

Arbalètes et canons 2

Pinkie – Fornoue – Cerignole – Novare

1 Introduction

Arbalètes et canons 2 comporte 4 batailles – Pinkie, Fornoue, Novare et Cérignole. Les quatre jeux utilisent un système commun qui reflète les tactiques de bataille de l'époque. Pour les joueurs débutants, il est recommandé qu'ils ignorent les règles marquées d'une astérisque [*] dans le texte qui suit. Après quelques parties, les débutants pourront vouloir inclure ces règles pour le réalisme accru qu'elles procurent (qui va de pair avec leur complexité). Les joueurs expérimentés pourront essayer les règles avancées optionnelles (section 16), mais il faut savoir qu'elles allongent significativement la durée de jeu.

2 Composants du jeu

Chaque exemplaire de « Arbalètes et Canons 2 » contient :

- Une carte 22'' par 34 '', imprimée recto-verso ;
- 400 pions
- 1 livret de règles
- 1 aide de jeu avec les tables diverses
- 2 feuilles d'ordres/ordre de bataille
- 1 dé à 10 faces.

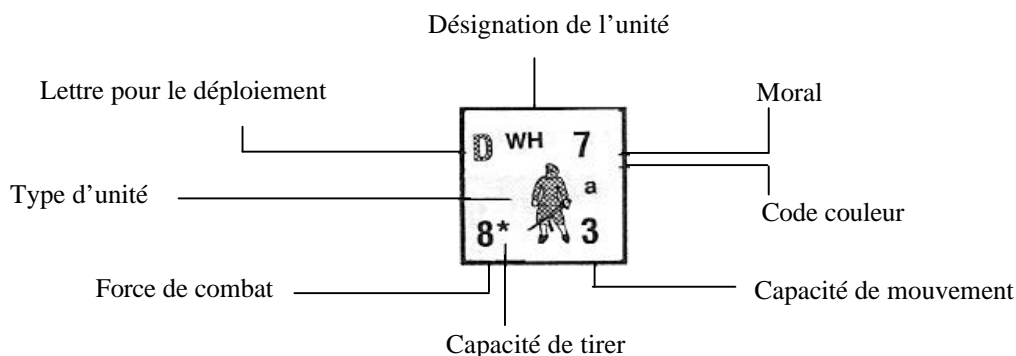
2.1 Carte

C'est une représentation des champs de bataille historiques, sur laquelle une grille hexagonale a été surimprimée pour le jeu.

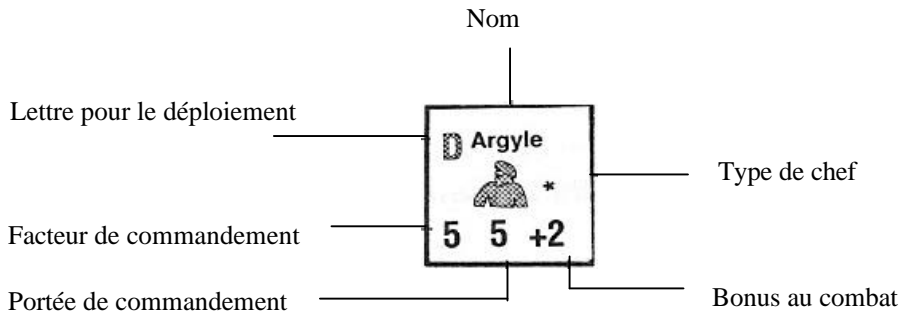
2.2 Pions

Les pions représentent des unités de combats ou des chefs, ou sont des pions d'information (marqueurs).

Unité de combat



Chef



TYPES D'UNITES

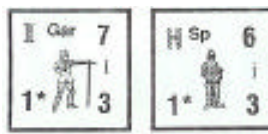
Commandant en chef



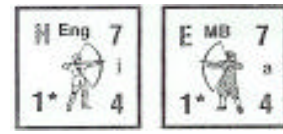
Chef



Arquebusiers



Archers à arc long



Stradiotes



Cavalerie légère



Arbalétriers montés



Train de bagages



Lanciers



Genites



Artillerie



Arbalétriers



Infanterie (piquiers)



Cavalerie lourde, gendarmes



NOTE : les chefs et les unités qu'ils commandent ont un code couleur pour faciliter le jeu.

2.3 Tables de jeu

Tous les tables et tableaux sont imprimés sur l'aide de jeu.

3 Séquence de jeu

Le joueur dont c'est le tour est dit « en phase » et l'autre « hors phase ».

I Phase d'ordres

A. [*] Placement initial des pions d'ordre

Au début d'un scénario, les joueurs place un pion d'ordre sur chaque chef

B. [*] Changement d'ordre

Les joueurs peuvent tenter de changer les ordres qu'ont actuellement un ou plusieurs de leurs chefs

II Phase de mouvement du premier joueur

Chaque scénario indique quel joueur joue le premier.

A. Le premier joueur vérifie quelles unités ne sont pas commandées. Elles reçoivent le marqueur correspondant.

B. B. Le premier joueur déplace ensuite toutes les unités éligibles qu'il souhaite déplacer.

III. Phase de combat du premier joueur

A. Phase de tir

1. Tir défensif : toutes les unités hors phase qui ont des unités ennemies à portée peuvent tirer

2. Tir offensif : toutes les unités en phase qui ont des unités ennemies à portée peuvent tirer

B. Mêlée

Durant cette phase, l'attaquant peut conduire des attaques au corps à corps contre les unités ennemies adjacentes.

1. L'attaquant vérifie le moral des unités attaquantes

2. Si au moins une unité attaquante réussit son test de moral, le défenseur vérifie le moral des unités en défense

3. On résout la mêlée entre les unités attaquantes et en défense qui ont réussi leur test de moral aux pas 1 et 2. Les deux joueurs lancent le dé sur la table de mêlée et résolvent simultanément. Si les deux doivent faire retraite, le défenseur le fait en premier.

IV. Phase de ralliement du premier joueur

1. Le premier joueur peut tenter de rallier les unités en déroute éligibles.

2. Le second joueur vérifie si il lance le dé pour la victoire.

V. Phase de mouvement du second joueur

VI. Phase de combat du second joueur

VII. Phase de ralliement du second joueur

4 Chefs

Il y a deux types de chefs dans C&C2 : les chefs et les commandants en chef.

Les commandants en chef commandent la totalité des forces de leur camp, alors que les chefs ne commandent que les unités qui leur sont assignées.

4.1 Facteurs des chefs

Les chefs et les commandants en chef ont trois facteurs : facteur de commandement, portée de commandement, et bonus au combat.

4.1.1 [*] Facteur de commandement

Ce facteur est utilisé pour savoir si un pion d'ordre peut être changé ou non. (voir 5.2)

4.1.2 Portée de commandement

C'est la distance maximum (en nombre d'hex) à laquelle une unité peut se trouver de son chef en restant commandée.

4.1.3 Bonus au combat

C'est un modificateur au dé utilisé lors des mêlées.

4.2 Perte de chefs

Un chef empilé avec un ou des unités de combat qui sont éliminées en mêlée est tué, s'il ne reste aucune unité amie sur la case. Le chef est alors retourné sur sa face « chef de remplacement », puis placé sur la plus proche des unités de combat amies commandées par ce chef. Les chefs qui n'ont pas de côté « chef de remplacement » (tels que certains commandants en chef) sont retirés du jeu.

Un chef seul dans un hex où entre une unité de combat ennemie est retourné sur son côté « remplacement » puis placé sur la plus proche des unités de combat amies commandées par ce chef.

S'il n'y a plus en jeu d'unité dépendant de ce chef, retirez-le simplement du jeu lorsqu'il est tué.

NOTE : un chef de remplacement seul dans un hex où entre une unité de combat ennemie est simplement placé sur la plus proche des unités de combat amies commandées par ce chef.

4.3 Commandants en chef

Les commandants en chef ont des capacités spéciales. Ils sont utilisés pour contrôler des unités de combat spécifiques, comme les chefs, mais ont aussi les capacités spéciales suivantes :

1. [*] Si le commandant en chef est empilé sur un chef lors de la phase de commandement, le pion d'ordre de celui-ci peut être changé automatiquement ;
2. [*] Les chefs se trouvant à portée de commandement de leur commandant en chef lors de la phase de commandement ont un modificateur de -1 à leur jet de dé pour changer leur pion d'ordre ;
3. Les commandements en chef peuvent changer leur propre pion d'ordre sans jet de dé ;
4. Les unités de combats qui dépendent d'autres chefs peuvent, à la place, tracer leur ligne de commandement vers le commandant en chef.

5 [*] Commandement

Durant la phase de commandement du premier tour de chaque partie, chaque joueur place pour chaque chef qui a des unités sous ses ordres un pion d'ordre sur la case d'ordre appropriée de la feuille d'ordres. L'allocation des ordres n'a pas à être montrée au joueur adverse. Lors des phases de commandement ultérieures, ces pions d'ordres pourront être changés. (voir 5.2)

5.1 [*] Pions d'ordres

Il y a 6 pions d'ordres différents ; chacun a un effet différent sur les unités de combat.

5.1.1 Pion d'ordre Attaquer (Attack)

Toutes les unités de combat commandées soumises à cet ordre doivent se déplacer d'au moins la moitié (arrondie par excès) de leur potentiel de mouvement et doivent terminer leur mouvement plus près des unités ennemies qu'elles ne l'ont commencé. Si elles commencent leur mouvement adjacentes à une unité ennemie, elles ne peuvent pas bouger. Les unités de combat ayant l'ordre d'attaque reçoivent un modificateur de +1 au jet de dé du combat en mêlée, les unités de Cavalerie Lourde et Lanciers reçoivent un modificateur de +1 et sont doublées. Les unités de combat adjacentes à une unité ennemie à la fin de leur mouvement doivent combattre, par tir ou par mêlée. Si, au début d'une phase de mêlée, une unité en phase avec un ordre d'attaque n'est pas dans une ZOC ennemie, elle peut avancer dans un hex de front lorsque toutes les mêlées sont résolues.

NOTE : il n'est pas nécessaire qu'une unité se rapproche de l'unité ennemie dont elle était la plus proche au début de la phase de mouvement ; mais il faut qu'elle soit plus proche d'une unité ennemie (par exemple que la distance à l'unité la plus proche passe de 3 à 2 hex). Du moment que cette contrainte est remplie, l'unité se déplace librement et peut par exemple commencer par s'éloigner d'une unité ennemie pour la contourner et l'attaquer de flanc.

5.1.2 Pion d'ordre Avancer (Ad vance)

Toutes les unités commandées qui utilisent l'ordre d'avancer peuvent se déplacer de tout leur potentiel de mouvement pendant la phase de mouvement. Elles doivent finir le tour au moins 1 hex plus près de (ou rester adjacentes à) l'unité ennemie la plus proche (voir note au § 5.1.1). L'ordre d'avancer ne donne pas de modificateur au combat en mêlée.

5.1.3 Pion d'ordre Tenir (Stand)

Toutes les unités commandées qui ont l'ordre de tenir peuvent se déplacer d'un hex (seulement) pendant la phase de mouvement. Les unités de combat reçoivent un bonus de +1 au dé lors des combats en mêlée, si elles sont en défense.

5.1.4 Pion d'ordre Retraite (Retreat)

Toutes les unités commandées qui ont un ordre de retraite peuvent utiliser tout leur potentiel de mouvement durant la phase de mouvement. Elles doivent terminer leur mouvement au moins un hex plus loin de l'unité ennemie la plus proche qu'elle ne l'ont commencé (voir note au § 5.1.6). Elles n'ont pas de modificateurs au combat en mêlée.

5.1.5 Pion d'ordre Réserve (Reserve)

Toutes les unités commandées qui ont un ordre de réserve peuvent utiliser tout leur potentiel de mouvement durant la phase de mouvement. Elles ne peuvent pas entrer dans un hex qui est à moins de 5 hex d'une unité ennemie (les 5 hex consistent en l'hex occupé par l'ennemi, plus 4 hex dans toutes les directions). Les unités qui commencent leur mouvement à moins de 5 hex d'une unité ennemie peuvent soit ne pas bouger, soit se déplacer de sorte de terminer le mouvement à 5 hex ou plus de toute unité ennemie. Les unités de combat en réserve ne reçoivent pas de modificateur au dé lors des mêlées.

5.1.6 Pion d'ordre Rassemblement (Muster)

Lors de la phase de commandement de n'importe quel tour où au moins 2 unités de combat de la force d'un chef sont en déroute ou détruite, on peut remplacer le pion d'ordre de ce chef par un pion d'ordre rassemblement, sans lancer de dé. Les unités de combat qui ont un ordre de rassemblement peuvent utiliser tout leur potentiel de mouvement durant la phase de mouvement. Elles ne peuvent pas entrer dans un hex qui est à moins de 5 hex d'une unité ennemie. Les unités qui commencent leur mouvement à moins de 5 hex d'une unité ennemie doivent se déplacer de sorte de terminer le mouvement à 5 hex ou plus de toute unité ennemie. Les chefs avec un ordre de rassemblement ont leur portée de commandement augmentée d'un hex. Les unités de combat en rassemblement ne reçoivent pas de modificateur au dé lors des mêlées.

NOTE : dans certains cas, la situation des unités peut être telle que le joueur ne peut pas respecter les restrictions ou obligations de mouvement prévues par les pions d'ordres. Dans ce cas, le joueur doit révéler ce pion d'ordre à son adversaire, et lui montrer que certaines unités ne peuvent pas se conformer à cet ordre. Une fois que c'est fait, la partie continue avec le pion d'ordre inchangé.

5.2 Changement de pions d'ordres

Lors de la phase de commandement de chaque tour, un joueur peut changer le pion d'ordre de ses chefs. Pour ce faire, il lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au facteur de commandement de ce chef, le pion d'ordre peut être remplacé par un autre pion. Sinon, on continue d'utiliser l'ancien pion d'ordre. Exception : rassemblement (cf. § 5.1.6).

5.2.1 Effet des commandants en chef sur le changement d'ordres

- Si un chef est à portée de commandement de son commandant en chef, retirer 1 au dé.
- Un chef empilé avec son commandant en chef lors de la phase de commandement peut changer automatiquement son pion d'ordre.
- Un commandant en chef peut changer son pion d'ordre sans jet de dé.

5.3 Unités de combat et commandement

Au début de chaque phase de mouvement, toutes les unités de combat, sauf les tirailleurs (Skirmishers), doivent vérifier si elles sont à portée de commandement de leur chef. Celles qui n'y sont pas sont considérées non-commandées et marquées ainsi.

5.3.1 Portée de commandement

Chaque chef a une valeur de portée de commandement qui est la distance maximale (en hex) à laquelle une unité peut être commandée. On trace la ligne de commandement à partir du chef vers l'unité, sans compter l'hex du chef mais en comptant l'hex de l'unité. Les ZOC ennemies bloquent la ligne de commandement, sauf si elles sont occupées par des unités amies. Les cases occupées par l'ennemi bloquent la ligne de commandement.

5.3.2 Extension de la portée de commandement

Une unité hors de portée de son chef peut être quand même commandée si elle est adjacent à une unité amie commandée par le même chef, ou si elle peut tracer ainsi une ligne d'unités ennemies adjacentes dépendant du même chef, jusqu'à une unité commandée.

5.3.3 Unités non commandées

Les unités de combat non commandées subissent les restrictions suivantes :

- Elles ne peuvent pas aller sur une case adjacente à une unité de combat ennemie
- Si elles sont dans une ZOC ennemie, elles ne peuvent pas bouger
- Elles ne bénéficient pas des modificateurs au dé correspondant au pion d'ordre de leur chef
- Si elles se déplacent, elles doivent tenter de revenir à portée de commandement de leur chef.

5.3.4 Commandants en chefs et portée de commandement

Les unités de combat peuvent tracer leur ligne de commandement depuis le commandant en chef au lieu de leur chef, même si elles ne sont pas affectées à leur commandant en chef. (Pour celles qui lui sont affectées, traiter le commandant en chef comme un chef normal).

Si le commandant en chef n'a pas de pion d'ordre, ces unités peuvent soit utiliser l'ordre de leur chef normal, soit se déplacer d'un seul hex, et au tour suivant le joueur peut placer un pion d'ordre de son choix sous ce commandant en chef, qui sera utilisé pour toutes les unités traçant leur ligne de commandement depuis lui.

Si le commandant en chef a un pion d'ordre, les unités qui tracent leur ligne de commandement à partir de lui sont soumises à cet ordre.

EXEMPLE : une unité de combat sous Sain doit tracer sa ligne de commandement vers Lannoy, le commandant en chef. Lannoy a un pion d'ordre Avance, alors que Sain a un ordre Attaque. L'unité de combat est alors soumise à l'ordre Avance de Lannoy.

5.4 Tirailleurs et commandement

Les unités de tirailleurs (arquebusiers, arbalétriers, archers, genites, cavalerie légère, stradiotes) sont déplacées indépendamment et ignorent les pions d'ordre. Ces unités ont les restrictions et capacités suivantes :

- Elles ne peuvent pas entrer dans la ZOC d'une unité ennemie, sauf si c'est aussi une unité de tirailleurs
- Elles ne peuvent pas provoquer de combat en mêlée, mais peuvent se défendre en mêlée
- Elles peuvent toujours reculer de 1 à 3 hex de la ZOC d'une unité ennemie d'infanterie avant le début de la phase de combat
- Elles peuvent reculer de 1 à 3 hex de la ZOC d'une unité ennemie de cavalerie avant le début de la phase de combat, mais à condition que le joueur fasse un 8, 9 ou 10 au dé pour cette unité.
- Les unités de tirailleurs peuvent faire retraite dans les ZOC ennemies.

5.5 Unités de combat en déroute et ordres

Les unités en déroute ne suivent aucun ordre ; à la place, elles doivent se déplacer, jusqu'à la moitié de leur potentiel de mouvement (arrondie par défaut) en s'éloignant des unités ennemies les plus proches. Elles doivent se déplacer au moins d'un hex ; si elles ne peuvent pas bouger, elles subissent un pas de perte à la place. Elles doivent s'efforcer de terminer leur mouvement plus loin des unités ennemies

qu'elles ne l'ont commencé. Les unités en déroute peuvent s'enfuir hors de la carte. Elles ne peuvent plus alors revenir en jeu.

5.6 Unités d'artillerie et ordres

Les unités d'artillerie se déplacent et tirent indépendamment, elles n'utilisent pas les pions d'ordres.

6 Orientation et zones de contrôle (ZOC)

Toutes les unités de combat, sauf les tirailleurs, ont une zone de contrôle et une orientation.

6.1 Orientation

Une unité de combat doit faire face à une direction spécifique à chaque instant. Toutes les unités de combat doivent être orientées vers une des intersections (« vertex ») de l'hex dans lequel elle se trouve (et non pas vers un côté). Toutes les unités dans un même hex doivent être orientées dans la même direction.

6.1.1

L'orientation détermine quels côtés d'hex sont le Front, le Flanc et l'Arrière ; il y en a toujours 2 de chaque. (Exception : voir tirailleurs 6.1.4).

6.1.2

Une unité de combat peut changer d'orientation, dans n'importe quelle direction, uniquement pendant la phase de mouvement et à la fin de la phase de combat si elle a fait une avance après mêlée. Une unité peut changer d'orientation sans se déplacer. Une unité qui fait retraite doit toujours être orientée dans la direction de la retraite.

6.1.3

L'orientation affecte la zone de contrôle (ZOC) de l'unité de combat, et le combat.

6.1.4

Les tirailleurs n'ont pas d'orientation, toutes les cases adjacentes sont considérées comme des cases de Front.

6.1.5

Les unités de combat, sauf les tirailleurs, ne peuvent se déplacer que dans l'un de leurs deux hex de front. Pour changer d'orientation lors de la phase de mouvement, le premier changement est gratuit ; ensuite chaque nouveau changement coûte un point de mouvement. Ainsi, une unité peut changer gratuitement d'orientation avant de se déplacer, mais si ensuite elle change d'orientation après le mouvement, cela lui coûtera un point de mouvement. Un changement d'orientation dans un hex est toujours considéré comme un seul changement, quel que soit l'angle de la rotation. Les tirailleurs, n'ayant pas d'orientation, ne dépensent jamais de point de mouvement pour changer d'orientation.

6.1.6

A la fin d'un combat en mêlée, les changements d'orientation sont gratuits.

6.2 Zones de contrôle (ZOC)

Les unités de combats exercent une zone de contrôle ; les chefs et les unités de tirailleurs, non.

6.2.1 ZOC et orientation

Les unités de combat exercent leur ZOC à travers les côtés d'hex de front et de flanc ; elles ne l'exercent pas à travers les côtés d'hex d'arrière.

Exception : les unités en déroute n'exercent pas de ZOC.

6.2.2 Restrictions à l'extension de la ZOC

La ZOC d'une unité ne s'exerce pas à travers des côtés d'hex, ou dans des hex, que l'unité ne peut pas normalement franchir, ou dans lesquels elle ne peut pas entrer.

6.2.3 ZOC et unités non commandées

Une unité non commandée ne peut pas quitter une ZOC.

6.2.4 Effets des ZOC

- Une unité doit s'arrêter lorsqu'elle entre dans une ZOC ennemie. Elle ne peut plus se déplacer durant cette phase de mouvement, quel que soit le nombre de points de mouvement qu'il lui reste.
- Une unité de combat amie annule les effets d'une ZOC ennemie dans sa case pour ce qui concerne la ligne de commandement, mais pas pour les mouvements ni pour les retraites.
- Il n'y a pas d'autre effet si plusieurs unités exercent une ZOC dans une même case.

6.2.5 Quitter une ZOC

Une unité de combat qui commence la phase de mouvement dans une ZOC ennemie peut quitter cette ZOC si elle est commandée et qu'elle a un ordre de Retraite, Tenir, Rassemblement ou Réserve. Les unités en déroute et les tirailleurs peuvent aussi quitter une ZOC ennemie.

NOTE : si on joue les règles de base (sans utiliser les pions d'ordre), une unité ne peut pas quitter une ZOC, sauf par une retraite ou l'élimination de l'unité ennemie dans la ZOC de laquelle elle se trouve.

7 Empilement

L'empilement désigne le fait d'avoir plus d'une unité de combat dans un hex à n'importe quel moment. Il n'y a pas de restrictions d'empilement pour les chefs ou les commandants en chef. Les limites d'empilement s'appliquent à tout moment durant le tour.

A moins que des unités soient empilées au début du scénario, une seule unité de combat est autorisée par hex. Une unité de combat ne peut pas passer à travers une autre, à moins que celle qui se déplace ne soit une unité de tirailleurs.

7.1 Unités empilées

Deux unités de combat de même type (c à d infanterie, cavalerie...) peuvent commencer la partie empilées ensemble. Les unités de combat peuvent rompre l'empilement. Ceci est volontaire, mais il est interdit de s'empiler à nouveau pour le reste de la partie.

7.1.1 Restrictions d'empilement

- Les unités empilées sont traitées comme une seule pour la résolution des mêlées, mais testent leur moral séparément.
- Une pile se déplace avec la capacité de mouvement de son unité la plus lente.
- Les unités empilées ne peuvent pas échanger leur position dans la pile. L'unité du dessous n'est exposée que lorsque l'unité du dessus est éliminée, ou si elles rompent l'empilement.
- Les chefs ne comptent pas dans l'empilement

7.1.2 Empilement et test de moral

Les unités empilées testent leur moral séparément, en commençant par celle du dessus.

8 Mouvement

Lors d'une phase de mouvement ami, un joueur peut déplacer toutes ses unités.

8.1 Capacité de mouvement

Le pion de chaque unité porte l'indication de la capacité de mouvement de l'unité, qui est le nombre de points de mouvement (PM) que cette unité peut dépenser dans une phase de mouvement (dans la limite des restrictions liées aux pions d'ordres). Ces PM ne peuvent être ni économisés ni transférés d'aucune manière. Une unité n'est pas obligée d'utiliser toute sa capacité de mouvement, mais ne peut pas dépenser plus de PM. Les unités de combat, sauf les tirailleurs, doivent toujours se déplacer par leurs côtés d'hex de front. Les unités de tirailleurs, n'ayant pas d'orientation, peuvent se déplacer dans toutes les directions. La capacité de mouvement des chefs n'est pas imprimée sur les pions, c'est 8.

8.2 Terrain et mouvement

Chaque champ de bataille a différents types de terrain, et chaque type de terrain a son propre coût d'entrée, qui est variable suivant le type d'unité. Ces effets sont listés sur la table des effets du terrain. Pour tirer parti d'une route, une unité doit entrer cet hex à partir d'un hex similaire, contigu et connecté (c à d qu'elle doit suivre la route).

8.3 Unités ennemies et mouvement

Une unité de combat amie ne peut jamais entrer dans un hex occupé par une unité ennemie. Elle peut entrer dans un hex contenant seulement un chef ennemi (voir 4.2).

9 Combat

Lors de chaque phase de combat, le combat est résolu dans l'ordre suivant :

Tirs défensifs
Tirs offensifs
Combats en mêlée

9.1 Tirs

Certaines unités ont la capacité de tirer, ce sont celles dont le pion a une astérisque après leur force de combat. Les unités de combat ne peuvent tirer qu'à travers les côtés d'hex de front, sauf les tirailleurs, qui peuvent tirer dans toutes les directions. Pour pouvoir tirer, les unités de combat éligibles doivent vérifier leur ligne de vue (voir 9.2) et la table de distance de tir.

Le joueur lance ensuite un dé et applique les modificateurs indiqués sur la table de résultat des tirs, et sur la table des effets du terrain. Chaque unité tire séparément. On peut tirer sur une même unité plusieurs fois par phase, mais chaque unité de combat ne peut tirer qu'une fois par phase. Aucune unité ne peut tirer à une distance supérieure à la distance maximum indiquée dans la table pour ce type d'unité. Les résultats indiqués sur la table de résultat des tirs sont les suivants :

Résultat	Effet
Miss (raté)	Pas d'effet
Morale check (test de moral)	Toutes les unités dans l'hex visé testent leur moral
Step Loss (1 pas de perte)	L'unité du dessus de la pile dans l'hex visé subit un pas de perte, et toutes les unités de l'hex testent leur moral.
2 Step Losses (2 pas de perte)	L'unité du dessus de la pile dans l'hex visé subit deux pas de perte, et toutes les unités de l'hex testent leur moral.

Note : toutes les attaques par tir sur une unité (ou pile) donnée doivent être résolues avant que les résultats ne soient appliqués.

9.1.1 **Table de distance de tir**

Cette table indique les distances de tir pour différents types d'unités de combat. Dans la ligne de la ligne correspondant au type d'unité, on cherche la distance tireur/cible comptée en hex (on compte l'hex de la cible mais pas celui du tireur) ; la colonne correspondante indique la distance de tir qui doit être utilisée pour résoudre le tir.

9.1.2 **Tir défensif**

Lors du segment de tir défensif de la phase de tir, toutes les unités hors phase (commandées ou non) ayant la capacité de tirer, et avec des unités ennemies à portée de tir, peuvent tirer.

9.1.3 **Tir offensif**

Lors du segment de tir offensif de la phase de tir, toutes les unités en phase (commandées ou non) ayant la capacité de tirer, et avec des unités ennemies à portée de tir, peuvent tirer.

9.2 Ligne de vue

Toute unité de combat tirant à une distance de 2 hex ou plus ne peut tirer que sur une cible vers laquelle elle peut tracer une ligne de vue (LOS), c'est-à-dire qu'elle doit la voir. La LOS est tracée du centre de l'hex du tireur vers le centre de l'hex de la cible. Si la LOS est bloquée le tir est impossible. Si n'importe quelle partie d'un hex contient du terrain bloquant (ou une unité), l'hex bloque la LOS. Si la LOS est tracée exactement le long d'un côté d'hex, la LOS est bloquée si l'un au moins des deux hex est bloquant.

9.2.1 Tir sur une unité ennemie située au même niveau

La LOS est bloquée par les éléments suivants lorsque le tireur et sa cible sont au même niveau d'élévation :

1. Un hex de bois au même niveau
2. Une unité de combat au même niveau
3. Un hex à un niveau plus haut
4. Un hex de ville

9.2.2 Tir sur une unité ennemie située à un autre niveau

La LOS est bloquée par les éléments suivants lorsque le tireur et sa cible sont à un niveau d'élévation différent (tir vers le bas ou vers le haut) :

1. Un hex dont le niveau d'élévation est plus haut que le plus bas des deux hex (tireur ou cible), si cet hex est plus près de la cible que du tireur
2. Un hex de bois
3. Une unité de combat adjacente à la cible
4. Une hex de ville

Le terrain ou des unités peuvent bloquer la LOS entre des unités situées à des niveaux différents si l'hex bloquant est plus haut que l'unité d'en bas. Pour le déterminer, compter les hex entre l'unité du bas et l'obstacle potentiel. Si la distance est moins de la moitié du nombre d'hex entre le tireur et sa cible, la LOS est bloquée. S'il est égal ou supérieur à la moitié, la LOS n'est pas bloquée.

Exemple de tir

Une unité de Stradiotes a une unité de piquiers dans sa ZOC frontale. Elle tire sur cette unité. Le joueur cherche dans la table de distance de tir, et trouve que le combat doit être résolu sur la colonne « moyenne distance ». Le dé fait 8. On ajoute 1 (la cible est un piquier) ce qui donne 9 : le piquier subit un pas de perte et doit tester son moral.

9.3 Combat en mêlée

Lors du combat en mêlée, le joueur en phase peut attaquer les unités ennemies qui sont dans les hex de front de ses unités (voir 6.1). Les unités non commandées, en déroute, les unités de tirailleurs ou d'artillerie ne peuvent pas engager de mêlée. Plus d'une unité, dans le même hex ou dans plusieurs hex, peuvent se combiner pour une seule mêlée. Cependant, dans un combat en mêlée, la force en défense doit toujours occuper un seul hex.

9.3.1 Obligations liées au combat en mêlée

Une unité n'est pas obligée d'engager une mêlée, mais si elle le fait il y a certaines obligations :

1. Si une unité de combat a tiré durant le segment de tir offensif, elle doit attaquer la ou les unités sur la (les) esquille(s) elle a tiré.
2. Toutes les unités dans l'hex en défense doivent être attaquées comme une seule unité.
3. Pour pouvoir engager une mêlée, les unités doivent avoir un ordre d'Avance, Tenir, ou Attaque.

9.3.2 Procédure de mêlée

Pour résoudre le combat en mêlée, on applique la procédure suivante :

1. L'attaquant annonce quelles unités de combat attaquent et quelles unités ennemies sont attaquées
2. Les unités attaquantes testent leur moral. Si une unité rate son test, elle ne part pas en déroute, mais simplement elle n'attaque pas. Les unités qui réussissent leur test doivent attaquer.
3. Les unités de tirailleurs, et les unités de cavalerie qui ont un ordre de Retraite ou Tenir, attaquées par des unités d'infanterie, peuvent maintenant reculer de 1 à 3 hex. Les unités de tirailleurs attaquées par des unités de cavalerie ou de lanciers peuvent seulement reculer avant combat sur un jet de dé de 8, 9 ou 10. L'attaquant doit avancer au moins une unité dans l'hex laissé vacant. Les unités de tirailleurs qui reculent avant combat ne peuvent pas tirer dans le segment de tir défensif suivant immédiatement.
4. Si au moins une unité attaquante a réussi son test de moral, les unités en défense testent à leur tour leur moral. Si elles échouent, elles partent en déroute immédiatement et font retraite de 3 hex vers leur arrière. Les unités en défense qui réussissent leur test acceptent le combat.
5. Les deux joueurs additionnent maintenant la force totale des unités impliquées, et chaque joueur lance un dé, qui est modifié par le bonus au combat du chef (si un chef est empilé avec une unité attaquante ou en défense), ainsi que par les modificateurs de terrains, les pions d'ordre, et la déroute. Les résultats sont appliqués simultanément (si les deux doivent faire retraite, c'est le défenseur qui le fait en premier). Notez que le jet de chaque joueur détermine ce qui arrive aux unités de l'autre.
6. Les tests de moral requis sont maintenant effectués. Si toutes les unités en défense évacuent l'hex, toutes les unités attaquantes d'un seul hex peuvent avancer.

9.4 Table de combat en mêlée

Cette table a un certain nombre de colonnes correspondant à la force de combat des unités en attaque ou en défense. Pour résoudre un combat en mêlée, chaque joueur trouve la colonne qui correspond à la force de ses unités et lance un dé, applique les modificateurs indiqués et trouve le résultat à l'intersection avec la ligne correspondant à la valeur du dé. Les jets de dé modifiés inférieurs ou égaux à 0 sont traités comme 0, ceux supérieurs à 10 sont traités comme 10.

9.4.1 Résultats de combats en mêlée

Résultat	Effet
-	Pas d'effet
M	Toutes les unités de combat font un test de moral
1, 2, 3, 4	Nombre de pas de perte que les unités doivent perdre, en commençant par l'unité du dessus. Si plus d'un hex est affecté, c'est-à-dire que les unités attaquantes sont dans plus d'un hex et que le défenseur obtient ce résultat, le joueur décide quelles unités du dessus vont prendre les pertes. Ensuite, toutes les unités testent leur moral.

Exemple de combat en mêlée

[]

9.4.2 Pas de perte

Toutes les unités dont le verso est imprimé ont 4 pas de perte possibles. Les autres (celles qui n'ont que 1 point de force) n'ont que 2 pas de perte possibles.

Premier pas de perte : placer un marqueur « pas de perte » (Step Loss) sous l'unité. Il n'y a pas d'effet sur le combat ou sur le mouvement. Les unités de tirailleurs sont éliminées et retirées du jeu

Deuxième pas de perte : enlever le marqueur et retourner l'unité sur sa face « réduite » (avec des valeurs de combat et de moral réduites). S'il n'y en a pas, l'unité est éliminée.

Troisième pas de perte : placer un marqueur « pas de perte » sous l'unité réduite. Il n'y a pas d'autre effet sur le combat ou sur le mouvement.

Quatrième pas de perte : l'unité est définitivement éliminée.

9.5 Avance et retraite

Une unité de combat qui rate son test de moral comme résultat d'une mêlée doit reculer d'1 à 3 hex, avec les restrictions suivantes :

Elle ne peut pas entrer dans un hex (traverser un côté d'hex) dans lequel elle ne pourrait pas aller (qu'elle ne pourrait pas traverser) lors d'un mouvement normal

Elle ne peut pas entrer dans un hex occupé par l'ennemi

Elle ne peut pas entrer dans une ZOC ennemie, même occupée par une unité amie

Elle ne peut pas faire retraite en-*dehors de la carte.

Les unités de combat qui doivent faire retraite mais ne le peuvent pas perdent un pas de perte à la place. On ne place pas de marqueur déroute sur ces unités.

Si le défenseur évacue complètement un hex suite au résultat d'une mêlée ou de la retraite d'une unité de tirailleurs, l'attaquant doit avancer une unité dans l'hex libéré. S'il a deux unités empilées, il peut avancer les deux.

9.6 Artillerie et retraite

Les unités d'artillerie ne peuvent jamais faire retraite suite au résultat d'un combat en mêlée, et sont éliminées à la place. Si elles doivent faire retraite suite à un tir, elles font retraite d'un hex.

9.7 Modificateurs pour les piquiers

Quand deux unités de piquiers empilées attaquantes ont un ordre d'attaque ou d'avance, la pile a un bonus de +2 sur la table de mêlée. Les piquiers suisses (ou tout piquier dont la valeur de moral est 8 ou 9) reçoivent un bonus de +3 si deux unités sont empilées, ou +1 s'il y a une seule unité suisse attaquant depuis un hex.

10 Moral

Lors des tirs et du combat en mêlée, il se peut qu'une unité doive faire un test de moral. Chaque unité ne fait qu'un test de moral à l'issue de chaque type de combat. Par exemple, à la suite de tirs, si les résultats indiquent qu'une unité doit faire 3 tests, elle n'en fait qu'un.

Pour faire un test, lancez un dé, enlevez 1 au dé si un chef est empilé avec l'unité, et comparez le résultat au facteur de moral de l'unité de combat. Si le résultat est inférieur ou égal au moral de l'unité, elle réussit son test. Sinon, elle part en déroute. On pose alors un marqueur déroute (Rout) sur l'unité, elle recule de 3 hex (1 pour l'artillerie).

10.1 Effets de la déroute

Une unité de combat qui est en déroute subit les restrictions suivantes :

1. Elle ne peut pas entrer dans une ZOC ennemie
2. Elle ne peut pas engager un combat en mêlée
3. Elle a sa capacité de mouvement divisée par deux (arrondie par défaut)
4. Elle a un modificateur de -1 au dé en défense en combat en mêlée
5. Elle ne peut pas tirer
6. Si elle doit tester son moral, elle a un modificateur de +1 au dé
7. Elle n'a pas de ZOC
8. Elle doit retraiter de la moitié de sa capacité de mouvement (arrondie par défaut) en s'éloignant de l'unité la plus proche, pendant la phase de mouvement. Si elle ne peut pas se déplacer d'au moins 1 hex (à cause de ZOC ennemies), elle subit un pas de perte à la place. Si elle sort de la carte en retraitant, elle est éliminée.

10.2 Ralliement

Pendant la phase de ralliement de chaque tour de jeu, les unités en déroute à portée de commandement de leur chef ou de leur commandant en chef, qui ne sont pas en ZOC ennemie, testent leur moral. Si le résultat est inférieur ou égal à leur facteur de moral, le marqueur déroute est retiré. Si le dé est supérieur au facteur de moral, elles continuent de dérouter et retraitent de 3 hex (c'est-à-dire doivent, si possible, terminer le mouvement 3 hex plus loin de la plus proche unité ennemie qu'elles ne l'ont commencé). Si elles ne peuvent pas retraiter de 3 hex, elles subissent un pas de perte à la place. Les chefs empilés avec des unités en déroute apporte un modificateur de -1 au jet de dé.

11 Conditions de victoire

Chaque scénario liste le nombre de points de combat qu'un camp peut perdre avant que son adversaire puisse commencer à vérifier qu'il a gagné. Pour compter les pertes, le joueur fait le total des points de combat des unités éliminées, y compris celles qui sont sorties de la carte suite à une déroute (en utilisant la valeur inscrite sur le rexta du pion, la plus élevée). On y ajoute 3 points par chef éliminé et 5 points pour un commandant en chef éliminé. Pour les unités réduites restant sur le champ de bataille, on additionne au total ci-dessus la différence entre leur force de combat entière et leur force de combat réduite. Enfin, on ajoute aussi la force de combat entière des unités en déroute.

A partir du tour 5, à n'importe quel tour où le total de pertes atteint le niveau indiqué par le scénario, l'adversaire peut vérifier s'il est victorieux lors de la phase de ralliement, en lançant un dé et en le comparant à la table de victoire de ce scénario. Cela continue jusqu'à ce que l'on atteigne la fin du jeu ou que le jet de dé ait indiqué un vainqueur. Si le joueur qui vérifie s'il est victorieux a infligé au moins deux fois plus de pertes que son adversaire, il reçoit un bonus de +1 au dé. Au moins 3 fois plus, +2 au dé. Ces totaux incluent les unités en déroute, chefs éliminés, ainsi que les pas de perte et les unités éliminées. Ils sont calculés simultanément avant le test de victoire.

Par exemple à Fornoue, le joueur Français a subi 25 pertes et le joueur Italien 53 (en incluant dans les deux camps unités en déroute, pas de pertes, chefs éliminés et unités éliminées). Le joueur Français a un bonus de 1 lorsqu'il jette le dé pour la victoire.