

(10.16) Table de Perte de Cohésion et de QT

Pertes de Cohésion Automatiques

<i>Raison</i>	<i>Effet</i>
1. Pénalités de terrain pour mouvement et/ou changement d'orientation	voir le tableau des coûts de mouvement
2. une unité « Bougée » bouge à nouveau	1 perte de cohésion
3. une Phalange « bougée » bouge à nouveau, en utilisant sa CM 5	2 pertes de cohésion
4. retraite d'unité à pieds non Tirailleur ou Chariot	1 perte de cohésion
5. unité retraitant lorsque l'ennemi entre par un flanc (pas les tirailleurs) ou par l'arrière	1 perte de cohésion
6. unité amie non SK bouge <i>à travers</i> une unité amie (exception : voir 6.94)	1 perte de cohésion pour les deux
7. cavalerie entre dans un hex adjacent à un éléphant par le flanc ou l'arrière	2 pertes de cohésion
8. éléphant en furie devant entrer dans un hex contenant une unité par le front	1 perte de cohésion
9. éléphant en furie devant entrer dans un hex contenant une unité par le flanc ou l'arrière	2 pertes de cohésion
10. résultat d'un tir efficace	1 perte de cohésion
11. résultat d'un tir efficace contre un éléphant ou un chariot	2 pertes de cohésion
12. unité traversée par une unité amie en déroute ; 10.24	1 perte de cohésion, plus faire un test de QT
13. unité double pivote (front vers flanc) (ne s'applique pas aux Phalanges Macédoniennes)	1 perte de cohésion par hex entré
14. unité en colonne attaquée en Choc	1 perte de cohésion

<i>Faire un Test de QT si</i>	<i>Type de Test</i>	<i>Si raté, Résultat</i>
1. Phalange utilisant la CM étendue dans son premier mouvement	A	1 perte de cohésion
2. Unité double essayant une manœuvre de roue (ne s'applique pas aux PH Macédoniennes)	A	dé - QT ; perte minimale de 1 point
3. Test de QT de Pré-Choc*	A	pertes = Dé - QT
4. test de <i>Trope</i> (effondrement) lorsque les pertes de cohésions sont inférieures de 1 à la QT.	A B, C	l'unité déroute, enlevez 1 perte.
5. Cible d'une attaque de chariot (test d'esquive)	A B, C	l'attaque se produit, la cible qui esquive perd 1 point de cohésion
6. unité traversée par une unité amie en déroute (après avoir ajouté 1 perte)	A	pertes = Dé - QT
7. tentative de ralliement	D	voir 10.27
8. après une retraite	A	1 perte de cohésion
9. éléphant entrant dans un hex adjacent à une unité de cavalerie qui ne peut pas retraire	A	pertes = Dé - QT, perte minimale de 1 point
10. unité stationnaire, lorsqu'une unité SK est forcée de terminer son mouvement empilé avec (6.92)	A	pertes = Dé - QT, perte minimale de 1 point
11. orientation de réaction	A**	pertes = unité déroute
12. poursuite de cavalerie	A***	la cavalerie poursuit (voir 10.33)

Notes :

* = Exceptions

- Les PH et HI attaquées en choc de front par des LI (pas des LP) ne font pas ce test.
- Les unités attaquant des unités en Déroute ne font pas ce test.
- Les unités non SK attaquant des SK ne font pas ce test.
- Les chariots faisant un mouvement de plus de 4 hexs pour attaquer ne font pas ce test.
- Les unités attaquées en choc par des éléphants, des chariots ou des PH DP ajoutent un (+1) au jet de dé.
- si le défenseur est une PH DP (voir 9.62), soustrayez un (-1) au jet de dé.

** = Ajoutez la différence entre la CM de l'unité qui bouge et de l'unité en réaction au dé de QT.

*** = Ajoutez deux (+2) au jet de dé.

Types de Tests de QT :

A = si le dé est supérieur à la QT

B = si le dé est égal à la QT

C = si le dé est inférieur à la QT

D = dé inférieur ou égal à l'Initiative du chef plus 1.

(8.63) Table du Fracas des Lances Initial

Armement Défenseur			Orientation défenseur	Type de l'Attaquant											
				PH	VetCo LG	RecCo HI	ConCo MI	BI	LI**	SK	HC*	LN	LC	EL	CH
Alex	SPQR	JC													
Phalanx PH	Phalanx PH	NA	Front	7	5	6	5	5	4	1	5	4	3	6	8
			Flanc	12	12	11	10	10	9	6	10	9	8	13	13
			Arrière	13	13	12	12	12	10	7	11	11	9	13	13
NA	Legion Inf LG	Vet Cohort CO	Front	7	7	6	7	6	5	2	7	4	4	7	7
			Flanc	12	9	11	9	8	9	5	9	8	7	13	11
			Arrière	13	11	12	11	10	11	7	10	10	9	13	13
Hvy Inf HI	Hvy Inf HI	Rec Cohort CO	Front	8	6	7	6	7	5	2	6	5		7	9
			Flanc	11	11	10	10	9	8	5	9	8	7	13	13
			Arrière	13	12	12	12	11	10	7	11	11	9	13	13
Med Inf MI	Med Inf MI	Con Cohort CO	Front	9	8	8	7	8	6	3	7	6	5	9	10
			Flanc	11	11	10	10	10	9	5	8	7	6	13	13
			Arrière	12	12	12	12	13	11	7	10	9	7	13	13
NA	NA	Barb Inf BI	Front	9	6	7	6	7	7	1	5	4	3	6	10
			Flanc	11	12	11	10	10	9	6	10	9	8	13	13
			Arrière	12	13	12	12	13	10	7	11	11	9	13	13
Light Inf LI**	Light Inf LI**	Light Inf LI**	Front	10	8	9	8	10	7	5	8	7	6	11	11
			Flanc	10	9	9	8	10	7	5	8	7	6	13	12
			Arrière	12	12	11	10	12	9	6	10	8	6	13	13
Tirailleur SK	Tirailleur SK	Tirailleur SK	Front	13	11	12	11	12	10	7	11	10	9	13	13
			Flanc	13	12	12	11	13	10	7	11	10	9	13	13
			Arrière	13	12	12	11	13	10	7	11	11	9	13	13
Hvy Cav HC	Hvy Cav HC	Barb/ Rom BC/RC	Front	9	7	8	7	7	6	3	7	6	5	11	11
			Flanc	10	9	9	8	9	7	4	8	7	6	13	12
			Arrière	11	11	10	9	11	8	5	9	8	7	13	13
Lancier LN	Lancier LN	Lancier LN	Front	11	9	10	9	9	8	5	9	8	7	11	13
			Flanc	11	10	10	9	10	8	5	9	8	7	13	13
			Arrière	12	11	11	10	11	9	6	10	9	8	13	13
Light Cav LC	Light Cav LC	Light Cav LC	Front	11	10	10	9	10	8	5	9	8	7	13	13
			Flanc	11	11	10	10	11	8	5	9	8	7	13	13
			Arrière	12	12	11	11	12	9	6	10	9	8	13	13
éléphant EL	éléphant EL	éléphant EL	Front	4	3	3	3	1	1	1	NA	NA	NA	7	8
			Flanc	9	8	8	7	5	6	3	7	6	5	7	11
			Arrière	12	11	11	11	7	9	6	10	10	8	7	13
Chariot CH	Chariot CH	Chariot CH	Front	5	6	4	3	3	2	1	3	2	1	8	7
			Flanc	13	13	12	11	11	10	7	3	9	9	13	13
			Arrière	13	13	12	13	13	10	7	3	9	9	13	13
NA	NA	Antesig w/Cav	Front	9	7	8	7	8	6	3	7	6	5	11	11
			Flanc	10	8	9	8	9	7	4	8	7	6	13	12
			Arrière	11	11	10	9	10	8	5	9	8	7	13	13

Légende :

* = HC, RC, et BC inclus

** = LI et LP inclus

NA = la cavalerie ne peut pas attaquer les éléphants de front

= colonne à utiliser sur la TRC de choc

6.29 TABLEAU DES COÛTS DE MOUVEMENT

Type de Terrain		Pénalités de Cohésion [a] pour Entrer/Traverser					
		Coût en PM	Infanterie[a]	SK	Chefs & Cavalerie[b]	Eléphants	Chariots
Hexs	Clair	1	0	0	0	0	0
	Bois	2	1	0	1	1	I
	Rocheux	1	1	0	2	1	I
	Marais	2	1	1	1	I	I
	Rivière Majeure [c]	1 [c]	1	1	1	0	I
	Lit de Rivière Rocheux	2	1	1	2	I	I
	Abatis	2	1	1	1	I	I
	Rivière Mineure	+1	1	1	1	0	I
	Ruisseau	0	1	0	0	0	1
	Berge Raide de Ruisseau	+1	2	1	2	1	I
Côtés d'Hexs	Berge Raide	+1	1	0	1	0	I
	Remparts		Infranchissables (voir le scénario Pelium)				
	Monter de 1 Niveau	+1	1	1	1	0	1
	Descendre de 1 Niveau	+1	1[d]	0	0	0	1
	Monter 2 Niveaux (Pente Raide)	+2	2	2	I	I	I
	Descendre 2 Niveaux (Pente Raide)	+1	2	1	I	I	I
	Monter/Descendre 3 Niveaux (Pente Très Raide)	+2	I	3	I	I	I
	Changement d'Orientation [f] (par angle)	1	0	0	0	0	2[e]
Changement d'Orientation en Terrain Difficile (par angle) (voir 6.28)	0	1	1	1	1	1	

COÛTS SPECIAUX

Demi tour
 Former une Double Profondeur (DP)
 Former un Carré
 Entrer en Formation de Charge
 Quitter volontairement une Formation de Charge

3 PM
 +1 PM
 tous les PM
 4 PM
 2 PM

NOTES

a = Les PH, HI, MI et LI en Colonne soustraient 1 à la perte de cohésion pour chaque hex.

b = Les chefs utilisent la colonne de cavalerie pour le Mouvement. Par contre, ils ne subissent jamais de pertes de cohésion.

c = Tous les hexs de rivières majeures sont au Niveau 1.

d = Les LP et LI (sauf les Cardaces) ne payent pas les coûts de cohésion indiqués.

e = Les chariots changeant d'orientation sans bouger ne payent pas ce coût.

f = Les Eléphants, les Chariots, la Cavalerie Cataphractaire, et les unités en Formation de Charge payent 2 PM par angle.

I = Interdit ou Non Applicable

(8.64) Table des Résultats du Combat de Choc

Dé	Colonnes de la TRC												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
0	6(1)	5(2)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)
1	6(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)
2	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)
3	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)
4	5(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(3)
5	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)
6	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)
7	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)	1(4)
8	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)
9	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)	1(6)

#(#) = Perte de cohésion de l'attaquant (Perte de cohésion du défenseur)

Ajustements des Résultats

- Si l'attaquant est Supérieur, doublez (x2) la perte de cohésion du défenseur.
- Si le défenseur est Supérieur, triplez (x3) les pertes de cohésion de l'attaquant.
- Si une PH DP est attaquée par le flanc ou par l'arrière, triplez (x3) sa perte de cohésion.
- Si le défenseur ou l'attaquant est un Tirailleur (SK), réduisez de moitié les pertes de cohésion de l'unité non tirailleur.

Ajustements de Colonnes

Différence de Rapport de Taille : Ajustez les colonnes pour la différence de rapport de taille, si il y en a (voir 8.36). N'utilisez pas la différence de rapport de taille lorsque des éléphants ou des chariots sont impliqués, à moins d'être opposés directement.

Ajustement d'Unités :

2G = Une unité non PH bouge et attaque une PH de front (voir 9.61)

2G = Si un des défenseur est CAT HC (voir 9.7 pour les exceptions)

2D = Si un des attaquant est CAT HC (voir 9.7 pour les exceptions)

Ajustements du Terrain

Tous les ajustements du terrain sont cumulatifs

1G = TOUS les défenseurs dans une Rivière ou un Marais

1G = TOUS les défenseurs dans un Bois

1G = N'IMPORTE QUEL défenseur dans un terrain de niveau supérieur à l'attaquant, ou N'IMPORTE QUEL attaquant faisant une attaque à travers une berge raide

2G = TOUS les défenseurs dans un terrain de niveau supérieur à l'attaquant, ou TOUS les attaquants faisant une attaque à travers une berge raide

1D = TOUS les défenseurs dans un terrain de niveau inférieur à celui de l'attaquant (mais pas dans une Rivière/Marais)

Modificateurs au Jet de Dé

Ajustements des Chefs :

1. Si le chef est empilé avec l'unité qui attaque, ajoutez sa valeur de Charisme au jet de dé.
2. Si le chef est empilé avec une unité en défense, soustrayez sa valeur de Charisme au jet de dé.
3. Si le chef attaquant a été tué, soustrayez sa valeur de Charisme au jet de dé.
4. Si le chef en défense a été tué, ajoutez sa valeur de Charisme au jet de dé.

(8.62) Table de Supériorité de Choc

Type du Défenseur Alex SPQR JC			Système d'Armement/Armure de l'Attaquant contre Défenseur														
			PH +	VetCo LG +	RecCo HI+	ConCo MI +	BI+	LP	LI	SK*	HC +	RC +	BC +	LN +	LC	EL +	CH +
Phalanx	Phalanx	Phalanx	-	-	-	-	DS	-	DS	DS	DS	DS	DS	DS	DS	-	
NA	Legion Inf	Vet Cohort	-	-	-	-	-	DS	DS	DS	DS• #	DS•	DS•	-	DS•	-	-
Hvy Inf	Hvy Inf	Rec Cohort	-	AS	-	-	-	-	-	DS	DS• #	DS•	DS•	HD S	DS•	-	-
Med Inf	Med Inf	Con Cohort	AS	AS	-	-	-	-	-	DS	-	DS•	-	-	DS•	-	-
NA	NA	Barb Inf	AS	AS	-	-	-	DS	DS	DS	-	-	-	-	DS	-	-
LI/Peltast	LI/Peltast	NA	AS	AS	AS	-	AS	-	-	-	DS	DS	DS	DS	DS•	-	-
Lt Inf	Lt Inf	Lt Inf	AS	AS	AS	-	AS	-	-	-	-	-	-	-	DS•	-	-
SK	SK	SK	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	-	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS
Hvy Cav	Hvy Cav	NA	-	-	-	-	-	-	-	DS	-	DS	-	-	-	AS	AS
NA	Rom Cav	Rom Cav	-	-	-	-	-	-	-	DS	-	-	AS	-	-	AS	AS
NA	NA	Barb Cav	-	-	-	-	-	-	-	DS	-	DS	-	-	-	AS	AS
Lancier	Cier	Lancier	-	-	-	-	-	-	-	DS	AS	-	-	-	-	AS	AS
Lt Cav	Lt Cav	Lt Cav	-	-	-	-	-	-	-	-	AS	AS	AS	AS	-	AS	AS
Eléphant	Eléphant	Eléphant	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	**	-
Chariot	Chariot	NA	-	-	-	-	-	-	-	AS	-	-	-	-	-	AS	-
NA	NA	Ant+Cav	-	-	-	-	DS	DS	DS	DS	DS	DS	DS	DS	DS	AS	DS

Note : Les attaques de choc par des unités non tirailleur contre des unités en Colonne sont automatiquement Attaquant Supérieur

**Lisez toujours vers le bas de la colonne de l'attaquant
Utilisez le système d'armement le plus avantageux pour chaque joueur**

+ = Ces unités doivent attaquer si elles se sont déplacées.

** = Si des Indiens attaquent des Africains, les éléphants Indiens sont AS ; sinon, il n'y a pas d'effet.

= pas DS si les défenseurs sont LG, Vet/rec/Con Cohort et l'attaquant est CAT HC

DS• = Si l'unité de combat a une capacité de tir et est Missile No, alors elle n'est pas DS contre la cavalerie

HDS = Ne s'applique que si l'unité de combat est une HI, DS ne s'applique pas lorsque une Rec Cohort défend

AS = Attaquant Supérieur : Doublez la perte de cohésion du défenseur sur la TRC.

DS = Défenseur Supérieur : Triplez la perte de cohésion de l'attaquant sur la TRC.

— = Pas de Supériorité : les pertes de cohésion sont normales pour les deux camps.

Note : Seules les unités SK* peuvent attaquer, les SK ne peuvent pas attaquer.

Quel que soit le système d'armement/Armure, toute unité attaquant une ennemi par son flanc ou son arrière est automatiquement Attaquant Supérieur.

Exceptions : Cavalerie contre éléphant, et tirailleurs par le flanc.

(10.39) Table de Ralliement

Jet de Dé	QT Imprimée		
	3	4, 5	6, 7, 8, 9
0, 1	1	1	1
2, 3	2	2	2
4, 5	2	2	2
6, 7	D	3	3
8, 9	D	4	4

= L'unité se rallie, placez un marqueur de perte de cohésion égal au # sur l'unité.

D = L'unité continue de Dérouter et fait immédiatement un mouvement de dérouté de deux (2) hexs.

Procédure : Lorsqu'une unité est ralliée, lancez le dé et consultez la table de ralliement dans la colonne correspondant à la QT imprimée de l'unité. Le résultat est le nombre de pertes de cohésion donné à l'unité ralliée.

Toutes les unités de tir à pieds qui sont ralliées sont automatiquement Missile No.

(10.39) Table des Eléphants en Furie

Jet de Dé Résultat

0	L'éléphant bouge de 3 hexs dans la direction de l'unité amie la plus proche
1 – 6	L'éléphant bouge de 3 hexs dans la direction indiquée par la rose des vents sur la carte
7 – 9	L'éléphant est éliminé

Voir 9.14 pour les détails

(8.61) Table de Portées et Résultats des Tirs de Projectiles

Portée en Hexs ^a

Type de Projectile	1	2	3	4	5	6	7
[A] Archer à Pieds	5	3	3	1	-	-	-
[A] Archers Indiens LI ^b	9	6	5	2	0	-	-
[S] Frondeurs SK	3	2	-	-	-	-	-
[J] Javeliniers à Pieds	5	-	-	-	-	-	-
[A] Ecran d'Archers EL ^c	3	-	-	-	-	-	-
[A] Archers Montés ^d	5	3	1	-	-	-	-
[J] Javelinier Montés/EL	3	-	-	-	-	-	-
Carreau d'Oxybeles	7	5	5	3	2	1	0

= Si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre à la portée indiquée, alors l'unité du haut de la pile dans l'hex cible perd UN point de cohésion (2 points si c'est un éléphant, un chariot, ou en carré). Si le dé donne '0' et qu'il y a un chef dans l'hex cible, vérifiez les pertes de chef, selon 8.19.

Notes

- Lorsqu'une unité tire sur une cible à une élévation inférieure, la portée est augmentée d'un hex. Lors d'un tir à portée étendue, l'unité doit obtenir un '0' pour toucher.
- N'oubliez pas d'appliquer la règle de manque de précision.
- Ne peut que tirer en réaction.
- Les archers montés sont les seules unités qui peuvent tirer en Retraitant. Dans ce cas, la portée est toujours considérée comme étant de deux hexs, et il y a un modificateur de +1 pour tir en mouvement. Voir 6.75 et 8.11-12.

Modificateurs au Jet de Dé (tous sont cumulatifs, sauf 2 et 3)

- Si le défenseur est dans un hex de Bois, ajoutez un (+1) au dé.
- Si le défenseur est HI ou PH, ajoutez un (+1) au dé. Ne s'applique pas aux tirs des archers Indiens.
- Si la cible est HI ou PH, et qu'un frondeur ou un archer tire à une portée de un hex (adjacent) à travers les côtés d'hexs de front de l'infanterie, ajoutez trois (+3) au dé. *Ceci ne s'applique pas aux Javelots ou à l'Artillerie.*
- Si le tireur est d'une classe autre que Javelinier à pieds, et si il a bougé/bougera pendant la Phase d'Ordres, ajoutez un (+1) au dé (y compris pour les archers montés qui tirent en Retraitant).
- Si le défenseur est en formation de charge, soustrayez un (-1) au dé.
- Si le défenseur est un Tirailleur (SK) ajoutez deux (+2) au dé.
- Si le défenseur est CAT HC et se fait tirer dessus par des archers, ajoutez deux (+2) au dé.
- Si le défenseur est CAT HC et se fait tirer dessus par des frondeurs ou des javeliniers, ajoutez un (+1) au dé.

Disponibilité des Projectiles

- Un résultat non modifié de '9' signifie que l'archer (sauf les Indiens), le frondeur ou l'écran d'éléphant est Missile Low.
- Un résultat non modifié de '7-9' signifie que tous les Javeliniers (Peltastes inclus) et les archers Indiens sont Missile Low.
- L'artillerie (Oxybeles) ne tombe jamais à court de projectiles.
- La cavalerie Légère Indienne est automatiquement Missile No après le premier tir.

(8.67) Table de Pertes des Chefs

Les pertes des chefs peuvent provenir de trois sources :

- Combat Personnel** (voir 8.4)
- Tirs** (voir 8.19)
- Choc** (voir 8.34[3])

Pour vérifier les pertes en Combat Personnel (lorsque les deux camps ont un chef impliqué dans le Choc), chaque joueur lance un dé et ajoute la Valeur de CP de son chef. Si les totaux des joueurs sont égaux, il n'y a pas de pertes. Sinon, le joueur avec le total le plus élevé « gagne » le Combat Personnel. La différence entre les deux totaux (dé + CP) est consultée dans la colonne « Différentiel de Combat Personnel », pour déterminer ce qui arrive au chef qui a perdu.

Pour vérifier les pertes de chefs à cause d'un tir ou d'un choc (lorsqu'un seul camp a un chef impliqué dans le combat de choc), lancez le dé. Si le résultat est « 1-9 » le chef n'a rien. Si le résultat est « 0 », il arrive quelque chose au chef. Lancez un autre dé et consultez le résultat dans la colonne « dé de perte de chef » pour déterminer la gravité de la blessure.

Dé de Perte de Chef	Différentiel de Combat Personnel	Résultat
0 - 6	1 - 2	Le chef est immédiatement <i>Désactivé</i> . Si il est en combat de choc, le reste du choc se déroule normalement. Par contre, ce chef ne peut rien faire d'autre pendant ce tour.
7	3 - 4	Le chef est <i>Blessé</i> . Il est <i>Désactivé</i> comme ci-dessus, et, pour le reste de la partie, soustrayez un à toutes ses valeurs <i>sauf</i> celle d'Ordres de Ligne. (Le statut d'élite n'est pas non plus affecté). Un chef qui a déjà été blessé et qui est de nouveau blessé est tué.
8	5	Comme le résultat Blessé, sauf que les valeurs sont réduites de deux (-2)
9	6+	Dites bonjour à Cerbère, grimpez dans la barque... on se dirige vers Hadès, Notre héros est mort.

(5.33) Le Dé du Destin

Si le Dé de Momentum d'un Chef donne '9', alors relancez immédiatement le dé.

- Si le second résultat est « 9 », le chef à une Crise de Foi. Toutes les unités de combat amies se trouvant dans la moitié de sa portée (arrondie au supérieur) doivent retraiter de deux hexs, même si elles sont en ZDC ennemie. Voir 6.72. Ceci inclus le chef, qui est ensuite *Désactivé*.
- Si le second dé donne « 0 » ou « 1 », une *Réactivation* est possible. La main passe immédiatement au joueur adverse qui peut activer *n'importe lequel* de ses chefs, qu'il soit désactivé ou non ! Un chef réactivé de la sorte ne peut pas utiliser le Momentum.
- Si le second dé donne « 2-8 », le chef qui tente le Momentum est *Désactivé*. Retournez à la Phase « A ».

(3.0) Résumé de la Séquence de Jeu

A. Phase d'Activation des Chefs

B. Phase d'Ordres

1. Segment de Mouvement et de Tir.
2. Segment de Combat de Choc.
 - a. Désignation du Choc.
 - b. La Charge (Test de QT de Pré-Choc).
 - c. Combat Personnel et Tests de Pertes de Chefs.
 - d. Le Fracas des Lances (Détermination de la Supériorité et de la Colonne de Choc).
 - e. Résolution du Choc.
 - f. Test pour une Percée éventuelle.
 - g. Test pour un éventuel Effondrement et Déroute.
 - h. Résolution de la Poursuite de Cavalerie (Règle Optionnelle).

C. Phase de Momentum (Répétez « B » OU Retour à « A »).

D. Phase de Déroute et Récupération

1. Retirez les marqueurs « Rallié »
2. Mouvement de Déroute
3. Rechargement
4. Retournez les unités « Bougées » et les chefs « Désactivés » sur leur recto

E. Phase de Déroute d'Armée

1. Vérification des Déroutes d'Armée

(5.22) Résumé des Ordres et Ordres de Ligne

Chaque *Ordre Individuel* autorise le joueur à

1. **Bouger** une unité. Certaines unités de tir peuvent aussi tirer une volée de projectiles à tout moment pendant leur mouvement (8.1) ; ou
2. **Tir Individuel** avec une unité de tir ; ou
3. **Retirer** deux pertes de cohésion, selon 10.14 ; ou
4. **Tenter de Rallier** une unité en Déroute, selon 10.27
5. **Donner des Ordres de Contingents** (Macédoniens uniquement ; règle optionnelle, Nécessite 3 ordres pour chaque CCM, voir 5.6).
6. **Faire une Retraite Pré-Arrangée**, selon 6.81.

Chaque *Ordre de Ligne* autorise toutes les unités de la ligne à

1. **Bouger** quelques/toutes les unités de cette ligne. Les unités en mouvement capables de tirer peuvent le faire ; ou
 2. Quelques/toutes les unités de cette ligne peuvent **Tirer des Projectiles** sans bouger.
- Note** : Les chefs ne peuvent PAS donner d'ordres de ligne pour les points 3 à 5 ci-dessus
3. Retraite Pré-Arrangée ; voir 6.81.