

ROME AT WAR

QUEEN OF THE CELTS

INDEX

1.0 Introduction et définitions

- 1.1 Introduction
- 1.2 Définitions

2.0 Composants

- 2.1 Pièces du jeu
- 2.2 Carte
- 2.3 Scénarios

3.0 Séquence de jeu

4.0 Commandement

- 4.1 Tracer une ligne de commandement
- 4.2 Distance de commandement
- 4.3 Commandement bloqué
- 4.4 Commandement des leaders
- 4.5 Commandement des unités
- 4.6 Initiatives des officiers
- 4.7 Commandement des formations
- 4.8 Restrictions des non commandés
- 4.9 Commandement linéaire

5.0 Ordre de bataille et activation

- 5.1 Ordre de bataille
- 5.2 Première activation
- 5.3 Deuxième et activations suivantes
- 5.4 Phases d'action
- 5.5 Activation requise
- 5.6 Echecs consécutifs
- 5.7 Officiers morts

6.0 Officiers

- 6.1 Mouvement des officiers

- 6.2 Officiers au combat
- 6.3 Blessures des officiers
- 6.4 Officiers seuls

7.0 Empilement et conformation

- 7.1 Empilement
- 7.2 Sur empilement
- 7.3 Conformation des unités
- 7.4 Exceptions

8.0 Orientation

- 8.1 Front, arrière et flanc
- 8.2 Orientation toutes directions
- 8.3 Combat de flanc et de l'arrière
- 8.4 Unités longues multiples
- 8.5 Bords de carte

9.0 Mouvement

- 9.1 Procédure
- 9.2 Points de mouvement
- 9.3 Mouvement et orientation
- 9.4 Réalignement d'une ligne de légion
- 9.5 Restrictions
- 9.6 Routes et chemins
- 9.7 Ponts et gués
- 9.8 Sortir de la carte

10.0 Moral

- 10.1 Moral des unités
- 10.2 Moral de zone
- 10.3 Tests de moral
- 10.4 Exceptions aux tests de moral

11.0 Bombardement d'artillerie

- 11.1 Procédure
- 11.2 Portée
- 11.3 Modificateurs aux dés
- 11.4 Cibles prioritaires

12.0 Charges

- 12.1 Requis de charges
- 12.2 Procédure
- 12.3 Modificateurs aux charges
- 12.4 Limitations des défenseurs
- 12.5 Contre-charge
- 12.6 Retraite forcée

- 12.7 Poursuite
- 12.8 Charge rappelée

13.0 Assaut

- 13.1 Procédure
- 13.2 Modificateurs aux dés
- 13.3 Restrictions
- 13.4 Tirs

14.0 Retrait

- 14.1 Restrictions
- 14.2 Unités multiples
- 14.3 Arrière garde
- 14.4 Avance
- 14.5 Attaquant distancé

15.0 Avance

- 15.1 Avance mandatée
- 15.2 Restrictions

16.0 Pertes

- 16.1 Petites unités
- 16.2 Unités longues
- 16.3 Restrictions

17.0 Ligne de vue

- 17.1 Procédure
- 17.2 Terrain bloquant
- 17.3 Limites de zone
- 17.4 Elévations

18.0 Phase de récupération

- 18.1 Récupération
- 18.2 Remplacement des officiers
- 18.3 Déroute de l'armée

19.0 Renforts

20.0 Terrain

- 20.1 Types de terrains multiples
- 20.2 Modificateurs de force et de moral

21.0 Règles spéciales

- 21.1 Folie des éléphants
- 21.2 Détachement
- 21.3 Restes d'unités

1.0 Introduction et définitions

1.1 Introduction

Rome at War est une série de jeux décrivant les batailles de l'âge Hellénistique, de la République Romaine, et de l'Empire Romain. Les joueurs prennent le rôle des commandants d'armées et contrôlent une grande variété d'unités de combat spécifiques à la période traitée.

Chaque section des règles est numérotée, et les paragraphes dans chaque section a un numéro, comme ceci : 2.2. Quand cette section contient une sous-section, elle est identifiée comme suit : 2.24. Quand une règle se réfère à un paragraphe précis, il identifie ce paragraphe entre parenthèses, comme ceci : (2.2).

Certains jeux de la série incluent des règles spéciales applicables seulement à ce jeu. Ces dernières sont contenues dans le livret des scénarios. Lorsqu'il y a un conflit de règles, les règles spéciales ont préséances sur les règles de la série.

1.2 Définitions

Phase d'action : Durant un tour, chaque joueur a une ou plusieurs chances d'activer ses officiers et de bouger et combattre avec les unités commandées par cet officier. A chaque fois qu'un joueur fait cela il a fait une phase d'action.

Actif : Le joueur qui est en train de faire une phase d'action est dit joueur actif, et les unités et officiers qui bougent et combattent durant cette phase

d'action sont des unités et des officiers actifs.

Zone : Une certaine portion de la carte est quadrillée par des lignes. Les unités bougent de zones en zones.

Commandant d'armée : L'officier qui commande tous les autres officiers de son camp, ainsi que les troupes lui appartenant.

Potentiel de combat : Le premier nombre sur les unités du jeu. Ce nombre représente la force de l'unité quand elle attaque ou se défend, exprimé par le terme Potentiel de combat.

Rayon de commandement : Chaque officier a un rayon de commandement, qui consiste au nombre de zones où cet officier peut théoriquement bouger à partir de son point de départ durant une seule phase d'action, prenant en considération son potentiel de mouvement, le terrain, et la présence d'autres unités sur la carte. Un officier commande une unité si cette dernière est incluse dans son rayon de commandement. Un commandant d'armée ne peut avoir que des officiers de formations que si ces derniers sont dans son rayon de commandement (4.2).

Détachement : Une sous-unité qui peut être détachée (21.2) de son unité mère.

Diagonalement adjacent : Les zones de la carte sont diagonalement adjacentes si leurs bords communs sont juste un

coin, avec aucun côté qui se touche.

Dés : Tous les jets de dés dans *Rome at War* sont faits avec des dés à six faces.

Ennemi : Se réfère à toutes les pièces appartenant au joueur adverse. Ainsi, toutes les unités carthagoises sont ennemies de toutes les unités romaines.

Formation : Toutes les unités appartenant au même officier. Chaque scénario spécifie quel officier commande quelles unités. Les unités sont activées (5.2) par formation, et peuvent juste recevoir un Bonus Tactique de Rang (6.2) de leur officier de formation ou du commandant d'armée. Le commandant d'armée commande généralement sa propre formation.

Fractions : Quand les règles requièrent de diviser un nombre (par exemple, quand la force de combat d'une unité est réduite de moitié), arrondissez toutes les fractions vers le haut. Par exemple, $2\frac{1}{2}$ devient 3, ainsi que $2\frac{1}{4}$. Si les règles requièrent des joueurs de diviser les potentiels de combat de plusieurs unités participant à la même attaque, ils doivent d'abord additionner les potentiels de toutes les unités participant au combat et ensuite diviser le total. Par exemple, si trois unités avec des potentiels de combat de 7, 3 et 2 attaquent une colline (force divisée par 2), leur potentiel de combat total sera de $12 \times 0.5 = 6$.

Ami : Se réfère à toutes les pièces appartenant au même joueur.

Commandé et non commandé :

Les unités qui sont « commandées » peuvent bouger et attaquer normalement. Les unités qui sont « non commandées » ont certaines restrictions, incluant le fait de ne pouvoir attaquer les unités ennemies (elles peuvent néanmoins se défendre) et ont un mouvement réduit (4.8).

Inactif : Le joueur qui ne conduit pas de phase d'action est dit joueur inactif, et toutes les unités et officiers lui appartenant sont des unités et officiers inactifs.

Indice d'initiative : Le second nombre sur les pièces d'officiers. Plus le nombre est élevé, meilleur il est. Une initiative d'un commandant d'armée correspond au nombre d'officiers de formation amis qu'il peut commander (4.4). Une haute initiative l'aide donc à activer ces officiers de formation en premier dans la phase d'ordre de bataille (5.1). Les officiers de formation avec une haute initiative ont une meilleure chance de se commander eux-mêmes si nécessaire (4.6).

Officiers : Une pièce de jeu avec une illustration d'un officier et ses serviteurs OU un insigne de nationalité, et deux nombres : un indice tactique et un indice d'initiative. Plusieurs officiers commandent des unités. Le commandant d'armée est un officier en lui-même.

Unité longue : Une pièce de jeu de double longueur qui représente de l'infanterie lourde et qui est sujette aux règles d'orientation.

Tirs : La compétence d'une unité d'attaquer une unité ennemie à une distance d'une zone ou de plusieurs, sans que les unités ennemies puissent répondre (à moins qu'elles aient aussi la possibilité de tirer). Toute unité avec un ou plusieurs javelots ou flèches dans le coin supérieur droit peut tirer (13.4).

Indice de moral : Le second nombre sur une pièce de jeu. C'est une expression de la cohésion et de l'expérience de l'unité. Plus le nombre est haut meilleur est le moral (10.0).

Potentiel de mouvement : Le maximum de points de mouvement (MPs) qu'une unité peut dépenser en un tour pour bouger d'une zone à une autre. Cela coûte un nombre variable de MPs pour entrer dans une zone et traverser un côté de zone, basé sur le terrain traversé (voir la table des effets de terrain). Chaque unité a un potentiel de mouvement standardisé (9.2).

Folie : Une possible attaque semi hasardeuse faite par un éléphant quand il est éliminé.

Portée : La distance en zones à laquelle l'artillerie et les unités de tir peuvent tirer.

Récupération : Une méthode par laquelle les unités endommagées peuvent récupérer des pas de pertes perdus (18.1).

Restes : Quand une unité longue perd suffisamment de pas, elle est réduite à une petite pièce de « reste ». Les restes sont traités comme de l'infanterie légère dans tous les cas, si ce n'est

qu'elles comptent comme infanterie lourde pour le décompte des points de victoire. Les restes peuvent redevenir des unités longues par l'intermédiaire de la récupération (18.1).

Ancienneté : Le commandant d'armée est plus ancien que les autres officiers. Les commandants en second sont plus anciens que les officiers de formation. Tous les officiers de formation ont la même ancienneté.

Petite unité : Une pièce de jeu de dimension simple représente tout type d'unité autre que l'infanterie lourde, ou un reste d'une unité d'infanterie lourde. Les petites unités ne sont pas soumises aux règles de flanc et d'orientation. Les officiers ne sont pas des unités.

Pas de pertes : Plusieurs unités sont représentées avec plusieurs niveaux de force. Chaque niveau est appelé un pas de perte. Des pas peuvent être perdus pour différentes raisons, généralement au combat (16.0). A moins qu'un scénario ne précise le contraire, installez chaque unité avec son plein potentiel de combat.

Indice tactique : Le premier nombre sur les pièces des officiers. Il additionne ce nombre au potentiel total de combat et au moral des unités dans sa zone qui sont sous son commandement (6.2).

Unités : Toute pièce qui n'est pas un officier. Toute unité a un potentiel de combat et un de moral. Les unités longues ont plusieurs pièces de jeu qui les

représentent à différents stades de potentiel de combat. Seulement une seule pièce d'unité est en jeu à la fois.

Type d'unité : Le type de troupe ou d'arme que la pièce de jeu représente.

Points de victoire (VPs) : Les règles spéciales de chaque scénario liste comment chaque camp gagne des points de victoire et combien il en faut pour gagner.

2.0 COMPOSANTS

2.1 Les pièces du jeu

(cf. p.3 du livre de règles)

Plusieurs pièces dans *Rome at War* représentent des officiers, et des unités qui ont pris part ou qui pourront prendre part aux batailles du jeu. Les pièces longues représentent l'infanterie lourde, qui sont les seules unités à avoir une orientation (8.0) et un flanc (8.3). Les petites pièces représentent les autres types d'unités, restes d'infanterie lourde, et les officiers.

Toutes les unités ont deux nombres au bas du coin gauche : le potentiel de combat et l'indice de moral. Tous les officiers ont deux nombres : l'indice tactique et l'indice d'initiative.

Les différents types de pièces sont les suivants :

Légion

Infanterie lourde armée d'épée avec un grand pouvoir de résistance. Les légions sont les unités les plus flexibles et ont quelques capacités spéciales (9.4). Les unités de légion sont

représentées par des pièces longues avec l'image de troupes armées d'épées dans une formation rectangulaire. Après avoir souffert un certain nombre de pas de pertes, une longue pièce de légion est retirées et remplacée par une petite pièce de reste (21.3).

Phalanges

Infanterie lourde armée d'épée ou de piques. Elles ont un très fort potentiel de combat initial mais perdent toute cohésion une fois désorganisées, et sont plus difficiles à manœuvrer (9.31). Les phalanges sont des pièces longues avec une image d'hommes armés de piques dans une formation rectangulaire. Elles ne peuvent pas être réduites à des restes (21.3).

Barbares

Infanterie lourde avec une variété d'armes et d'armures légères, généralement bonne pour une puissante poussée initiale mais avec une résistance moindre. Les barbares sont des pièces longues avec l'image d'hommes armés de lances dans une formation en coin. Ils peuvent ou pas être réduits à des restes (21.3).

Infanterie légère

Petites pièces décrivant des hommes à pied. L'infanterie légère est à classer comme des tirailleurs sans armure ou comme des restes d'unités d'infanterie longues (21.3). Ces unités ont souvent une capacité de tir (13.7).

Cavalerie lourde

Cavalerie entraînée pour le combat direct, blindée et armée avec des lances et des épées. Elles peuvent charger les unités ennemies (12.0). Les unités de cavalerie lourde ont un carré de couleur derrière leur potentiel de combat.

Cavalerie légère

Cavalerie entraînée pour le combat en tirailleur, généralement sans armure. Elles peuvent charger les unités ennemies (12.0).

Eléphants

Plusieurs animaux guidés par un mahout, avec conducteur armé et un mince écran de soldats à pied. Les éléphants peuvent charger les unités ennemies (12.0), mais sont néanmoins sujets à la folie (21.1), et les chevaux ne peuvent pas volontairement occuper la même zone qu'eux (9.5.4).

Chars

Plusieurs véhicules tirés par des chevaux avec un armement varié, et une possibilité de roues à faux. Ils peuvent charger les unités ennemies (12.0).

Artillerie

Engins de guerre pouvant tirer des carreaux, des pierres ou d'autres projectiles sur de longues distances. L'artillerie peut bombarder les unités ennemies (11.0). Le nombre encerclé sur l'unité d'artillerie est sa portée (11.2).

Archers

Infanterie légère avec arcs pour le combat à distance. Ils peuvent attaquer à plein potentiel lorsqu'ils tirent (13.4), à une portée en zones correspondant au nombre de flèches dans le coin supérieur droit de la pièce (par exemple, une unité d'archers avec trois flèches dans son coin supérieur droit peut tirer sur un ennemi situé jusqu'à trois zones de distance).

Archers à cheval

Cavalerie légère avec arc. Ils peuvent attaquer à plein potentiel lorsqu'ils tirent (13.7), à une portée correspondant au nombre de flèches dans le coin supérieur droit de la pièce de jeu. Ils ne peuvent pas charger (12.0).

Chameaux

Des cavaliers armés utilisent des chameaux à l'instar de chevaux. Les règles des scénarios spécifient s'ils ont une capacité de tir ou non. Seuls ceux sans capacité de tir peuvent charger une unité ennemie (12.0).

Officiers

Les officiers ont deux nombres : indice tactique et indice d'initiative. Le commandant d'armée a quelquefois une officier de remplacement au dos de son pion (18.23), alors que les autres ont une face « check initiative ». Les instructions des scénarios indiquent le commandant d'armée de chaque camp et quelle formation est commandée par quel officier. Certains officiers ne commandent

pas de formation. Ils additionnent seulement leur indice tactique aux unités de leur zone (6.2).

2.2 Carte

La carte est divisée en zones numérotées. Les pièces de jeu bougent d'une zone en zone comme des pièces d'échec sur un échiquier.

2.2.1 Adjacence diagonale

Les zones de la carte connectées seulement par un coin, avec aucune ligne entre elles, sont diagonalement adjacentes. Les zones diagonalement adjacentes sont ouvertes aux charges (12.0), aux mouvements (9.0), aux assauts (13.0), aux retraits (14.0), aux retraits forcés (12.6), aux charges rappelées (12.8) et aux tracés de commandement (4.2) seulement si les deux zones flanquant la diagonale sont libres d'officiers ou d'unités ennemies et ne contient pas de terrain impassable (voir la table des effets du terrain). Notez que dans le but pour une unité de charger à travers une diagonale, les deux zones flanquant ce point doivent être libre de terrain qui pourrait bloquer la charge (12.13).

2.2.2 Terrain

Certaines zones de la carte ont des terrains qui affectent le mouvement et le combat. La table des effets du terrain (TEC) liste tous les types de terrain qui apparaissent sur la carte et décrit leurs effets sur le mouvement et le combat.

2.3 Livret des scénarios

Chaque livret de scénarios comprend les règles spéciales

applicables seulement à ce jeu. Chaque scénario inclut ces propres règles spéciales, conditions de victoire, et les informations de mise en place pour toutes les unités et les renforts.

3.0 SEQUENCE DE JEU

Rome at War se joue en une série de tours. Chaque tour est découpé en un nombre variable de phases qui doivent être jouées dans cet ordre :

- 1. Phase météo.** Les joueurs déterminent les effets de la météo pour le tour (s'il y en a) à partir des règles spéciales du scénario.
- 2. Phase de renforts.** Les joueurs placent les renforts (19.0) sur la carte aux endroits spécifiés par les règles spéciales du scénario.
- 3. Phase de commandement .** Chaque joueur identifie quel officier de formation est dans le rayon de commandement du commandant d'armée (4.2). Le joueur possesseur place alors sous commandement un nombre d'officiers égal à l'initiative du commandant d'armée. Retourner les autres officiers sur leur face « Check initiative ».
- 4. Ordre de bataille.** Les joueurs lancent pour déterminer quel joueur sera le premier (5.1) pour ce tour.
- 5. Première phase d'activation.** Le premier joueur tente d'activer des officiers (5.2). S'il peut activer un officier, il choisit lequel et conduit une phase

d'action avec la formation de cet officier (5.4). S'il peut activer deux officiers ou plus, il doit terminer de bouger et de combattre avec les unités du premier officier avant d'activer un autre officier. S'il ne peut activer aucun officier, le jeu passe à la seconde phase d'activation.

6. Phase d'action. Lorsque un officier (quelque soit le camp) qui commande est activé, il peut conduire les actions suivantes :

A. segment d'artillerie. Les unités d'artillerie actives peuvent bombarder les unités ennemies (11.0).

B. segment de charge. Les unités actives éligibles peuvent charger les unités ennemies (12.0).

C. segment de mouvement. Les unités actives qui n'ont ni chargé, ni bombardé peuvent bouger (9.0).

D. segment d'assaut. Les unités actives (sauf l'artillerie) qui n'ont ni chargé ou bombardé peuvent mener un assaut sur les unités ennemies adjacentes (13.0).

Les officiers et unités hors commandement ont quelques restrictions (4.8). Aucun officier ou unité ne peut attaquer plus d'une fois par tour, mais tous peuvent se défendre s'ils sont attaqués (13.1).

7. Seconde phase d'activation. Le second joueur peut maintenant tenter d'activer ses officiers, et conduire une phase d'action avec chaque officier activé et sa formation (répéter les segments A à D

ci-dessus). S'il ne peut activer aucun officier et que le premier joueur échoue à le faire dans la première phase d'activation, alors toutes les phases d'activation pour ce tour sont terminées (procéder à la phase de récupération).

8. Troisième phase d'activation et suivantes.

Quand le second joueur termine sa phase d'activation, le premier joueur essaye d'activer un de ces officier qui n'a pas encore été activé ce tour. Les joueurs jouent en alternance tant qu'ils n'ont pas activés tous leurs officiers ou jusqu'à ce que les deux joueurs échouent sur deux tentatives d'activation consécutives (5.6).

9. Phase de récupération. Les deux joueurs tente de récupérer les pas perdus de leurs unités (18.1), remplacent les officiers éliminés (18.2), et détermine si leur armée déroute (18.3).

10. Nouveau tour. Retourner tous les officiers sur leur recto. Démarrer la phase météo du tour suivant.

4.0 COMMANDEMENT

Les unités peuvent bouger et se battre normalement si elles reçoivent des ordres de leurs officiers. Les officiers peuvent diriger leurs unités pour bouger et combattre s'ils reçoivent des ordres de leur commandant d'armée, ou s'ils prennent une décision de commandement par eux-mêmes.

4.1 Tracer une ligne de commandement

Le commandement émane du commandant d'armée et est tracé via les officiers de formation vers les unités de combat. A moins que les règles des scénarios disent le contraire, tous les officiers et unités sont automatiquement commandés le premier tour, ou au tour où ils entrent en jeu (dans le cas des renforts). Les règles normales de commandement s'appliquent à partir du deuxième tour.

4.2 Distance de commandement.

Chaque commandant d'armée et officiers de formations possèdent un rayon de commandement, qui est utilisé pour déterminer si il peut commander les officiers ou les unités qu'il dirige sous son commandement. De fait, si un officier peut bouger vers l'emplacement d'un officier ou d'une unité durant ce tour, il peut envoyer ses ordres par estafette.

4.21 Le rayon de commandement d'un officier est la distance en zones depuis sa zone de départ jusqu'où il peut théoriquement bouger dans n'importe quelle direction durant ce tour, sans excéder son potentiel de mouvement (9.2).

4.22 Le terrain et les limites de zone peuvent réduire le rayon de commandement, alors que les routes peuvent l'augmenter, et les unités ennemies et le terrain peuvent aussi le bloquer. Le rayon de commandement d'un officier peut néanmoins être plus grand dans une direction et réduit dans une autre, cela dépend de ce qu'il y a dans cette direction.

4.3 Commandement bloqué.

Le commandement ne peut être tracé à travers des zones ou limites qu'un commandant d'armée ou officier ne peut pénétrer ou traverser. Ceci inclus les zones contenant du terrain impassable (voir TEC) ou des troupes ennemies. Ainsi, une unité ennemie bloque une unité amie du rayon de commandement de son officier à moins que le rayon de commandement puisse légalement contourner cette unité ennemie. La même chose s'applique au commandant d'armée vers ses officiers.

Exemple : Un officier est localisé dans une zone contenant une route, qui commence dans cette zone et s'étend vers l'est sur dix zones. Son rayon de commandement sur la route est par conséquent de huit zones, du fait qu'il ait un potentiel de mouvement de 4 et cela coûte ½ MP pour entrer dans chaque zone connectée par la route.

Seul le terrain clair s'étend dans les autres directions sauf vers l'ouest. Donc, le rayon de commandement de l'officier dans les autres directions est de 4 sauf vers l'ouest. Seuls une zone de bois s'étend vers l'ouest. Son rayon de commandement vers l'ouest est seulement de deux zones, parce qu'il coûte 1+1 MP pour entrer dans chaque zone de bois.

S'il y a une unité ennemie sur la route à trois zones à l'est de l'officier, elle pourrait bloquer son rayon de commandement. Il pourrait alors tracer un rayon hors route, contournant l'unité ennemie et tenter de rejoindre la

route à nouveau s'il n'y a plus de blocage dans son rayon de commandement dans la limite de son potentiel de mouvement.

4.31 Quand vous tracez une ligne de commandement, comptez la zone par l'officier ou l'unité cible, mais pas la zone contenant l'officier ou le commandant d'armée exerçant ce commandement.

4.32 Un rayon de commandement peut être tracé à travers des zones reliées diagonalement (2.21).

4.4 Commandement des officiers

Durant la phase de commandement, chaque commandant d'armée peut placer sous son commandement un certain nombre d'officiers de formation égal à son indice d'initiative. Ainsi, un commandant d'armée avec une initiative de 3 peut placer sous ses ordres jusqu'à trois des ses officiers de formation durant la phase de commandement.

4.41 Restrictions

Un commandant d'armée peut placer sous ses ordres des officiers de formation présents dans son rayon de commandement durant la phase de commandement. Placer tout officier non commandé sur sa face « check initiative ». Chacun de ces officiers devra faire un jet d'initiative quand il sera activé pour essayer de commander (4.6).

Exemple : Plautius est le commandant d'armée romain. Les officiers romains actuellement sur la carte sont

Sentius et Vespasien. Sentius est dans le rayon de commandement de Plautius, mais Vespasien non. Donc Sentius peut être commandé par Plautius, mais Vespasien non. Retourner Vespasien sur sa face « check initiative ».

4.42 Durée

Les officiers placés sous le commandement du commandant d'armée restent dans cet état de fait durant tout le tour, même s'ils sortent du rayon de commandement (4.2).

4.5 Commandement des unités.

Toutes unités qui se trouvent dans le rayon de commandement de leur officier de formation durant la phase de commandement, sont commandées pour toute la durée du tour, tant que l'officier lui-même est commandé (4.4). Elles restent commandées même si elles bougent hors du rayon de commandement de leur officier de formation (elles ont reçues leurs ordres avant de bouger). Les unités qui sont en dehors du rayon de commandement de leur officier durant la phase de commandement restent non commandées pour la durée du tour même si elles réintègrent le rayon de commandement de leur officier durant le tour.

Exemple : Vespasien commande deux unités de la II légion. Durant la phase de commandement, une des unités de la II légion est dans le rayon de commandement de Vespasien mais l'autre non. L'unité qui est en dehors du rayon de commandement de Vespasien est

non commandée pour toute la durée du tour.

4.51 Les unités appartenant à un officier de formation qui est placé sur sa face « check initiative » durant la phase de commandement n'est commandée pour ce tour seulement si le jet d'initiative est réussi (4.6). Si ce n'est pas le cas, elles sont non commandées pour toute la durée du tour. Si une unité est attaquée avant que l'officier soit activé, faite le jet d'initiative de l'officier à ce moment si lui et ses unités sont commandés pour ce tour (et ainsi si ils peuvent se retirer ou contre charger quand ils sont attaqués). Les officiers qui ont fait un jet d'initiative plus tôt dans ce but peuvent resté activés pour le tour, mais s'ils échouent ils ne peuvent pas refaire un test pour commander dans le même tour.

4.52 Le commandant d'armée commande souvent lui-même une formation. Toute unité dans une formation commandée par le commandant d'armée ne peut être commandée que par lui, et doit se trouver dans son rayon de commandement durant la phase de commandement pour être commandée.

4.6 Initiative des officiers.

Quand un officier sur sa face « check initiative » est activé, jeter un dé et comparer le résultat avec son indice d'initiative. Si le résultat est inférieur ou égal à son initiative, il peut commander et lui et ses unités peuvent bouger et combattre normalement durant leur phase d'action. Si le résultat est supérieur que son initiative, lui et ses unités sont non

commandés pour le tour. Ils peuvent prendre une phase d'action mais sont restreints (4.8). Les commandants d'armée peuvent toujours commander. Un joueur ne fait jamais de jet pour leur permettre de commander.

4.7 Commandement des formations.

Durant une phase d'action, l'officier activé et toutes les unités de sa formation peuvent bouger (sauf s'ils sont bloqués par le terrain ou des unités ennemies), et peuvent combattre s'ils sont commandés. Aucun officier (y compris le commandant d'armée) ne peut activer une formation qui n'est pas la sienne. Aucun officier ou unité ne peut bouger ou attaquer plus d'une fois par tour, mais ils peuvent se défendre aussi souvent qu'ils sont attaqués.

4.8 Restriction des non commandés.

Les officiers et unités non commandés peuvent être activés, mais ne peuvent pas entrer dans des zones adjacentes à des zones occupées par l'ennemi. Ils doivent rester sur place s'ils démarrent leur activation adjacents à des unités ennemies (ils ne peuvent pas se retirer). Leur potentiel de mouvement est réduit de un (jusqu'à un minimum de un). Ils ne peuvent pas attaquer d'aucune façon, mais peuvent se défendre et retraiter normalement.

4.9 Commandement linéaire.

Les premières armées classiques étaient souvent formées en de très longues lignes représentant une seule unité (particulièrement les formations massives des

phalanges). Le commandement linéaire est seulement autorisé par les règles spéciales des scénarios, et autorisent un officier à donner des ordres aux unités de sa formation hors de son rayon de commandement. Les unités sont « en commandement linéaire » si elles réunissent les trois critères suivants :

1. Elles sont dans une zone adjacent à au moins une autre unité dans la ligne et en ligne droite (comme définie en 4.91). Aussi, toute unité longue doit être flanc à flanc, ce qui veut dire que la ligne imprimée sur chaque pièce de jeu doit pointer vers la zone occupée par l'unité suivante dans la ligne.
2. Toutes les unités de la ligne sont du même type : infanterie, cavalerie, chars ou éléphants. Les mixages sont interdits.
3. L'officier de formation doit occuper la même zone qu'au moins une des unité de la ligne.

4.91 Procédure.

La ligne doit être aussi droite que possible au moment de l'activation. Pour déterminer la droiture de la ligne, tirer un fil entre le centre de la zone de l'officier de formation et le centre de la zone à l'autre bout de la ligne (au choix du joueur). Toutes les unités adjacentes dans les zones où le fil passe font parties de la ligne (pour être sûr que les unités longues soient flanc à flanc). Les unités qui occupent des zones qui ne sont pas traversées par le fil ne font pas parties de la ligne. S'il y a un intervalle dans la ligne ou si une longue unité n'est pas flanc à flanc avec toutes les unités

longues adjacentes, alors toutes les unités au-delà de l'intervalle ou l'unité longue en question ne font pas parties de la ligne.

4.92 Mouvement.

Les unités en ligne peuvent bouger, mais toutes les unités en ligne doivent terminer leur mouvement adjacentes à la même unité à laquelle elles étaient adjacentes au départ.

5.0 ORDRE DE BATAILLE ET ACTIVATION

5.1 Ordre de bataille

Pour déterminer qui commence le tour en premier, chaque joueur lance un dé et additionne l'initiative de son commandant d'armée. Le joueur avec le plus haut total choisit quel joueur peut tenter d'activer une formation en premier (relancer les match nuls).

Exemple : Continuons l'exemple précédent, le joueur romain décide de jouer en premier et jette un autre dé. Il obtient 3 et soustrait ce résultat de l'initiative de Plautius qui est de 5. Le joueur romain peut activer $5-3=2$ formations.

5.21 Si le résultat est égal à l'initiative du commandant d'armée, le joueur peut activer une formation.

5.22 Si le résultat est plus grand que l'initiative du commandant d'armée, le joueur ne peut pas activer de formation pour le moment. Le joueur ennemi jette les dés pour faire ses activations à la place.

5.3 Deuxième et activations suivantes.

Quand le premier joueur termine d'activer toutes les formations allouées par son jet d'activation, son adversaire tente d'activer ses formations en faisant un jet contre l'initiative de son commandant d'armée. Les joueurs alternent les tentatives d'activation jusqu'à ce que toutes leurs formations aient été activées, ou bien qu'ils échouent sur des jets consécutifs. Si un des joueurs a activé toutes ses formations, l'autre joueur continue à faire des jets d'activation jusqu'à ce qu'il ait activé toutes ses formations ou bien ait raté deux jets consécutifs. Dans ce cas, toutes les activations pour ce tour se terminent et les joueurs procèdent à la phase de récupération (18.0).

5.4 Phases d'action.

Une fois qu'un joueur connaît combien de formations il peut activer, le joueur annonce quelles sont celles qu'il va activer et alors les actives une par une, dans l'ordre désiré. Quand une formation est activée, le joueur propriétaire peut bouger et combattre avec son officier (plus tout officier en second assigné à la formation) et toutes ces unités, et conduit les actions dans l'ordre suivant :

1. Bombardement d'artillerie
2. Charge
3. Mouvement
4. Assaut

Cette séquence d'actions est appelée phase d'action. Quand la phase d'action d'une formation est effectuée, tourner l'officier

d'un quart de tour pour montrer qu'il ne peut être activé de nouveau dans le même tour.

5.41 Les formations sont activées une à la fois. La première formation doit terminer toutes ses actions avant qu'une seconde puisse faire quoi que ce soit, etc.

5.42 Quand un officier sur sa face « check initiative » est activé, faire un jet contre son initiative pour déterminer si lui et ses unités sont commandés (4.6). Les officiers et unités qui sont non commandés sont restreints dans ce qu'ils peuvent faire durant leur phase d'action (4.8).

5.5 Activation requise.

Un joueur ne peut pas « passer ». Il doit activer le nombre de formations allouées par son jet d'activation. S'il n'a pas assez de formations inactives pour remplir son quota, il doit activer toutes ses formations non activées (5.2). Les unités et les officiers ne sont pas obligés de bouger ou combattre durant leur phase d'action-ils peuvent ne rien faire s'ils le désirent. Cependant, les unités ne peuvent être activées qu'une seule fois par tour, même si elles ne font rien durant leur phase d'action ou non.

5.6 Echecs consécutifs.

Si le jet d'un joueur est plus grand que l'initiative de son commandant d'armée quand il tente d'activer ses formations, et que l'autre joueur fait la même chose immédiatement après, alors toutes les phases d'action pour ce tour se terminent immédiatement. Procéder directement à la phase de récupération (18.0). La même chose arrive si un des joueurs a

déjà activé toutes ses formations et que l'autre joueur a fait deux jets consécutifs supérieurs à l'initiative de son commandant d'armée.

Exemple 1 : Le joueur romain est le joueur actif et jette un 5. L'empereur Valens est le commandant d'armée romain, et il possède une initiative de 4. Le joueur romain ne peut activer aucun officier. Le joueur wisigoth jette alors le dé et tire un 6. Fritigern est le commandant d'armée wisigoth, et il possède une initiative de 5. Les wisigoths ne peuvent pas non plus activer d'officiers, donc les joueurs procèdent immédiatement à la phase de récupération.

Exemple 2 : Le joueur romain a activé tous ses officiers. Le joueur perse tente d'activer ses officiers et échoue, faisant des jets supérieurs à l'initiative de son commandant d'armée. Du fait que le joueur romain n'a plus d'officiers à activer ce tour, le joueur perse a une chance supplémentaire. S'il échoue de nouveau, les joueurs doivent immédiatement procéder à la phase de récupération.

5.7 Officiers morts.

Dans un tour donné, si un officier de formation est éliminé avant d'être activé, alors sa formation ne peut pas procéder à sa phase d'action durant ce tour (les unités ne peuvent ni bouger, ni attaquer). Remplacer l'officier mort par un nouvel officier qui prendra le commandement des unités de l'officier mort, durant la phase de récupération (18.2). Le nouvel officier peut activer sa

formation normalement à partir du tour suivant.

5.71 Paroles de mourant.

Si un commandant d'armée est éliminé, le joueur propriétaire peut tenter d'activer un « comme non activé » officier de formation dans le tour en cours, en utilisant l'initiative du commandant d'armée éliminé moins un. Si le commandant d'armée est éliminé avant d'avoir été activé, sa formation ne peut être activée ce tour.

5.72 Nouveau commandant d'armée.

Un commandant d'armée éliminé peut être remplacé durant la phase de récupération (18.2).

6.0 OFFICIERS

Chaque officier a deux indices : Tactique et Initiative. Les officiers incluent les commandants d'armée, les officiers intermédiaires (seulement présents dans certains jeux), les officiers de formations, et d'autres qui peuvent faire partis ou pas de formations spécifiques. Certains types d'officiers spécialisés (druides, etc.) apparaissent seulement dans certains jeux, et ont des règles spéciales qui ne s'appliquent qu'à eux (voir le livre des scénarios).

6.1 Mouvement des officiers.

Un officier peut bouger quand sa formation est activée. Un commandant d'armée ou un officier intermédiaire peut bouger quand une des formations qu'il commande est activée. Dans tous les cas, chaque officier ne peut bouger qu'une fois par tour. Les

officiers payent le même nombre de points de mouvement que l'infanterie ou la cavalerie pour chaque zone où il entre (voir TEC).

6.2 Les officiers au combat.

Si un officier est dans la même zone qu'une unité qui attaque ou se défend durant un assaut ou une charge (mais pas pendant un bombardement d'artillerie), il additionne son indice tactique à son potentiel de combat. Quand plusieurs unités sont présentes, il le rajoute une fois pour tout le groupe, pas par unité. Seul l'officier le plus ancien ajoute son indice tactique s'il y a plusieurs officiers dans une zone (au choix du joueur si plusieurs officiers de même niveau sont présents).

6.21 Un officier ne peut pas ajouter plus que le total des points de combat modifiés des unités dans sa zone (après l'ajout des modificateurs de terrain, des modificateurs de flanc et d'arrière, etc.), si son indice tactique est supérieur.

Exemple : Une unité de cavalerie légère parthe (force 2) et l'officier Surenas (indice tactique 3) attaquent ensemble. Surenas ne peut additionner que 2 à l'attaque, pour un total de force de 4. Si l'unité dans sa zone avait eu une force totale de 3 ou plus, Surenas aurait pu ajouter son indice tactique total de 3 à l'attaque.

6.22 Ne pas doubler l'indice tactique d'un officier lors d'une charge (12.0). Diviser le par deux si toutes les unités dans sa zone tirent (13.4), à moins que toutes

les unités qui tirent ne soient des archers ou des archers montés.

6.23 Si un officier n'est pas le commandant de l'armée ou l'officier de la formation des unités dans cette zone, il peut ajouter un maximum de un point à la force totale de combat, même si son indice tactique est supérieur (à moins que les règles spéciales d'un scénario disent le contraire).

6.3 Blessures des officiers.

Quand des unités dans une zone subissent une ou plusieurs pas de perte au combat, le joueur propriétaire jette deux dés pour chaque officier présent avec elles. Ajouter un au résultat si l'officier accompagne une charge de cavalerie (12.0), et ajouter deux si toutes les unités dans la zone avec l'officier sont éliminées. Sur un résultat modifié de 11 ou plus, éliminer l'officier (5.7).

6.31 Si l'officier survit mais que toutes les unités sont éliminées, bouger le instantanément (cela ne coûte pas de points de mouvement, mais il ne peut pas traverser des terrains impassables ou des unités ennemies) vers l'unité amie la plus proche (au choix du joueur ennemi si plusieurs unités sont équidistantes). Si l'officier ne peut pas bouger, éliminez le.

6.32 Les officiers éliminés (inclut le commandant d'armée) peuvent être remplacé durant la phase de récupération.

6.4 Officiers seuls.

Si un officier est seul dans une zone et qu'une unité ennemie y entre, déplacez le dans une zone

adjacente (au choix du joueur propriétaire) qui ne contient pas d'unité ennemie ou de terrain impassable. Si le déplacement n'est pas possible, éliminer l'officier. Si toutes les unités d'une formation sont éliminées mais que l'officier survive, il reste en jeu et est éligible pour être désigné comme nouvel officier d'une autre formation amie qui a perdu son officier (18.2).

7.0 EMPILEMENT ET CONFORMATION

7.1 Empilement

Plus d'une unité peut occuper une zone en même temps. Cela s'appelle « l'empilement ». L'empilement est limité à un certain nombre de points d'empilement par zone. Chaque type d'unité compte pour un certain nombre de points d'empilement comme suit :

Infanterie lourde (unités longues) : 4

Cavalerie (tous types), archers montés, éléphants, chars : 3

Infanterie légère, archers, restes, artillerie : 2

Officiers : 0

Les points d'empilement sont standards pour chaque type d'unité. Ainsi, une unité longue = 4 points d'empilement même si elle a pris des pas de perte ou non.

7.11 Limites d'empilement

Chaque zone sur la carte peut contenir jusqu'à six points d'empilement à moins d'avoir un

nombre encerclé. Une zone avec un nombre encerclé peut contenir un nombre de points d'empilement égal au nombre dans le cercle. Les règles spéciales des scénarios peuvent désigner d'autres zones qui peuvent contenir plus ou moins que six points d'empilement.

7.12 Unités mixées.

Seul les officiers peuvent être placés sur le dessus des longues unités. Toutes les autres unités peuvent s'empiler en une pile tant que la pile tient physiquement dans la zone (7.3) et ne stationne pas sur une unité longue.

7.13 Mouvement et empilement.

Un empilement ne doit pas affecter le mouvement aussi longtemps que les unités bougent à travers une zone, quand elles sont combinées avec d'autres unités déjà présentes dans la zone, elles ne doivent pas causer un dépassement de limite d'empilement. Une unité longue ne peut pas utiliser de mouvement routier (9.32, 9.6) pour entrer dans une zone contenant déjà une autre unité longue.

7.2 Sur empilement

Si à un moment une zone contient plus de points d'empilement que la limite autorisée, c'est un sur empilement. Les unités en sur empilement dans la zone subissent les conséquences suivantes :

7.21 Bouger les unités.

Si une unité en sur empilement bouge pour n'importe quelle raison (mouvement, retrait, etc.), ou si le fait d'aller dans la zone

cause un sur empilement, le joueur propriétaire doit faire une des choses suivantes :

- Arrêter son mouvement et la laisser dans la zone en sur empilement. Il ne peut plus bouger jusqu'au prochain tour. Si il laisse deux ou plus d'unité longues qui ne soient pas de la légion dans la même zone de sur empilement, aucune des unités longues ne peut bouger jusqu'au prochain tour (même si elles n'ont pas encore bougé durant ce tour). Les unités en Retraite (12.6) et en retrait (14.0) peuvent exercer cette option.
- Gardez vous de bouger l'unité (assumer cela comme des points de mouvement restant). Une unité dans la zone de sur empilement autre que les unités qui bougent (au choix du joueur propriétaire) doivent prendre un pas de perte. Si une unité d'infanterie lourde qui ne bouge pas est présente, elle doit prendre la perte.

7.22 Combat.

Seul un nombre de points d'empilement égal à la limite d'empilement de la zone peut se défendre contre une charge ou un assaut (le joueur propriétaire quelles sont les unités qui défendent). Cependant, toutes les unités dans la zone peuvent prendre un pas de perte normalement (16.0). De plus, si une zone en sur empilement est chargée ou prise d'assaut, ou est bombardée par de l'artillerie, ajouter un au résultat pour chaque dé jeté par l'attaquant.

Exemple : Une unité longue de légion occupe une zone avec deux infanteries légères et une cavalerie lourde. Cela fait un total de 11 points d'empilement, donc la zone est en sur empilement. Si la zone est attaquée, jusqu'à six points d'empilement pourront se défendre. Cela peut être la légion et une unité d'infanterie légère (4+2), une infanterie légère et la cavalerie lourde (2+3), ou les deux infanteries légères (2+2). Les autres unités ne peuvent pas se défendre, mais peuvent subir des pas de pertes si la zone en subit. L'attaquant ajoute un à chaque dé qu'il lance.

7.3 Conformation des unités.

Une unité peut entrer ou occuper une zone dans laquelle elle peut seulement être physiquement. Une pièce de jeu ne peut pas être placée dans une zone si elle doit chevaucher une zone adjacente (exception : 9.3.2). Certaines zone sont constituée de façon telle que seules les unités longues puissent les occuper d'une certaine façon.

Exemple : (voir illustration dans livret de règles page 8 première colonne).

Dans l'illustration ci-dessous, la zone 130 est assez grande pour recevoir l'unité, mais l'unité ne peut pas faire face au nord ou au sud car elle chevauche les limites de la zone 130.

7.4 Exceptions.

Une unité longue bougeant le long d'une route peut s'étendre dans une zone adjacente le long de la route (9.32). L'unité longue qui occupe quand même seulement une zone (la zone où

elle a bougé en dernier) et tous de ses 4 points d'empilement sont comptés dans cette zone. Elle ne peut pas être attaquée dans ou prise d'assaut hors de la zone additionnelle dans laquelle elle s'étend du fait du mouvement le long de la route. Les zones sur le bord de carte qui sont trop petites pour contenir des unités longues sont considérées comme s'étendant en dehors de la carte, donc les unités longues peuvent les occuper tant qu'elles ne traversent pas la limite de leur zone sur la carte.

8.0 ORIENTATION

L'orientation est la direction dans laquelle le front d'une unité longue (la moitié supérieure de l'unité, au-dessus de la ligne qui la traverse) pointe. L'orientation ne s'applique pas aux petites unités dans aucun cas. Lors de la mise en place du jeu, chaque joueur décide comment orienter ses propres unités, dans la limite de l'espace qu'elles occupent.

8.1 Front, arrière et flanc.

La ligne qui court dans la longueur d'une unité longue sépare le front de l'arrière de l'unité. La zone adjacente devant le front de l'unité est le front de l'unité. La zone adjacente à la ligne qui traverse l'unité est le flanc de l'unité. La zone qui est adjacente à l'arrière de l'unité est son arrière.

Exemple : (voir illustration page 8 du livret de règles deuxième colonne).

La ligne de cette unité est étendue pour bien illustrer son orientation. Les zones 117 et 118

sont le front de l'unité ; Les zones 129 et 131 sont ses flancs ; Les zones 135 et 136 sont son arrière.

8.2 Orientation toutes directions.

Les unités longues qui occupent des zones fortifiées (désignées par les règles des scénarios) sont considérées comme étant orientées dans toutes les directions et n'ont ni flancs ni arrière. Toutes les zones adjacentes à une telle zone sont considérées comme étant le front de l'unité.

8.3 Combat de flanc et de l'arrière.

Lorsqu'une unité longue attaque ou est attaquée par une unité ennemie sur le flanc ou l'arrière, les choses suivantes se passent :

- Toutes unités ennemies sur le flanc ou l'arrière de l'unité longue ajoutent un au résultat pour chaque dé jeté.
- Le potentiel de combat de l'unité longue est réduit à un pourcentage de son potentiel actuel, dépendant de son type d'unité et de la position de l'unité ennemie avec qui elle combat :
(voir tableau page 8 du livret des règles troisième colonne).
Si les unités ennemies combattent l'unité longue à la fois sur les flancs et l'arrière, réduire le potentiel de combat au pourcentage « arrière » comme listé dans le tableau.

8.4 Unités longues multiples.

Si plus d'une unité longue occupe la même zone, elles peuvent faire face dans différentes directions

tant qu'elles remplissent les conditions de conformation (7.3). Elles peuvent faire face dans la même direction et combattre normalement même si une à un front différent des autres, et sujettes aux limites d'empilement de combat (7.22).

8.5 Bords de carte.

Le bord de carte n'est pas le bord du monde, et les unités dans les zones le long du bord de carte ne peuvent se protéger en orientant leurs flancs ou leur arrière vers le bord de la carte. Si le jeu se concentre sur le bord de carte, les joueurs peuvent fixer la situation d'une de ces deux façons :

Carte flottante : Bouger les unités sur la carte du même nombre de zones dans une direction qui fait qu'elles bougeront du bord vers le centre.

Bord de carte pénalisant :

Toutes les attaques frontales sur des unités longues le long du bord de carte sont traitées comme des attaques de flanc (8.3), à moins que ce soit le premier tour et que les unités attaquantes soient mise en place là par les instructions du scénario, ou à moins que l'unité est un renfort et elle est attaquée sur un bord de carte lors du tour où elle entre en jeu.

Pour utiliser l'option « carte flottante », les deux joueurs doivent être d'accords avant de commencer le jeu. Si ce n'est pas le cas, ils doivent utiliser alors l'option « bord de carte pénalisant ».

9.0 MOUVEMENT

Durant le segment de mouvement, un joueur peut bouger tous ces officiers actifs et ses unités qui ne bombardent pas (11.0) ou chargent (12.0) plus tôt dans la même phase d'action. Les unités non commandées (4.8) et les unités bougeant dans des zones en sur empilement (7.2) ont quelques restrictions. Les unités ne doivent jamais entrer dans des zones contenant des unités ennemies, quelque soit la limite d'empilement de la zone.

9.1 Procédure.

Les unités et les officiers bougent chacun leur tour de zone en zone. Chaque unité paye des points de mouvement (MPs) de son potentiel de mouvement pour entrer dans chaque zone, comme noté sur la table des effets de terrain (TEC). Les unités peuvent bouger en diagonal à moins d'être bloqué par des unités ennemies ou du terrain (2.21).

9.2 Points de mouvement.

Les points de mouvements sont standardisés en fonction du type d'unité ci-dessous :

Officiers, Cavalerie lourde et légère, archers montés et chars : 4

Chameaux et éléphants : 3

Artillerie : 1

Toutes les autres unités : 2

Une unité ne peut pas excéder son potentiel de mouvement pendant son segment de mouvement à moins qu'elle ne bouge que d'une seule zone. Une

unité peut toujours bouger que d'une zone durant son segment de mouvement, sans tenir compte du coût en points de mouvement, à moins que les règles du scénario disent le contraire. L'avance (15.0), les retraits (14.0), les retraites forcées (12.6), les poursuites (12.7) et les recul après un rappel de charge (12.8) ne coûtent pas de points de mouvement.

9.3 Mouvement et orientation.

Quand une unité longue bouge, avance, se retire ou retraite, elle n'est pas tenue de bouger dans la direction où elle fait face (elle peut se déplacer sur le côté ou vers l'arrière), et elle peut changer la direction de son orientation. Bouger sur le côté, en arrière ou changer d'orientation ne coûte pas de point de mouvement supplémentaire, sauf pour les phalanges.

9.31 Mouvement des phalanges.

Les phalanges consistent en un groupement compact de soldats avec de longues et lourdes lances. Tout mouvement autre que vers l'avant était difficile sans emmêler les lances et mettre l'unité en désordre. Par conséquent, chaque phalange doit payer un MP additionnel chaque fois qu'elle change d'orientation ou bouge dans une zone sur ses flancs ou son arrière. La phalange peut bouger directement devant elle ou en diagonal dans les zones sur son front (8.1) au coût de point de mouvement normal. A noter, comme les autres unités, une phalange peut toujours bouger d'une zone sans dépense de points de mouvement.

9.32 Mouvement sur route et chemins.

Les unités longues bougeant le long d'une route ou d'un chemin au taux de mouvement des routes et chemin (9.6) doivent s'aligner avec la route avant de bouger et restent alignées le long après leur mouvement. Aligner la pièce de jeu le long de la route ; elle peut chevaucher dans la zone adjacente où la route ou le chemin va, mais ne peut occuper que la zone où elle a bougé le plus récemment. Toute attaque sur une unité longue alignée le long d'une route ou d'un chemin est traitée comme une attaque de flanc, sans tenir compte de la direction de l'attaque (8.3). Les unités longues ne sont pas tenues d'utiliser leur potentiel de mouvement de route ou chemin si elles traversent une zone contenant une route ou un chemin-elles peuvent annuler la vulnérabilité d'une attaque de flanc en faisant face à n'importe quelle direction et ignorer les routes et chemins quand elles calculent le coût en points de mouvement (voir la TEC). Les petites unités n'ont pas d'orientation et peuvent utiliser le mouvement sur route sans pénalité.

9.4 Réalignement d'une ligne de légion

Des paires d'unités de légions adjacentes et amies peuvent échanger leur place durant le segment de mouvement (elles peuvent changer d'orientation si elles le désire en même temps qu'elles change de place). Les deux unités doivent être activées et commandées, appartenir à la même formation, et commencer leur segment de mouvement dans

des zones adjacentes l'une de l'autre. Changer de place coûte la totalité du potentiel de mouvement des deux unités, mais n'encourt pas de pénalité de sur empilement.

9.5 Restrictions.

9.51 Commandement.

Les unités non commandées ont leur potentiel de mouvement réduit de un (mais n'est jamais inférieur à un).

9.52 Mouvement bloqué.

Les unités ne peuvent jamais entrer dans des zones contenant une ou plusieurs unités ennemies (un ou plus d'un officier ennemi ne bloque pas le mouvement). Une unité ne peut pas bouger diagonalement si une zone sur l'autre côté du point de jonction de deux zones en diagonal est occupée par des unités ennemies ou contient du terrain où l'unité ne peut pas entrer (terrain impassable ou terrain pour lequel l'unité n'a pas assez de points de mouvement pour y entrer). Des unités peuvent entrer dans des zones contenant d'autres unités amies, mais en tenant compte des règles de sur empilement (7.2).

9.53 Infanterie lourde.

Les unités longues activées qui commencent leur segment de mouvement adjacentes (mais pas de façon diagonale) à une ou plusieurs unités légères ennemies ont leur potentiel de mouvement réduit de un (mais jamais inférieur à un). La même chose s'applique aux unités longues activées qui commencent leur segment de mouvement adjacentes à la partie frontale

(mais pas diagonalement)
d'unités longues ennemies.

9.54 Elephants et chevaux.

Les chevaux détestent et ont peur des éléphants. La cavalerie lourde, la cavalerie légère, les archers montés et les chars ne peuvent jamais entrer dans une zone contenant un ou plusieurs éléphants amis. Les éléphants peuvent entrer dans des zones contenant des unités montées, mais cela force chaque unité montée dans la zone à faire un test de moral. Chaque unité teste individuellement sous son propre moral (ne pas utiliser le moral de zone, 10.2) ; ne pas appliquer les modificateurs des officiers. Chaque unité montée qui obtient un résultat supérieur à son moral subit un pas de perte.

Les chameaux ne sont pas sujets à cette règle. Ils peuvent entrer et occuper des zones contenant des éléphants amis sans pénalité (sans compter les limites d'empilement).

9.55 Officiers.

Les officiers payent les mêmes MP que l'infanterie ou la cavalerie pour chaque zone où ils entrent, voire moins (Voir la Tables des Effets de Terrains).

9.6 Routes et chemins.

Pour bénéficier du mouvement sur route ou sur chemin, le mouvement doit suivre les routes et chemins à travers les limites de zones qu'ils traversent. Pour bouger entre des routes et des chemins qui ne sont pas connectés entre eux par des routes ou des chemins ne compte pas comme des mouvement sur route ou chemin.

9.61 Une unité dépense $\frac{1}{2}$ MP pour chaque zone où elle bouge le long d'une route, et 1 MP pour chaque zone où elle bouge le long d'un chemin.

9.62 Les routes et chemins annulent les effets du terrain dans les zones et sur les limites qu'ils traversent (tant que le mouvement suit les routes et chemins), mais pas pour les combats.

9.63 Les unités ne peuvent pas utiliser le mouvement sur route ou chemin (ou aucun bénéfice s'y rapportant) pour entrer dans une zone adjacente à une unité ennemie.

9.7 Ponts et gués.

Les ponts permettent aux unités de bouger avec le potentiel de mouvement des routes ou chemins à travers une zone de rivière et à travers une limite de ruisseau. Traverser un gué coûte 1MP additionnel à moins que les règles spéciales du scénario disent le contraire. Attaquer à travers un pont fait décroître le potentiel de combat total de 50%. Tout autre effet sont ceux de la zone et/ou des limites de terrain traversées par le pont ou le gué (voir la TEC).

9.8 Sortir de la carte.

Les unités peuvent sortir de la carte durant le segment de mouvement, mais ne peuvent pas revenir en jeu. A moins que les instructions du scénario ne disent le contraire, attribuer la moitié de la valeur des VP des unités sorties (pas les officiers) au bénéfice du joueur adverse.

10.0 MORAL

10.1 Moral des unités.

Le second nombre sur les pièces de unités du jeu est la valeur de moral. Le moral affecte le combat et la récupération (18.1).

10.2 Moral de zone.

Chaque zone contenant des unités a une valeur de moral dans le but du combat. Une valeur de moral de zone se calcule de la façon suivante :

Plusieurs unités longues sont présentes : Utiliser le moral de l'unité longue avec les plus de pas de pertes. S'il y a égalité, alors utiliser le moral de l'unité avec le plus haut potentiel de combat. S'il y a encore égalité, le joueur peut décider d'utiliser le moral de l'unité qu'il désire.

Une seule unité longue est présente : Utiliser le moral de l'unité longue.

Il n'y a pas d'unité longue présente : Utiliser le moral moyen (arrondi au supérieur) de toutes les unités dans la zone.

Modificateurs :

- Additionner l'indice tactique de l'officier le plus ancien dans une zone pour le moral de zone. Si le seul officier dans une zone n'est pas le commandant d'armée ou un officier de formation de l'unité présente, le maximum qu'il peut ajouter est +1.
- Soustraire un du moral de zone si le commandant d'armée original des unités a été éliminé.

- Soustraire un du moral de zone durant les combats si la plus grande des unités longues présente est attaquée de flanc ou de l'arrière (8.1).

10.3 Tests de moral.

Quand une zone contenant des unités inactives est chargée (12.0) ou prise d'assaut (13.0), jeter un dé et comparer le résultat au moral de zone (10.2). Si le résultat est inférieur ou égal au moral de zone, alors il n'y a pas d'effets. Si le résultat est supérieur au moral de zone, alors l'unité individuelle dans la zone qui a le moral le plus bas prend un pas de perte (au choix du joueur si plusieurs unités ont le même moral). Cela s'applique avant que le combat soit résolu (voir 12.2 et 13.1).

10.4 Exceptions aux tests de moral.

Les unités en défense qui sont assaillies uniquement par des tirs (13.4) n'ont pas de test de moral à effectuer. Les unités actives n'ont jamais de test de moral à effectuer (mais elles peuvent être amenées à effectuer d'autres types de test de moral, par exemple, lors d'une poursuite (12.7) ou quand des éléphants entrent dans la zone avec des unités avec des chevaux, 9.54).

11.0 BOMBARDEMENT D'ARTILLERIE

Durant le segment d'artillerie, les unités d'artillerie actives qui sont commandées peuvent bombarder les zones occupées par des unités ennemies se trouvant dans leur

portée (11.2) et leur ligne de vue (17.0).

11.1 Procédure.

Chaque unité d'artillerie activée peut tirer sur une zone dans sa portée et ligne de vue (elle ne peut pas diviser son tir entre plusieurs zones). Plusieurs unités d'artillerie activées peuvent tirer dans la même zone ou différentes zones comme elles le désirent. Pour chaque zone cible, le joueur qui bombarde additionne les potentiels de toutes les unités d'artillerie qui tirent (appliquant tout modificateur pour le terrain – voir TEC), jette un nombre de dés égal à leur potentiel de combat total, et ajoute tout modificateur de jet applicable (11.3). Chaque résultat modifié de 6 ou 7 est une touche. Chaque touche inflige un pas de perte à une unité dans la zone cible. Les unités ciblées ne peuvent pas se retirer pour éviter le bombardement (14.0).

11.2 Portée.

La portée d'une unité d'artillerie (le chiffre cerclé sur la pièce de jeu) est la distance maximum en zones à laquelle l'unité d'artillerie peut tirer. Quand on détermine la portée, compter la zone cible mais pas la zone occupée par l'unité d'artillerie.

11.21 Si une unité d'artillerie est à une élévation supérieure que sa cible (sur une tour ou une élévation, ou une zone de colline fortifiée), ajouter un à la portée.

11.22 L'artillerie dans les bois ou marais denses ne peut tirer seulement que dans une zone adjacente.

11.3 Modificateurs aux dés.

Ajouter un au résultat pour tout dé jeté par une unité d'artillerie dans les circonstances suivantes (maximum +1 pour chaque dé) :

- L'artillerie tire sur le flanc ou l'arrière d'un défenseur (8.1).
- La zone cible est sur empilée (7.2).

11.4 Cibles prioritaires.

L'artillerie peut tirer sur n'importe quelle unité à portée à moins que des unités ennemies soient dans une zone adjacente et qu'il n'y a pas de terrain bloquant sur les limites intervenantes (17.2). Dans ce cas, l'artillerie ne peut pas tirer mais si elle bombarde elle doit tirer sur les unités adjacentes (au choix du joueur possédant l'artillerie si les ennemis sont dans de multiples zones adjacentes).

12.0 CHARGES

La cavalerie lourde active, la cavalerie légère, les éléphants et les chars qui sont commandés peuvent charger des unités ennemies durant le segment de charge. Quelquefois, les chameaux peuvent aussi charger, s'ils y sont autorisés par les règles spéciales des scénarios. Chaque charge doit cibler une seule zone, mais différentes unités peuvent charger la même zone à partir de différentes directions simultanément.

12.1 Requis de charge.

12.11 Distance et mouvement.

Chaque unité chargeant doit démarrer le segment de charge dans une zone qui doit être de deux à quatre zones de la zone ciblée, et à l'intérieur du potentiel de mouvement de l'unité pour arriver adjacente à la zone ciblée. Une unité chargeant ne peut pas démarrer le segment de charge dans une zone qui est adjacente à la zone cible (incluant les zones adjacentes diagonalement). Elle doit bouger directement vers la zone cible et finir son mouvement adjacente à celle-ci. Le chemin parcouru par l'unité chargeant ne peut seulement passer à travers des zones qui se trouvent le long d'une ligne droite tracée entre le centre de la zone de départ et le centre de la zone cible.

12.12 Charge diagonale.

Les unités chargeant peuvent seulement traverser les points diagonaux adjacents si deux zones flanquant la limite diagonale ne contient ni unité ennemie ni terrain interdit (12.13).

12.13 Terrain interdit.

Les unités chargeant ne peuvent pas entrer dans des zones contenant des villes, rivières, ruisseaux, bois, terrain accidenté, ou marais. Les unités occupants des zones contenant ces types de terrain ne peuvent pas être chargées.

12.14 Pentas.

Des unités peuvent charger vers le bas d'une pente (à travers une limite de pente depuis une

élévation ou une colline fortifiées dans une zone de terrain clair) mais pas vers le haut d'une pente (à travers une limite de pente à partir d'une zone de terrain clair vers une élévation ou une colline fortifiée). Des unités ne peuvent pas charger une zone occupée par des unités ennemies si la limite de cette zone faisant face à l'unité chargeant est une limite de pente, quelque soit la direction de la pente.

12.15 Unités amies.

Les unités chargeant ne peuvent pas entrer dans des zones occupées par d'autres unités amies. Un officier seul ne bloque pas une charge.

12.16 Autres actions.

Les unités et officiers qui chargent ne peuvent pas bouger durant le segment de mouvement ou attaquer durant le segment d'assaut. Ils peuvent se défendre, se retirer (14.0), retraiter devant une charge ennemie (12.6), et avancer (15.0) normalement.

12.17 Les unités chargeant et les unités défendant contre une charge ne peuvent pas utiliser le tir de projectiles (13.7).

12.2 Procédure.

Résoudre les charges faites par toutes les unités dans une zone ; si des unités d'autres zones chargent la même zone cible, résoudre chaque groupe de charge séparément (le joueur qui charge décide quelle charge il résout en premier). Si une charge de groupe élimine toutes les unités dans la zone cible ou les force toutes à retraiter (12.6), les autres charges de groupe sont perdues, et les autres groupes ne

sont pas habilités à poursuivre des unités en retraite (12.7).

1. Le joueur qui charge bouge toutes les unités chargeant dans les zones adjacentes à la zone cible.
2. Le joueur défenseur fait un test de moral (10.3) pour la zone cible et prend un pas de perte si le test échoue.
3. Le joueur défenseur décide s'il se retire (14.0) ou contre-charge (12.5) avec les unités éligibles (il n'est pas obligé de faire la même chose avec toutes les unités éligibles). Les unités poursuivies (12.7) ne peuvent pas contre-charge, mais peuvent se retirer.
4. Si des unités restent dans la zone cible après un test de moral et des retraits, et si aucune unité ne contre-charge, le joueur défenseur totalise la force de toutes les unités dans la zone cible. Appliquer tout modificateur de force (12.31) et ajouter l'indice tactique de l'officier le plus ancien dans la zone cible (6.2).
5. Le joueur défenseur jette un nombre de dés égal à la force de combat modifiée de la zone cible. Chaque résultat de 6 est une touche sur les unités chargeant. Les unités chargeant prennent un pas de perte pour chaque touche qui leur est infligée (16.0).
6. Le joueur qui charge totalise la force de ses unités survivantes et ajoute l'indice tactique de son plus ancien officier qui charge avec elles (6.2 ; au choix du joueur qui charge si deux officiers de même grade sont présents). Il jette un nombre de dés égal à la force totale modifiée de ces unités et

ajoute tout modificateur au dé pour chaque dé jeté (12.33). Chaque résultat modifié de 6 ou 7 est une touche. Les unités défensives prennent des pas de perte pour chaque touche infligée (16.0).

Toutes les unités chargeant qui sont rappelées (12.8) bouge d'une zone en arrière depuis la zone chargée, reculant le long de leur route de charge. Retraiter les unités défendantes qui sont forcées de reculer (12.6), et résoudre les avances après combat (15.0) et les poursuites (12.7) par les unités chargeant.

12.3 Modificateurs aux charges.

12.31 Force des défenseurs.

Réduire la force de combat des unités défendantes d'infanterie, d'artillerie, de cavalerie légère et de chars de 50%.

Doubler le potentiel de combat des phalanges en défense si elles sont chargées de front (8.1).

Doubler le potentiel de combat des éléphants à moins que les unités chargeant ne comprennent des éléphants.

12.32 Force des attaquants.

Doubler le potentiel de combat des unités de cavalerie lourde, des chars et des éléphants qui chargent.

Faites les réductions listées sur la TEC pour le terrain dans la zone attaquée et la limite de la zone cible attaquée.

12.33 Modificateurs de jets de dés de l'attaquant.

Ajouter un au résultat pour chaque dé jeté par les unités chargeant dans chacune des circonstances suivantes (maximum +1 pour chaque dé) :

Les unités chargeant attaquent le flanc ou l'arrière d'au moins une unité ennemie (s'applique seulement aux unités chargeant actuellement le flanc ou l'arrière, pas à celles attaquant le front, 8.1).

Le moral de zone des unités chargeant est deux fois celui de la zone défendante (10.2).

La zone cible est en sur-empilement (7.2).

Les unités se défendant contre une charge ne reçoivent jamais aucun modificateur de jet de dé.

12.4 Limitation des défenseurs.

Chaque unité défendant peut combattre des unités ennemies qui chargent depuis une seule zone. Si le défenseur est chargé simultanément depuis plusieurs zones, chaque unité défendant doit choisir une zone contre laquelle elle doit se défendre (elle ne doit pas diviser sa force). Toutes unités défendantes dans la zone cible sont susceptibles aux effets de combat infligés par toutes les unités qui chargent, pas seulement à celles qui combattent.

12.5 Contre-charge.

Si des unités dans une zone chargée sont commandées et passent leur test de moral (10.3), alors n'importe quelle unité de cavalerie lourde, cavalerie légère,

éléphants et/ou ce chars parmi elles peuvent contre-charger. Ceci annule la charge et transforme l'attaque en assaut (13.0). Ne bouger pas les unités qui contre-chargent – résolvez juste le combat immédiatement en utilisant la procédure d'assaut (13.4). Cela ne fait rien si les unités éligibles dans la zone chargée ont déjà été activées ce tour – Elles peuvent contre-charger tant qu'elles sont commandées et passent leurs tests de moral. Si les unités chargent depuis plus d'une zone la même zone simultanément, alors les unités défendantes peuvent seulement annuler toutes les charges si elles ont au moins une unité éligible à contre-charger chaque charge. Sinon, chaque charge contre la même zone cible qui n'est pas contre-chargée est résolue comme une charge normale.

12.51 Les unités non commandées et les unités dans la zone qui ont ratées leur test de moral ne peuvent pas contre-charger.

12.52 Si les défenseurs font partis d'une formation dont l'officier n'a pas été activé et qui est sur sa face « check initiative », le joueur propriétaire doit tester son initiative à ce moment pour voir s'ils sont commandés (4.6).

12.53 Les unités ne peuvent pas utiliser le tir dans une contre-charge.

12.54 La cavalerie lourde, la cavalerie légère et les chars ne peuvent contre-charger des éléphants. Les chameaux n'ont pas cette restriction.

12.6 Retraite forcée.

Si une charge réduit le potentiel de combat des unités dans une zone chargée (ne pas compter les modificateurs de terrain ou les bonus tactique des officiers) à moins de la moitié de leur potentiel de combat avant la charge, et si les pertes de pas de perte des unités chargeant sont inférieures ou égales à celles subies par le défenseur, alors toutes les unités en défense et les officiers doivent reculer d'une zone. Les unités chargeant doivent avancer (15.0) dans la zone libérée, et peuvent alors poursuivre (12.7). La retraite et l'avance ne coûtent pas de MPs.

12.61 Procédure.

Les unités en retraite bougent toutes en dehors de la zone chargée et dans une zone qui n'est pas occupée par l'ennemi, et qui n'est pas adjacente aux unités en charge. Les unités en retraite peuvent entrer dans une zone occupée par des unités amies, mais toutes les règles d'empilement et de conformation s'appliquent (7.0). Les retraites peuvent traverser les limites en diagonal seulement si les conditions en 2.21 sont rencontrées. Les unités multiples qui retraitent depuis la même zone doivent toutes retraiter dans la même zone (elles ne peuvent pas se séparer).

12.62 Restrictions.

Des unités ne peuvent pas retraiter dans quelle que zone que ce soit qui est adjacente (incluses les zones adjacentes en diagonale) à des unités en charge, et peuvent seulement retraiter dans une zone adjacente à d'autres unités ennemies si

aucune autre route n'est disponible. Une unité ne peut pas retraiter dans une zone où elle ne peut pas entrer durant le segment de mouvement (du au terrain ou à la présence d'unités ennemies).

Des unités ne peuvent pas retraiter dans une zone à partir de laquelle une unité ennemie a chargé, même si cette unité ennemie a été éliminée. Les unités d'artillerie qui sont forcées de retraiter sont éliminées (c'est dur de traîner ces onagres).

12.63 Pas de sortie.

Les unités et les officiers qui sont obligés de retraiter mais qui n'ont pas de chemin de retraite à cause de la règle 12.62 sont éliminés.

12.64 Le choc des lances.

Les unités de phalange qui sont forcées de retraiter prennent chacune un pas de perte supplémentaire (16.0).

12.7 Poursuite.

Si les défenseurs retraitent (12.6), les unités en charge survivantes doivent avancer (15.0) dans la zone cible. N'importe quelle unité en charge qui n'est pas un éléphant peut poursuivre les unités en retraite et les charger de nouveau, si le joueur le désire.

Les éléphants ne poursuivent jamais. La poursuite ne coûte pas de MPs. Les unités ne peuvent pas poursuivre à travers des limites qu'elles ne peuvent traverser légalement pour charger ou dans des zones dans lesquelles elles ne peuvent pas charger légalement.

12.71 Procédure.

Après avoir avancé dans l'hex libéré, le joueur en charge choisit l'unité qui avance avec le plus

grand nombre de pas (si plus d'une est présente, utiliser celle avec le moral le plus haut ; s'il y a encore une égalité, alors le joueur choisit celle qu'il veut utiliser). Si un ou plusieurs officiers sont avec cette unité, le joueur propriétaire accroit ou décroît (à son choix) sont moral par l'intermédiaire de l'indice tactique de l'officier le plus ancien. Il jette alors un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au moral modifié de l'unité choisie, alors toutes les unités en charge et les officiers doivent poursuivre les unités en retraite et les charger à nouveau (12.2). Si le résultat est supérieur au moral modifié de l'unité, il n'y a pas de poursuite et la charge s'arrête.

Exemple : Le joueur romain a chargé une zone tenue par de l'infanterie gauloise, a éliminé plus de la moitié du potentiel total de combat dans la zone et a causé la retraite des gaulois. Il désire poursuivre les gaulois, donc il ajoute l'indice tactique de l'officier avec la cavalerie (Publius Crassus) au moral de la plus grosse unité de cavalerie en charge. S'il ne désire pas poursuivre, il pourrait soustraire l'indice tactique de Crassus au moral de la cavalerie.

12.72 Continuer le combat.

Si les unités en charge poursuivent, elles doivent charger immédiatement les unités en retraite. Répéter la procédure en 12.2 (à l'exception que le défenseur ne peut pas contre-charger). Si la seconde charge force à une nouvelle retraite, le joueur en charge doit faire à nouveau des jets pour poursuivre (12.71), et doit charger une

troisième fois. Cela peu continuer indéfiniment jusqu'à ce qu'une des choses suivantes arrive :

- Toutes les unités d'un côté sont éliminées.
- La poursuite s'arrête avec un jet de dés qui est supérieur au moral modifié de l'unité choisie (12.71).
- Une charge est rappelée (12.8).
- Les unités en défense retraitent dans un terrain interdit (12.13).
- Les unités en défense retraitent dans une zone contenant des unités amies qui ne retraitent pas. Dans ce cas, le joueur en charge peut choisir de poursuivre et de charger toutes les unités dans la zone, ou de rompre la poursuite. Aucun défenseur ne peut contre-charger.

12.8 Charge rappelée.

Si la charge n'élimine pas plus de la moitié du potentiel total de combat du défenseur, ou si les unités en charge subissent plus de pas de perte que le défenseur, la charge est rappelée. Tous les officiers et unités en charge présents dans une charge rappelée doivent bouger d'une zone en arrière de la zone chargée, le long de la route qu'ils ont suivi pour charger. Ceci ne coûte pas de MPs. Les unités en défense ne doivent pas retraire (12.6).

13.0 ASSAUT

L'assaut se passe entre unités adjacentes adverses durant le segment d'assaut. Seules les unités activées sont habilités à initier des assauts. Le joueur actif est l'attaquant et le joueur inactif est le défenseur.

L'attaque est volontaire – toutes, quelques ou aucune unités actives adjacentes à des unités ennemies peuvent lancer une attaque. Cependant toutes les unités dans une zone attaquée doivent combattre, exception faite des phalanges attaquées par l'arrière (8.3) et les unités en sur empilement (7.2).

Chaque attaque sur une zone donnée est une attaque séparée. Chaque zone peut seulement être prise d'assaut une fois par segment d'assaut. Les unités actives qui souhaitent prendre d'assaut la même zone défensive qui leur est adjacente à toutes sont combinées en un seul assaut.

Les unités ne peuvent faire un assaut si elles ont été chargées précédemment durant la phase d'action en cours (12.0). Les unités d'artillerie ne peuvent pas mener d'assaut, mais peuvent se défendre si elles sont attaquées.

13.1 Procédure.

Suivre ces étapes dans l'ordre exact donné pour résoudre un assaut :

1. **bloquer les boucliers.** Si la zone défensive contient une unité longue qui est prise d'assaut par son flanc (pas par l'arrière) mais n'a pas d'unité ennemie adjacente à son front, elle peut

essayer de changer de direction et de placer son front vers l'unité ennemie avant que le combat commence (8.1). Le joueur défenseur jette un dé, soustrait un du résultat si l'unité longue défensive est une phalange. Si le résultat modifié est inférieur ou égal au moral de zone du défenseur (10.2), l'unité longue peut changer de direction vers l'unité attaquante. Si le résultat est supérieur au moral de zone du défenseur, alors l'unité ne peut pas changer d'orientation et est attaquée de flanc (8.3).

2. **Test de moral.** Le joueur défenseur fait un test de moral, et prend un pas de perte s'il échoue (10.3). Les zones attaquées par des tirs seules ne font pas de test de moral (13.4).
3. **Retrait et avance.** Si la zone défensive passe le test de moral de l'étape 2, les unités éligibles là peuvent se retirer et éviter le combat (14.0). Si toutes les unités en défense se retirent de la zone, les unités attaquantes ne peuvent pas attaquer aucune autre zone mais peuvent avancer dans la zone libérée (15.0).
4. **Combat.** Si après les retraits la zone défensive possède encore des défenseurs, les combats s'engagent. Seules les unités actives adjacentes à la zone défensive peuvent attaquer. Toutes les unités dans la zone défensive qui ont survécues au test de moral doivent se défendre à moins d'être en sur empilement (7.2).

Si l'attaque vient de plus d'une zone le défenseur choisit ses cibles en premier. Chaque unité défensive doit choisir une zone attaquante pour se défendre contre elle (elle ne peut pas diviser leur force entre deux ou

plusieurs zones). Appliquer tout bonus ou pénalités pour le terrain (voir TEC) et le combat de flanc/dos (8/3).

Diviser par deux le potentiel de combat des unités utilisant le tir, sauf pour les archers et les archers montés (13.4). Ajouter l'indice tactique de tous les officiers les plus anciens incluent dans l'assaut (6.2). Alors le joueur attaquant lance un nombre de dés égaux au potentiel de combat modifié de toutes les unités attaquantes, et le défenseur fait de même pour toutes ses unités (jeter séparément pour chaque zone défendue contre des attaques venant de plusieurs zones différentes).

Chaque joueur ajoute les modificateurs de jets de dé applicables (13.2), et tout résultat modifié de 6 ou 7 est une touche et cause un pas de perte à l'unité ennemie (16.0). Les touches et les pas de perte s'appliquent simultanément.

Avance d'après combat. Si toutes les unités dans une zone défensive sont éliminées, les unités survivantes ennemies peuvent avancer dans la zone si elles le désirent (15.0).

13.2 Modificateurs au jet de dé. Ajouter un au résultat pour chaque dé lancé par les unités dans les circonstances suivantes (maximum +1 pour chaque dé) :

- Attaque du flanc ou de l'arrière d'une unité longue (8.1).
- Attaquer une zone défensive dont le moral de zone est à la

moitié ou moins que la moitié que le moral de zone de toutes les zones contenant des unités participant à l'attaque (10.2). Noter que les unités défensives ne reçoivent pas ce modificateur.

- Prendre d'assaut une zone en sur empilement (7.2).
- Les éléphants attaquant ou se défendant contre de la cavalerie lourde, cavalerie légère, archers montés ou chars.
- Infanterie ou archers montés utilisant le tir quand ils attaquent ou se défendent contre les éléphants (13.4). Noter que cela s'applique uniquement aux utilisateurs du tir et pas seulement s'ils ont une capacité de tir.

13.3 Restrictions.

13.31 Aucune unité ne peut attaquer plus d'une fois par tour. Les unités qui bombardent (11.0) ou qui chargent (12.0) durant le tour en cours, ne peuvent pas attaquer durant le segment d'assaut. Elles peuvent se défendre quand elles sont attaquées.

13.32 Chaque unité peut seulement attaquer ou se défendre contre une zone ennemie durant un seul segment d'assaut. Une unité ne peut pas diviser sa force contre plus d'une zone cible.

13.33 Toutes les unités et les officiers qui attaquent la même zone défensive durant le même segment d'assaut doivent

combiner leurs forces dans un seul assaut.

13.4 Tirs.

Les unités de combat avec un ou plusieurs symboles de javelots ou flèches dans le coin supérieur droit de leur pièce de jeu ont une capacité de tir. Elles peuvent choisir de mener un assaut normalement ou bien de tirer, comme elles le souhaitent. Les unités qui utilisent le tir ont leur force divisée par deux à moins que ce ne soit des archers ou des archers montés. Les unités attaquées uniquement par le tir ne peuvent pas se retirer, et ne peuvent pas se défendre (c'est-à-dire, tirer en retour) à moins qu'elles aient aussi une capacité de tir. Quand le défenseur utilise le tir, il tire à demi force à moins que ce ne soit des archers ou des archers montés.

13.41 Portée de tir.

Le nombre de javelots ou de flèches dans le coin supérieur droit d'une pièce de jeu égale sa portée de tir, qui est la distance maximale en zones à laquelle elle peut tirer sur des unités ennemies (à moins que cette ligne de vue ne soit bloquée par du terrain, 17.2). Quand on détermine la portée, compter la zone de la cible mais pas celle du tireur. Les unités qui peuvent tirer sur un terrain surélevé ne bénéficient pas de bonus de portée à moins que ce ne soit spécifié dans les règles spécifiques du scénario.

13.42 Armes combinées.

Quand on prend d'assaut une zone cible, l'attaquant peut prendre d'assaut normalement avec certaines unités et utiliser le

tir avec d'autres. Dans ce cas, les unités défensives ne peuvent pas se retirer (14.0) et ne peuvent pas non plus tirer, et les unités de tir de l'attaquant ne peuvent pas prendre de pas de perte (tous les pas de perte infligés par les défenseurs doivent être appliqués aux unités qui montent à l'assaut normalement).

13.43 Cible prioritaire.

Une unité de tir peut tirer sur une zone occupée par l'ennemi dans la portée où elle a une ligne de vue (17.0), à moins que les unités ennemies soient dans une zone adjacente à l'unité de tir et que la limite de la zone ne possède pas de terrain bloquant (17.2). Dans ce cas, l'unité peut tirer dans la zone adjacente (au choix du joueur si l'ennemi est dans plusieurs zones adjacentes). Se rappeler qu'attaquer est toujours volontaire – une unité peut toujours se retenir de tirer.

13.44 Les unités ne peuvent pas utiliser le tir quand elles chargent, contre-chargent, ou se défendent contre une charge (12.0).

14.0 RETRAIT

Les unités éligibles qui se défendent contre une charge ou un assaut peuvent éviter le combat en s'éloignant des unités qui les attaquent. Les unités qui se retirent et les officiers peuvent bouger d'une zone seulement. Le retrait ne coûte pas de points de mouvement.

14.1 Restrictions.

Seules les unités commandées peuvent se retirer avant le combat. Seules les unités en

défense avec un potentiel de mouvement plus grand que celui de la plus rapide unité attaquante peut se retirer, avec ces exceptions :

- Les officiers peuvent toujours se retirer à moins qu'ils soient bloqués par du terrain impassable (voir TEC) ou des unités ennemies (9.52).
- La cavalerie légère peut toujours se retirer d'une charge ou d'un assaut qui inclut seulement de la cavalerie lourde ennemie.
- L'infanterie légère peut toujours se retirer d'un assaut qui inclut seulement de l'infanterie lourde ennemie.

14.11 La zone de retrait ne doit pas être adjacente à aucune unité attaquante, peut être adjacente à d'autres unités ennemies si aucune autre route de retrait n'est valable, et ne peut pas contenir de terrain impassable ou des unités ennemies. Les unités qui n'ont pas de possibilité de retrait ne peuvent pas se retirer.

14.12 Les unités et/ou les officiers attaqués seulement par des tirs (13.7) ou des bombardements d'artillerie (11.0) ne peuvent pas se retirer.

14.2 Unités multiples.

Les unités qui se retirent de la même zone doivent toutes bouger dans la même zone de retrait (elles ne peuvent pas se séparer dans différentes zones).

14.3 Arrière garde.

Toutes les unités ne sont pas nécessaires pour se retirer,

certaines peuvent se retirer alors que d'autres restent dans la zone cible.

14.4 Avance.

Si toutes les unités défensives se retirent d'une zone, les unités attaquantes peuvent avancer dans la zone ainsi libérée (15.0).

14.5 Attaquant distancé.

Les unités attaquantes ne peuvent pas attaquer une zone différente si toutes les unités d'une zone défensive se retirent, et ne peuvent pas les poursuivre (12.7). Leurs seules options sont de rester sur place ou d'avancer dans la zone cible originale (15.0).

15.0 AVANCE

Si toutes les unités dans une zone se sont retirées (14.0) ou sont éliminées au combat, alors quelques ou toutes les unités ennemies adjacentes et les officiers qui attaquaient cette zone peuvent y avancer s'ils le désirent. Le joueur attaquant doit décider s'il avance immédiatement ou non, avant qu'aucun autre combat ne soit résolu. Avancer ne coûte pas de MPs.

15.1 Avance mandatée.

Si une charge (12.0) élimine toutes les unités dans une zone chargée, ou si les unités sont forcées de retraiter (12.6), alors toutes les unités en charge et les officiers DOIVENT avancer dans la zone restée vacante.

15.2 Restrictions.

Les unités ne peuvent pas avancer dans une zone où elles ne peuvent pas normalement entrer, à cause du terrain (voir TEC), des

limites de conformation (7.3), ou d'autres facteurs spécifiés dans les règles du scénario. Les unités se défendant contre un assaut peuvent avancer si elles éliminent toutes les unités attaquantes, mais les unités se défendant contre une charge ne peuvent pas avancer si elles éliminent toutes les unités en charge. Une unité ne peut pas avancer de plus d'une zone après le combat, et ne peut pas attaquer à nouveau après avoir avancé, sauf lors d'une poursuite après une charge (12.7).

16.0 PERTES

Toutes les touches données au combat par une unité amie cause un pas de perte à une unité ennemie dans la zone cible. Le joueur propriétaire choisit quelle unité prend chaque pas de perte (exceptions : 16.3).

16.1 Petites unités.

Retourner chaque petite unité qui a reçu un pas de perte vers son côté réduit, ou éliminer la si elle est déjà sur ce côté ou si elle n'a qu'une face.

16.2 Unités longues.

Retourner une unité longue qui a reçu un pas de perte sur sa face réduite. Si c'est déjà fait, remplacer la par la pièce de jeu qui la représente avec sa nouvelle face réduite. Si la nouvelle pièce de jeu est une petite pièce, l'unité devient un reste (21.3).

16.3 Restrictions.

Si un joueur a une ou plusieurs unités longues qui prennent des pas de perte, alors le premier pas de perte dans cette zone doit être attribué à une unité longue (au choix du joueur s'il y a plus d'une unité longue présente). Les

pas de pertes infligés dans une zone en une seule attaque ou défense doivent être appliqués également aux unités qui ne sont pas de l'artillerie : aucune unité ne peut perdre deux pas tant que chaque unité qui n'est pas de l'artillerie dans la zone n'a pas perdu un pas, aucune unité ne peut perdre trois pas tant que chaque unité qui n'est pas de l'artillerie n'a pas perdu deux pas, et ainsi de suite. Noter que les pas de pertes pris aux combats précédents ne sont pas pris en considération. Les unités d'artillerie défensives ne doivent pas prendre de pas de perte tant que toutes les autres unités dans leur zone n'ont pas été éliminées, alors un joueur pourra choisir d'allouer un pas de perte à une unité d'artillerie.

17.0 LIGNE DE VUE

L'artillerie et les unités de tir doivent avoir une ligne de vue (LOS) vers leur cible. LOS va du centre de la zone de l'unité qui tire vers le centre de la zone de l'unité cible.

17.1 Procédure.

Pour vérifier la LOS, tracer une ligne droite (avec une règle ou un fil tendu) entre les centres des zones du tireur et de la cible. Si une zone ou une limite entre les deux zones contient un terrain bloquant, l'artillerie ne peut pas bombarder cette zone cible. Le terrain dans la zone de l'unité qui tire ou dans la zone cible ne bloque jamais la LOS.

17.2 Terrain bloquant.

Le terrain bloquant est le suivant :

- Elévations
- Collines fortifiées
- Pentes (à moins que l'unité qui tire ou la cible soit sur une élévation ou une colline fortifiée juste derrière une limite de pente)
- Bois
- Villes (pas les villages ou les hameaux)

Vérifier le livret de scénarios pour les terrains bloquants spécifiques au jeu.

17.3 Limites de zones.

Si la LOS court le long d'une limite entre deux zones, elle est bloquée seulement si les deux zones adjacentes contiennent du terrain bloquant.

17.4 Elévations.

L'artillerie et les unités de tir sur une zone d'élévation ou une colline fortifiée peuvent « tirer au-dessus » le terrain bloquant qui n'est pas une élévation ou une colline fortifiée. L'artillerie et les unités pouvant tirer qui ne sont pas dans une zone d'élévation ou de colline fortifiée peuvent tirer par-dessus du terrain bloquant qui n'est ni une élévation ni une colline fortifiée.

18.0 PHASE DE RECUPERATION

Durant la phase de récupération, les deux joueurs peuvent essayer de récupérer des pas perdus par leurs unités, et peuvent remplacer les officiers éliminés par de nouveaux officiers. Ils peuvent

aussi vérifier si leur armée déroute.

18.1 Récupération.

Pour qu'une unité tente de récupérer, toutes les étapes suivantes doivent être suivies :

- L'unité ne doit pas être adjacente à une unité ennemie.
- L'unité doit occuper la même zone que son commandant d'armée ou son officier de formation.
- L'unité ne doit pas être engagé en combat d'aucun type, que ce soit comme attaquant ou comme défenseur, durant le tour en cours.

18.11 Procédure.

Le joueur propriétaire jette un dé pour chaque unité qui tente une récupération et soustrait l'indice tactique du plus ancien officier dans la même zone (au choix du joueur si plus d'un officier a la même ancienneté). Si le résultat modifié est inférieur ou égal au moral en cours de l'unité (pas du moral de zone), elle récupère un pas. La retourner ou la remplacer par la pièce supérieure appropriée.

18.12 Restrictions.

Une unité ne peut pas récupérer plus de pas qu'elle n'en avait au début du jeu. Par exemple, si un officier commence le jeu sur sa face C et pas sa face A, il ne peut pas récupérer ses faces B ou A. Les unités ne peuvent récupérer leurs pas détachés qu'en les rattachant à nouveau (21.2).

18.2 Remplacement des officiers.

Durant la phase de récupération, le joueur propriétaire peut remplacer tout officier qui a été éliminé durant le tour. A moins que les règles spéciales du scénario disent le contraire, le joueur peut remplacer un officier mort avec un autre officier du jeu qui n'a pas encore été utilisé ou qui est l'officier de formation d'une formation dont toutes les unités ont été éliminés. Le nouvel officier prend le commandement de la formation de l'officier mort, et toutes les règles spéciales spécifiques au scénario qui s'appliquaient à l'officier mort s'appliquent au nouveau. Mettre le nouvel officier avec n'importe quelle unité de sa formation.

18.21 Restrictions.

Un officier de remplacement doit être de la même nationalité que l'officier mort, et son indice d'initiative doit être inférieur ou égal à celui de l'officier mort (exception : 18.23).

18.22 Promotion sur le champ de bataille.

Si aucun officier n'est éligible à la mort d'un officier (tous sont en jeu, ont déjà été tués dans le jeu en cours, ou les règles du scénario disent que ce n'est pas possible), désigner un « officier inférieur » avec un indice tactique de 0 et un indice d'initiative de 1 à la formation de l'officier mort. Choisir et noter une unité de la formation qui est sur la carte – l'officier inférieur est considéré être avec l'unité tout le temps. Si l'unité est éliminée, en choisir une autre.

18.23 Le commandant d'armée.

Certains scénarios spécifient quel officier remplace le commandant d'armée s'il meurt. Dans tous les autres cas, le joueur propriétaire peut choisir de remplacer un commandant d'armée mort par n'importe quel autre officier, ou promouvoir n'importe quel officier ami sur la carte pour être le nouveau commandant d'armée, même si son initiative est supérieure à celle du commandant d'armée original. Si l'officier de formation d'une unité est promu, il garde le commandement de sa formation, et les autres officiers sur la carte deviennent ses subordonnés. Assigner un officier non utilisé ou inférieur à la formation initiale du commandant d'armée original.

18.3 Déroute de l'armée.

A la fin de la phase de récupération, chaque joueur vérifie si son armée déroute.

18.31 Point de rupture.

A moins que les règles du scénario ne disent le contraire, une armée commence à dérouter quand elle n'a plus d'unité longue sur la carte et n'a plus de renforts prévus. Se rappeler que les restes ne comptent pas comme des unités longues (21.3). Lorsque la déroute commence, elle ne peut plus être arrêtée.

18.32 Procédure.

Une fois qu'une armée a commencé à dérouter, le joueur propriétaire doit jeter un dé chaque fois qu'il active un officier (avant que cet officier ou ses unités fassent quelque chose d'autre). Si le résultat est inférieur ou égal à l'initiative de l'officier, il n'y a pas d'effet. Si

le résultat est supérieur à son initiative, lui et toute sa formation déroutent (18.33).

18.33 Formations en déroute.

Les officiers et les formations en déroutés doivent immédiatement bouger aussi loin qu'ils le peuvent vers le bord le plus proche de la carte et sortir de la carte dès qu'ils le peuvent. Ils peuvent contourner les unités ennemies ou les terrains impassables dans le but de rejoindre le bord de carte. Si une unité ne peut pas sortir de la carte au tour où elle a déroulé, elle continue à dérouter au tour suivant jusqu'à ce qu'elle ait quitté la carte. Le joueur ennemi gagne des points de victoire pour chaque unité et officier déroutés qui sont sortis à moins que les règles spéciales du scénario disent le contraire (9.8). Les unités déroutées doivent faire face vers le bord de carte le plus proche si des unités ennemies ou du terrain impassable sont sur le chemin et qu'il y a un chemin dégagé vers un bord de carte différent.

18.34 Combat.

Les unités déroutées doivent se retirer des combats de charge ou d'assaut quand c'est possible (14.0). Les unités en déroute ne peuvent pas contre-charger (12.5). Elles peuvent cependant se défendre normalement. L'artillerie qui déroute ne peut pas bombarder, et les unités qui déroutent ne peuvent pas initier une charge ou un assaut.

18.35 Officiers en déroute.

Un officier en déroute doit rester sur la carte jusqu'à ce que la dernière unité de sa formation

soit éliminée ou soit sortie, à ce moment l'officier peut sortir à son tour.

19.0 RENFORTS

Si les instructions du scénario disent que des renforts entrent en jeu, les placer sur la carte durant la phase de renforts, au moment et à la place spécifiés. Une fois qu'ils sont sur la carte, jeter un dé pour les activer comme n'importe quelle autre formation. Les renforts ne peuvent pas apparaître dans une zone occupée par l'ennemi. Si une unité en renfort est amenée à entrer dans une zone occupée par des unités ennemies, la placer dans une zone adjacente du bord de carte. Si toutes les zones adjacentes du bord de carte sont occupées par des unités ennemies, placer l'unité dans la zone du bord de carte la plus proche qui n'est pas occupée par une unité ennemie. Si plusieurs zones d'entrée éligibles sont équidistantes, alors le joueur propriétaire peut choisir laquelle il peut utiliser pour entrer. Tous les renforts sont automatiquement commandés au tour où ils apparaissent.

20.0 TERRAIN

Le terrain affecte le mouvement, le combat et le rayon de commandement des officiers (4.2). Les zones ou limites de zones contenant certains types de terrain coûtent des MP supplémentaires pour y entrer, traverser ou tracer une ligne de commandement à travers, ou peuvent bloquer le mouvement et le commandement complètement (voir la table des effets de terrain).

Il y a trois types de terrain : Les zones, les limites, et les spéciaux :

- **Les zones :** Le terrain à l'intérieur des limites d'une zone.
- **Les limites :** Le terrain sur une limite entre deux zones.
- **Spéciaux :** Les ponts, Les gués, les forts, les routes et les chemins.

Chaque livre de scénarios et la table des effets du terrain listent les types de terrain présents dans ce jeu et leurs effets sur le mouvement et le combat.

20.1 Types de terrains multiples.

Les zones et les limites de zones peuvent contenir des types de terrain multiples.

20.11 Mouvement.

Quand vous entrez dans une zone ou traversez une limite de zone qui contiennent des types de terrains multiples, payer seulement le coût en MP le plus cher de ces types de terrain (voir TEC).

20.12 Combat.

Quand vous attaquez une zone contenant un type de terrain multiple et/ou attaquez à travers une limite de zone contenant un type de terrain multiple, appliquer tous les modificateurs pour tous les types de terrain ici (voir TEC). Les unités défensives peuvent parfois obtenir des bonus pour le terrain dans la zone qu'elles occupent, mais ne peuvent jamais subir de modificateurs négatifs pour le

terrain dans une zone occupée par l'attaquant ou la limite de zone à travers laquelle elles sont attaquées.

20.2 Modificateurs de force et de moral.

Plusieurs types de terrain occupés par des unités défensives réduisent le potentiel de combat de l'attaquant, d'autres augmentent le potentiel de combat du défenseur, et d'autres encore affectent le moral des unités. Voir la TEC et le livret de scénarios pour les réductions et les ajouts dus aux différents terrains.

20.21 Modificateur du potentiel de combat.

Chaque joueur totalise le potentiel de combat de toutes ses unités et ensuite applique tous les modificateurs de terrain. Tous les modificateurs de terrain sont cumulatifs, donc additionner les effets des limites de zone et des zones à travers et dans lesquelles sont faites les attaques dans le but d'arriver à un modificateur final. Cependant ne pas réduire le potentiel total des unités attaquantes de moins de 75% à cause du terrain.

20.22 Modificateurs du moral.

Si quelque zone contient des types de terrain qui affectent le moral, accroître ou décroître le moral de zone de chaque zone par le montant de tout type de terrain dans cette zone.

Exemple : Dans *Queen of the celts*, deux 5-5 unités longues d'auxiliaires romains en terrain clair attaquent à travers une limite de pente et dans une zone fortifiée contenant deux unités

celtes : une 6-6 unité longue de barbares Dobu et une 3-3 unité d'infanterie légère Duro. Le terrain de colline fortifiée donne aux unités celtes un accroissement de 25% de leur potentiel total de combat et à leur moral de zone. Donc, leur potentiel total de combat devient $[(6+3)=9] \times 125\% = 11.25$, qui est arrondi à 12. Le moral de zone des unités celtes égale celui de l'unité longue (6), et il est accru de 25% à 7.5, qui est arrondi à 8. La limite de zone de pente cause une réduction de 50% au potentiel de combat romain, donc les auxiliaires attaquent avec une force de $[(5+5)=10] \times 50\% = 5$.

20.23 Les officiers.

L'indice tactique d'un officier n'est jamais affecté par le terrain.

21.0 REGLES SPECIALES

21.1 Folie des éléphants.

Quand une unité d'éléphant est éliminée, il y a une chance que les éléphants survivants de l'unité deviennent fous. Quand une unité d'éléphants est éliminée (pas juste réduite), le joueur propriétaire jette un dé. Si le résultat est 5 ou 6, l'unité d'éléphants par en folie à la fin du segment de combat en cours (après que tous les combats aient été résolus). Résoudre la folie en suivant les étapes suivantes dans l'ordre exact donné :

1. S'il y a une ou plusieurs unités amies dans la zone avec l'éléphant fou, le joueur jette un dé. Sur un résultat de 5 ou 6, une unité amie (au choix du joueur si plusieurs unités sont présentes)

perd un pas de perte. Ceci arrête la folie (retirer l'éléphant du jeu).

2. S'il n'y a pas d'unité amie dans la zone avec l'éléphant, ou que le jet de dé de l'étape 1 donne 1 à 4, le joueur ennemi choisit une zone adjacente à l'éléphant fou qui contienne des unités amies de l'éléphant. Le joueur ennemi jette un dé, et sur un résultat de 5 ou 6, une unité dans la zone sélectionnée (au choix du joueur propriétaire si plusieurs unités sont présentes) perd un pas de perte. Ceci termine la folie (retirer l'unité d'éléphants du jeu).

3. S'il n'y a pas d'unité amie dans aucune zone adjacente à l'unité d'éléphants folle, ou si le jet de dé à l'étape 2 va de 1 à 4, le joueur à qui appartient l'éléphant choisit une zone adjacente qui contient une ou plusieurs unités ennemies. Le joueur de l'éléphant jette un dé, et sur un résultat de 5 ou 6, une unité ennemie dans la zone choisie (au choix du joueur propriétaire si plus d'une unité est présente) perd un pas de perte. Ceci termine la folie (retirer l'unité d'éléphants du jeu).

4. S'il n'y a pas d'unité dans la même zone que celle de l'éléphant ou dans une zone adjacente, alors retirer simplement l'unité d'éléphant du jeu.

Les éléphants fous sont des points de victoire pour le joueur adverse, tout comme les unités éliminées par un éléphant fou.

21.2 Détachement.

Certaines unités (identifiée dans le jeu ou par les règles spéciales du scénario) peuvent détacher

une unité plus petite, ou détachement.

21.21 Procédure.

Au début de son segment de mouvement, une unité activée éligible qui est commandée peut détacher un détachement. Si c'est permis par les règles spéciales, l'unité peut détacher une unité de un ou deux pas (au choix du joueur). Réduire l'unité mère du nombre de pas détachés.

21.22 Limite de taille.

Une unité ne peut pas détacher un détachement si l'unité mère a été réduite à un reste (21.3), ou si le fait de créer un détachement réduit l'unité mère à un reste.

21.23 Irréductibilité.

Un détachement ne peut jamais être séparé en d'autres détachements.

21.24 Type d'unité.

Les détachements sont traités comme de l'infanterie légère dans le respect autre que les points de victoire. Les détachements comptent comme de l'infanterie lourde pour le décompte des points de victoire.

21.25 Réintégration.

Durant la phase de récupération seulement, un détachement peut se recombinaison avec son unité mère. Il ne peut pas se recombinaison avec une autre unité. Il peut seulement le faire s'il est commandé et démarre son activation dans la même zone que son unité mère. Pour recombinaison les unités, retirer le détachement de la carte et restaurer un nombre de pas de pertes à l'unité mère égal au nombre de pas du détachement.

21.26 Récupération interdite.

Les détachements existent comme de petites unités jusqu'à ce qu'elles soient rattachées (21.25). Ils ne peuvent pas utiliser la procédure de récupération pour redevenir des unités longues à partir de restes (18.1).

21.3 Restes d'unités.

Une unité longue qui subit des pas de perte peut éventuellement être réduite à une petite unité. Alors ces petites unités s'appellent restes. Les restes sont traités comme de l'infanterie légère dans tous leurs aspects sauf pour les points de victoire. Elles comptent comme de l'infanterie lourde pour le décompte des points de victoire. Les restes d'unités qui récupèrent suffisamment de pas de perte peuvent retourner à l'état d'unités longues (18.1).