemie pénètre dans l'un des hexagones mentionnés dans les cas 9.2.2, 9.2.3, et 9.2.4 des types spécifiques de Mouvement de Réaction.

9.1.3 DECLENCHEURS : Un unité inactive éligible peut procéder à un Mouvement de Réaction ou à un Tir de Réaction chaque fois que :

- >> Une unité active entre dans l'un des hexagones de sa Zone de Réaction par mouvement normal, Tir de Progression ou de Repli, Evitement de Cavalerie ou Tir d'artillerie (10.8.6), ou encore termine une Avance ou une Poursuite dans sa Zone de Réaction; ou
- Une unité active change son orientation dans sa Zone de Réaction; ou
- Une pile d'unités actives change son ordre d'empilement dans sa Zone de Réaction; ou
- Une unité active effectue une Reformation ou un Ralliement dans sa Zone de Réaction; ou
- >> Une unité active effectue un Tir de Pistolets de cavalerie (10.2), un Tir d'Accrochage (10.3.4) ou un tir par Salve contre elle (seule l'unité inactive qui est la cible du tir peut réagir).

Et (cela s'applique à tout ce qui est cité ci-dessus) l'unité inactive a une LOS claire sur l'unité qui déclenche sa réaction.

Exemple : A Edgehill, l'unité de cavalerie 3-8 de Rupert devient adjacente à la cavalerie 4-6 de Ramsey. A ce moment là, Ramsey peut tirer. Ensuite Rupert fait feu (une unité de cavalerie peut tirer à n'importe quel moment de son mouvement, voir 9.2) sur Ramsey, qui peut alors tirer à nouveau en réaction. Rupert défait Ramsey en Mêlée et avance dans un hexagone adjacent à une unité 2-6 de Dragons qui peut alors effectuer un Tir de Réaction du fait de Rupert qui a pénétré dans sa Zone de Réaction.

9.1.4 UNITES DE DEUX HEXAGONES : Les deux moitiés d'une unité de deux hexagones de large doivent effectuer le même type de Réaction, et les deux moitiés peuvent réagir (si éligibles) même si seulement une moitié a été déclenchée.

9.1.5 UNITES D'ARTILLERIE : Les unités d'artillerie qui sont sur leur face Fired ne peuvent pas réagir. Retournez toute artillerie qui réagit du côté Fired. De ce fait, les unités d'artillerie ne peuvent réagir qu'une seule fois par tour, et seulement si elles n'ont pas encore tiré.

9.1.6 EFFETS DE LA REACTION SUR LE MOUVEMENT : Tout comme les Hits de Formation dus au terrain (7.3.1), le Potentiel de Mouvement d'une unité active est déterminé quand l'unité commence à bouger. Toute modification de ce Potentiel de Mouvement pendant son déplacement à cause d'une Réaction, y compris d'une Interception, ne change pas son Potentiel de Mouvement, à une exception près : dès qu'une unité passe en Formation Brisée elle doit cesser son mouvement. Inversement, le Potentiel de Mouvement d'une unité inactive est déterminé au début de chaque Réaction, ce qui fait que toute modification de son Potentiel de Mouvement due à une Réaction affecte les Réactions suivantes.

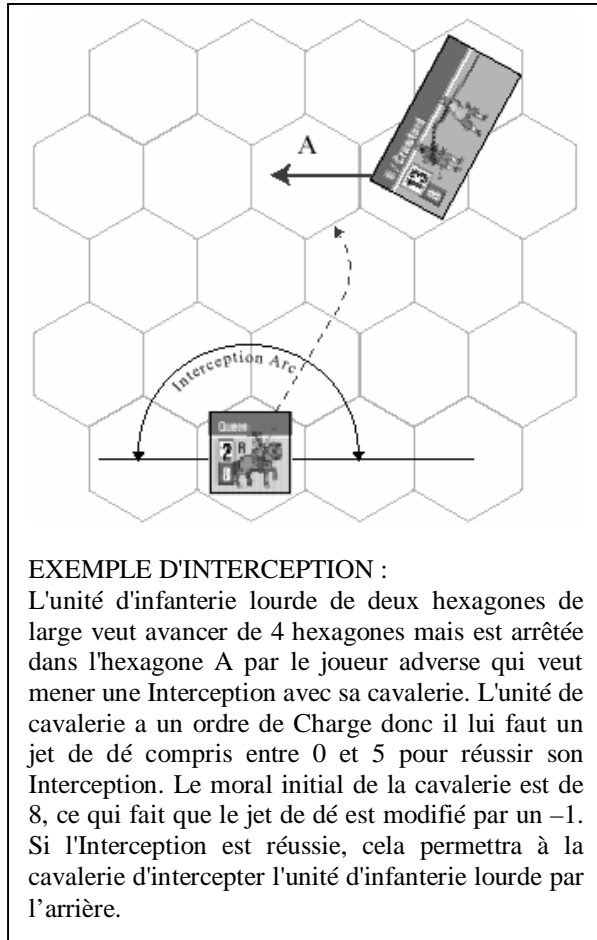
9.2 Mouvement de Réaction

9.2.1 GENERALITES : Un Mouvement de Réaction se produit dès qu'il est déclenché : le joueur actif cesse son mouvement, le joueur inactif résout son Mouvement de Réaction, puis le joueur actif reprend son déplacement là où il s'était arrêté. Il y a trois types de Mouvement de Réaction (9.2.2-9.2.4). Il n'y a pas de limite au nombre de fois où une unité peut faire un Mouvement de Réaction — elle peut en faire à chaque déclenchement de Réaction. Cependant, une unité ne peut utiliser qu'un seul type de Mouvement de Réaction par déclenchement. Une unité peut bouger en Réaction, même si elle est dans l'hexagone frontal d'une unité ennemie.

9.2.2 CHANGEMENT D'ORIENTATION : Si une unité ennemie, dont le Potentiel de Mouvement (incluant les effets des Hits de Formation) est inférieur ou égal à celui de l'unité qui réagit, bouge de manière adjacente au flanc ou à l'arrière de celle-ci, l'unité réagissant peut se réorienter de la manière suivante :

a) Les unités d'un seul hexagone hors artillerie peuvent pivoter jusqu'à deux vertex.

b) Les unités de deux hexagones de large peuvent faire pivoter (6.2.1) la moitié de leur pion jusqu'à deux hexagones. Le ou les nouveaux hexagones dans lesquels la moitié de l'unité entre pendant cette Réaction ne peuvent être adjacents à une unité ennemie, à moins que l'unité qui pivote ait un ordre de Charge. Une unité de deux hexagones de large avec n'importe quel ordre peut également pivoter et devenir adjacente à une unité ennemie si la moitié qui ne pivote pas de l'unité était déjà adjacente à cette unité ennemie, et que la moitié qui pivote ne se retrouve pas adjacente à une autre unité ennemie.



9.2.3 FORMER LE HERISSON : Si une unité de cavalerie ennemie bouge à deux cases ou moins de l'avant ou du flanc d'une unité d'infanterie lourde, et que celle-ci est dans l'une des formations listées en 6.3.2b (en incluant la Formation Eprouvée), l'infanterie lourde peut tenter de former le Hérisson comme Réaction en passant un test de moral. Si celui-ci est raté, l'unité ne peut former le Hérisson et son moral descend d'un degré (voir 12.0). Une unité d'infanterie lourde éligible doit essayer de former le Hérisson si une unité de cavalerie ennemie entre dans l'un de ses hexagones arrières (pas ceux de flanc). Notez que l'unité d'infanterie lourde n'a pas à rester dans cette formation juste parce qu'une unité de cavalerie est adjacente à son arrière.

9.2.4 RETRAIT [WITHDRAW] : Si une unité ennemie, dont le Potentiel de Mouvement (incluant les effets de Hits de Formation) est inférieur ou égal à celui de l'unité qui réagit, dépense des Points de Mouvement à deux hexagones ou moins de celle-ci, l'unité éligible réagissant peut bouger jusqu'à la totalité de son Potentiel de Mouvement (incluant les effets de Hits de Formation) pour s'en éloigner (c.à.d. qu'elle termine son déplacement plus loin de l'unité qui l'a déclenchée qu'au départ). Une unité peut effectuer un Retrait de Réaction une seule fois par

activation ennemie. Pour être éligible, une unité doit être :

- Avec un ordre de Ralliement, ou
- Un leader seul dans un hexagone, ou
- Une unité de cavalerie approchée par de l'infanterie lourde.

Une unité qui effectue un Retrait de Réaction ne peut aller au contact d'une unité ennemie. Les unités qui retraitent de cette manière ne reculent pas simplement — toutes les règles standards concernant le mouvement, l'orientation et les Hits de Formation s'appliquent.

9.3 Interception

9.3.1 ELIGIBILITE : Une unité de cavalerie inactive peut tenter d'intercepter une unité ennemie active si les conditions suivantes sont remplies :

- L'unité ennemie provoque un déclenchement 9.1.3 qui implique le mouvement (c.à.d. que seuls les deux premiers points s'appliquent) n'importe où à quatre hexagones ou moins d'une unité de cavalerie amie, et
- L'unité ennemie se trouve dans l'arc avant ou de flanc de l'unité de cavalerie (tracez cet arc depuis l'un des flancs de l'unité puis contournez l'avant jusqu'à l'autre flanc), et
- L'unité de cavalerie n'est pas en Formation Brisée, et
- L'unité de cavalerie a une LOS claire et un chemin clair qui ne traverse pas une "zone aveugle" (10.9.3b) jusqu'à l'unité en mouvement, et
- L'unité de cavalerie a suffisamment de MP pour se déplacer jusqu'à un hexagone adjacent (ou est déjà adjacente) à l'unité en mouvement et est capable d'encaisser les Hits de Formation causés par un tel déplacement, et
- L'unité de cavalerie n'a pas déjà tenté d'Interception pendant l'actuelle activation d'Aile ennemie, et
- Le Potentiel de Mouvement de l'unité de cavalerie (incluant les effets des Hits de Formation) est supérieur ou égal à celui de l'unité ennemie.

NOTE : Contrairement aux autres Réactions, une unité de cavalerie éligible ne peut tenter qu'une seule Interception par activation ennemie, qu'elle réussisse ou non. Une Continuation est une nouvelle activation.

9.3.2 PROCEDURE : L'unité en mouvement stoppe pendant que l'unité de cavalerie qui intercepte fait un test sur la Table d'Interception pour voir si sa tentative est réussie. On repère sur la table l'ordre actuel de la cavalerie et on jette un dé. Appliquez tout modificateur adéquat. Si le résultat du dé se trouve dans la plage de scores de la table, l'Interception est un succès. En cas d'échec, l'unité de cavalerie reste sur place sans pénalité (elle peut encore réagir). La cavalerie ne peut intercepter une Interception. Deux

unités de cavalerie ou plus peuvent tenter d'intercepter la même unité en mouvement, mais résolvez chaque tentative séparément. Un joueur n'a pas à déclarer à l'avance toutes ses tentatives; il peut en déclarer une, résoudre l'Interception, puis en déclarer une autre.

9.3.3 INTERCEPTION REUSSIE : Si il réussit, le joueur doit déplacer l'unité de cavalerie au contact de l'unité ennemie qu'elle intercepte. Chaque hexagone pénétré doit la rapprocher de l'unité interceptée. Toutes les règles standards concernant le mouvement et les Hits de Formation sont appliquées. Si c'est une cavalerie, l'unité ennemie interceptée peut effectuer un Tir de Réaction (9.4), et donc la cavalerie qui intercepte peut Tirer (10.2). Dès que les Tirs sont résolus, l'unité de cavalerie qui intercepte peut engager une Mêlée, qui est immédiatement résolue.

Note: L'unité interceptée ne peut pas faire de Mouvement de Réaction face à une Interception car seules les unités inactives peuvent agir ainsi.

9.3.4 Quand tous les combats en Mêlée suivant l'Interception sont résolus, le joueur actif reprend l'activation de l'unité interrompue (à condition qu'elle soit encore sur la carte), et continue ensuite avec d'autres unités de l'Aile active. Les hits infligés lors de la Mêlée n'affectent pas le Potentiel de Mouvement restant à l'unité interceptée, sauf si elle devient Formation Brisée. Une unité interceptée perd tout Momentum (11.3.6) accumulé au moment de l'Interception, et doit satisfaire les conditions requises pour le Momentum à partir du moment où elle reprend son mouvement.

9.3.5 La cavalerie qui a intercepté pourra toujours mener des actions quand son Aile s'activera. Une unité de cavalerie dépendant d'une Aile Finished peut encore intercepter.

9.3.6 Marquez les unités qui tentent une Interception avec un marqueur Interception Done pour indiquer qu'elles ne peuvent plus tenter de nouvelle Interception pendant cette activation. Retirez tous les marqueurs Interception Done à la fin de l'activation courante.

9.3.7 La cavalerie peut intercepter à travers une unité d'artillerie amie, mais elle perd son Momentum si elle fait cela. La cavalerie ne peut pas intercepter à travers des unités d'artillerie ennemies.

9.4 Tir de Réaction

9.4.1 Il n'y a pas de limite au nombre de fois où une infanterie peut utiliser le Tir de Réaction tant que chacun est déclenché séparément. Le Tir de Réaction est résolu de la même manière qu'un Tir normal (10.0). La cavalerie est sujette aux limitations des pistolets (10.7) et l'artillerie ne peut toujours tirer qu'une seule fois par tour. Lors d'un Tir de Réaction,

l'infanterie lourde peut utiliser la Salve (10.4) et toute l'infanterie peut utiliser le Tir d'Accrochage (10.3.3), mais aucune unité ne peut effectuer de Tir de Progression (10.3.2) ou de Tir de Repli (10.3.4). Généralement, résolvez chaque Tir de Réaction dès qu'il est déclenché. Néanmoins, une unité éligible pour le Tir de Réaction contre les deux côtés d'une même unité de deux hexagones de large ne tire pas tant que les deux côtés de l'unité adverse n'ont pas résolu leur tir.

9.4.1a: TIR DE REACTION DE L'INFANTERIE LOURDE (REGLE OPTIONNELLE) : Si une unité d'infanterie lourde effectue un Tir de Réaction et si son jet de dé non modifié est de 5 ou plus, cette unité de HI ne peut pas accomplir à nouveau un Tir de Réaction pendant cette même activation. Une unité de HI n'est pas obligée d'effectuer un Tir de Réaction quand elle est déclenchée pour la première fois, et elle peut donc conserver son tir pour une utilisation ultérieure possible. Si une unité de HI de deux hexagones jette un 5 quand sa première moitié fait feu, son autre moitié peut encore tirer pendant cette opportunité de tir, mais pas plus tard lors de cette activation.

NOTE DE CONCEPTION : Une ligne d'unités de HI d'un seul hexagone, comme dans le scénario Freiburg de ULB, procurera plus de tirs qu'une ligne similaire d'unités doubles. Cette règle cherche à compenser ce phénomène, mais elle est pour l'instant considérée comme optionnelle.

9.4.2 TIR DE REACTION DE L'INFANTERIE LOURDE CONTRE DE LA CAVALERIE EN MOUVEMENT : Modifiez le jet de dé de Tir de Réaction par un -1 si la cible est une unité de cavalerie qui a avancé après combat, ou bougé d'un hexagone ou plus avant d'entrer dans la Zone de Réaction du tireur.

9.4.3 TIR DE REACTION DE L'ARTILLERIE : L'artillerie peut effectuer un Tir de Réaction contre toute unité qui tire sur son hexagone, ou bouge dans sa portée de tir tendu. L'unité cible doit être à portée et dans l'arc avant de l'artillerie.

9.4.4 En plus du Tir normal, changer la position d'une artillerie dans un empilement au lieu de faire feu (8.3.2) est également considéré comme "Tir de Réaction" pour ce déclenchement.

9.4.5 SE METTRE A COUVERT : Si une unité située dans un hexagone de château, de ville ou de village est éligible pour effectuer un Tir de Réaction contre un Tir de mousquets ou de pistolets (mais pas d'artillerie), l'unité peut "se mettre à couvert" au lieu de tirer en retour. Si l'unité se met à couvert, elle ne fait pas feu et tout Tir de mousquets ou de pistolets

effectué contre elle lors de cette activation n'a aucun effet (même si techniquement le Tir offensif se produit avant le Tir de Réaction). Ce bénéfice ne s'applique qu'aux unités situées dans des villages ou des châteaux, et pas aux unités se trouvant dans d'autres terrains comme les redoutes ou les tranchées.

10.0 Tir

10.1 Règles de base du Tir

10.1.1 GENERALITES : Les unités peuvent faire feu en tant qu'action pendant l'activation de leur Aile. Les unités inactives peuvent employer le Tir de Réaction (cf. 9.4). Une unité peut tirer sur n'importe quelle unité ou leader ennemi se trouvant à portée et dans sa ligne de vue [Line of Sight]. Tirer est volontaire; aucune unité n'est jamais obligée de faire feu.

10.1.2 PORTEE : La portée est le nombre d'hexagones situés entre l'unité qui tire et sa cible, en comptant l'hexagone de la cible, mais pas celui du tireur. La portée de toutes les unités d'infanterie et de cavalerie est d'un hexagone. La portée des unités d'artillerie est inscrite sur leur pion.

10.1.3 TIR ET ORIENTATION : L'infanterie et la cavalerie peuvent tirer dans leurs hexagones frontaux ou de flanc. L'artillerie ne peut tirer qu'à l'avant. Aucune unité ne peut tirer par l'arrière. Chaque hexagone d'une unité de deux hexagones de large ne peut tirer que dans les hexagones qui ne sont adjacents qu'à lui-même (par exemple, le côté gauche ne peut pas tirer dans l'hexagone frontal du côté droit). L'orientation ne s'applique pas aux pistolets utilisés par la cavalerie lors d'un Combat en Mêlée.

10.1.4 AUTRES BASES : Les unités ne peuvent combiner leurs tirs. Chaque unité tire individuellement et les résultats sont immédiatement appliqués. Une unité donnée peut être la cible de plus d'un Tir lors d'une même activation. Les unités tirent par hexagone, donc une unité d'infanterie lourde de deux hexagones de large fait feu deux fois, mais le tir de chaque moitié est considéré comme une seule action et ils sont tous deux résolus avant que l'ennemi ne puisse procéder à un Tir de Réaction. Une unité de deux hexagones n'a pas à faire feu sur la même unité cible. Si la même unité se fait tirer dessus par les deux moitiés d'une unité de deux hexagones de large, toute perte ou Hit de Formation subi est cumulatif, mais l'unité n'effectue qu'un seul test de moral, avec un modificateur de +1 au dé si un second test de moral doit être passé.

10.1.5 ARTILLERIE INTEGREE. Une unité d'infanterie lourde qui a également un symbole d'artillerie contient une artillerie régimentaire. Cette artillerie ne tire pas séparément. A la place, les effets de son tir sont intégrés dans la table "Infanterie Lourde avec Artillerie Régimentaire [Heavy Infantry

with Regimental Artillery Musketry]". Utilisez cette table quand vous faites tirer des unités d'infanterie lourde ayant un symbole d'artillerie, et consultez la Table d'Infanterie Lourde standard quand vous faites feu avec d'autres unités d'infanterie lourde. Cette artillerie inhérente ne se limite pas à un seul tir par tour comme les autres artilleries; vous pouvez utiliser la table "Infanterie Lourde avec Artillerie Régimentaire " chaque fois que l'unité fait feu.

10.2 Tir de cavalerie au pistolet

La cavalerie peut effectuer une action de mouvement et tirer à n'importe quel moment de son déplacement; il n'y a pas besoin d'action de Tir séparée. Une unité de cavalerie peut procéder à un Tir de Pistolets sans bouger. Une unité de cavalerie ne peut tirer qu'avec un seul pistolet pendant une action de mouvement. Une unité de cavalerie ne peut tirer que deux fois au pistolet avant de nécessiter un rechargement (cf. 10.7).

10.3 Tir normal d'infanterie

10.3.1 L'infanterie ne peut tirer que lors d'une action distincte. Elle ne peut faire feu après avoir fait toute autre action. Certaines options de Tir requièrent que l'unité qui tire soit en mouvement — cela fait partie intégrante de l'action de Tir, et ne nécessite pas l'emploi de Points de Mouvement. L'infanterie a trois options de Tir normal. Elles sont toutes disponibles pour tous les types d'infanterie:

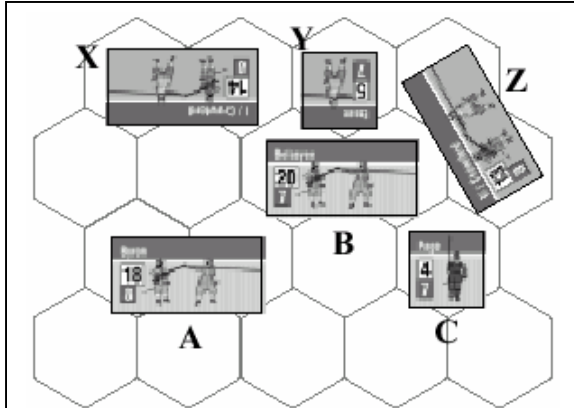
>> 10.3.2 TIR DE PROGRESSION : L'unité activée avance d'un hexagone en avant (subissant tout Hit de Formation à cause du terrain), puis fait feu avec un modificateur de -3 de Tir de Progression. Appliquez tous les hits et résolvez tout test de moral nécessaire à l'unité cible. Les unités ennemies éligibles peuvent alors réagir et les Tirs de Réaction ne génèrent aucun modificateur.

Ÿ Seules les unités ayant un ordre de Charge peuvent effectuer un Tir de Progression.

Ÿ Une unité ne peut pivoter ni se réorienter lors d'un Tir de Progression.

Ÿ Une unité ne peut faire de Tir de Progression sauf si elle termine son tir adjacente à une unité ennemie.

COMMENTAIRE : Egalement appelé Tir d'Introduction. Ce tir était effectué par le premier rang qui avançait avec son officier ou son sergent et qui faisait feu, puis restait sur place pour recharger pendant que le rang suivant s'avancé devant lui. On le connaît également sous le nom de Caracole. Il valait mieux tirer la dernière volée car les volées de progression tendaient à être moins efficaces, ce qui fait que la tactique du défenseur était de retarder son feu jusqu'à ce que l'ennemi ait terminé sa progression. Celui qui tirait en dernier était celui qui tirait le mieux.



EXEMPLE DE TIRS : L'unité A effectue un Tir de Progression — elle avance d'un hexagone, fait tirer ses deux côtés avec un modificateur de -3 contre l'unité X, après quoi l'unité X effectue un Tir de Réaction. L'unité B effectue un Accrochage et fait feu une fois sur l'unité Y et une fois sur l'unité Z. Le Tir de Réaction des unités Y et Z est résolu dès que chacune d'elles subit un tir. L'unité C effectue un Tir de Repli et tire une fois contre l'unité Z avec un modificateur de -3 . Quand l'unité Z a effectué son Tir de Réaction contre C, cette dernière recule d'un hexagone.

10.3.3 ACCROCHAGE [SKIRMISHING] : L'unité activée fait feu puis l'unité ciblée (si elle survit) peut lui tirer dessus en retour. Aucun mouvement n'a lieu. Appliquez tous les hits et effectuez tous les tests de moral nécessaires de l'unité cible avant qu'elle ne riposte.

COMMENTAIRE : Egalement appelé "Firing at the Steadfast". Les mousquetaires tiraient puis passaient à l'arrière à travers les rangs.

>> 10.3.4 TIR DE REPLI : L'unité activée tire avec un modificateur de Tir de Repli de -3 . Appliquez tous les hits et résolvez les tests de moral nécessaires de l'unité cible. Les unités ennemies éligibles peuvent alors réagir, mais si ils font un Tir de Réaction ils subissent également le modificateur de -3 de Tir de Repli. L'unité activée se déplace dans l'un de ses hexagones arrières (en subissant tout Hit de Formation à cause du terrain).

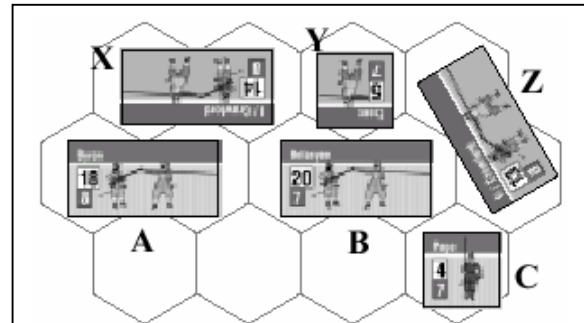
Ÿ Les unités ayant un ordre de Charge ne peuvent effectuer de Tir de Repli.

Ÿ Une unité doit conserver son orientation quand elle recule

Ÿ Une unité peut ne pas utiliser le Tir de Repli, à moins qu'elle ne tire contre une unité ennemie adjacente.

COMMENTAIRE : Egalement appelé Tir de Conclusion. Cela signifiait qu'un groupe mousquetaires se retirait mais pouvait encore faire feu

sur l'ennemi. Opposée à l'Introduction, la Conclusion était tirée par le rang qui passait à l'arrière.



EXEMPLE DE RESOLUTION DE TIR : Notez que les potentiels de combat n'ont aucune incidence dans la résolution des Tirs d'infanterie lourde. La séquence des Tirs de mousquets est la suivante :

>>A. L'unité A tire deux fois sur l'unité X avec un modificateur de -3 aux deux tirs.

>> B. L'unité X tire deux fois sur l'unité A (Tir de Réaction déclenché par l'unité A qui entre dans sa Zone de Réaction).

C. L'unité B tire une première fois sur l'unité Y.

D. L'unité B tire une seconde fois sur l'unité Z. Notez que ce tir est considéré comme frontal.

E. L'unité Y riposte (Tir de Réaction déclenché par l'étape C).

F. L'unité Z riposte deux fois (Tir de Réaction).

G. L'unité C tire sur Z en utilisant un Tir de Repli (-3).

H. L'unité Z riposte (Tir de Réaction) avec un modificateur de -3 . Parce qu'un seul hexagone de l'unité de deux hexagones est adjacent, Z ne peut tirer qu'une seule fois.

10.3.5 INFANTERIE EMPILEE AVEC DE L'ARTILLERIE : Une unité d'infanterie empilée avec une unité d'artillerie peut effectuer un Tir de Progression ou un Tir de Repli sans quitter l'hexagone.

A. Pré-requis aux deux tirs :

Ÿ L'unité d'artillerie ne doit pas avoir de marqueur Disabled ou Captured, mais peut se trouver du côté Fired

Ÿ L'hexagone en question est adjacent à une unité ennemie

B. Tir de Progression. Si l'unité d'infanterie commence sous l'unité d'artillerie, placez l'infanterie en haut de la pile. Faites tirer l'unité d'infanterie comme un Tir de Progression (l'unité d'infanterie peut avoir n'importe quel ordre). Les unités ennemies éligibles peuvent alors réagir avec un Tir de Progression.

B. Tir de Repli. Si l'unité d'infanterie commence au dessus de l'unité d'artillerie, faites tirer l'infanterie et résolvez la réaction des unités ennemies éligibles comme un Tir de Repli. Puis placez l'infanterie en dessous de la pile. L'unité d'infanterie ne peut pas faire cela si elle a un ordre de Charge.

10.4 Tir par Salve (infanterie lourde uniquement)

Une unité peut effectuer un Tir par Salve seulement UNE FOIS par tour et seulement dans ses hexagones frontaux. L'unité est marquée par un pion Salvo pour s'en souvenir. Si l'unité tire à nouveau dans le même tour (par un Tir Normal d'infanterie) son jet de dé de Tir est modifié par un -1. Le Tir par Salve d'une unité active déclenche des Tirs de Réaction. La Salve peut également être employée lors d'un Tir de Réaction. Les cibles d'une Salve doivent effectuer un test de moral (cf. 10.6.3). Le Tir par Salve est une action distincte du Tir Normal (10.3) et n'a AUCUNE composante de mouvement ce qui fait qu'il ne peut être employé en conjonction avec un Tir de Progression. Si seulement la moitié d'une unité de deux hexagones de large tire par Salve, marquez la totalité de l'unité comme ayant tiré la salve. Cependant, les deux côtés peuvent tirer par Salve lors de la même opportunité de tir et dans ce cas aucun des tirs ne subit de modificateur de -1.

Note : Les scénarios peuvent préciser quelles unités peuvent tirer par Salve. Cette tactique est également appelée Volée ou Salve.

10.5 Procédure de Tir

10.5.1 Infanterie lourde

- A) Désignez l'unité cible
- B) Déterminez si le tir vient de l'avant ou des flancs de l'unité
- C) Déterminez la table "Musket" à utiliser
- D) Déterminez si on utilise la colonne Avant [Front], Flancs [Flank] ou Salve [Salvo] sur la table "Musket"
- E) Lancez le dé et appliquez tout modificateur adéquat
- F) Croisez le résultat du dé avec la colonne appropriée pour obtenir les résultats
- G) Appliquez les résultats

10.5.2 Infanterie légère

- A) Désignez l'unité cible
- B) Repérez la colonne "Commanded Muskets and Dragoons" sur la table "Light Infantry and Cavalry Fire"
- C) Lancez le dé et appliquez tout modificateur adéquat
- D) Trouvez et appliquez les résultats

10.5.3 Tir de cavalerie

- A) Désignez l'unité cible
- B) Repérez la colonne "Cavalry Pistol Fire" sur la "Light Infantry and Cavalry Fire Table"
- C) Lancez le dé et appliquez tout modificateur adéquat
- D) Trouvez et appliquez les résultats
- E) Marquez l'unité de cavalerie avec le pion Pistol adéquat

10.6 Résultats des Tirs

NOTE: Les tirs sont asynchrones et leurs résultats s'appliquent immédiatement.

10.6.1 PERTES [CASUALTIES] : Les résultats de Tir sont exprimés en terme de pertes (ou hits) infligées à l'unité cible. Placez un marqueur de Points de Perte sous le pion de l'unité pour indiquer le total de hits que celle-ci a encaissé. L'artillerie est éliminée si elle prend un hit, et est immédiatement remplacée par un marqueur 'Disabled Guns' (10.8.9). Toute autre unité est éliminée quand elle prend autant ou plus de hits que son potentiel de combat imprimé.

10.6.2 TESTS DE MORAL : Les pertes peuvent également obliger une unité à passer un test de moral. Quand une unité subit des pertes provenant d'un Tir, comparez son moral actuel au nombre de hits infligés par le Tir (voir plus bas). Notez que le Tir d'une seule unité ne peut jamais causer plus d'un test de moral à une cible, quel que soit le nombre de hits qui en résulte.

- Le moral actuel de l'unité est de 6 ou moins : Un test de moral dès qu'un hit est infligé par un Tir.
- Le moral actuel de l'unité est de 7 : Un test de moral dès que deux hits ou plus sont infligés par un Tir.*
- Le moral actuel de l'unité est de 8 : Un test de moral dès que trois hits ou plus sont infligés par un Tir.*

*Les hits doivent être infligés par un unique Tir d'une seule unité. Une unité d'infanterie lourde de deux hexagones de large est considérée comme une seule unité même si elle jette deux fois le dé sur la table des Tirs contre la même cible.

10.6.3 SALVES ET MORAL: Toute unité est sujette à un test de moral si elle est la cible d'une Salve, qu'elle ait subi un hit de ce Tir ou non. Si une unité est la cible d'un Tir par Salve simultané de la part des deux côtés d'une même unité de deux hexagones de large, l'unité ne procède qu'à un seul test de moral à cause de la Salve.

NOTE : Une unité qui subit un Tir par Salve de la part des deux côtés d'une unité de deux hexagones de large n'effectue qu'un seul test de moral à cause de la Salve, mais peut accumuler deux test de moral ou plus selon 10.6.3 si le résultat des deux tirs implique un

résultat de Test de Moral [MC].

10.6.4. SEUIL DE PERTES : Une unité cible qui atteint ou dépasse son Seuil de Pertes (12.5) au moment où on lui tire dessus, doit faire un test de moral dès qu'elle subit un hit de ce Tir en plus de tout test de moral requis par 10.6.2.

10.6.5 TESTS DE MORAL MULTIPLES : Une unité qui doit passer plusieurs tests de moral à cause d'une combinaison de hits, de Salve et de Seuil de Pertes, jette le dé une seule fois et y ajoute +1 pour chaque test de moral requis en plus du premier (le maximum étant de +3 pour les pertes dues au Tir (10.6.2), pour la Salve (10.6.3), pour le Seuil de Pertes (10.6.4), et enfin pour le résultat de la table "Musket" qui demande un test de moral si l'unité qui fait feu possède une artillerie régimentaire).

Exemple: Une unité avec un moral initial de sept prend deux hits d'une Salve. Au lieu de jeter deux fois le dé, son joueur ne le jette qu'une fois et ajoute +1 au résultat.

10.6.6 HITS DE FORMATION: Si une unité cible est déjà en Formation Brisée, Moral Brisé (sans formation), ou en Hérisson, alors tout Hit de Formation infligé à cette unité par de l'artillerie, de l'infanterie lourde, ou de l'infanterie légère est transformé en hit de Perte. Si une unité est la cible du tir simultané des deux côtés d'une même unité de deux hexagones de large, et que ceux-ci résultent chacun en un Hit de Formation, l'unité encaisse les deux hits.

10.7 Réarmement de la cavalerie

10.7.1 Les cavaliers allaient à la bataille avec leurs pistolets (et quelque fois des carabines) déjà chargés. Les unités de cavalerie ont deux "coups" avant que leurs armes pré-chargées soient déchargées.

10.7.2 Quand une unité de cavalerie fait feu, marquez la avec un pion "1st Pistol Used". Si elle l'avait déjà, utilisez un pion "No Pistols".

10.7.3 PLUS DE PISTOLETS : Les cavaleries marquées "No Pistols" ne peuvent plus effectuer d'action de Tir ou de Tir de Réaction.

10.7.4 RECHARGER : La cavalerie peut recharger en effectuant une action de Reformation au lieu de changer de formation. Pour chaque action de Reformation ainsi utilisée, réduisez le marqueur de pistolet de l'unité de un degré, de "No Pistols" à "1st Pistol Used," ou retirez le marqueur "1st Pistol Used". Ainsi, il faut deux actions de Reformation pour pleinement recharger si les deux pistolets ont été utilisés.

10.8 Tir d'artillerie

L'artillerie est divisée en trois classes, 12lb, 4-8lb, et 3lb. Les Anglais nommaient ces classes respectivement Culverins, Sakers et Falcons.

10.8.1 L'artillerie ne peut tirer QU'UNE SEULE FOIS par tour de jeu par ses hexagones frontaux, soit quand leur Aile est activée, soit lors d'un Tir de Réaction. L'artillerie peut tirer même si elle est hors de commandement (dans ce cas, elle tire pendant l'activation de l'Aile sous le commandement de laquelle elle se trouvait en dernier).

10.8.2 PROCEDURE :

- A. Déterminez la distance entre l'artillerie et l'unité cible. Assurez vous que l'unité d'artillerie a une ligne de vue dégagée (voir 10.9).
- B. Croisez la classe de l'artillerie avec la distance de Tir sur la table "Artillery Range". Le résultat est le modificateur de portée.
- C. Jetez le dé et appliquez le modificateur trouvé à l'étape B. Cherchez le résultat sur la table "Artillery Fire". Appliquez ce résultat à l'unité cible. Retournez l'unité d'artillerie du côté Fired.

10.8.3 TIR TENDU : Si la cible d'un tir d'artillerie est dans la portée de Tir Tendu imprimée sur le pion d'artillerie, alors chaque unité présente le long de la Ligne de Tir (LOF) avant et/ou après la cible jusqu'à la portée de Tir Tendu est attaquée avec un jet de dé séparé. Tracez la LOF en ligne droite depuis l'hexagone de l'unité d'artillerie, à travers celui de la cible et jusqu'à la portée maximale de Tir Tendu. Une LOF traverse à la fois les unités amies et ennemies. Une LOF pénètre dans un terrain qui bloque la LOS, mais ne va pas au delà. Une LOF ne va pas plus loin que les hexagones de pente, douce ou raide, que ce soit en grim pant ou en descendant. Une LOF s'arrête dans l'hexagone situé derrière un côté d'hexagone de haie.

10.8.4 TIR TENDU CONTRE LES UNITES DE DEUX HEXAGONES : Si la Ligne de Tir passe par les deux hexagones d'une unité de deux hexagones de large, alors cette unité est attaquée deux fois (une fois pour chaque hexagone).

10.8.5 TIR TENDU LE LONG D'UN COTE D'HEXAGONE : Le Tir Tendu n'affecte pas à la fois l'hexagone de droite et celui de gauche quand la Ligne de Tir est tracée le long d'un côté d'hexagone. Le joueur qui fait feu doit décider quel côté est affecté par le Tir, et cela s'applique sur toute la longueur du tir. Consultez l'exemple de la page suivante.

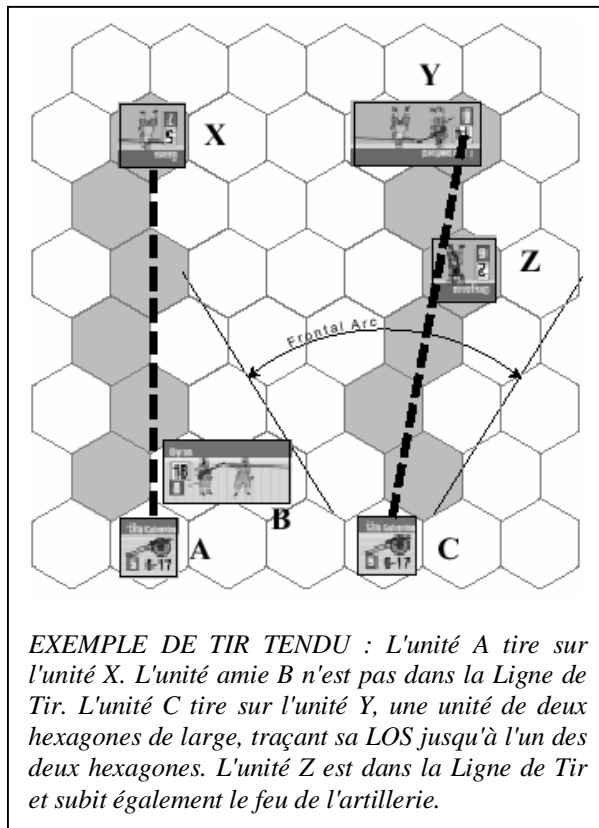
>> 10.8.6 Une unité de cavalerie qui :

Ÿ Est en Formation Normale ou en Formation Epreuvee et qui

Ÿ N'est pas empilée avec une unité de LI et qui

Ÿ Se fait tirer dessus par de l'artillerie (y compris de l'artillerie intégrée à une unité d'infanterie) et qui Ÿ Subit un Hit de Formation

peut éviter ce Hit de Formation en se déplaçant dans un hexagone de flanc sans changer d'orientation. Si le résultat implique d'autres effets en plus du Hit de Formation, l'unité de cavalerie peut éviter le hit mais pas les autres résultats. Les règles d'empilement ne peuvent pas être violées et l'hexagone dans lequel l'unité entre ne peut se trouver à portée de tir tendu de l'unité d'artillerie qu'elle essaie d'éviter. Les restrictions d'Ordres relatives au déplacement par rapport aux unités ennemies s'appliquent toujours (5.6). Ce mouvement d'évitement remplace toute Réaction (9.0) que l'unité de cavalerie pourrait faire (comme le Tir de Réaction) et déclenche une Réaction si il est accompli par une unité active.



10.8.7 HITS DE FORMATION : Une artillerie qui subit un Hit de Formation effectue un test de moral à la place. De ce fait, si elle subit un "FH + MC", effectuez un test de moral avec un modificateur de +1.

10.8.8 MORAL BRISE : Une artillerie qui passe en Moral Brisé ne retraite pas. Tant qu'elle n'est pas ralliée, elle ne peut ni tirer, ni se réorienter.

10.8.9 ELIMINATION : Les unités d'artillerie qui sont éliminées par un quelconque moyen (Tir, Mêlée, traversée par une unité qui retraite) sont marquées avec un pion Disabled Guns. L'unité d'artillerie n'est

jamais retirée du jeu. Si une unité ennemie entre dans l'hexagone d'une artillerie pendant son mouvement ou une Avance après Combat, l'unité d'artillerie est capturée; retournez le marqueur Disabled Guns sur son côté Captured. Ce changement de propriété des canons (pour déterminer la victoire) peut se produire plusieurs fois avant la fin de la bataille. Les canons Disabled, capturés ou recapturés ne peuvent être réutilisés par un quelconque camp.

Les unités d'artillerie Disabled et capturées ne sont plus considérées comme des unités en ce qui concerne le traçage des portées de commandement, les cibles de combat ou les ordres de mouvement, et sont toujours placées en dessous des piles.

10.9 Ligne de Vue (LOS)

10.9.1 Une LOS ne peut traverser d'unités de chariots, d'infanterie lourde ou de cavalerie, mais ces unités ne bloquent pas les Tir Tendus (10.8.3). Une LOS peut être tracée à travers les autres unités et leaders.

Exceptions : Une unité d'artillerie ennemie bloque la LOS quand on détermine si une Interception est possible (9.3.1d). Egalement, des unités amies ne bloquent pas la LOS quand on détermine qui une unité avec un ordre de Charge doit attaquer (5.6.1).

>> **10.9.2 CONTENU D'HEXAGONE:** Une Ligne de Vue peut être tracée dans, mais pas à travers un terrain bloquant. Un terrain est bloquant pour la Ligne de Vue quand cela est spécifié dans le scénario ou la table des Effets du Terrain. Un hexagone situé plus haut que ceux de l'unité qui tire et de la cible est toujours du terrain bloquant, quel que soit le type de pente qui le caractérise. Une unité d'artillerie ne peut pas faire feu par dessus une unité amie, même si cette unité ne bloque pas la LOS.

10.9.3 CONTENU DES COTES D'HEXAGONE : Les deux types de terrain que l'on trouve sur les côtés d'hexagone sont les haies et les pentes.

>> **A. Haies.** Une haie est considérée comme étant un élément de côté d'hexagone réciproque ; cf. 14.4.

B. Pentes. Les pentes sont définies dans les scénarios comme raides ou douces. Les deux stoppent les Tirs Tendus (10.8.3). Les pentes douces n'ont pas d'autre effet sur les Tirs ou sur le mouvement (exception : 7.3.1). Les pentes raides représentent la crête militaire d'une pente convexe. Elle produit une "zone aveugle" où la LOS est bloquée. Cette "zone aveugle" s'étend de 1 hexagone depuis la pente pour chaque hexagone situé entre l'unité la plus haute et l'hexagone qui contient un coté de pente raide. Ainsi, si une unité d'artillerie est à 1 hexagone d'un côté d'hexagone de pente raide, une "zone aveugle" de 1 hexagone s'étend de l'autre côté de la pente dans laquelle l'unité qui

regarde ne peut tracer de LOS (voir l'exemple ci-dessous). Le terrain bloquant et les unités situés dans la zone aveugle sont ignorés quand on trace une LOS. La cavalerie ne peut pas intercepter à travers une "zone aveugle".

10.9.4 ELEMENTS D'HEXAGONES : Certains types de terrain qui remplissent tout un hexagone sont indiqués sur la TEC comme bloquant la LOS. Une LOS peut être tracée jusque dans un tel hexagone, mais pas à travers. Exception : Si l'unité qui trace la LOS se trouve en haut d'une pente raide, alors le terrain bloque la LOS uniquement dans l'hexagone situé immédiatement "derrière" l'élément du terrain (quand vous tracez la LOS).

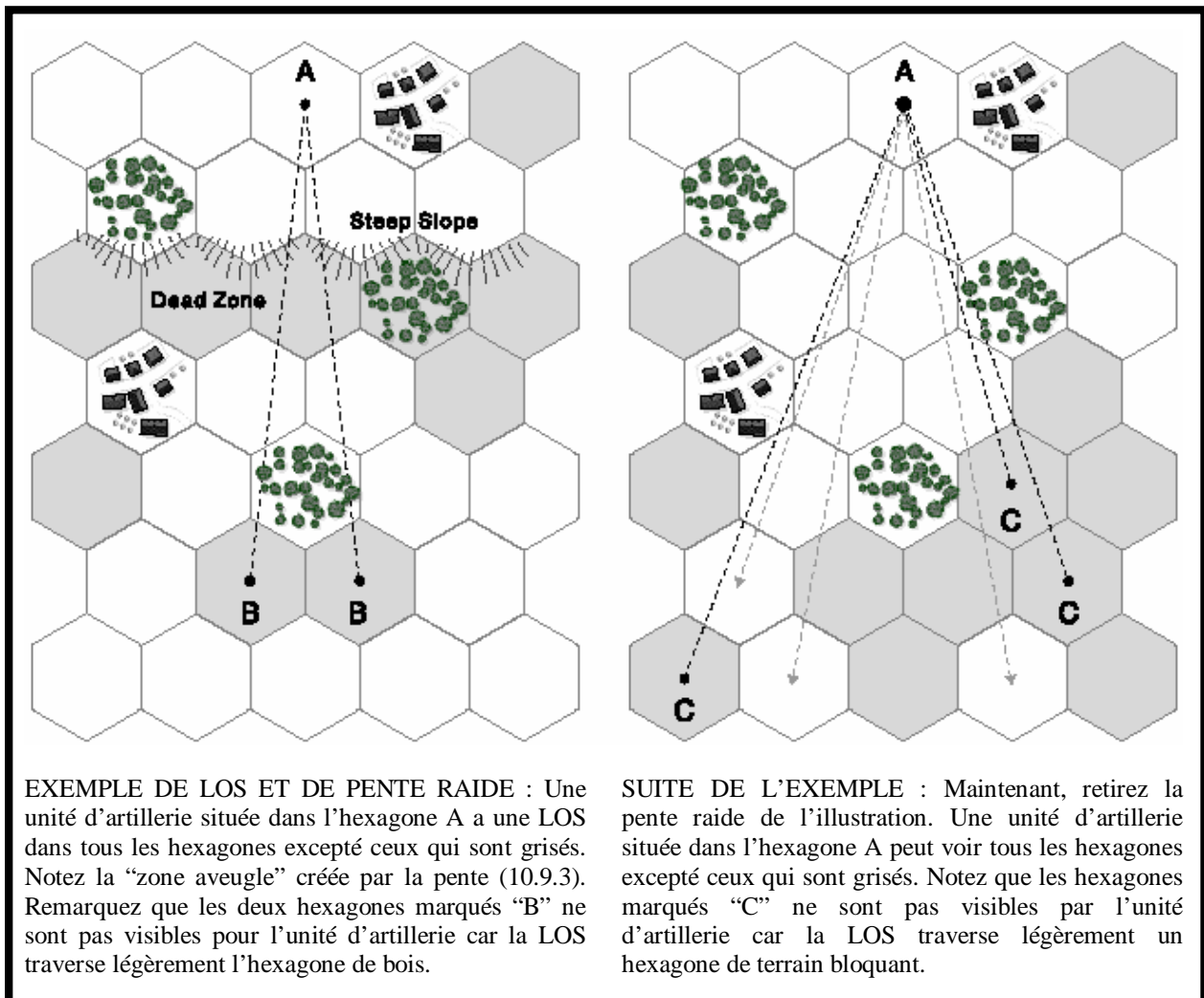
10.9.5 PROCEDURE : Les unités tracent une Ligne de Vue en tirant une ligne du centre de l'hexagone de l'unité qui fait feu jusqu'au centre de l'hexagone de la cible. Si cette ligne traverse une portion d'hexagone contenant l'un des terrains listés sur la TEC comme

bloquant, alors la LOS est bloquée et le Tir ne peut être résolu. Une LOS qui passe le long d'un côté d'hexagone est bloquée uniquement si les deux hexagones qui partagent ce côté contiennent une unité ou un terrain bloquants. Une LOS jusqu'à une unité de deux hexagones de large est tracée vers l'un ou l'autre de ses hexagones (au choix du tireur).

La LOS est réciproque : Si une unité A peut voir l'unité B, l'unité B peut voir l'unité A. Tracez en partant de l'unité la plus élevée vers l'unité la plus basse dans les cas où les règles de LOS entraînent des conséquences différentes selon l'unité de départ.

10.10 Pertes de Leader

Les leaders peuvent être tués ou blessés par les Tirs. Si un leader se trouve dans un hexagone qui subit un Tir produisant un résultat autre que Sans Effet, jetez un dé. Sur un "9" le leader est retiré du jeu. Consultez 5.3.3 pour remplacer un leader.



11. Mêlée

11.1 Généralités

11.1.1 QUAND : La Mêlée prend place à la fin de chaque activation d'Aile, après que le joueur actif ait terminé toute autre action avec les unités de cette Aile, y compris les actions de Tir, de mouvement, de Ralliement et de Reformation. Elle peut également se produire lors d'une Interception réussie.

11.1.2 QUI : Les deux joueurs peuvent mener des combats au contact pendant la phase de Mêlée en désignant des hexagones spécifiques contenant des unités ennemies à attaquer. Le joueur actif ne peut attaquer en Mêlée qu'avec les unités faisant partie de son Aile active et les ordres n'influent en rien lors de la détermination de celles qui peuvent combattre au contact. Le joueur inactif peut attaquer toute unité ennemie adjacente qui appartient à l'Aile active avec ses unités qui ne sont pas encore la cible du joueur actif. L'unité attaquante doit être adjacente à l'unité qui se défend et le défenseur doit se trouver dans l'un des hexagones frontaux de l'attaquant. Une unité ne peut combattre en Mêlée un hexagone dans lequel elle ne peut entrer. La Mêlée est toujours volontaire, et toutes les unités qui sont dans les hexagones frontaux de l'attaquant n'ont pas à être obligatoirement attaquées. Cependant, si une unité active désignée pour une Mêlée est la cible d'un combat au contact d'une unité inactive, ou si la situation change à cause d'un Mouvement de Réaction ou des Interceptions, l'unité active doit continuer son Combat en Mêlée si a) elle reste sur place après toutes les réactions et les résolutions des combats ennemis et b) il reste encore une unité ennemie dans l'hexagone cible.



>> 11.1.3 UNITES DE DEUX HEXAGONES : Ces unités ne peuvent attaquer qu'une seule unité à la fois. Celle-ci doit occuper, ou doit avoir au moins un hexagone (si c'est une unité de deux hexagones de large) situé au centre des hexagones frontaux de l'unité attaquante. Attaquée, une unité de deux hexagones de large se défend comme un tout, même si l'attaquant n'est adjacent qu'à un seul de ses hexagones. Le côté impliqué ne peut pas effectuer de Mêlée de Réaction elle-même.

Note: Cela représente la rigidité inhérente des formations de piques et de mousquets. Les piques formaient un gros bloc au centre du groupe avec les mousquets répartis de chaque côté. De ce fait, une unité de deux hexagones de large ne peut engager de combat au contact qu'avec des unités situées dans

l'hexagone frontal central.

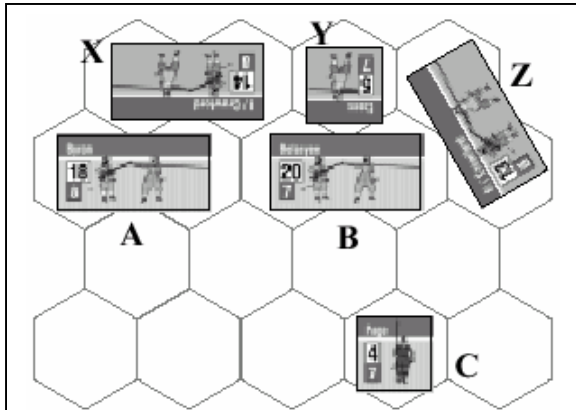
11.1.4 COMBAT MULTI-HEXAGONAL : Une unité ne peut attaquer qu'un seul hexagone. Cependant, plus d'une unité peuvent attaquer le même hexagone. Combinez le potentiel de toutes les unités attaquantes. De même, si tous les hexagones d'unités de deux hexagones de large sont attaqués, les potentiels de toutes les unités attaquantes sont ajoutés, et l'attaque est résolue comme un seul combat au contact. Si des unités de types différents (cavalerie ou infanterie) et/ou situées sur des terrains différents attaquent un même hexagone, on applique les modificateurs les plus favorables au défenseur.

11.1.5 ORDRES ET ACTIONS NON APPROPRIES : Les ordres ne restreignent pas l'éligibilité pour la Mêlée et les unités du joueur actif peuvent mener des combats au contact même si elles viennent d'accomplir une action lors de l'activation en cours.

11.2 Procédure de combat en Mêlée

- Le joueur actif désigne tous les hexagones qu'il va attaquer de Mêlée.
- Le joueur inactif peut désigner toute unité inactive non encore désignée par l'adversaire comme cible pour attaquer en Mêlée de Réaction.
- Le joueur inactif résout en premier toutes ses Mêlées de Réaction, en commençant à gauche ou à droite et procède en ligne. Une fois que tous les combats au contact du joueur inactif ont été résolus, suivez la même procédure pour les unités du joueur actif.
- Pour chaque Mêlée, les joueurs calculent les modificateurs, puis l'attaquant jette un dé sur la table des Mêlées et en obtient le résultat.
- Appliquez les résultats des Mêlées, y compris les Déroutes, Retraites, Avances après Combat, et les Poursuites de cavalerie.
- Lors de chaque combat au contact, l'attaquant et le défenseur subissent un Hit de Formation. Exception: si une unité est déjà marquée comme étant en Formation Brisée ou en Hérisson, cet effet n'est pas appliqué.
- Le perdant peut effectuer un Tir de Réaction, un Mouvement de Réaction ou (uniquement pour le joueur inactif) une Interception avec ses unités éligibles en réponse à une Avance après Combat ennemie. Le gagnant ne peut pas réagir suite à une Retraite ou une Déroute.

Note: Le joueur inactif peut attaquer une unité qui a été désignée par le joueur actif pour attaquer une unité différente. Puisque le joueur inactif résout ses combats en premier, vous pouvez employer cette méthode pour aider une unité en difficulté en attaquant son attaquant.



EXEMPLE DE MELEE : Le joueur parlementaire (unités A, B, et C) est le joueur actif et désigne le premier ses Combats en Mêlée. L'unité A va attaquer l'unité X, et l'unité B attaquera l'unité Y. Notez que B ne peut attaquer au contact Z car celui-ci ne se trouve pas dans l'hexagone frontal du centre. Le joueur inactif (Royaliste) peut engager une Mêlée avec Z car cette unité n'est pas la cible d'un combat en Mêlée et est adjacente à des unités ennemies qui ont été désignées pour un combat au contact.

La séquence est la suivante :

1. L'unité royaliste Z attaque l'unité B (Mêlée de Réaction).
2. L'unité parlementaire A attaque l'unité X.
3. L'unité parlementaire B (si elle survit à l'étape 1) attaque l'unité Y.

11.3 Modificateurs de Mêlée

11.3.1 Les joueurs doivent se référer à la table de Mêlée et à celle des Effets du Terrain (TEC) pour appliquer les modificateurs. Si il y a ambiguïté sur le modificateur à appliquer, utilisez toujours le plus avantageux pour le défenseur. Notez que les modificateurs concernant la Formation, la Salve, et le Momentum ne peuvent s'appliquer qu'une seule fois par combat, sans tenir compte du nombre d'unités d'un même camp à qui ces modificateurs s'appliquent. Par contre dans cette restriction, tous les modificateurs sont cumulatifs. Néanmoins, si le total final de tous les modificateurs excède +4, réduisez ce total à +4. De même, si le total final est inférieur à -4, augmentez le jusqu'à -4.

11.3.1a : CAS DES TERRAINS SPECIAUX :

- Y >> Consultez 14.4 pour les effets des éléments réciproques de côtés d'hexagones.
- Y N'appliquez aucun Hit de Formation lors de la traversée d'un élément de côté d'hexagone sauf si et jusqu'à ce qu'une unité le traverse en conséquence d'un Combat en Mêlée.
- Y Une unité de HI de deux hexagones de large ne peut engager un Combat en Mêlée de l'autre côté d'un

pont ou à travers un hexagone de pont.

11.3.2 **EFFETS DU LEADERSHIP :** Si un leader est empilé avec une unité qui attaque ou qui défend, le joueur qui le contrôle doit modifier le jet de dé de 1 en sa faveur. Un seul leader de chaque camp peut influencer chaque jet de combat en Mêlée.

11.3.3 **DIFFERENCE DE MORAL :** Considérez le plus haut facteur de moral des unités attaquantes et soustrayez lui le facteur de moral du défenseur. Le résultat (+/-) est le modificateur de moral au jet de dé.

11.3.4 **RATIO DE COMBAT :** Comparez le total des potentiels de combat de toutes les unités qui attaquent à celui du défenseur et ramenez cette comparaison à un simple ratio (les pertes sont déduites du potentiel de combat de l'unité quand on calcule le ratio). Les fractions sont arrondies à l'inférieur en faveur du défenseur. Le jet de dé est ainsi modifié selon le ratio :

- 4:1 ou plus +2
- 2:1 or plus +1
- 1:2 or moins -1
- 1:4 or moins -2

Prenez en compte le plus élevé des modificateurs applicables (autrement dit, ils ne sont pas cumulatifs).

11.3.5 **CAVALARIE vs. INFANTERIE LOURDE :** Si une cavalerie attaque de l'infanterie lourde, divisez par deux le potentiel de combat de l'infanterie lors du calcul du ratio de combat.

Exemple: Si 3 points de cavalerie attaquent 18 points d'infanterie lourde, le ratio sera de 3 contre 9 (ratio de 1:3).

11.3.6 **MOMENTUM DE L'ATTAQUANT :** Si une unité d'infanterie lourde ou de cavalerie : (a) Bouge de deux hexagones, en terrain clair, et entre en combat au contact; et (b) Ne change pas d'orientation, ne tire pas, n'évite pas ou ne rate pas d'Interception dans ces deux hexagones; alors l'attaquant ajoute un de ces modificateurs au jet de dé de Mêlée :

- +2 si l'unité en mouvement est une cavalerie
- +1 si l'unité en mouvement est une infanterie lourde

Marquez toute unité éligible pour ce bonus avec un pion Momentum à la fin de son déplacement, et enlevez le à la fin du combat au contact qui s'ensuit.

Quel que soit le nombre d'unités éligibles pour un modificateur de Momentum, celui-ci ne peut être appliqué qu'une seule fois par combat en Mêlée. Ainsi, si deux unités de cavalerie attaquent ensemble et remplissent chacune les conditions requises par le Momentum, le modificateur est de +2, pas de +4. Si seulement l'une des deux remplit les conditions du

Momentum, le modificateur est toujours de +2.

11.3.6a : CAS SPECIAUX DE MOMENTUM :

Ÿ Traverser une pente ou combattre en Mêlée à travers un côté d'hexagone de haie n'annule pas le Momentum de l'attaquant.

Ÿ Tout hexagone pénétré pendant une Avance après une Mêlée d'Interception ne compte pas pour le Momentum.

Ÿ Dans le cas d'une Interception réussie (9.3), l'unité qui intercepte est éligible pour le modificateur de Momentum, mais l'unité interceptée non.

Ÿ Le combat d'Interception (9.3.3) annule tout Momentum que l'unité interceptée aurait pu acquérir au moment de l'Interception, mais ne l'empêche pas de l'acquérir à nouveau quand elle continuera son activation après la résolution de l'Interception.

Ÿ >> Toute unité attaquée lors d'une Mêlée de Réaction peut encore utiliser le Momentum si elle demeure éligible pour engager l'attaque initiale après la résolution du combat.

Ÿ Une unité de cavalerie empilée avec de l'infanterie légère peut acquérir un Momentum.

Ÿ Une unité en Ordre Eparsé peut acquérir un Momentum.

Ÿ Une unité de cavalerie perd son Momentum si elle intercepte à travers ou dans une unité d'artillerie qui n'est ni Disabled ni capturée (9.3.7 et 11.5.1).

11.3.7 ATTAQUES ARRIERES ET DE FLANC : Modifiez le jet de dé par un +1 pour chaque hexagone arrière ou de flanc du défenseur qui est attaqué. Ainsi, une unité de deux hexagones de large qui attaque une unité à la fois sur son arrière et sur son flanc obtient un modificateur de +2. Notez que les défenseurs en Hérisson ou les unités avec un Moral Brisé n'ont pas d'hexagones de flanc ou arrière.

11.3.8 MATRICE DE MELEE : Certains types d'unité sont plus efficaces contre certains types de cible. Consultez la Matrice de Mêlée pour voir si un modificateur s'applique. Notez que l'artillerie est ignorée dans les combats en Mêlée (11.5). Utilisez le modificateur qui aide le plus le défenseur (par exemple, une unité d'infanterie lourde qui se défend en Hérisson utilise la colonne Hérisson [Hedgehog], pas la colonne Infanterie Lourde [Hv Inf]).

11.3.9 TIRS DE PISTOLETS PAR LA CAVALERIE:

Les unités de cavalerie impliquées dans un combat au contact ont l'option de tirer un coup de pistolet, quel que soit leur orientation par rapport à l'unité ennemie. L'attaquant annonce en premier son intention de le faire, suivi du défenseur. Pour chaque unité attaquante qui tire au pistolet, appliquez un modificateur de +1 au jet de dé de Mêlée. Si le défenseur tire au pistolet, appliquez un modificateur de -1. Ne résolvez pas ces tirs de pistolet; marquez simplement les unités de cavalerie qui ont tiré pour indiquer ce fait et appliquez

le modificateur. Employer le modificateur de Tir de Pistolets lors d'un Combat en Mêlée n'affecte pas le Momentum.

11.4 Résultats de Mêlée

11.4.1 Les résultats de la table des Combats en Mêlée s'appliquent immédiatement et affectent toutes les unités indiquées.

Attaquant/Défenseur Moral Brisé : Quel que soit le moral actuel de l'unité, marquez celle-ci avec un pion "Morale Broken" et faites la retraiter de deux hexagones en direction du bord de carte ami le plus proche. Retraiter dans ce cas signifie que l'unité fait demi-tour et court vers le plus proche bord de carte ami, le dos tourné vers l'ennemi. Réorientez l'unité en conséquence. Il n'y a aucun Point de Mouvement de dépensé, et ni le changement d'orientation ni le mouvement de retraite ne déclenchent de Réaction.

Attaquant/Défenseur Moral Eprouvé : L'unité(s) devient Eprouvée et retraite d'un ou de deux hexagones selon ce qui convient. Ce recul est un retrait ordonné — l'unité recule simplement du nombre d'hexagones requis pour s'éloigner de l'attaquant, tout en conservant sa formation et son orientation.

Éliminée : L'unité est retirée de la carte. La cavalerie peut poursuivre les unités éliminées (cf. 11.7).

Note : En poursuivant des unités éliminées, la cavalerie chasse les fuyards du champs de bataille.

>> 11.4.2 PRIORITES DE RETRAITE : Quand vous faites retraiter une unité, vous devez respecter ces priorités dans cet ordre :

1) Vous devez l'éloigner de l'unité ennemie avec qui elle était impliquée dans le Combat en Mêlée. C'est la condition la plus rigide et cela signifie que vous ne pouvez pas faire entrer une unité qui retraite dans un hexagone adjacent à cette unité ennemie.

2) Vous devez ensuite tenter de la diriger vers le bord de carte ami de la bataille. Tant que vous ne le rendez pas adjacente à l'unité ennemie impliquée, vous pouvez la rendre adjacente à d'autres unités ennemies.

3) Vous devez enfin lui faire prendre le chemin de moindre résistance, autrement dit le chemin qui lui coûterait le moins de Points de Mouvement pour atteindre le bord de carte.

11.4.3 EMPILEMENTS ET RETRAITES : Les unités ne peuvent pas retraiter dans ou à travers des unités amies. Exception : Une unité peut retraiter à travers une unité d'artillerie, mais celle-ci est immédiatement marquée avec un pion Disabled Gun. Des unités

d'infanterie légère/cavalerie empilées ensemble peuvent retraire ensemble. Une unité d'infanterie légère qui retraite peut cesser son mouvement empilée avec une cavalerie et vice-versa. Dans ce cas cependant, si l'unité ne retraite pas de la distance requise, elle doit faire un jet sur la table "Unable to Retreat".

11.4.4 RETRAITE DES UNITES DE DEUX HEXAGONES : Les deux moitiés d'une unité de deux hexagones de large doivent retraire, même si seulement une moitié était attaquée. En d'autres termes, une unité de deux hexagones ne peut retraire en pivotant.

11.4.5 UNITES INCAPABLES DE RETRAITER : Si une unité a son Moral Brisé et ne peut pleinement retraire à cause des restrictions d'empilement ou des unités ennemies, elle doit utiliser la table "Unable to Retreat". Jetez le dé, appliquez tout modificateur adéquat et déterminez en le résultat. Un résultat Reste sur Place [Stand] retourne l'unité en Moral Eprouvé, ce qui est en fait un Ralliement "gratuit". Si une unité doit retraire de deux hexagones mais ne peut retraire que d'un seul, faites la retraire d'un hexagone puis faites un jet sur la table "Unable to Retreat". Si l'unité est en Moral Eprouvé au début de la retraite (c.à.d. pas du fait d'un jet sur la table "Unable to Retreat") et qu'elle ne peut pas retraire, elle subit un point de pertes pour chaque hexagone qu'elle ne peut retraire.

11.4.6 AVANCE APRES COMBAT : Certains résultats impliquent que l'attaquant ou le défenseur avance après un combat en Mêlée. L'unité attaquante doit avancer alors que le défenseur peut choisir de rester dans son hexagone initial ou d'avancer. Si il y a deux unités attaquantes ou plus, seule une unité avance par hexagone du défenseur; l'attaquant devant choisir l'unité ayant le plus haut moral. Si plus d'une unité sont éligibles, leur joueur choisit parmi elles laquelle avance. Si une unité de deux hexagones de large retraite, le joueur victorieux peut avancer dans l'un des deux hexagones libérés ou les deux. Une unité qui avance ne dépense pas de Points de Mouvement, et donc peut avancer même si il ne lui restait plus de Points de Mouvement du tout.

>> **11.4.7 AVANCE ET ORIENTATION :** Une unité peut avancer ou poursuivre dans n'importe quelle direction, quelle que soit son orientation actuelle. Une unité qui avance ou qui poursuit peut changer d'orientation mais d'un seul côté d'hexagone. Cela se produit avant toute Réaction causée par l'Avance.

11.4.8 AVANCE DES UNITES DE DEUX HEXAGONES : Si une unité de deux hexagones de large avance après un combat, ses deux moitiés doivent avancer si possible. Si elle attaque une unité d'un seul hexagone et qu'un trou d'un seul hexagone

s'ouvre après la Retraite, alors l'unité de deux hexagones *doit* pivoter pour permettre à une moitié de pénétrer dans l'hexagone libéré. Une unité de deux hexagones de large ne peut changer son orientation après avoir avancé.

11.4.9 REACTION :

L'Avance et la Poursuite après Combat déclenchent des Réactions (9.0) sauf de la part de l'unité impliquée dans le Combat en Mêlée qui a causé la Retraite.

11.4.10 HITS DE FORMATION : Si se déplacer dans cet hexagone cause un Hit de Formation, alors Avancer, Poursuivre ou Retraire dedans le cause également. Ce hit vient en plus de celui qui est normalement infligé pendant le Combat en Mêlée (11.2.F).

11.5 L'artillerie en Mêlée

11.5.1 Une unité d'artillerie ennemie seule dans un hexagone est automatiquement capturée quand une unité amie entre dans son hexagone pendant un mouvement, engage un Combat en Mêlée contre elle OU avance ou poursuit dans l'hexagone après un Combat en Mêlée. L'unité amie entre automatiquement dans l'hexagone et NE subit PAS de Hit de Formation (sauf si c'est à cause du terrain). Une unité de cavalerie qui traverse une unité d'artillerie ennemie perd son Momentum.

11.5.2 Toute artillerie empilée avec une autre unité lors d'une Mêlée est ignorée. Si l'unité qui n'est pas l'artillerie perd la Mêlée alors l'unité d'artillerie est capturée et elle reçoit le marqueur Captured Guns. Si une unité d'artillerie est empilée sur la moitié d'une unité d'infanterie lourde de deux hexagones de large, et que l'autre moitié est éliminée ou retraite suite à une Mêlée, ne touchez pas à l'unité d'artillerie mais placez-y un marqueur Disabled (et traitez la situation comme une Retraite à travers de l'Artillerie décrite en 11.4.3)

11.6 Infanterie légère en Mêlée

L'infanterie légère peut initier et participer à un combat au contact UNIQUEMENT contre d'autres unités d'infanterie légère et d'artillerie isolée. Si une unité d'infanterie légère, avec 1 point de potentiel de combat et toute seule dans son hexagone, est attaquée en Mêlée par autre chose qu'une seule autre unité d'infanterie légère ayant 1 point de potentiel de combat, elle est automatiquement éliminée. L'attaquant avance dans l'hexagone et ne subit aucun Hit de Formation (sauf si c'est dû au terrain).

11.7 Poursuite de cavalerie

11.7.1 Certains résultats de la table de Mêlée imposent aux unités de cavalerie victorieuses de faire un test de Poursuite. Une unité doit poursuivre même si son Potentiel de Mouvement est alors de 0. Exceptions :

- Si l'unité qui est Brisée ou éliminée est de l'infanterie légère, n'effectuez pas de test de poursuite; à la place, l'infanterie légère fuit (si son moral est Brisé) ou est éliminée, et la cavalerie effectue une Avance après Combat normale.
- Si l'une des unités au Moral Brisé se rallie suite au résultat de la "Unable to Retreat Table", ignorez l'obligation de poursuite.

11.7.2 PROCEDURE : Avant d'effectuer l'Avance après Combat, jetez un dé sur la table de Poursuite pour chaque unité de cavalerie qui participe à l'attaque. Trois résultats sont possibles:

A) Interruption [Break Off] : L'unité de cavalerie ne poursuit pas. A la place, elle effectue une Avance après Combat normale (cf. 11.4.6).

B) Poursuit et élimine : Avancez l'unité de cavalerie le long du chemin de Retraite jusque dans l'hexagone occupé par l'unité qui retraite, puis retirez cette dernière du jeu et capturez toute artillerie traversée par la cavalerie. Si l'unité qui "retraite" a été éliminée par le résultat du combat, laissez l'unité de cavalerie qui poursuit où elle était. Notez que ce mouvement de Poursuite peut déclencher une Réaction (mais pas de la part de l'unité qui retraite), uniquement à la fin de la Poursuite. Éliminez du jeu l'unité qui retraite même si elle a retraité hors carte, ou l'unité de cavalerie ne peut avancer de toute la longueur de la Retraite. Quel que soit son état initial, l'unité de cavalerie qui a poursuivi passe en Formation Brisée.

C) Poursuit hors carte : Retirez de la carte l'unité de cavalerie qui poursuit et éliminez l'unité qui retraite (si elle n'a pas déjà été éliminée suite au résultat du combat). Une unité de cavalerie ou un leader qui poursuit hors carte n'est pas éliminé (et ne compte donc pas pour les Points de Victoire), mais ne pourra plus revenir en jeu jusqu'à la fin de la partie (néanmoins, un leader qui accompagne une Poursuite le peut [voir 5.3]). Une Poursuite hors carte ne déclenche ni de Mouvements de Réaction, ni de Tirs de Réaction.

Note : Si une poursuite résulte de la "Table de Poursuite de Cavalerie [Cavalry Pursuit Table]", la cavalerie DOIT poursuivre, y compris tout leader empilé avec elle.

Faites bien attention à ce que votre commandant d'Aile ne quitte pas la carte au mauvais moment !

11.7.3 Une cavalerie empilée avec de l'infanterie légère la laissera sur place, mais les leaders suivront la cavalerie avec laquelle ils sont empilés.

11.7.4 Si le jet de dé de Poursuite de Cavalerie lui impose d'avancer dans l'hexagone de l'unité Brisée,

mais que celle-ci a été éliminée en Mêlée ou par un précédent jet de Poursuite de Cavalerie, alors considérez le résultat de Poursuite de Cavalerie comme une Interruption [Break Off].

Exemple: Trois unités de cavalerie doivent effectuer un test de Poursuite de Cavalerie dans This Accursed Civil War. Le premier jet de dé est un 3, ce qui entraîne l'élimination de l'unité Brisée. Le deuxième jet est aussi un 3 mais comme l'unité est déjà éliminée, on considère qu'il n'y a aucun effet. Le dernier jet est un 6, qui oblige la troisième unité de cavalerie à être retirée (elle poursuit les unités en déroute en dehors de la carte).

11.7.5 Si une unité de cavalerie qui se défend doit poursuivre, et qu'il y a plus d'une unité attaquante, la cavalerie poursuit d'abord une unité qui se trouvait dans l'un de ses hexagones frontaux; si il n'y en avait pas, alors l'une des unités qui se trouvaient sur ses flancs (au choix du poursuivant si toutes les unités attaquantes étaient dans le même type d'hexagone).

11.8 Perte de leader en Mêlée

Les leaders empilés avec une unité qui participe à une Mêlée peuvent être éliminés. A la fin de chaque combat au contact où est impliqué un leader, jetez le dé pour chaque leader. Sur un "9", le leader est éliminé et retiré (5.3.3). Si un leader est empilé avec une unité qui est éliminée, il est automatiquement retiré.

12. Moral

12.1 Généralités

Toutes les unités ont un moral de base compris entre 4 (le pire) et 8 (le meilleur) imprimé sur son pion. De plus, elles ont quatre niveaux de Moral : Normal, Eprouvé [Shaken], Brisé [Broken] et éliminée.

12.2 Test de moral (MC)

Pour effectuer un Test de Moral, jetez le dé et ajoutez lui le potentiel de commandement d'un leader avec qui elle est empilée (vous ne pouvez cumuler le potentiel de commandement d'un AC et d'un WC si les deux sont présents dans l'hexagone). Si le score ajusté du dé est inférieur ou égal au moral actuel de l'unité, elle réussit le test. Si il est supérieur, baissez le niveau de moral de l'unité d'un degré, c.à.d. Normal vers Eprouvé, Eprouvé vers Brisé, Brisé vers Éliminée.

EXEMPLE : Une unité avec un facteur de moral de 7 réussit son test de moral sur un jet de 0 à 7. Elle le rate sur un 8 ou un 9.

12.3 Quand tester le moral

Une unité doit faire un MC pour :

- Des pertes [Casualty hits] dues aux Tirs (10.6.2).
- Avoir subi un Tir par Salve (10.6.3).

- Chaque perte [Casualty Hit] subie après que son Seuil de Pertes est atteint (12.5).
- Si c'est une unité d'artillerie qui subit un Hit de Formation de la part d'un Tir d'artillerie (10.8.7).
- Si c'est une unité d'infanterie lourde qui tente de former un Hérisson lors d'un Mouvement de Réaction (9.2.3).
- Tenter un Ralliement sauf si c'est par l'AC qui se trouve dans le même hexagone (13.25 et 13.3.3).

12.4 Résultats de moral

12.4.1 Les unités qui échouent à un Test de Moral perdent un niveau de moral. Une unité Normale devient Eprouvée, une unité Eprouvée devient Brisée, et les unités Brisées deviennent éliminées. Des marqueurs sont fournis pour indiquer le niveau de moral courant des unités. Une tentative de Ralliement réussie augmente le moral de l'unité de un niveau.

12.4.2 MORAL EPROUVE [SHAKEN] : Une unité qui devient Moral Eprouvé a son facteur de moral diminué de un point.

EXEMPLE : Une unité qui a un Facteur de Moral imprimé de 7 aurait un moral de 6 si elle était Eprouvée.

12.4.3 MORAL BRISE [BROKEN] : Les unités qui ont leur Moral Brisé n'ont plus de Formation, et ont un Facteur de Moral de 1. Puisqu'elles n'ont plus de Formation, elles n'ont plus d'orientation et les unités ennemies ne bénéficient plus des attaquer de flanc ou par l'arrière. Dès qu'une unité devient Moral Brisé, elle doit immédiatement retraiter de deux hexagones en s'éloignant de l'unité ennemie qui a causé cette baisse de moral selon les priorités définies au chapitre 11.4.2. Si elle ne peut pas retraiter à cause de l'empilement ou du terrain, elle utilise la table "Impossibilité de Retraiter [Unable to Retreat]" (cf. 11.4.5). Les unités ayant un Moral Brisé doivent bouger pendant la Phase de Déroute (voir 13.4) sauf l'artillerie. Les unités au Moral Brisé ne peuvent accomplir aucune autre action que le Ralliement et ne peuvent réagir ni initier une Mêlée de Réaction (si elles sont attaquées au contact, elles se défendent normalement). Une fois ralliée, l'unité est en Formation Brisée, et le joueur peut choisir son orientation.

12.4.4 ARTILLERIE AU MORAL BRISE : Une unité d'artillerie qui a son Moral Brisé ne peut effectuer aucun type de Tir, normal ou de Réaction. L'artillerie ne retraite jamais ni n'utilise de mouvement de Déroute; si elle a son Moral Brisé, elle reste sur place jusqu'à ce qu'elle soit ralliée ou éliminée.

12.4.5 EFFETS DE L'EMPILEMENT SUR LES TESTS DE MORAL : Si un empilement contient à la fois de l'infanterie légère et de la cavalerie, utilisez le Facteur de Moral de la cavalerie pour tous les Tests de

Moral (cf. 8.2.1). Si un empilement contient de l'artillerie et une autre unité et que l'une de ces unités rate son Test de Moral, l'autre unité n'est pas affectée.

>> 12.4.6 RESULTATS COMBINES DE MORAL: Si une unité subit un résultat Moral Eprouvé et qu'elle a déjà son Moral Eprouvé, traitez le comme un résultat de Moral Brisé. Si une unité est Brisée et qu'elle subit n'importe quel résultat de moral négatif, traitez le comme un résultat Éliminée.

12.5 Seuil de Pertes [Casualty Threshold]

12.5.1 Consultez la "Table des Seuils [Threshold Table]" chaque fois qu'une unité subit une Perte. Prenez le Facteur de Moral imprimé sur le pion, et reportez le sur la table pour connaître le nombre de hits qu'elle peut encaisser avant d'atteindre son Seuil de Pertes.

12.5.2 EFFETS : Une unité qui atteint son Seuil de Pertes :

- a) Perd immédiatement un niveau de Moral (12.4.1).
- b) Ne peut jamais se rallier au delà d'un Moral Eprouvé.
- c) Doit passer un MC quand elle subit un quelconque hit lors d'un prochain Tir (10.6.4), en plus de tout autre MC requis.

Si une unité atteint son Seuil de Perte lors d'un Tir qui provoque un MC, effectuez ce MC par rapport au nouveau Facteur de Moral diminué.

13. Ralliement et Reformation

13.1 Concept de base

A mesure qu'une bataille progresse, la Formation et le Moral d'une unité souffrent. Les actions de Ralliement et de Reformation peuvent retirer des Hits de Formation et faire revenir le Moral des unités à son niveau Normal.

13.2 Procédure:

13.2.1 QUAND : Le Ralliement et la Reformation sont des actions et ne peuvent être menées que :

- a) Quand l'Aile de l'unité est active et que les ordres de l'Aile le permettent (5.6), OU
- b) Par le Commandant d'Armée (13.3), quels que soient les ordres de l'unité.

13.2.2 UNITES ENNEMIES : Une unité qui se Reforme ou qui réussit un Ralliement alors qu'elle est adjacente à une unité ennemie, déclenche automatiquement un Tir de Réaction.

13.2.3 L'ACTION DE REFORMATION : Toute unité d'une Aile activée ayant un ordre de Ralliement ou de

Réception de Charge peut se reformer. Toute unité d'une Aile activée ayant un ordre de Préparation qui est empilée avec ou adjacente à son Commandant d'Aile peut se reformer. Aucune unité ne peut se Reforme si elle a un ordre de Charge (exception : 13.3). Quand une unité se reforme, elle peut effectuer l'une des actions suivantes :

• Elle peut retirer un Hit de Formation.

• Si c'est une unité de cavalerie, elle peut recharger un niveau de pistolets (10.7.4).

• SI elle est en formation de Hérisson, elle peut revenir en Formation Brisée (6.3.2c).

• Elle peut passer de Formation Normale en Ordre Eparse et vice-versa (6.3.3).

• Si elle est en Colonne, une unité d'infanterie peut passer en Formation Brisée ou une unité de Cavalerie peut passer en Formation Eprouvée (6.3.4) (une unité ne peut jamais se former en Colonne à l'aide d'une action de Reformation).

13.2.4 L'ACTION DE RALLIEMENT : Une action de Ralliement réussie ramène une unité en Moral Eprouvé en Moral Normal, ou convertit une unité au Moral Brisé en une unité au Moral Eprouvé (et en Formation Brisée). Toute unité qui est dans une Aile activée avec un ordre de Ralliement peut tenter un Ralliement. Toute unité dans une Aile activée avec un ordre de Réception de Charge qui est empilée avec ou adjacente à son commandant d'Aile, peut Rallier (voir également 13.3). Notez que les unités qui ont atteint leur Seuil de Pertes ne peuvent être ralliées à un niveau supérieur au Moral Eprouvé (12.5.2).

13.2.5 PROCEDURE DE RALLIEMENT : Le Ralliement est automatique (gain d'un niveau de Moral) si l'unité est empilée avec son WC. Si ce n'est pas le cas, l'unité doit faire un Test de Moral. Modifiez le jet de dé du test par le potentiel de commandement du WC si celui-ci est adjacent à l'unité. Si le score modifié du dé est inférieur ou égal à son Facteur de Moral actuel, l'unité réussit et gagne un niveau de Moral. Si elle échoue, elle perd un niveau de Moral supplémentaire. De ce fait, une unité au Moral Brisé qui rate un Test de Moral de Ralliement est éliminée. Une unité au Moral Brisé qui rallie peut être orientée dans n'importe quelle direction selon le choix de son joueur. Une unité de cavalerie ralliée conserve le niveau de pistolets qu'elle avait avant l'action de Ralliement.

13.3 Influence des commandants d'Armée (AC) sur la Reformation et le Ralliement

13.3.1 L'AC peut Rallier ou Reforme n'importe quelle unité, quels que soient les ordres de celle-ci. Il peut également faire ceci avec une unité qui ne se trouve pas dans l'Aile active, ou dont l'Aile est Finished.

13.3.2 REFORMATION : Un AC peut Reforme une unité avec laquelle il est empilé ou adjacent chaque fois qu'il est activé.

13.3.3 RALLIEMENT : Un AC peut automatiquement Rallier une unité avec laquelle il est empilé (gain d'un niveau de Moral) ou tenter de Rallier une unité adjacente. Suivez la procédure décrite en 13.2.5, en utilisant le potentiel de commandement du Commandant d'Armée comme modificateur au jet de dé.

13.4 Déroute

13.4.1 Les unités qui sont en Moral Brisé doivent faire mouvement lors de la Phase de Déroute [Rout Movement Phase]. Toutes les unités en déroute doivent essayer de se déplacer de l'intégralité de leur Potentiel de Mouvement en direction d'un bord de carte ami (désigné dans chaque scénario). Elles n'ont pas de Formation et ne subissent donc aucun Hit de Formation à cause du déplacement. Les unités en déroute suivent la ligne de moindre résistance, et peuvent donc contourner d'autres unités même si cela implique qu'elles se déplacent temporairement en direction d'un bord de carte qui ne soit pas ami.

EXEMPLE DE SEUIL DE PERTES : Toutes les unités ci-dessus ont atteint leur Seuil de Pertes. Chaque unité doit maintenant diminuer son moral de un niveau, devenant ainsi Moral Eprouvé. Notez que les unités qui commencent avec 4 points de Potentiel de Combat ou moins *et qui ont un facteur de Moral original de 8* n'ont pas de Seuil de Pertes.



N'a pas de Seuil de Pertes

13.4.2 Les unités qui ne peuvent retraire de leur plein Potentiel de Mouvement doivent s'arrêter et perdent un point de potentiel de combat pour chaque Point de Mouvement qu'elles ne peuvent dépenser, que ce soit dû à la présence d'autres unités ou à un manque de Points de Mouvement nécessaires pour entrer dans l'hexagone. Si cela les fait atteindre leur Seuil de Pertes, appliquez immédiatement les effets décrits en 12.5.2 (ce qui élimine les unités au Moral Brisé).

13.4.3 Les unités qui retraitent en dehors de la carte sont éliminées.

14.0 Unités et terrain spéciaux

14.1 Chariots

Les chariots sont plus traités comme du terrain que comme des unités, ce qui fait que toute unité peut s'empiler avec un chariot. Si une unité ennemie entre dans l'hexagone d'une unité de chariots pendant son mouvement ou un Avance après Mêlée, l'unité de chariots est capturée; retournez le pion côté verso. Ainsi, la propriété des chariots (pour déterminer le vainqueur) peut changer de mains plusieurs fois avant la fin de la bataille. Les unités empilées avec des chariots reçoivent des modificateurs pour le Tir et le Combat en Mêlée (voir la TEC). Sauf si le contraire est indiqué dans le scénario, les unités de chariots ne bougent pas.

14.2 Unités d'infanterie lourde sans Piquiers

Les instructions de déploiement du scénario peuvent indiquer que certaines unités d'infanterie lourde n'ont pas de piquiers. Une telle unité est traitée de la même manière que les autres unités d'infanterie lourde aux exceptions suivantes prés :

- a) Elle ne peut pas former de Hérisson.
- b) Elle reçoit des modificateurs différents sur la Matrice de Mêlée [Close Combat Matrix].

14.3 Cavalerie à pied

Les instructions de déploiement du scénario peuvent indiquer que certaines unités de cavalerie sont à pied. Une telle unité est traitée comme toute autre unité de cavalerie en ce qui concerne le Tir et les Points de Victoire et comme une unité d'infanterie lourde sans piquiers pour tous les autres cas. Cela signifie en outre que :

En tant que cavalerie :

- Elle utilise les tables de Tir de Cavalerie [Cavalry Fire], et de ce fait elle ne peut effectuer de Tir de Progression, d'Accrochage, de Repli, ou de Salve.
- Elle peut bouger et tirer lors de la même activation.
- Elle peut utiliser les pistolets en Mêlée et doit tenir à

jour les munitions de ses pistolets.

- Elle vaut le même nombre de Points de Victoire que toute autre unité de cavalerie.

En tant que HI :

- Elle a un Potentiel de Mouvement de 4 et utilise la colonne HI de la TEC.
- Elle est traitée comme une unité d'infanterie lourde sans piquiers quand elle est en Mêlée.
- Elle ne peut pas former de Hérisson.
- Elle n'est pas considérée comme de la cavalerie en ce qui concerne l'Interception, la Réaction et la Poursuite.

>> 14.4 Eléments réciproques de côtés d'hexagones

Certains côtés d'hexagones fournissent des bénéfices de terrain aux unités situées de part et d'autre de l'élément de terrain.

- Si deux unités ennemies se trouvent de chaque côté d'un côté d'hexagone réciproque, la première unité qui y est devenue adjacente reçoit tout bénéfice de Tir Défensif qui se produit entre ces deux unités uniquement. Les deux unités peuvent voir (et réagir) normalement à travers le côté d'hexagone.
- Même là où la TEC indique qu'un côté d'hexagone réciproque bloque la LOS, une LOS (et une Ligne de Tir) s'étend dans les deux directions jusque dans l'hexagone situé immédiatement derrière le côté d'hexagone réciproque, mais pas au-delà. Exception: Si l'unité qui trace la LOS se trouve en haut d'une pente raide, un côté d'hexagone de haie ou de berme ne bloque jamais la LOS.
- Sauf si le contraire est précisé dans le scénario, engager une Mêlée directement à travers un côté d'hexagone réciproque n'annule pas le Momentum de l'attaquant, mais en traverser un pendant tout type de mouvement annule tout Momentum acquis par l'unité jusqu'à ce moment là.
- Tout modificateur de Mêlée s'applique aux unités qui traversent le côté d'hexagone, quel que soit le camp qui y était en premier.

Cette règle s'applique à tout élément de terrain de côté d'hexagone identifié comme réciproque dans les règles spéciales de la bataille, tout comme :

- Un côté d'hexagone de haie
- Un côté d'hexagone de cours d'eau
- Un côté d'hexagone de pont
- Un côté d'hexagone de berme ou de route surélevée
- Un côté d'hexagone d'abatis
- Un côté d'hexagone de retranchement, de ligne fortifiée, ou de redoute



15.0 Détermination du vainqueur

Les joueurs remportent des Points de Victoire (VP) pour avoir éliminé des unités et leaders ennemis, infligé des pertes, et rendu inopérant ou capturé l'artillerie ennemie. A la fin de la partie, déterminez le vainqueur de la manière suivante :

Ÿ TACW : Soustrayez le total de VP royalistes du total de VP parlementaires.

Ÿ SFO & GAG : Soustrayez le total de VP non suédois du total de VP suédois.

Ÿ ULB : Soustrayez le total de VP non français du total de VP français.

Les joueurs reçoivent des VP pour les évènements suivants :

Evènement	VP
Unité de cavalerie éliminée.....	10
Pour chaque point de Perte sur des unités de cavalerie encore sur la carte	2
Unité d'infanterie lourde de deux hexagones éliminée	10
Unité d'infanterie lourde d'un seul hexagone éliminée	5
Pour chaque point de Perte sur des unités d'infanterie lourde encore sur la carte à la fin de la partie	1
Unité d'infanterie légère éliminée	0
Unité d'artillerie Double de 12 lb capturée	30
Unité d'artillerie Double de 4-8 lb capturée	20
Unité d'artillerie Double de 3 lb capturée	10
Unité d'artillerie de 12 lb capturée	15
Unité d'artillerie de 4-8 lb capturée	10
Unité d'artillerie de 3 lb capturée	5
Unité d'artillerie Double de 12 lb ou de 4-8 lb rendue inopérante	10
Unité d'artillerie Double de 3lb inopérante	5
Unité d'artillerie de 12 lb ou de 4-8 lb rendue inopérante	10
Unité d'artillerie de 3 lb rendue inopérante	2
Chariot capturé	10

Artillerie

Commandant d'Armée (sauf le Roi Charles) éliminé	20
TACW : Le Roi Charles éliminé	50
Commandant d'Aile nommé éliminé	5 x son potentiel
Commandant d'Aile de remplacement	0

Notes:

- Pour les WC nommés éliminés, exprimez leur potentiel de commandement comme un nombre positif.
- Chaque scénario peut spécifier d'autres VP qui s'ajoutent à ceux-ci, ou même qui les remplacent.
- Les unités et les leaders qui ont quitté la carte en poursuivant ne sont pas considérés comme étant éliminés, et leurs points de pertes ne rapportent aucun VP.
- Ceci remplace les Points de Victoire du livret de TACW.
- >> Les VP d'élimination d'un Commandant d'Armée ne s'appliquent qu'à l'AC initial, pas à ses remplaçants. Inversement, un leader nommé non générique de remplacement compte pour un Commandant d'Aile en ce qui concerne les VP.
- >> Pour les scénarios où les VP sont attribués pour le contrôle de lieux géographiques, le camp qui a eu en dernier une unité amie ayant traversé un hexagone est déclaré contrôler cet hexagone. Sauf si le contraire est spécifiquement mentionné, une unité n'a pas à rester dans l'hexagone pour obtenir les VP.

ERRATA de *Under the Lily*

Banners

Note : Les joueurs peuvent trouver les erratas de *This Accursed Civil War* et de *Sweden Fights On* sur le site web de GMT sur le <http://www.gmtgames.com>.

PIONS

- Nouveaux pions pour *This Accursed Civil War* (clarification) : Le Facteur de Moral de la nouvelle unité II/Bard a effectivement diminué de 7 à 6.
- Nouveaux pions pour *Sweden Fights On* (clarification) : Notre correspondant suédois nous informe que Gamla Blåa s'écrit en fait Gamla Blå.

LIVRET DE JEU

Rocroi

- Déploiement espagnol, Aile Gauche de Cavalerie, 1^{ère} Ligne (modification) : Modifiez le déploiement afin que l'unité de Mousquetaires 2-5 soit en 2407.
- Règle spéciale n°5 (modification) : Ignorez les effets du Tableau des Portées d'Artillerie [Artillery Range Chart] pour le bombardement préliminaire.
- Règle spéciale n°6 (ajout) : Une unité perd tout Momentum acquis sur un jet de 0 à 2.

Fribourg

- Scénario 1, Règle spéciale n°1 (clarification) : Une unité peut entrer sur la carte par un Tir de Progression. De plus, Turenne entre avec le 2nd groupe. Jusqu'à ce qu'il entre, les deux unités de LI sont activées avec l'Aile Centre française, mais sont libres de toutes restrictions de commandement et d'ordres.
- Scénario 1, Règle spéciale n°6, et scénario 2, Règle spéciale n°4 (modification) : Seul le joueur français gagne des VP pour la capture de lieux géographiques.

Alerheim

- Carte (clarification) : Les lignes fortifiées sont considérées comme des retranchements sur la TEC.
- Règle spéciale n°7 : Ajoutez après la phrase entre parenthèses : A chaque tour, commencez par faire un jet pour chaque hexagone qui s'est fait tiré dessus de tour-ci, puis faites un jet à partir des hexagones actuellement en feu, en commençant par les hexagones adjacents puis en s'en écartant.

Lens

- Ordres de départ (omission) : L'Aile de réserve de Erlach commence avec un ordre de Préparation.

Mergentheim – Exemple de jeu

- Page 41 (correction) : Vers la moitié de la colonne de droite, il y a un paragraphe consacré au déplacement de Alt Kolb. Wittgenstein ne peut pas intercepter car Taupedel bloque sa LOS. Cependant, Öhm peut intercepter quand Alt Kolb entre dans l'hexagone 2113.
- Page 45 (clarification) : dans les deux illustrations, unité de HI Fugger devrait avoir la même orientation que quand elle a démarré (elle n'a pas les Points de Mouvement pour se réorienter).
- Il y a deux Combats en Mêlée où la détermination du ratio de combat a été omis, et qui auraient dû figurer. De plus, le modificateur de ratio avec l'attaque de flanc de la page 39 devrait être de -2.

3. Séquence de Jeu

Chaque tour de jeu suit la séquence suivante :

3.1 Phase d'Initiative

Les joueurs déterminent qui devient le joueur en phase qui activera la première Aile (voir 4.1).

3.2 Phase d'Activation

Le joueur en phase peut soit activer une Aile non Terminée [Finished] soit passer (4.5). Voir 4.2 pour l'ordre dans lequel les Ailes sont activées. Quand cette activation est terminée (en incluant toute activation de continuation [4.3]), le joueur adverse peut activer une Aile ou passer. Généralement, s'alterne le fait de devenir le joueur actif puis inactif (voir 4.3.2 et 4.4 pour les exceptions). Cette phase se répète jusqu'à ce que toutes les Ailes aient été activées ou que les deux joueurs passent consécutivement.

Séquence de la Phase d'Activation :

A. Tentative de Prémption : Quand une Aile est activée, le joueur inactif peut essayer d'interrompre cette activation en activant une de ses Ailes d'abord. Si il réussit, marquez l'Aile qui s'est faite interrompre avec un marqueur Bypassed (4.4.2). Celle-ci sera automatiquement activée une fois que l'Aile qui l'a interrompue aura fini ses activations.

B. Changement d'ordres : L'Aile activée peut tenter de changer ses ordres actuels (5.7).

C. Résolution des Actions: Chaque unité de l'Aile active peut effectuer, dans la limite de ses ordres, l'une des actions suivantes :

- Bouger (7.0)
- Bouger et/ou tirer au pistolet (cavalerie seulement; 7.0 et 10.2)
- Tir normal d'infanterie (10.3)
- Tir par Salves (infanterie lourde seulement; 10.4)
- Tir d'artillerie (10.8)
- Ralliement (13.0)
- Reformation (13.0)

D. Mêlée : Les unités attaquent en Mêlée celles qui sont adjacentes (voir 11.0).

E. Continuation : L'Aile active peut essayer de s'activer une deuxième ou une troisième fois (4.3). Si elle réussit, revenez à l'étape A.

F. Si l'Aile active rate sa tentative de Continuation ou a terminé sa troisième activation dans le tour, ou encore si le joueur actif ne désire pas continuer avec cette Aile, alors effectuez ce qui suit selon ce qui est possible :

- a) Si il y a une Aile interrompue [Bypassed], activez la et revenez à l'étape B.
- b) Si il n'y a pas d'Aile interrompue, les joueurs déterminent l'Aile qui sera activée (4.2) et revenez à l'étape A.

c) Si tous les commandants d'Ailes sont Finished, passez à la Phase de Déroute.

3.3 Phase de Déroute

Toutes les unités avec un moral brisé [broken] effectuent un mouvement de Déroute (13.4).

3.4 Phase de Retrait des Marqueurs

A. Tous les marqueurs de Salve sont enlevés. Les artilleries ayant tiré et les leaders Finished sont retournés sur leur face normale.

B. Consultez la table des Remplacements de Leaders pour déterminer ce qu'il advient des leaders qui ont été retirés du jeu ce tour ci.

C. Vérifiez les Capitulations (4.6). Si cela ne met pas fin au scénario et qu'il reste encore des tours à jouer, avancez le marqueur de tours et entamez le tour suivant.

10.5 Procédure de Tir

10.5.1 Infanterie lourde

- A) Désignez l'unité cible
- B) Déterminez si le Tir vient de l'arrière ou des flancs
- C) Déterminez quelle "Musketry table" utiliser
- D) Déterminez quelle colonne utiliser (front, flancs ou Salve) dans la Musket table
- E) Jetez le dé et appliquez tout modificateur adéquat
- F) Appliquez le résultat du dé sur la colonne appropriée pour déterminer le résultat
- G) Appliquez le résultat

10.5.2 Infanterie légère

- A) Désignez l'unité cible
- B) Repérez la colonne "Commanded Muskets and Dragoons" sur la table "Light Infantry and Cavalry Fire"
- C) Jetez le dé et appliquez tout modificateur adéquat
- D) Trouvez et appliquez le résultat

10.5.3 Tir de cavalerie

- A) Désignez la cible
- B) Repérez la colonne "Cavalry Pistol Fire" sur la table "Light Infantry and Cavalry Fire"
- C) Jetez le dé et appliquez tout modificateur adéquat
- D) Trouvez et appliquez le résultat
- E) Marquez l'unité de cavalerie avec le pion Pistol approprié

11.2 Procédure de Combat au Corps à corps

- A. Le joueur actif désigne tous les hexagones qui seront attaqués en mêlée.
- B. Le joueur inactif peut désigner toute unité inactive qui n'est pas déjà désignée comme défenseur, pour attaquer en Mêlée de Réaction.
- C. Le joueur inactif résout en premier toutes les Mêlées de Réaction, en commençant par la gauche ou la droite puis en ligne jusqu'à l'autre côté. Quand tous les Corps à corps du joueur

inactif sont résolus, suivez la même procédure pour les unités du joueur actif.

- D. Pour chaque Mêlée, les joueurs calculent les modificateurs, puis l'attaquant jette un dé sur la table des Mêlées et détermine le résultat.
- E. Appliquez le résultat de la Mêlée, y compris les Déroutes, Retraites, Avances après Mêlée et les Poursuites de cavalerie.
- F. L'attaquant et le défenseur de chaque Mêlée subissent un Hit de Formation. Exception : Si une unité est déjà marqué Formation Brisée ou bien se trouve en Hérisson, il n'y a pas d'effet.
- G. Le perdant peut effectuer des Tirs de Réaction, Mouvements de Réaction ou (uniquement pour le joueur inactif) des Interceptions avec des unités éligibles suite à une Avance après Mêlée de l'ennemi. Le vainqueur ne peut pas réagir en réponse à une Retraite ou à une Déroute.

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

