

# Musket & Pike

## *Règles standards*



# LIVRET DES REGLES

Règles mises à jour Version 1.1

Table des matières	
1. Introduction .....	2
2. Composants et Termes .....	2
3. Séquence de Jeu .....	6
4. Initiative et Activation .....	6
5. Leaders et Ordres .....	8
6. Orientation et Formation .....	11
7. Mouvement .....	13
8. Empilement .....	15
9. Réaction .....	15
10. Tir .....	18
11. Mêlée .....	23
12. Moral .....	27
13. Ralliement et Reformation .....	28
14. Déterminer le vainqueur .....	29

# 1. Introduction

Le système *Musket & Pike* est une série de jeux de combats tactiques couvrant la période comprise entre 1630 et 1680. Les 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, deux jeux ont été édités dans cette série : *This Accursed Civil War* (TACW) et *Sweden Fights On* (SFO).

**NOTE:** Ce livret de règles remplace celui de TACW.

## 2. Composants et Termes

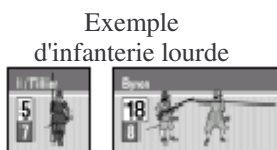
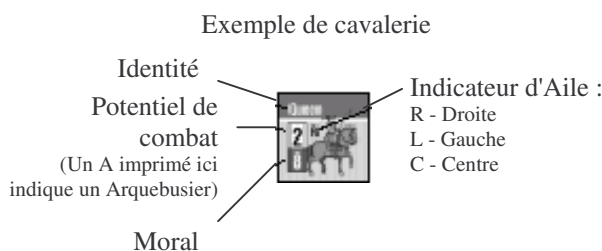
### 2.1 Pièces du jeu

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

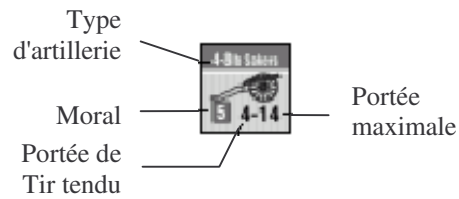
- Les unités représentent les régiments et brigades d'infanterie, cavalerie et artillerie.
- Les leaders représentent les différents commandants individuels.
- Les marqueurs sont utilisés pour aider les joueurs à noter certaines informations concernant une unité ou un leader.

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 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 d'artillerie



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



### 2.1.4 MARQUEURS :

	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 éparse (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 12.5)		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

## 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 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: This Accursed Civil War Q's

P.O. Box 1308

Hanford, CA 93232-1308

Ou contactez sur Internet :

Le concepteur : Ben Hull ([bhull@comtrakinc.com](mailto:bhull@comtrakinc.com))

TACW : Marty Arnsdorf  
([marnsdorf@yahoo.com](mailto:marnsdorf@yahoo.com))

Le développeur SFO : Dick Vohlers  
([vohlers@yahoo.com](mailto:vohlers@yahoo.com))

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

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

## 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 à 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 (14.0) 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 [Bypassed], et son commandant 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 avaient une carabine, deux pistolets et 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 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 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. Toutes les unités sont considérées comme étant dans leur formation de combat "normale", à moins d'être spécifiquement marquée 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, un tasset (protection de cuisse articulée placée 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.

**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).

**Inactive** : 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. Également 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. Mais sinon 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 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 dans 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 du joueur actif, 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 (i.e. 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, alors 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 opposé 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 d'une phase d'activation :

- A. Tentative de préemption :** 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 active 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 Salve (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 troisième fois (4.3). Si c'est réussi, 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 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.

4.1.2 EGALITE : Si les deux joueurs ont un nombre égal d'Ailes ayant le même ordre, **et que cet ordre est le plus "élevé" ce tour ci**, alors le commandant d'Aile qui possède le meilleur modificateur (-2 étant le meilleur) remporte l'initiative et active l'une des Ailes qui est sous son commandement et qui a cet ordre. 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 Préemption (4.4). Les activation alternent entre les joueurs selon la priorité décroissante de leurs ordres.

La Préemption (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: 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 en 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.

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 une Aile activée peuvent effectuer l'une des actions listées en 3.2.C (ces actions n'ont pas à être réalisées dans un ordre spécifique). 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 supérieur, le commandant de l'Aile est retourné sur sa face "Finished" et on active la prochaine Aile éligible.

## 4.4 Prémption

4.4.1 GENERALITES : Le joueur inactif peut essayer d'interrompre l'activation (ou la Continuation) d'une Aile 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 réussie. Une Aile est éligible pour la prémption si son commandant n'est pas tourné du côté "Finished" et n'est pas 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 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.

>> CLARIFICATION : 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 (Addition) : 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 à 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). Déterminez le camp victorieux comme en 14.0, mais le camp qui a capitulé ne peut obtenir un niveau de victoire meilleur que match nul.

## 5. Leaders et Ordres

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

### 5.1 Commandants d'Armée (AC)



5.1.1 Chaque armée possède un AC qui est activé à chaque fois qu'une de ses Ailes est activée (y compris les activations de Continuation et de Prémption, 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 l'AC. De plus, les actions de l'AC ne subissent pas de restrictions, 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 le plus proche ennemi lors de cette activation.)

5.1.2 Un commandant d'Armée peut effectuer N'IMPORTE QUELLE de ces actions 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 du WC.
- **BOUGER** : Un AC a un potentiel de mouvement de 8 et peut bouger tout seul. Il peut également bouger avec une unité sur laquelle il est empilé pendant une Avance après un combat au contact ou une Retraite, et peut bouger avec une unité qui avance ou retraite à travers son hexagone (emporté dans l'avance ou la retraite).
- **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 Prémption 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 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 Les WC sont activés avec leur Aile et peuvent effectuer UNE de ces actions:

- **BOUGER** : Un WC a un potentiel de mouvement de 8 et peut se déplacer seul. Il doit bouger avec l'unité sur laquelle il est empilé lors d'une Avance après un Combat en Mêlée ou une Retraite. Il doit bouger avec toute unité de cavalerie présente dans son hexagone qui réussit une Interception. Il doit bouger avec une unité qui avance ou retraite à travers son hexagone (emporté dans l'avance ou la retraite). Il peut bouger avec l'unité sur laquelle il est empilé pendant la phase de Déroute.

- **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 (see 10.10, 11.8, 11.7.3). Un leader est automatiquement retiré si une unité ennemie occupe son hexagone ou si il est la cible d'un en Mêlée alors qu'il est tout seul dans l'hexagone.

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

5.3.3 **TABLE DE REMPLACEMENT** : Les leaders retirés du jeu sont éliminés ou retournent en jeu. Lors de la phase de Retrait des Marqueurs, les joueurs jettent un dé 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 pu être 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.

## 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, lors de son activation, 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 à une autre unité de la même Aile, etcetera jusqu'à une unité de la même Aile qui peut

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 (dépendant de leur type) hexagones de distance entre elles, 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.

*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.*

### 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. Cela est prioritaire sur 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 mouvements qui lui restent, tout en respectant les restrictions imposées par les ordres de son Aile. Ainsi, une unité trop éloignée de un 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 mouvements restant.
- Le seul Tir qu'elle peut effectuer est le Tir de Réaction (voir 9.4). *Exception : les unités d'artillerie non attelées peuvent tirer même si elles sont non commandées.*
- Elle NE PEUT PAS devenir adjacente à une unité ennemie, bien qu'elle puisse initier un Combat en Mêlée normalement si elle est déjà adjacente à une unité ennemie.

*NOTE : La capacité qu'à l'AC de Reformer 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.*

## 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. 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 ordres assignés à chaque Aile au début du jeu sont à la discrétion des joueurs, à moins d'être spécifiés dans le scénario.

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



## 5.6 Les quatre types d'ordre

5.6.1 CHARGE : Une unité ayant un ordre de Charge doit terminer son activation plus près d'au moins un hexagone du plus proche ennemi que l'unité active peut voir (i.e., sur laquelle elle a une LOS - voir 10.9), même si cela rend l'unité hors de commandement. Si elle est déjà adjacente à une unité ennemie, une unité ne peut que changer d'orientation ou effectuer une rotation.

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 la plus proche unité ennemie visible est déjà adjacente à l'avant d'une autre unité amie, alors l'unité active *peut* à la place se déplacer vers la plus proche unité ennemie visible suivante. 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 Reforme ou Rallier (13.2) ou ne peut effectuer de mouvement optionnel de Retraite (9.2).

>> **CLARIFICATION:** Déterminez l'unité ennemie vers laquelle l'unité active ira lorsqu'elle commence à bouger.

Clause Anti-Suicide - Une unité d'infanterie légère n'est jamais obligée de devenir adjacente au devant d'une unité d'infanterie lourde ennemie. Si une unité ennemie d'infanterie lourde est la plus proche 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 hexagone 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 peut la Reforme, 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 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 Reforme.

## 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 et croise l'ordre actuel de l'Aile 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.

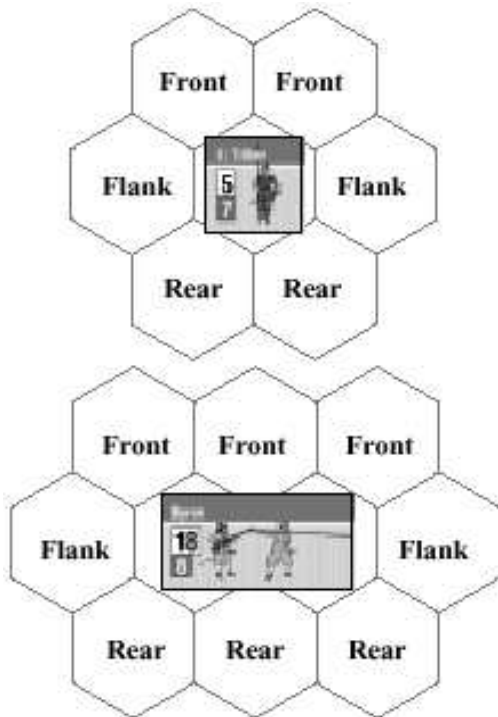
## 5.8 Ordre de Ralliement obligatoire

Au début d'une activation, si toutes les unités hors artillerie de l'Aile sont éliminées, hors carte, ont 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.

## 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 n'ont pas d'orientation.

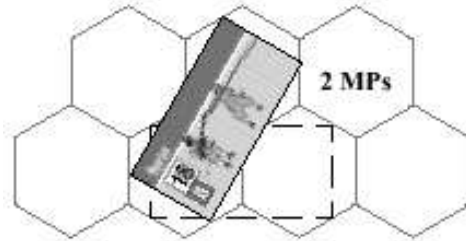


### 6.2 Changer l'orientation

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 leurs hommes.

*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 sur sa face Fired si elle change d'orientation.

>> CLARIFICATION: Les canons attelés n'ayant pas d'orientation, vous n'avez donc aucun coût de changement d'orientation à payer pour ceux-ci.

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. 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.



a. Une unité dans cette formation ne peut faire feu ou bouger volontairement et subit des modificateurs lors de Tirs adverses. L'avantage de cette formation est que l'unité n'a plus de Flancs et d'Arrière, ce qui lui octroie 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 Eparse (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. Posez un marqueur Hedgehog sur l'unité pour indiquer sa nouvelle formation.

c. Pour quitter une formation 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 de 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 sorte 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 Eparse sont traitées



comme si elles étaient en Formation Eprouvée. Les unités en Formation Normale peuvent se mettre en Ordre Eparse avec une action de Reformation. Les unités peuvent commencer un scénario ainsi. Elles peuvent également passer d'un Ordre Eparse en Formation Normale avec une action de Reformation. Si une unité en Ordre Eparse subit un hit de Tir ou de Mêlée, elle passe immédiatement en Formation Eprouvée et le marqueur Open Order est retiré.

*COMMENTAIRE : Cela 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 uniquement si il est spécifié qu'elles commencent le scénario ainsi. 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 devant. Placez un marqueur Column à droite de la première moitié de l'unité de deux hexagones, orienté 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 points supplémentaires.

**DE LA COLONNE A 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

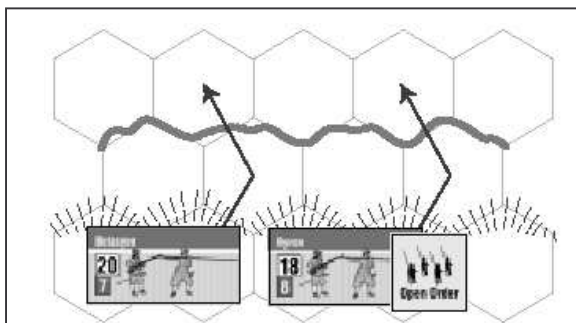
hexagones de large sort de la formation Colonne, le joueur choisit quelle moitié, gauche ou droite, devient l'avant (En d'autres termes, il peut laisser l'unité avec l'orientation qu'elle a lorsqu'elle était en Colonne, ou bien la renverser de 180 degrés).

**COMBAT** : Les unités attaquées par des mousquets, des pistolets ou en Mêlée alors qu'elles sont en Colonne ont leur marqueur Column retiré, sont immédiatement en Formation Brisée, et doivent passer 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, Ordre Eparse, ou d'une Colonne. Chaque action de Reformation améliore la formation de l'unité d'un degré, ex: passer de Formation Brisée à Formation Eprouvée est une action. Cela nécessite deux actions à une unité pour pleinement revenir à une Formation Normale depuis une Formation Brisée.

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



Deux unités d'infanterie lourde — une en Formation Normale et l'autre en Ordre Eparse — avancent de deux hexagones (4 MP chacun). Elles appartiennent toutes 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 ruisseau. Le joueur en phase marque l'unité en Formation Brisée. L'unité en Ordre Eparse 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 adjacent.

# 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 - Table des Effets du Terrain). Il n'y a pas de coût supplémentaire pour devenir adjacent à une unité ennemie. Les unités doivent bouger directement dans les hexagones qui sont 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 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 Potentiel de mouvement

**7.2.1** Les points 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 en 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 Hits de mouvement et 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. 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. Bien que ces hits s'appliquent immédiatement, les effets sur le mouvement d'un hit de formation est appliqué à la fin du mouvement. 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, un 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 s'arrête immédiatement dès qu'elle subit un hit de formation qui la place en situation de Formatoin Brisée.*

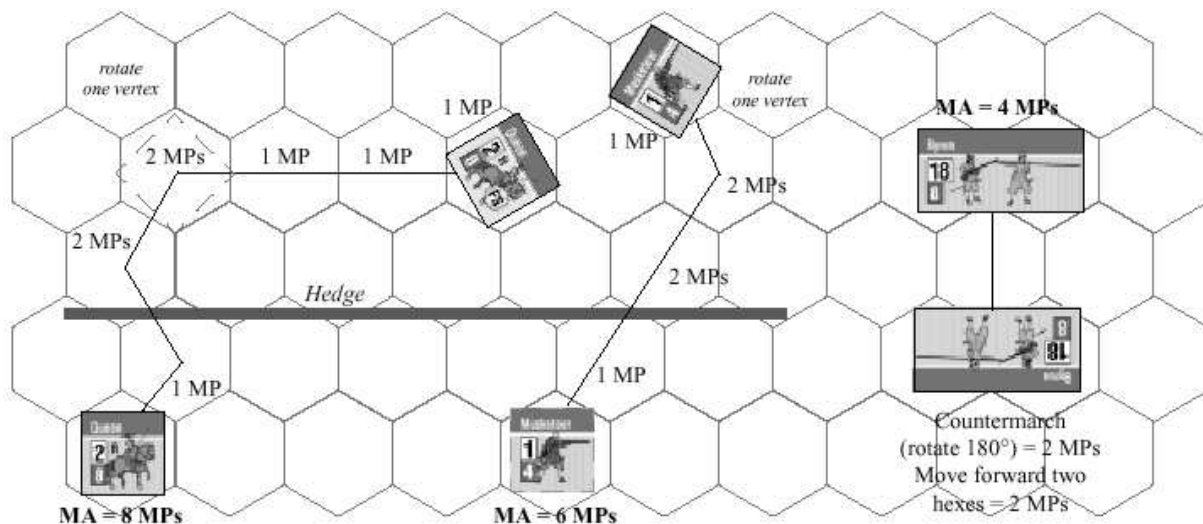
Ces hits de formation s'appliquent également si une unité poursuit, retraite, ou avance après combat.

*EXEMPLE : Une unité de cavalerie qui descend d'une hauteur et traverse un ruisseau 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 alors 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 côté d'hexagone avant que l'autre moitié ne le fasse, le hit de formation de ce côté d'hexagone est subit 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 pas de hits de formation à cause du mouvement. Les canons attelés sont sujet aux effets du non-commandement (5.4.3). Les canons attelés sont traités comme de l'artillerie normale pour 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.)



Exemples de mouvement : Les unités de cavalerie et de mousquetaires paient tous les deux un MP supplémentaire pour traverser la haie et tourner 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.

**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 artilleries s'appliquent également aux infanteries lourdes dotées d'artillerie régimentaire.

## 7.4 Renforts

Si un scénario stipule des renforts, et si ces renforts

ont leur propre commandant d'Aile, alors cette Aile peut entrer sur la carte au tour indiqué avec l'ordre Préparation.

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. 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.

## 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 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 s'appliquent tout le temps. Les unités ne peuvent traverser des unités amies pendant leur mouvement, une Interception, ou une Retraite. Exception : Les unités peuvent bouger (8.3) ou retraire (11.4.3) à travers des unités d'artillerie amies.

### 8.2 Empilement de cavalerie et d'infanterie

8.2.1 Une unité d'infanterie légère peut s'empiler avec une unité de cavalerie. Les effets qui en découlent sont les suivants :

- Le facteur de mouvement de la pile est de six.
- Les deux unités peuvent Tirer ou Tirer en Réaction.
- Les deux unités doivent être dans la même orientation.
- Si la pile engage une Mêlée, l'infanterie légère est 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 la suit. 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].
- La cavalerie peut Interceptor, laissant l'infanterie légère sur place.

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 qui était 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 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. 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.

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 ou de Tir de Progression 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 peuvent 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 les actions de Mouvement ou de Tir de Progression 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.

### 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 une partie ou toutes ses pertes, mais jamais plus que son potentiel imprimé. L'unité de cavalerie bouge donc dans un hexagone contenant l'unité dans laquelle elle va s'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. Si l'unité incorporée a plus de points de potentiel que peut en absorber l'unité en mouvement, ceux-ci sont perdus.

*Exemple: Au 1er Newbury, l'escadre de cavalerie 4-8 de Rupert a 2 pertes. Sa 2nde escadre, une 4-7, a aussi 2 pertes. Son joueur déplace le 4-8 dans l'hexagone de la 2<sup>nde</sup> escadre qui est retirée du jeu, et les 2 points de pertes sont retirées de l'escadre 4-8.*

## 9.0 Réaction

### 9.1 Concepts de base

9.1.1 LA REACTION EN GENERAL: Dans certaines conditions, le joueur inactif peut interrompre

l'activation de son adversaire pour réagir avec ses unités inactives. La Réaction d'une unité inactive 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 inactive. Les Zones de Réaction sont décrites en 9.1.4. 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 contre une unité inactive qui avance après un combat au contact (11.4.9) lors de la phase de Mêlée.

>> CLARIFICATION : Une unité ne peut tenter qu'une Réaction ou qu'une Interception par déclenchement.

>> CLARIFICATION: Un unique événement déclencheur permet à toutes les unités inactives éligibles de réagir ou de tenter une Interception. Un joueur n'a pas besoin de déclarer d'abord toutes les Réactions ou Interceptions éligibles; il peut attendre la résolution de l'une pour en déclarer une autre.

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 utilise. 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 23).
- 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 hexagone mentionné 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 soit par mouvement normal ou par avance après combat; ou
- Une unité active change son orientation dans sa Zone de Réaction; ou
- Une unité active effectue une Reformation ou un Ralliement dans sa Zone de Réaction; ou
- Une unité active tire par Salve ou non sur elle (seule l'unité inactive qui est la cible du tir peut réagir, consultez également 10.3.2 et 10.3.3 pour les cas particuliers des réactions face aux Tirs de Progression et de Repli)

Et (s'applique à tout ce qui est écrit 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. Puis 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 maintenant 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 sur sa face Fired. Ainsi, les unités d'artillerie ne peuvent réagir qu'une seule fois par tour, et seulement si elle n'ont pas encore tiré.

## 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 continue son déplacement de 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 avant d'une unité ennemie.

9.2.2 CHANGEMENT D'ORIENTATION : 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, 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 de l'unité qui ne pivote pas 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 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 RETRAITE [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 réagissant peut bouger jusqu'à la totalité de son potentiel de mouvement (incluant les effets de hits de Formation) pour s'en éloigner (i.e., 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 :

- a) Avec un ordre de Ralliement, ou
- b) Un leader seul dans un hexagone, ou
- c) 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 sur 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 :

- a) L'unité ennemie dépense des points de mouvement ou termine une Avance après Combat n'importe où à quatre hexagones ou moins d'une cavalerie amie, et
- b) L'unité ennemie est 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
- c) L'unité de cavalerie n'est pas en Formation Brisée, et
- d) L'unité de cavalerie a une LOS claire et un chemin clair jusqu'à l'unité en mouvement, et
- e) L'unité de cavalerie peut se déplacer normalement jusqu'à un hexagone adjacent à l'unité en mouvement (i.e., elle a assez de MP et peut encaisser les hits de formation que le mouvement causera), et
- f) L'unité de cavalerie n'a pas déjà tenté d'Interception pendant l'actuelle activation d'Aile ennemie, et
- g) Le potentiel de mouvement de l'unité de cavalerie (incluant les effets de hits de Formation) est supérieur ou égal à celui de l'unité ennemie.

**9.3.2 PROCEDURE :** L'unité en mouvement stoppe pendant que l'unité de cavalerie interceptant 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. 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 de 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 effectuée.

Note: L'unité interceptée ne peut pas faire de Mouvement de Réaction face à une Interception car seules les unités actives peuvent agir ainsi. Marquez chaque unité qui réussit son Interception avec un pion



Interception Done pour indiquer qu'elle ne peut plus intercepter à nouveau pendant l'activation en cours. Retirez tous les marqueurs Interception Done à la fin de cette activation.

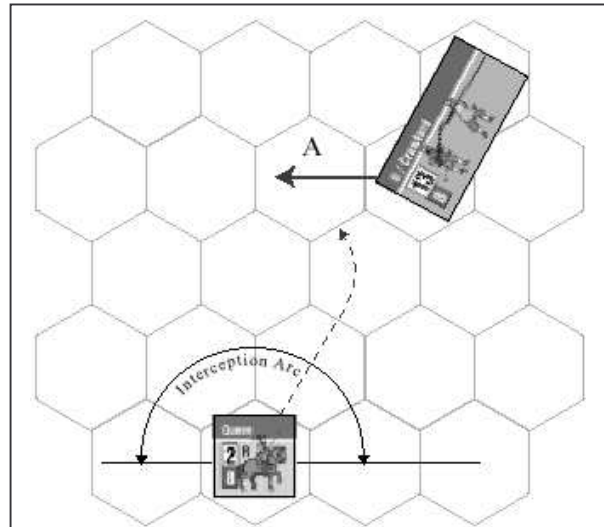
9.3.4 Quand tous les combats en Mêlée suivant l'Interception sont résolus, le joueur actif reprend l'activation de l'unité interrompue (à condition qu'elle soit encore sur la carte), et continue ensuite avec d'autres unités de l'Aile active. Les hits infligés lors de la Mêlée n'affectent pas le potentiel de mouvement restant à l'unité interceptée, sauf si elle devient Formation Epuisée. 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 intercepte peut mener des actions quand son Aile s'activera. Une unité de cavalerie dépendant d'une Aile Finished peut encore intercepter.

## 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 tirer qu'une 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).

>> **CLARIFICATION** : Généralement, résolvez chaque Tir de Réaction dès qu'ils sont déclenchés. 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.



### EXEMPLE D'INTERCEPTION :

L'unité d'infanterie lourde de deux hexagones de large veut avancer de 4 hexagones mais est arrêtée dans l'hexagone A par le joueur adverse qui veut mener une Interception avec sa cavalerie. L'unité de cavalerie a un ordre de Charge donc il lui faut un jet de dé compris entre 0 et 5 pour réussir son interception. Le moral initial de la cavalerie est de 8, ce qui fait que le jet de dé est modifié par un  $-1$ . Si l'interception est réussie, cela permettra à la cavalerie d'intercepter l'unité d'infanterie lourde par derrière.

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 bougé ou avancé après combat 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 sur 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.

## 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 (voir 9.4). Une unité peut tirer sur n'importe quelle unité ou leader ennemi qui est 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 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 et de flanc. L'artillerie ne peut tirer qu'à l'avant. Aucune unité ne peut tirer par l'arrière.

10.1.4 AUTRES BASES : Les unités ne peuvent combiner leurs tirs. Chaque unité tire individuellement. Les unités tirent par hexagone, donc une unité d'infanterie lourde de deux hexagones de large fait feu deux fois, mais le tir des deux moitiés est considéré comme une seule action. Une unité de deux hexagones n'a pas à faire feu sur la même unité cible.

>> CLARIFICATION : 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 est cumulative, 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 "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 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 "Heavy Infantry with Regimental Artillery Musketry" 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 cavalerie ne peut tirer que deux fois au pistolet avant de nécessiter un rechargement (see 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 n'est pas considéré comme une action de mouvement. L'infanterie a trois options de Tir normal. Elles sont toutes disponibles à tous les types d'infanterie:

10.3.2 TIR DE PROGRESSION : L'unité activée avance d'un hexagone en avant ou, si elle est empilée sous une unité d'artillerie et adjacente à une unité ennemie, se place au sommet de la pile. Ce mouvement peut déclencher une Réaction, qui est résolue avant que l'unité activée ne fasse feu. Appliquez tout hit de Tir de Réaction et effectuez tout test de moral nécessaire sur l'unité activée avant de passer à la suite. Si celle-ci survit au Tir de Réaction, elle peut tirer (ce Tir NE déclenche PAS d'autres Tirs de Réaction). Seules les unités ayant un ordre de Charge peuvent employer le Tir de Progression.

*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'avançait devant lui. On le connaît également sous le nom de Caracole.*

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 sur l'unité cible avant qu'elle ne riposte.

*COMMENTAIRE : Aussi 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. La cible peut riposter en tirant avec le même modificateur de -3. Appliquez tous les hits et effectuez tous les tests de Moral nécessaires sur l'unité cible avant qu'elle ne riposte. Alors l'unité activée se déplace dans l'un de ses hexagones arrières, tout en conservant son orientation. Le Tir de Repli ne peut pas être effectué par les unités qui ont un ordre de Charge.

>> CLARIFICATION: 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.*

## 10.4 Tir par Salve (infanterie lourde uniquement)

Une unité peut effectuer un Tir par Salve seulement

UNE FOIS par tour et seulement dans les hexagones de front. 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 les 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 (see 10.6.3). Le Tir par Salve est une action distincte du Tir Normal (10.3) et n'a AUCUNE composante de mouvement. 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.

*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

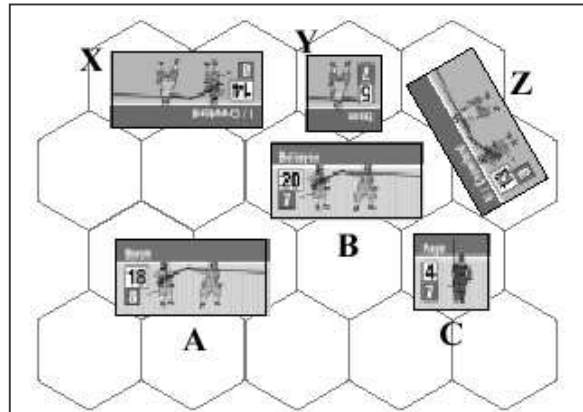
- A) Désignez l'unité cible
- B) Déterminez si le tir vient de l'avant ou des flancs
- C) Déterminez la table "Musket" à utiliser
- D) Déterminez si on utilise la colonne Avant [Front], Flancs [Flank] ou Salve [Salvo] sur la table "Musket"
- E) Lancez le dé et appliquez tout modificateur adéquat
- F) 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 "Light Infantry and Cavalry Fire Table"
- 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



*EXEMPLE DE TIRS : L'unité A effectue un Tir de Progression — elle avance d'un hexagone en avant et va tirer deux fois sur l'unité X après que l'unité X ait fait son 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 mené 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, celle-ci recule d'un hexagone.*

## 10.6 Résultats des Tirs

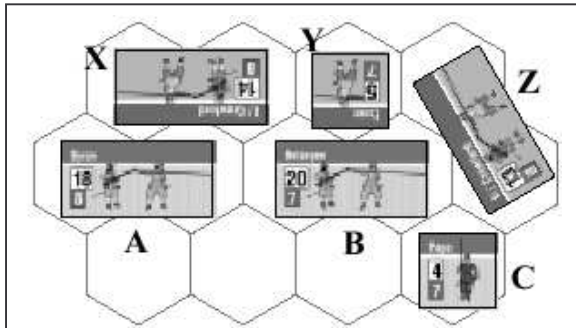
*NOTE: Les tirs sont asynchrones et leurs résultats s'appliquent immédiatement.*

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 infligé 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 en un seul 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.



**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 X tire deux fois sur l'unité A (Tir de réaction déclenché par l'unité A qui entre dans sa Zone de Réaction).
- B. L'unité A tire deux fois sur l'unité X.
- C. L'unité B tire une fois contre l'unité Y.
- D. L'unité Y riposte (Tir de Réaction déclenché par l'étape C).
- E. L'unité B tire une seconde fois sur l'unité Z. Notez que ce tir est considéré comme frontal.
- 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.

10.6.3 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.

10.6.4. SEUIL DE PERTES : Une unité cible qui 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.

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, infanterie lourde, ou infanterie légère est transformé en hit de Perte.

## 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 utilisées.

10.7.2 Quand une unité de cavalerie tire, 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 enlevez le marqueur "1st Pistol Used". Ainsi, il faut deux action 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 était 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 "Artillery Range Table". Le résultat est le modificateur de portée.
- C. Jetez le dé et appliquez le modificateur de l'étape B. Cherchez le résultat sur l' "Artillery Fire Table". Appliquez ce résultat à l'unité cible. Retournez l'unité d'artillerie sur sa face 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. 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 sur la page suivante.

**10.8.6 EVITEMENT DES TIRS D'ARTILLERIE PAR LA CAVALERIE :** Une cavalerie qui est sous le feu d'une artillerie (y compris l'artillerie intégrée à une unité d'infanterie) et qui subit un hit de Formation, peut éviter ce dernier en se déplaçant dans un hexagone de flanc sans changer d'orientation. Si le résultat inclut d'autres effets supplémentaires au 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. Les restrictions d'Ordres relatives au déplacement par rapport aux unités ennemies s'appliquent toujours (5.6). Cet évitement remplace toute Réaction (9.0) que l'unité de cavalerie pourrait faire (comme le Tir de Réaction).

**10.8.7 HITS DE FORMATION :** Une artillerie qui subit un hit de Formation effectue un test de moral à la place.

**10.8.8 MORAL BRISE :** Une artillerie qui devient 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.

## 10.9 Ligne de Vue (LOS)

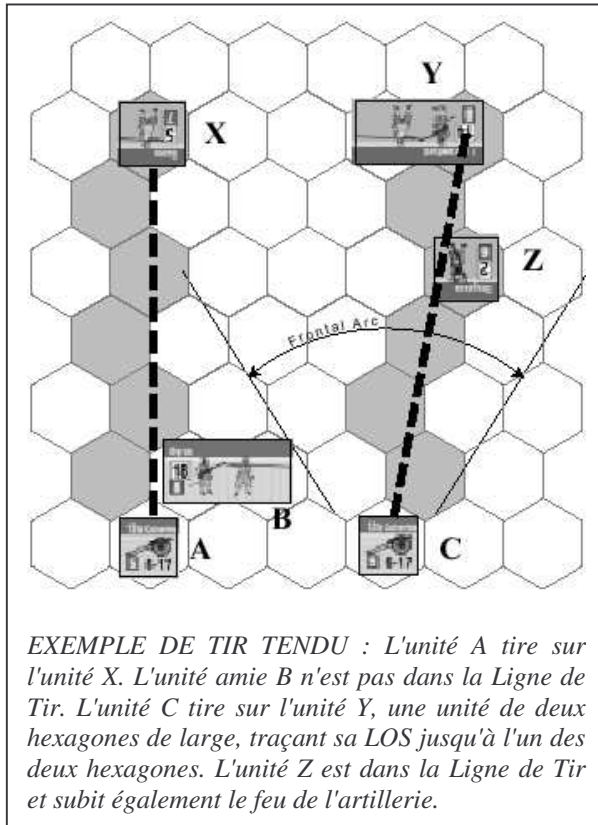
**10.9.1** Une LOS ne peut traverser d'unités de chariots, d'infanteries lourdes ou de cavaleries, mais ces unités ne bloquent pas les Tir Tendus (10.8.3). Une LOS peut être tracée à travers les autres unités et leaders.

**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.

**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. Une LOS s'arrête dans l'hexagone situé juste après une haie. Si deux unités sont de chaque côté d'une haie le premier arrivé bénéficie du bonus défensif. 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'effet sur les Tirs ou sur le mouvement. Les pentes raides représentent la crête militaire d'une pente convexe. Elle produit une "dead zone" où la LOS est bloquée. Cette "dead zone" s'étend de 1 hexagone depuis la pente pour chaque hexagone situé entre l'unité qui regarde et la pente. Ainsi, si une unité d'artillerie est à 2 hexagones d'un côté d'hexagone de pente, une "dead zone" de 2 hexagones s'étend de l'autre côté de la pente que l'unité qui trace la LOS ne peut voir.

**10.9.4 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 un terrain ou une unité 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).

**>> CLARIFICATION:** 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 au moment d'une Interception réussie.

**11.1.2 QUI** : Les deux joueurs peuvent mener des combats au contact pendant la phase de Mêlée. Le joueur actif désigne les unités de l'Aile active qui vont combattre en Mêlée. 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. 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.



**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.

*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 le 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 les potentiels 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 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.

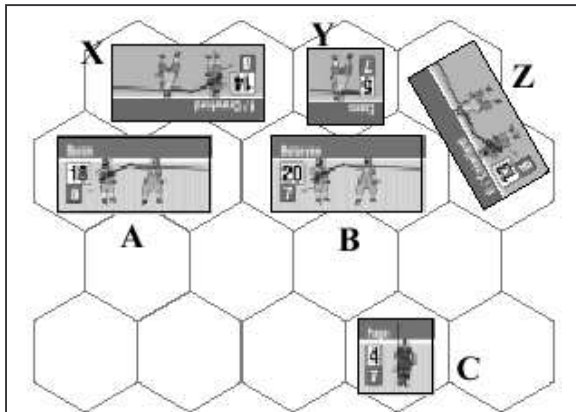
## 11.2 Procédure de combat en Mêlée

- Le joueur actif désigne toutes ses attaques 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 sont 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.

- F. 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.
- G. Le perdant peut effectuer un Tir de Réaction, un Mouvement de Réaction ou 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 ses combats en premier. 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 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.

11.3.2 EFFETS DU LEADERSHIP : Si un leader est empilé avec une unité qui attaque ou qui défend, le joueur applique son potentiel de commandement pour modifier le jet de dé. Si c'est en attaque, le potentiel de commandement est converti en nombre positif. Seul un 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 y 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 modifié ainsi 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 CAVALERIE 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 tout droit, en terrain clair, et entre en combat au contact;
- et (b) Ne change pas d'orientation, ne tire pas, ou n'est pas interceptée 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 le 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.

Traverser une pente n'annule pas le Momentum de l'attaquant. Tout hexagone pénétré pendant une Avance après une Mêlée d'Interception ne compte pas pour le Momentum. Note : 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. 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.

**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 CORPS A CORPS :** 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).

**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. 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 appliquer le modificateur.

## 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(s) l'unité(s), marquez celle-ci avec un pion "Morale Broken" et faites la retraire de deux hexagones. Retraire 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 Eprouvé et retraite d'un ou deux hexagones. 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 (voir 11.7).

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

**11.4.2 PALIERS DE RESULTATS DE MORAL :** Si une unité subit un résultat de Moral Eprouvé alors qu'elle l'était déjà, traitez le comme un résultat de Moral Brisé. Si une unité qui est Brisée subit un quelconque résultat adverse, traitez celui-ci comme un résultat d'élimination.

**11.4.3 EMPILEMENTS ET RETRAITES :** Les unités ne peuvent pas retraire à travers des unités amies. Exception : Une unité peut retraire 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 retraire peut cesser son mouvement empilée avec une cavalerie et vice-versa.

**11.4.4 RETRAITE DES UNITES DE DEUX HEXAGONES :** Les deux moitiés d'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 RETRAIRE :** Si une unité est en Moral Brisé et ne peut retraire à cause des restrictions d'empilement ou d'unités ennemies, elle doit utiliser la "Unable to Retreat Table". Jetez le dé, appliquez tout modificateur adéquat et déterminez en le résultat. Si l'unité est en Moral Eprouvé et ne peut retraire, elle subit un point de perte pour chaque hexagone où elle ne peut retraire. Un résultat "Stand" remet l'unité en Moral Eprouvé, une sorte de Ralliement "gratuit". Si une unité doit retraire de deux hexagones mais ne peut le

faire que d'un seul, reculez la d'un hexagone et jetez le dé sur la "Unable to Retreat Table".

>> **CLARIFICATION** : La troisième phrase ne s'applique uniquement qu'aux unités qui sont déjà en Moral Eprouvé au début de la retraite, pas à celles qui le deviennent à cause du jet de dé sur la "Unable to Retreat Table".

**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. 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** : Les unités qui avancent peuvent se réorienter d'un côté d'hexagone.

**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 peut 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 AVANCE ET MOUVEMENT/TIR DE REACTION** :

L'Avance après Combat déclenche des Mouvements de Réaction (9.2) et des Tirs de Réaction (9.4) sauf de la part de l'unité qui retraite.

**11.4.10 AVANCE ET HITS DE FORMATION** : Si se déplacer dans un hexagone cause un hit de Formation, alors Avancer 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** Les unités d'artillerie seules dans un hexagones sont automatiquement capturées quand une unité ennemie entre dans son hexagone pendant un mouvement OU une Avance après Combat. L'attaquant avance dans l'hexagone et NE PREND PAS de hit de Formation (sauf si c'est à cause du terrain).

**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 décrit en 11.4.3)

## 11.6 Infanterie légère en Mêlée

L'infanterie légère peut initier un combat au contact UNIQUEMENT contre les autres infanteries légères. 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 prend aucun hit de Formation (sauf si c'est dû au terrain).

## 11.7 Poursuite de cavalerie

**11.7.1** Certains résultats de la tables des Mêlées 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 en 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 (voir 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, et retirez celle-ci du jeu. Notez que cette poursuite peut déclencher des Mouvements de Réaction et des Tirs de Réaction (mais pas de la part de l'unité qui retraite), à la fin de la poursuite. Retirez 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, l'unité de cavalerie qui a poursuivi devient Formation Brisée.

>> **CLARIFICATION:** L'unité poursuivie est considérée comme éliminée.

**C) Poursuit hors carte :** L'unité qui retraite et la cavalerie qui la poursuit sont toutes les deux retirées de la carte. Une unité de cavalerie qui poursuit hors carte n'est pas éliminée (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 "Cavalry Pursuit Table", la cavalerie DOIT poursuivre, y compris tout leader empilé avec la cavalerie. 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 (résultat 3–5), 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 attaquantes, la cavalerie poursuit d'abord une unité qui se trouve dans l'un de ses hexagones frontaux; si il n'y en a pas, alors l'une des unités qui se trouvent sur ses flancs. (au choix du poursuivant si toutes les unités attaquantes sont dans le même type d'hexagone.)

## 11.8 Perte de leader en Mêlée

Les leaders empilés avec un 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 y le potentiel de commandement de tout 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, i.e. 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 des hits 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 (13.2.5).

### 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 sont 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 peuvent les attaquer de flanc ou par l'arrière. Dès qu'une unité devient Moral Brisé, elle doit immédiatement retraire de deux hexagones.

Si elle ne peut pas retraiter à cause de l'empilement ou du terrain, alors elle utilise la "Unable to Retreat Table" (voir 11.4.5). Les unités ayant un Moral Brisé doivent bouger pendant la phase de Déroute (voir 13.4) sauf l'artillerie. Les unités en Moral Brisé ne peuvent accomplir aucune autre action que le Ralliement et ne peuvent initier une Mêlée de Réaction ou normale (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 est en 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 est en 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 et que l'une des deux rate son Test de Moral, alors toutes les unités passent au nouveau niveau de moral. Si un empilement contient de l'artillerie et une autre unité et que l'une des unités rate son Test de Moral, l'autre unité n'est pas affectée.

## 12.5 Seuil de Pertes [Casualty Threshold]

**12.5.1** Consultez la "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 pour atteindre son Seuil de Pertes.

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

- Perd immédiatement un niveau de Moral (12.4.1).
- Ne peut jamais se rallier au delà d'un Moral Eprouvé.
- 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

Au long d'une bataille, la Formation et le Moral d'une unité souffrent. Les actions de Ralliement et de Reformation peuvent retirer les hits de Formation et faire revenir le Moral 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 :

- Quand l'Aile des unités est active et que les ordres de l'Aile le permettent (5.6), OU
- Par le Commandant d'Armée (13.3), sans considération pour l'ordre qu'a 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 :** Elle annule un hit de Formation d'une unité. Toute unité dans une Aile activée qui a un ordre de Ralliement ou de Réception de Charge peut se Reforme. Toute unité qui est dans une Aile activée qui a un ordre de Préparation et qui est empilée avec ou adjacente à son commandant d'Aile peut se Reforme. Aucune unité ne peut se Reforme si elle a un ordre de Charge (exception : 13.3). Au lieu d'annuler un hit de Formation, une unité de cavalerie peut recharger ses pistolets en menant une action de Reformation (10.7.4).


**EXEMPLE DE SEUIL DE PERTE :** Toutes les unités ci-dessus ont atteint leur Seuil de Perte. 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*

13.2.4 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 aussi 13.3). Notez que les unités qui ont atteint leur Seuil de Pertes ne peuvent être Ralliées à un niveau supérieur que 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. Ainsi, une unité au Moral Brisé qui rate un Test de Moral de Ralliement est éliminée.

### 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 qui 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. Elles n'ont pas de Formation et ne prennent donc pas de hits de Formation à cause du déplacement. ~~Les unités en Déroute continuent de payer pour changer d'orientation, et bougent en tournant le plus possible le dos à l'ennemi selon les circonstances.~~

>> CLARIFICATION: 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.

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 mouvements nécessaires pour entrer dans l'hexagone.

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

## 14.0 Déterminer le vainqueur

Les joueurs remportent des Points de Victoire (VP) pour avoir éliminé les unités et leaders ennemis, infligé des pertes, et rendu inopérant ou capturé l'artillerie ennemie. A la fin de la partie, déterminez le vainqueur en soustrayant les VP du joueur Royaliste de ceux du joueur Parlementaire (pour TACW) ou en soustrayant le total des VP du joueur Impérialiste à celui du joueur Suédois (pour SFO). Les joueurs reçoivent des VP ainsi :

<b>Evènement .....</b>	<b>VP</b>
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 .....	1
Unité d'infanterie légère éliminée .....	0
Unité d'artillerie de Double 12 lb capturée .....	30
Unité d'artillerie de Double 4-8 lb capturée .....	20
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 de Double 12 lb ou de Double 4-8 lb rendue inopérante .....	10
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
Commandant d'Armée (sauf le Roi Charles) éliminé .....	20
TACW : Le Roi Charles .....	50
Commandant d'Aile nommé éliminé .....	5 x son potentiel
Commandant d'Aile de remplacement .....	0

Artillerie

Notes:

- Pour les WC nommés éliminés, exprimez son

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.
- Seul SFO a des unités d'artillerie doubles.
- Les unités et les leaders qui ont quitté la carte en poursuivant ne sont pas considérés comme éliminés, et leurs points de pertes ne rapportent aucun VP.
- Ceci remplace les Points de Victoire du livret de TACW.

## ERRATA de *This Accursed Civil War.*

### PIONS

- Il manque un "FS" au verso de la dernière unité Parlementaire de la planche n°2.
- L'unité de cavalerie d'Aston a été mal orthographiée en "Ashton." Consultez la planche de pions de SFO pour y trouver le nouveau pion.

### TABLEAUX

Notez que tous les tableaux fournis dans *Sweden Fights On* incluent tous les errata listés ici, ainsi que toutes les modifications de TACW. Ainsi, ceux qui ont les deux jeux peuvent utiliser les tableaux de SFO et ignorer ces errata. Les joueurs devront modifier eux même les tableaux.

### TABLEAU DES RESTRICTIONS D'ORDRES

- Sur la ligne "Receive Charge", sous la colonne "Move", ajoutez l'annotation 2 au terme "1 Hex."
- Changez la note 1 afin d'obtenir : "Doit finir à au moins 1 hexagone plus près de la plus proche unité ennemie qu'elle voit (exception : l'infanterie légère n'a pas à devenir adjacente au front d'une infanterie lourde ennemie). Les unités ne peuvent passer, effectuer un Tir de Retraite, ni se retirer par un Mouvement de Réaction"

### TABLE DE REMPLACEMENT DES LEADERS

Changez le Résultat de la dernière ligne ainsi : "Le leader est éliminé ou ne revient pas (si il est hors carte). Utilisez un leader de remplacement.

### TABLEAU DES EFFETS DU TERRAIN

- La Haie/Berge [Hedge/Berm] est une caractéristique de côté d'hexagone, pas du contenu de l'hexagone. Traitez ce genre de côté d'hexagone comme une Haie, et supprimez la ligne Hedge/Berm de ce tableau.
- Ajoutez une note à la fin : Les routes et les pistes n'ont pas d'effet sur le jeu.

### EFFETS DES FORMATION SUR LE TABLEAU DES MOUVEMENTS

- Changez "Formation Regular" en "Formation Normal."
- Ajoutez une nouvelle ligne : "Morale Broken (no Formation) No Movement."

### TABLE DES CORPS A CORPS

- Sous le premier modificateur, changez la référence 10.3.10 en 11.3.2.
- Ajoutez une note à la table : "Important : le total final maximal de tous les modificateurs de Mêlée ne peut dépasser +4 ou être inférieur à -4."
- Ajoutez juste au dessus de "Attacker is or has" : "Appliquez chaque modificateur situé en dessous de cette ligne au maximum une fois par bataille."

### MATRICE DE MELEE

Aux "Light Inf" et "Lt Inf", ajoutez une astérisque et la note suivante à la fin de la table: "\* Voir 10.6."

### TABLE "UNABLE TO RETREAT"

Ajoutez la note suivante en dessous : "Si une unité reste sur place [Stands], elle devient Moral Epruvé."

### LIVRET DE JEU [PLAYBOOK]

- La phase de retrait des marqueurs manque dans la séquence de jeu au dos du livret. Elle doit figurer à la fin.
- Ajoutez à la liste des Points de Victoire : "Chariot capturé : 10 VP"

### Edgehill

- Edgehill dure 10 tours (le Livret de Jeu est incorrect).
- La cavalerie de Byron est une 4-6 pas une 4-7. Le pion est correct.
- Belasyse est un 20-7 pas un 18-7. Le pion est correct.

### 1st Newbury

- Byron est un 18-8, pas un 15-8. Le pion est correct.
- Les pions I, II, III Bryon sont en fait les I, II, III Byron. Consultez la planche de pion de SFO pour obtenir les pions de remplacement.
- Les 2 Dragons (1-5) du joueur Parlementaire devraient être 2 pions Dragons (2-6).
- Les Tumuli (monticules funéraires de l'époque romaine) sont traités comme des hexagones de route bordurée, mais ne bloquent pas la LOS.

### Marston Moor

- Warren 5-7 est en fait le pion Moore 4-7 (Warren était Colonel, Moore était Lt. Col et seul présent).
  - L'unité de Dragons sur la droite des Parlementaires (l'Aile de T. Fairfax) est une unité anglaise (en rouge) et non pas écossaise (en vert) (c'est la Northern Association Dragoons de Fairfax).
  - La pente de la colline est relativement douce et n'affecte pas le mouvement, son seul effet est d'arrêter les Tirs Tendus.
  - Les fossés [Ditches] ne sont là que pour des considérations historiques et n'ont aucun effet sur le jeu.
  - Le leader de remplacement de l'Aile centrale alliée Hamilton a été enlevé des planches de pions car il était en quatrième ligne et n'a jamais été employé pendant les parties de test.
  - Si vous commencez la partie avant le début historique de 7:00 PM, terminez toutefois le jeu à la fin du tour "8:20" (quand le scénario historique finit) et utilisez le même déploiement.
  - Le contingent de York a 4 options.
- OPTION 1: Toutes les unités débutent sur la carte en faisant partie de l'Aile centrale, avec Tillier comme WC. N'utilisez pas Newcastle ou Eythin.
- OPTION 2: Les unités Whitecoat débutent sur la carte en faisant partie de l'Aile centrale, avec Tillier comme WC. Les unités de York entrent au Tour 1 par l'hexagone 1031 en constituant une nouvelle Aile avec Newcastle comme WC, et Eythin comme remplaçant.
- OPTION 3: Toutes les unités arrivent par l'hexagone 1031 aux tours listés en constituant une nouvelle Aile on the turns listed as part of a new Wing, avec Newcastle comme WC, et Eythin comme remplaçant.
- OPTION 4: N'utilisez aucune de ces unités, ni Newcastle, ni Eythin.

### Second Newbury

- Le pion 2-5 de Douglas est une unité de "Commanded Musket" qui manque, un unité 2-6 de Dragons le remplacera sans problème. Consultez la planche de pions de SFO pour un nouveau pion Douglas.
- Il manque une unité d'artillerie royaliste de 4-8lb dans les

planches de pions. Utilisez à la place une batterie écossaise. Consultez la planche de pions de SFO pour un nouveau pion d'artillerie royaliste.

- Pour traverser la rivière Lambourn, une unité doit avoir suffisamment de points de mouvement pour "monter" sur le pont et ressortir de l'hexagone contenant le pont dans le même tour. Une unité ne peut terminer le tour sur un pont. De ce fait, pour qu'une unité d'infanterie traverse le Shaw bridge, elle doit commencer en Formation Normale, dépenser 2 MP et subir un hit de formation pour monter sur le pont, puis dépenser 2 autres MP et prendre un autre hit de formation pour en sortir.

### **Naseby**

- Les New Model Horse I/1 et II/1 sont des 3-7 et pas des 3-8. Les pions sont corrects.
- I/Fiennes est un 3-6 pas un 2-6 (j'ai incorporé une troupe des Associated Horse dans le pion pour éviter un empilement). Le pion est correct.
- Maurice 3-7 et Maurice LG 2-8 étaient initialement prévus pour Naseby, mais ils ont été consolidés dans un seul Maurice 3-8, basé sur les dernières données l'ordre de bataille. Les deux pions sont donc maintenant en extra.
- Les Kings LG/Rupert's Bluecoats se déploient en 1517 & 1518, pas en 1516 & 1517.
- Ajoutez Okey comme leader d'Aile pour ses trois dragons cachés derrière la haie. Ces unités et Okey sont traités en tant qu'Aile séparée.



## 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 qui n'est pas encore Finished ou Passer (4.5). Voir 4.2 pour la séquence d'activation des Ailes. Quand cette activation est terminée (y compris toute continuation d'activation [4.3]), le joueur adverse peut activer une Aile ou Passer. En général, les joueurs alternent entre le joueur actif et le joueur inactif (voir 4.2.2 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 aient Passé consécutivement.

### Séquence de la Phase d'activation :

**A. Tentative de préemption :** Quand une Aile est activée, le joueur inactif peut essayer d'interrompre cette activation afin d'activer l'une de ses Ailes en premier. Si la tentative est réussie, marquez l'Aile interrompue avec un pion Bypassed (4.4.2). Cell-ci sera automatiquement activée après que l'Aile préemptive ait terminé ses activations.

**B. Changement d'ordres :** L'Aile active peut tenter de changer ses ordres en cours (5.7).

**C. Accomplir les Actions :** Chaque unité de l'Aile active peut effectuer, dans les limites de ses ordres, l'une de ces actions :

- Bouger (7.0)
- Bouger et/ou Tirer au Pistolet (cavalerie seulement; 7.0 et 10.2)
- Tir normal d'infanterie (10.3)
- Tir par Salve (Infanterie lourde uniquement; 10.4)
- Tir d'artillerie (10.8)
- Ralliement (13.0)
- Reformation (13.0)

**D. Combat en Mêlée :** Les unités attaquent en Mêlée les unités ennemies adjacentes (voir 11.0).

**E. Continuation :** L'Aile active peut essayer de se réactiver une deuxième ou troisième fois (4.3). Si la tentative est réussie, retournez à l'étape A.

**F.** Si l'Aile active rate sa tentative de Continuation ou bien a achevé sa troisième activation dans le tour, ou si le joueur actif ne souhaite pas continuer avec cette Aile, alors faites ce qui suit selon le cas applicable :

- 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 la prochaine Aile qui sera activée (4.2) et revenez à l'étape A.
- c) Si tous les commandants d'Aile sont Finished, procédez à la phase de Déroute.

### 3.3 Phase de Déroute

Toutes les unités ayant un Moral Brisé effectuent un mouvement de Déroute (13.4).

### 3.4 Phase de retrait des marqueurs

- A. Tous les marqueurs de Salve sont retirés. Les artilleries marquées Fired 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 retirés du jeu ce tour-ci.
- C. Vérifiez la Capitulation (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 entamer un nouveau tour.

## 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 "Light Infantry and Cavalry Fire Table"
- C) Jetez le dé et appliquez tout modificateur adéquat
- D) Trouvez et appliquez le résultat

### 10.5.3 Tir de cavalerie

- A) Designer la cible
- B) Repérez la colonne "Cavalry Pistol Fire" sur la "Light Infantry and Cavalry Fire Table"
- 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 combats au contact.
- B. Le joueur inactif peut désigner toute unité inactive qui n'est pas déjà désignée comme défenseur, pour attaquer en Corps à corps de Réaction.
- C. Le joueur inactif résout en premier tous les Corps à corps 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 Corps à corps, les joueurs calculent les modificateurs, puis l'attaquant jette un dé sur la table des Corps à corps et déterminez le résultat.
- E. Appliquez le résultat du Corps à corps, y compris les Déroutes, Retraites, Avances après Combat, et les Poursuites de cavalerie.
- F. L'attaquant et le défenseur de chaque Corps à corps 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 des Interceptions avec des unités éligibles suite à l'Avance après Combat de l'ennemi. Le vainqueur ne peut pas réagir en réponse à une Retraite ou une Déroute.

GMT Games • P.O. Box 1308  
Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)



# Livret de Jeu Sweden Fights On

Errata officiel - Septembre 2003

## Valeur des unités

Il y a quelques cas où la valeur d'une unité listée dans le déploiement ne correspond pas à celle qui est imprimée sur le pion. Dans tous les cas, utilisez les valeurs du pion.

## Commandants d'Ailes Seniors

Les leaders suivants sont les commandants d'Aile seniors pour chaque bataille au cas où l'AC serait éliminé :

### Noerdingen:

Suédois : Remplacez Bernhard par Kratz, Horn par Vitzhum puis Schawelitzki

Impériaux : Remplacez le Roi Ferdinand par Gallas, Ferdinand Cardinal Infante par Leganes

### Wittstock:

Suédois : Remplacez Baner par Torstennson  
Les Impériaux n'ont pas d'AC à cette bataille

### 2nd Breitenfeld :

Suédois : Remplacez Torstennson par Wittenberg  
Impériaux : Remplacez Leopold par Piccolomini

### Jankau:

Suédois: Remplacez Torstennson par Wittenberg  
Impériaux : Remplacez Hatzfeld par Goetz

Noerdingen (Modification): Traitez le Retzenbach comme un côté d'hexagone marécageux [Marshy Stream], pas comme une rivière.

Wittstock (Clarification): La cave à vin [Winery], la ferme, et le moulin à vent ne sont là qu'au titre de référence historique et n'ont aucun effet sur le jeu.

Wittstock (Clarification): Les unités saxonnes et impérialistes retraitent vers le bord nord de la carte, les suédois vers le sud.

Jankau (Correction): Aile centrale d'infanterie suédoise : Les entêtes de colonne doivent afficher "Scen. 1/2" au lieu de "Scen. 2/3".

## Errata des Déploiements:

Noerdingen : Suédois : Aile d'infanterie gauche : Ignorez la note historique "Nassau at this battle."

Noerdingen : Suédois : Unités optionnelles de l'Aile de cavalerie gauche : les valeurs de Zulow et Hillebrand doivent être 4-6 pour les deux.

Noerdingen : Ajoutez le mot "historique" à la liste des ordres de départ.

Wittstock : Impériaux : Aile de cavalerie droite : Les valeurs de Stansdorf doivent être 4-6.

Wittstock : Impériaux : Les arquebusiers Halle, Morzin, et Leslie commencent effectivement hors de commandement.

2nd Breitenfeld : Suédois : Aile de cavalerie gauche :

- Les valeurs de Liljehök doivent être 3-6.
- Les Mousquetaires sont de l'infanterie légère (LI) au lieu de cuirassés (Cuir).

## Livret de jeu This Accursed Civil War

Clarification : La haie à Naseby est un terrain de côté d'hexagone.

Clarification : Au regard de 10.9.3, les pentes de toutes les batailles de TACW sont raides, sauf pour Marston Moor.

## Le Lion du Nord

Le Lion du Nord (Addition) : Si l'un de ces scénarios ne se termine pas par la règle de capitulation, alors le vainqueur est le camp qui a le plus de Points de Victoire à la fin du dernier tour.

Le Lion du Nord, Valeurs des unités (Addition) : Considérez que les unités d'infanterie lourde suivantes possèdent une artillerie intégrée :

Suédois : Svenska, Gula, Gamla Blåa, et la Green Brigade de Bernhard

Impériaux : Waldstein, Grana, Camargo, Sachsen et Mansfield (les bataillons de front)

Le Lion du Nord, Lützen, règle spéciale pour Bermes/Fossés/Routes encaissées (Modification) : les seules unités par dessus lesquelles l'artillerie puisse faire feu sont les unités d'infanterie légère impériales.

## Aides de jeu - Errata (Septembre 2003)

TEC (Modification) : Sous les terrain de côté d'hexagone, modifiez "Pond" en "River or Pond." De plus, modifiez dans la colonne "Close Combat" pour cette même ligne "0" en "NA."

