

AIDE DE JEU POUR BARONS' WAR

SÉQUENCE DE JEU (3)

A - Phase de remplacement des marqueurs de commandement (tous les 3 tours - 4.4).

B - Phase d'initiative.

B1 - Segment de détermination de l'initiative (4.3).

B2 - Segment de défausse du marqueur de commandement (4.3).

C - Phase d'activation d'une bataille.

C1 - Segment de mouvement (7 et 11.2.2).

C2 - Segment d'ajustement défensif (5.2).

C3 - Segment de tir défensif (9.4).

C4 - Segment de tir offensif (9.5).

C5 - Segment de mêlée (6, 9.4, 10, 11.1 et 11.2.1).

C6 - Segment de prolongement de charge (11.2.7 et 12.5).

C7 - Segment de décision de continuation d'attaque (4.5 et 10.4).

D - Phase de réaction (4.6, 7 et 10.4).

E - Phase de continuation d'attaque (10.4).

F - Phase de tentative de récupération du moral (14.6 et 15).

G - Phase d'avancée du marqueur "Tour".

CHANGEMENT D'ORIENTATION LIBRE (5.2)

- Au début de **C1***, **D**** et **E1*** (7).
- Après une avance après combat (**10.3 - Étape 10**), sauf si prolongement de charge (**11.2.7**).
- Au cours de **C2****, si dans les trois hexagones de la LdV d'une unité ennemie (**9.3**).
- Au début et à la fin d'une retraite, ou lors d'un rebond (**11**).
- Avant d'effectuer une charge planifiée lors d'un segment de mêlée (voir **11.2.1 Charges planifiées**).
- Si mouvement de route (**7.4**).
- Après une avance suite à un tir offensif (**9.7 - Étape 6**).

* : pour le joueur d'initiative seulement.

** : pour le joueur non initiative seulement.

PROCEDURE POUR UN TIR (9.7)

Étape 1 – Choisir l'unité de tir et l'hexagone cible.

Étape 2 – Déterminer la colonne à utiliser dans la *Fire Table* (**11.2**).

Étape 3 – Lancer un D10 et y appliquer les modificateurs au résultat.

Étape 4 – Déterminer le résultat du tir.

Étape 5 – Appliquer les effets du tir (**12**).

Étape 6 – Avancer suite au tir.

PROCEDURE POUR UNE MELEE (10.3)

Étape 1 – Choisir l'hexagone d'attaque et l'hexagone à attaquer.

Étape 2 – Déterminer les modificateurs au dé.

Étape 3 – Déterminez les modificateurs de la *Type Modifier Table*.

Étape 4 – Additionnez les modificateurs déterminés aux étapes 2 et 3.

Étape 5 – Identifier le type de dé à utiliser dans le tableau *Die Used*.

Étape 6 – Lancer le dé identifier à l'étape 5 et y appliquer le modificateur au résultat déterminé à l'étape 4.

Étape 7 – Déterminer le résultat de la mêlée et en appliquer le résultat (**12**).

Le joueur d'initiative répète les étapes 1 à 7 par attaque restante à effectuer.

Étape 8 – Ripostes des unités du joueur non-initiative (étapes 2 à 7).

Étape 9 – Appliquer les pas de pertes, (**12.2**) les retraites et les tests de moral (**14.2**).

Étape 10 – Effectuer les avances après combat et les rebonds de cavalerie.

EFFETS DE L'ÉBRANLEMENT (14.4)

- Entrée en ZdC ennemie interdite (**6**).
- Entrée dans la zone de charge de réaction d'une unité en bon ordre interdite (**11-2-2**).
- Plus d'orientation totale (**5.1**).
- Plus de ZdC (**6**).
- -1 au dé lors d'un tir (**9.7 - Étape 3**).
- Initiation de mêlée interdite (**10.2**).
- Participation à une mêlée interdite.
- -1 au dé lors d'une mêlée et +1 au dé pour l'unité ou la pile adverse (**10.3 - Étape 2**).
- Moral modifié par -1.

AIDE DE JEU POUR BARONS' WAR

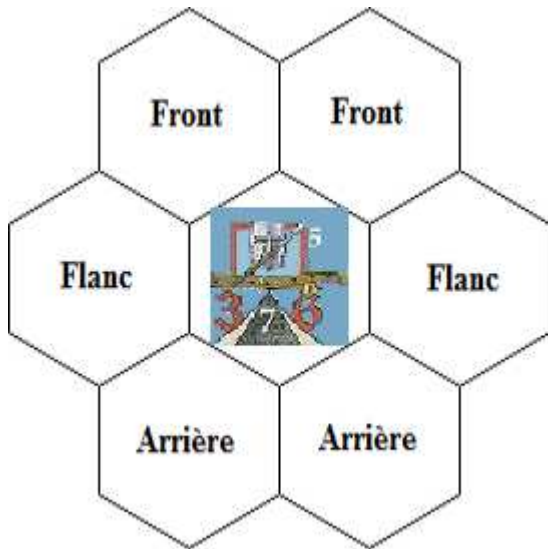


Figure 5-1 : orientation d'une unité

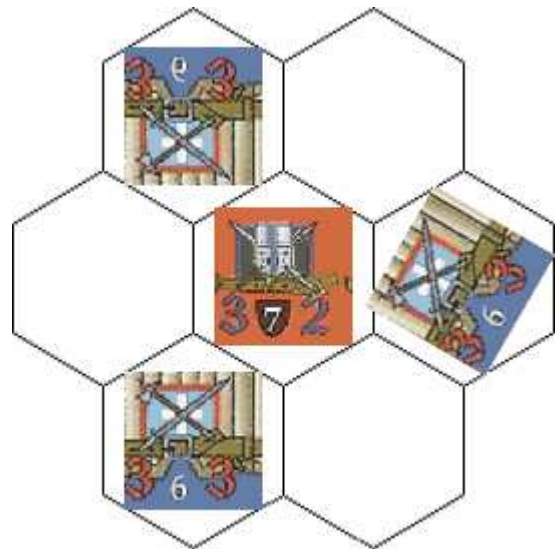


Figure 10-3-b : attaque concentrique à partir de trois hexagones

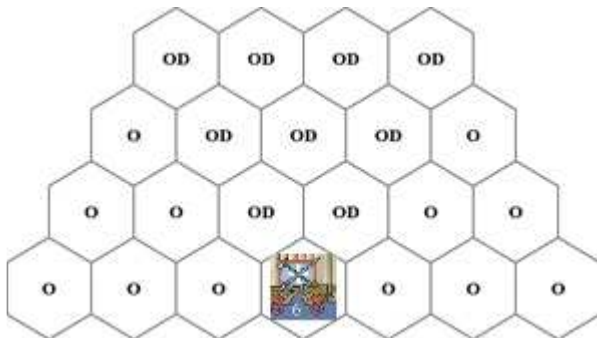


Figure 9-2 : secteurs et portée de tir

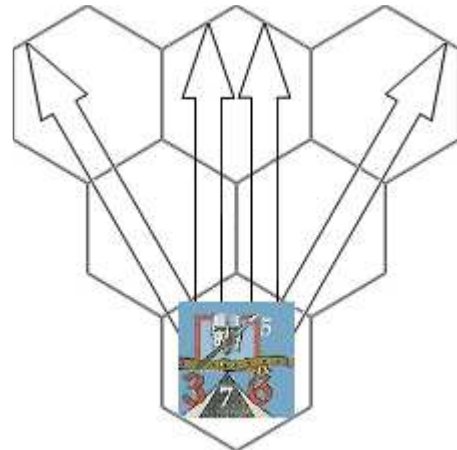


Figure 11-2-1 : charge planifiée

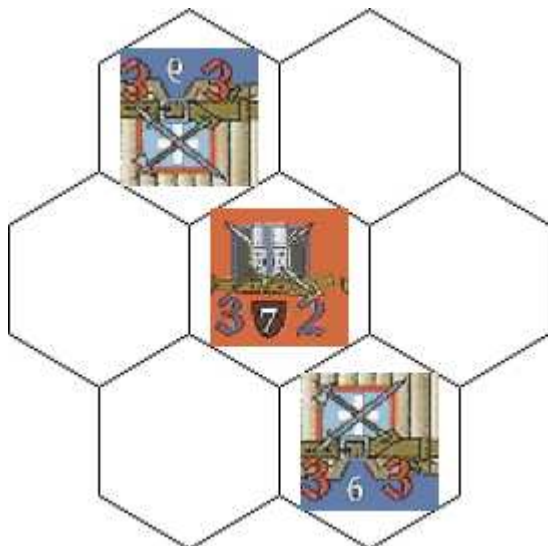


Figure 10-3-a : attaque concentrique à partir d'hexagones opposés

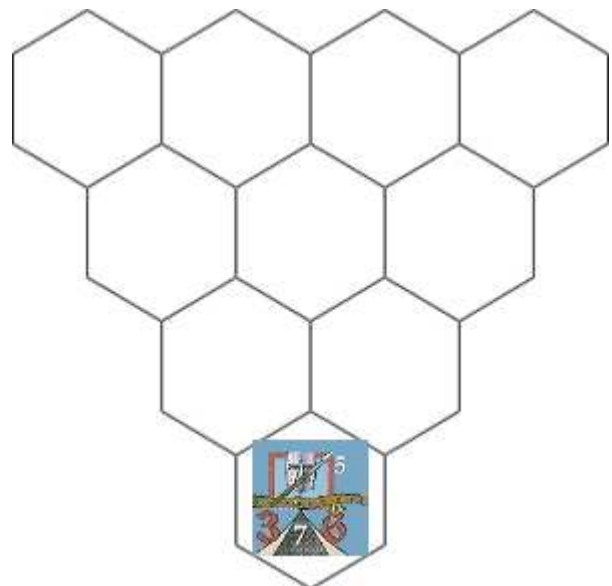


Figure 11-2-2 : zone de charge de réaction