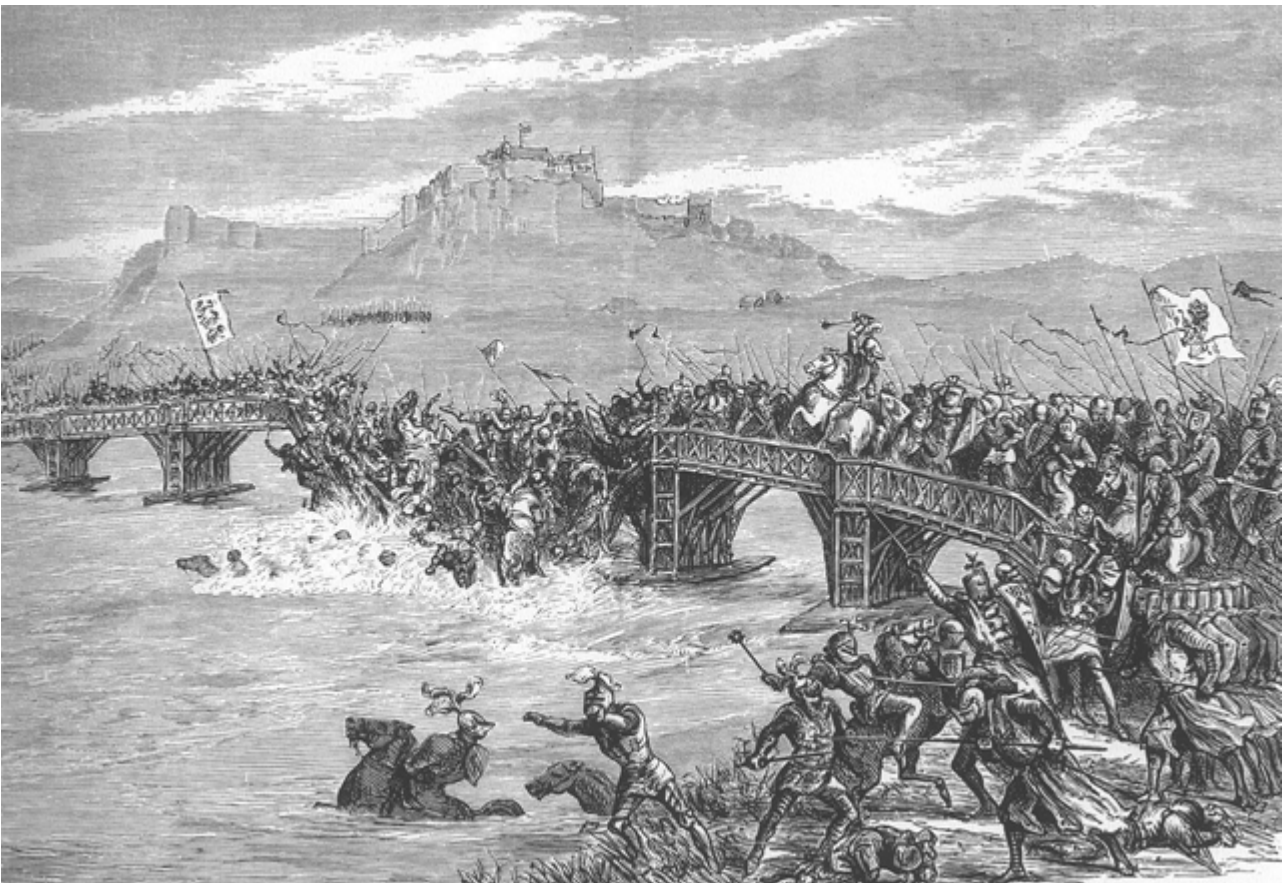


# *Wallace's War*

(La Guerre de Wallace)

## Règles du jeu



Copyright 2009 / Traduction 2018

Sans l'autorisation de *Clash of Arms Games*

## COPYRIGHT

Copyright 2009. Tous droits réservés. Aucune partie de ce jeu ne peut être reproduite de quelque manière que ce soit sans l'autorisation écrite de *Clash of Arms Games*, à l'exception des pages où l'autorisation est spécifiquement accordée à l'acheteur ou dans le cas de courtes citations contenues dans des articles et des revues critiques. Pour plus d'informations, contactez :

Clash of Arms Games™

a division of Theatre of the Mind Enterprises, Inc.

1804 Hoffmansville Road

Sassamansville, Pennsylvania 19472

USA

Téléphone : 610-754-0100

Fax : 610-754-0102

Adresse mail : [sales@clashofarms.com](mailto:sales@clashofarms.com)

Site Internet : <http://www.clashofarms.com>

IMPRIMÉ AUX USA

## TABLE DES MATIÈRES

<b>1 Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2 Éléments du jeu</b>	<b>3</b>
2.1 Les pions du jeu	3
2.2 Les cartes du jeu	5
2.2.1 Le terrain	5
2.2.2 Dénivellations	6
2.3 L'échelle du jeu	6
2.4 Dés utilisés	6
<b>3 Séquence du jeu</b>	<b>6</b>
3.1 Organisation du tour	6
3.2 Désignation des joueurs	7
3.3 Séquence des phases et des segments	7
<b>4 Le commandement</b>	<b>8</b>
4.1 Généralités sur le commandement	8
4.2 Marqueurs de commandement initiaux	8
4.3 Initiative	10
4.4 Tirage des marqueurs de commandement	11
4.5 Capacités des marqueurs de commandement	11
4.6 Phase de réaction du joueur non-initiative	12
4.7 Élimination d'une bataille	12
<b>5 Orientation</b>	<b>12</b>
5.1 Généralités sur l'orientation	12
5.2 Changement d'orientation	12
5.3 Effets de l'orientation	13
<b>6 Zone de contrôle</b>	<b>13</b>
6.1 Généralités sur les zones de contrôles	13
6.2 Effets des zones de contrôle	13
6.3 Sortir d'une zone de contrôle ennemie	14
6.4 Zones de contrôle et unités non commandées	14
<b>7 Le mouvement</b>	<b>14</b>
7.1 Généralités sur le mouvement	14
7.2 Procédure d'un mouvement	15
7.3 Mouvement interdit	15
7.4 Mouvement de route	15
<b>8 Empilement</b>	<b>16</b>
8.1 Empilements permis par types d'unités	16
8.2 Restrictions à l'empilement	16
8.3 Empilement et moral	17
8.4 Empilement, retraites et charges	17
8.5 Empilement et leaders	17
<b>9 Le tir</b>	<b>17</b>
9.1 Généralités sur le tir	17
9.2 Secteur de tir	17
9.3 Ligne de vue	18
9.4 Tir défensif	18
9.5 Tir offensif	19
9.6 Combiner les tirs	19
9.7 Procédure pour un tir	19

<b>10 La mêlée</b>	<b>20</b>
10.1 Généralités sur la mêlée	20
10.2 Unités pouvant effectuer une mêlée	20
10.3 Procédure pour une mêlée	21
10.4 Continuation d'attaque	24
<b>11 Retraites et charges</b>	<b>24</b>
11.1 Retraite volontaire	24
11.2 Charges de cavalerie	25
11.2.1 Charges de cavalerie planifiées	25
11.2.2 Charges de réaction	26
11.2.3 Charges multiples	28
11.2.4 Charge d'une cible ébranlée	28
11.2.5 Charge d'une cible par le flanc ou l'arrière	28
11.2.6 Rebond d'une cavalerie en charge	29
11.2.7 Prolongement de charge	29
<b>12 Les pas de pertes</b>	<b>30</b>
12.1 Généralités sur les pas de pertes	30
12.2 Accumulation des pas de pertes	30
12.3 Élimination d'une unité	31
12.4 Pas de pertes et empilement	31
12.5 <i>Berserkers</i>	31
<b>13 Les leaders</b>	<b>32</b>
13.1 Organisation des leaders	32
13.2 Valeurs des leaders	32
13.3 Portée de commandement	33
13.4 Leader éliminé	33
13.5 Leaders de remplacement	33
13.6 Leader éliminé et tests de moral	34
13.7 Mouvement du leader avec unités	34
<b>14 Le moral</b>	<b>34</b>
14.1 Généralités sur le moral	34
14.2 Procédure de test du moral	34
14.3 Fréquence des tests du moral	35
14.4 Effets de l'ébranlement	35
14.5 Effets de la déroute	35
14.6 Récupération du moral	35
<b>15 Efficience du commandement</b>	<b>36</b>
15.1 Généralités sur l'efficience	36
15.2 Procédure du test d'efficience	36
<b>16 Scénarii</b>	<b>37</b>
16.1 Généralités sur les scénarii	37
16.2 Scénarii sur Stirling Bridge	37
16.2.1 Ordre de bataille pour Stirling Bridge	39
16.2.2 Scénario historique de Stirling Bridge	40
16.2.3 Franchissement précoce de l'armée anglaise	40
16.2.4 Le plan de Lundie	41
16.3 Scénarii sur Falkirk	41
16.3.1 Ordre de bataille pour Falkirk	43
16.3.2 Scénario historique de Falkirk	43
16.3.3 Placement libre à Falkirk	43
<b>17 Fin du jeu et conditions de victoire</b>	<b>44</b>
17.1 Généralités sur la fin du jeu et sur la victoire	44
17.2 Niveau de victoire	44
<b>18 Notes du concepteur</b>	<b>44</b>
<b>19 Contributeurs</b>	<b>45</b>
<b>20 Réaménagements pour Barons' War</b>	<b>45</b>
20.1 Généralités sur Barons' War	45
20.2 Modifications de règles	45
20.2.1 Sur les pions du jeu	45
20.2.2 Sur le terrain	46
20.2.3 Sur l'empilement	46
20.2.4 Sur le tir	46
20.2.5 Sur le dé à utiliser en mêlée	46
20.2.6 Sur la <i>Type Modifier Table</i>	46
20.3 Scénarii de Barons' War	46
20.3.1 Ordre de bataille de Lewes	46
20.3.2 Scénario historique de Lewes	47
20.3.3 Placement libre à Lewes	47
20.3.4 Ordre de bataille d'Evesham	47
20.3.5 Scénario historique d'Evesham	47
20.3.6 Scénario possible pour Evesham	47
20.4 Modifications des conditions de victoire	48

## 1 INTRODUCTION

**Wallace's War** est le deuxième jeu publié par *Clash of Arms* dans la série intitulée *Battles of the Dark and Medieval Ages*. **Barons' War** fut le jeu initial de la série. Le système de jeu simule le champ de bataille au Moyen Âge et se concentre sur le commandement, l'organisation et la tactique de ce temps.

Ce livret contient les règles et les scénarii du jeu. Les règles régissent le jeu, tandis que les scénarii fournissent les informations et les règles spécifiques permettant de refaire les deux grandes batailles de William Wallace : Stirling Bridge et Falkirk. Il y a des changements substantiels dans ces règles, qui restent néanmoins fidèles au système de jeu original. Un chapitre est également présent pour permettre d'adapter **Barons' War** aux règles de **Wallace's War**.



**William Wallace**  
(vue d'artiste)

## 2 ÉLÉMENTS DU JEU

*S'il y a des éléments endommagés ou manquants dans ce jeu, contactez Clash of Arms via les informations contenues avec les droits d'auteur à la page précédente, et nous vous les remplacerons avec plaisir.*

**Wallace's War** est composé des éléments suivants :

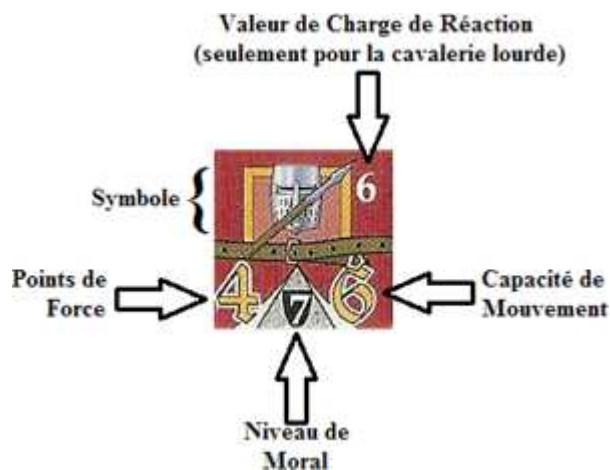
- 1 boîte de jeu ;
- 2 cartes de 43 cm x 56 cm chacune ;
- 2 planches de pions contenant 264 pions ;
- 1 livret de règles ;
- 1 feuille d'aide de jeu pour les combats et pour le commandement ;
- 1 feuille d'aide de jeu pour les tours de jeu et les effets du terrain ;
- 4 feuilles d'aides de jeu pour la gestion des batailles (une pour chaque armée) ;
- 2 dés : un à 6 faces et un à 10 faces.

### 2.1 Les pions du jeu

Les pions du jeu sont de trois types : unités, leaders et marqueurs d'information. Chaque pion contient des informations au recto et au verso.

Les unités se divisent en deux grandes catégories : l'infanterie et la cavalerie. Les unités se distinguent également par leurs points de force, leur niveau de moral, leur capacité de mouvement, leur valeur de charge de réaction pour les unités de cavalerie lourde, leur valeur de *berserker* (note du traducteur : fou furieux) pour les unités schiltrons, le symbole de l'unité et leurs couleurs de bataille et de camp d'appartenance.

Une unité de cavalerie peut être de deux types : arbalétriers montés et cavalerie lourde. Ci-dessous : un descriptif (**figure 2-1-a**) et des exemples de ces deux types d'unités de cavalerie.



**Figure 2-1-a : unité de cavalerie**



Arbalétriers montés



Cavalerie lourde

Une unité d'infanterie peut être de quatre types : arbalétriers, archers, infanterie régulière et schiltron. Ci-dessous : un descriptif (figure 2-1-b) et des exemples de ces quatre types d'unités d'infanterie.

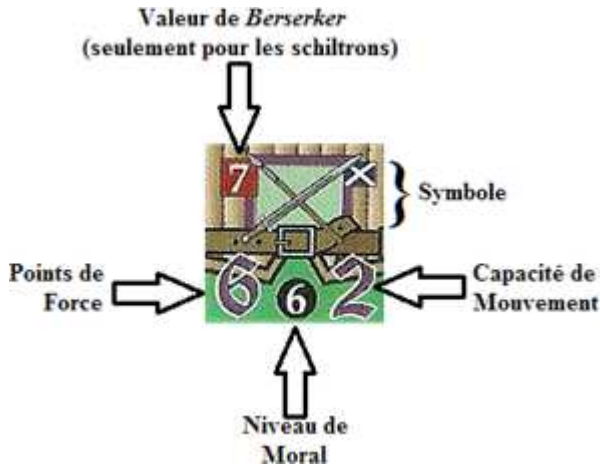


Figure 2-1-b : unité d'infanterie



Arbalétriers



Archers



Infanterie régulière



Schiltron

*Note du concepteur : le terme "schiltron" se réfère à la formation que les piquiers écossais ont utilisée lors des deux batailles couvertes par ce jeu. En plaçant les meilleurs hommes d'armes en première ligne, ce qui nécessitait une formation relativement profonde, les schiltrons neutralisaient l'avantage anglais en cavalerie lourde tant qu'ils maintenaient cette formation en ordre serré. Lorsqu'elle était désorganisée, la formation pouvait se dissoudre et devenir une cible très vulnérable face aux charges.*

Les leaders ne sont pas divisés en différentes catégories. Les pions de leaders se distinguent par le nom, le niveau de leadership, la portée de commandement, le bonus qu'il apporte en mêlée, la capacité de mouvement et les couleurs permettant d'identifier son camp et la

bataille sous son commandement, tels que présentés sur la figure 2-1-c.

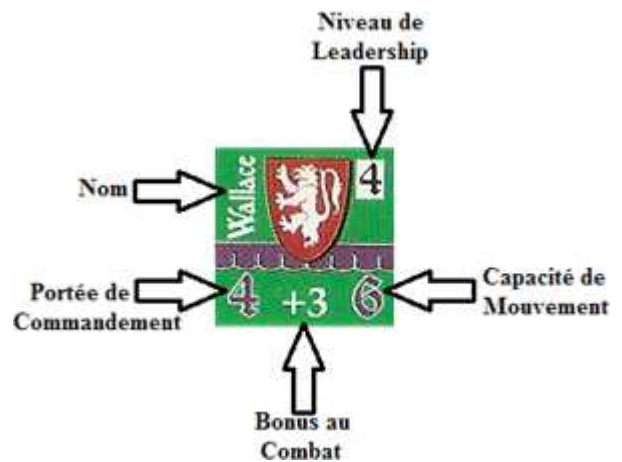


Figure 2-1-c : leader

*Note du concepteur : le terme "bataille" se réfère à l'une des principales composantes tactiques constituant une armée de cette époque, et pas seulement à la bataille rangée proprement dite. Habituellement, il y avait trois batailles dans une armée, dont l'une était généralement sous les ordres directs du commandant en chef de l'armée.*

Notez que chaque face des pions d'unité et de leader est différenciée par couleur pour chaque bataille. Les unités et les leaders d'une même bataille utilisent la même couleur. Ce codage est utilisé sur les pions d'unités pour le cadre entourant leur symbole, leurs points de force et leur capacité de mouvement, et sur les pions de leader pour la bande de couleur horizontale, leur portée de commandement et leur capacité de mouvement.

Les marqueurs d'information sont des types suivants :



Fou furieux



Charge



Commandement



Ébranlée



Pas de pertes



Tour de jeu

## 2.2 Les cartes du jeu

Deux cartes sont fournies avec le jeu : une pour chaque bataille (Stirling Bridge et Falkirk). Ces cartes représentent le terrain sur lequel ces batailles se sont tenues. Une grille hexagonale est superposée sur chaque carte, servant à réguler le jeu. Les nombres dans les hexagones servent au placement initial des pions. Les hexagones incomplets le long des bords Est et Ouest des deux cartes sont traités comme des hexagones entiers pour le jeu (les autres hexagones partiels sont hors-jeu).

### 2.2.1 Terrain

Le terrain du champ de bataille est représenté dans les hexagones et le long des bords d'hexagones de chaque carte. Certaines caractéristiques du terrain ont été légèrement modifiées afin de se conformer à la grille hexagonale. Ci-dessous, des exemples des différents types de terrain utilisés dans le jeu :

#### Exemples tirés des cartes



#### Types d'hexagones

Bois (carte pour Falkirk uniquement).



Clair.



Marais (carte pour Falkirk uniquement).



Route (carte pour Stirling Bridge uniquement).

#### Exemples tirés des cartes



#### Types de bords d'hexagones

Dénivellation (carte pour Falkirk uniquement).



Pont de Stirling et fleuve (carte pour Stirling Bridge uniquement).



Ruisseau (carte pour Falkirk uniquement).

Les illustrations suivantes d'hexagones et de bords d'hexagones sur les cartes servent à l'ambiance et n'ont aucun effet sur le jeu.

#### Exemples tirés des cartes



#### Types d'illustrations

Arbres.



Champs (carte pour Stirling Bridge uniquement).



Haies (carte pour Stirling Bridge uniquement).

Le tracé bleu sur la carte de Stirling Bridge représente un fleuve (le Forth). Sur celle de Falkirk, il représente un ruisseau.

Une route est un type particulier de terrain. Les routes sont superposées sur un autre terrain dans un hexagone ou le long des bords d'hexagones. Une route annule le terrain dans l'hexagone où elle se trouve pour être remplacé par le mouvement de route (voir **7.4 Mouvement de route**).

La *Terrain Effects Chart* représente chaque type de terrain du jeu. Elle énumère également le coût en points de mouvement que les leaders et chaque type d'unité doivent dépenser pour entrer dans chaque hexagone ou passer à travers chaque bord d'hexagone. Un nombre indique le montant en points de mouvement qu'un leader ou une unité doit dépenser pour entrer dans un hexagone. "*Not allowed*" signifie qu'un leader ou une unité ne peut pas entrer dans ce type d'hexagone. "*Not Crossable*" signifie qu'un leader ou une unité ne peut pas passer à travers ce type de bord d'hexagone. Exception : un chef ou une unité peut traverser un hexagone interdit ou passer à travers un bord d'hexagone infranchissable lors d'un mouvement de route (voir **7.4 Mouvement de route**).

La *Terrain Effects Chart* répertorie également l'effet de chaque type de terrain sur les mêlées (voir **10.3 Procédure pour une mêlée**).

### 2.2.2 Dénivellations

L'élévation d'un hexagone est définie par sa couleur, comme indiqué dans la *Terrain Effects Chart*. Tous les hexagones de la carte de Stirling Bridge sont à la même altitude, tandis que les hexagones de la carte de Falkirk sont de niveau 1 ou de niveau 2. Une pente entre deux hexagones de différentes couleurs indique un changement d'élévation le long de ces hexagones (voir les exemples de types de bords d'hexagones ci-dessus).

La ligne de vue (voir **9.3 Ligne de vue**), le tir (voir **9 LE TIR**) et le mouvement (voir **7 LE MOUVEMENT**) d'un hexagone de niveau 2 à un autre de niveau 1 est "en pente descendante", alors que d'un hexagone de niveau 1 à

un autre de niveau 2 est "en pente ascendante" (voir la *Terrain Effects Chart*).

### 2.3 L'échelle du jeu

Chaque hexagone des cartes du jeu fait approximativement 100 yards (ou 90 mètres) d'un bord d'hexagone à l'autre. Chaque point de force d'infanterie représente 50 à 75 hommes. Chaque point de force de cavalerie représente 30 à 45 cavaliers avec leurs chevaux. Le temps est abstraitement défini en tours de jeu, même si la plupart des batailles de cette époque ne duraient que quelques heures.

### 2.4 Dés utilisés

Deux différents types de dés sont utilisés dans ce jeu : un dé à 6 faces (appelé "D6") et un dé à 10 faces (appelé "D10"). Le zéro ("0") du D10 doit toujours se lire 10.

## 3 SÉQUENCE DE JEU

### 3.1 Organisation du tour

Le jeu est divisé en tours de jeu. Chaque tour est encore divisé en phases qui sont jouées lors d'une séquence fixe. Les phases peuvent être divisées en segments qui sont également joués lors d'une séquence fixe. Lors de chaque phase et de chaque segment, les joueurs exécutent des actions spécifiées par les règles du jeu. Une fois que tous les segments d'une phase ont été joués, la phase est achevée ; une fois que toutes les phases d'un tour sont achevées, ce tour est terminé et le prochain tour commence, en répétant la séquence des phases et de leurs segments. Le jeu avance de cette façon jusqu'à la fin de la bataille (voir **17 FIN DU JEU ET CONDITIONS DE VICTOIRE**).

Chaque tour représente l'activité d'une seule bataille activée par un camp et les réactions éventuelles de l'autre camp. Contrairement à de nombreux wargames, seul un joueur effectue la majorité des actions lors d'un tour.

Au début du jeu, le pion "Tour de Jeu" est posé sur la case numérotée "1" de la *Game Turn Track*. Pour indiquer quel camp a gagné l'initiative lors du tour en cours, placez-le face

visible rouge pour le camp anglais ou face visible verte pour le camp écossais. Lors de la fin de chaque tour, le pion "Tour de Jeu" est déplacé vers la case suivante pour indiquer le début du prochain tour.

### 3.2 Désignation des joueurs

Le joueur qui gagne l'initiative est le joueur d'initiative pour ce tour, l'autre joueur étant le joueur non-initiative pour ce même tour. Au cours de chaque phase ou segment, un des deux camps est responsable de l'exécution de certaines actions lors de ces phases ou de ces segments.

### 3.3 Séquence des phases et des segments

Chaque phase est identifiée par une lettre majuscule et chaque segment par une lettre majuscule associée à un numéro (par exemple "C3"). La séquence des phases et des segments, leurs identifications et les actions réalisées au cours de chacune sont résumées ci-dessous.

#### A - Phase de remplacement des marqueurs de commandement

Tous les 3 tours, en commençant au tour 3, les deux joueurs jettent un D10 sur la *Command Point Table* pour déterminer s'ils obtiennent un nouveau marqueur de commandement. Dans l'affirmative, il doit être placé sur la *Command Track* d'une bataille (voir **4.4 Tirage des marqueurs de commandement**). Notez que sur la *Game Turn Track*, les codes de couleurs de la piste sont plus foncés chaque trois tours où cette phase est jouée.

#### B - Phase d'initiative

##### B1 - Segment de détermination de l'initiative

Le joueur qui n'a pas eu l'initiative au tour précédent sélectionne un marqueur de commandement de la *Command Track* d'une de ses batailles. Son adversaire choisit ensuite éventuellement un marqueur de commandement de valeur plus élevée de la *Command Track* d'une de ses batailles, activant ainsi cette bataille et gagnant l'initiative du tour, ou ne joue aucun marqueur et abandonne l'initiative (voir **4.3 Initiative**).

##### B2 - Segment de défausse du marqueur de commandement

Le joueur qui gagne l'initiative est le joueur d'initiative pour le tour. Il défausse le marqueur de commandement de la bataille qu'il a choisie d'activer (voir **4.3 Initiative**).

#### C - Phase d'activation d'une bataille

##### C1 - Segment de mouvement

Le leader et les unités de la bataille activée effectuent leurs mouvements (voir **7 LE MOUVEMENT**). Ces mouvements peuvent être interrompus par des charges de réaction ennemies (voir **11.2.2 Charges de réaction**).

##### C2 - Segment d'ajustement défensif

Le joueur non-initiative peut ajuster l'orientation de n'importe laquelle de ses unités autorisées à le faire (voir **5.2 Changement d'orientation**).

##### C3 - Segment de tir défensif

Les unités du joueur non-initiative capables de tirer peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemies si ces dernières appartiennent à la bataille activée et peuvent être prises pour cible. Les résultats de chaque tir sont appliqués immédiatement au fur et à mesure de leur exécution (voir **9.4 Tir défensif**).

##### C4 - Segment de tir offensif

Les unités de la bataille activée capables de tirer peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemies si ces dernières peuvent être prises pour cible. Les résultats de chaque tir sont appliqués immédiatement au fur et à mesure de leur exécution (voir **9.5 Tir offensif**).

##### C5 - Segment de mêlée

Les unités de cavalerie lourde de la bataille activée peuvent effectuer des charges planifiées (voir **11.2.1 Charges planifiées**). Les unités activées éligibles ayant des unités ennemies dans leur ZdC (voir **6 ZONE DE CONTRÔLE**) peuvent effectuer des combats de mêlée contre ces unités. Les unités concernées du joueur non-initiative peuvent tirer contre la cavalerie lourde qui les chargent et contre toutes les unités qui tentent de les combattre (voir **9.4 Tir défensif**). Les unités concernées peuvent effectuer une retraite vo-

lontaine (voir **11.1 Retraite volontaire**). Puis chaque mêlée est résolue (voir **10 LA MELEE**).

#### **C6 - Segment de prolongement de charge**

Les unités de cavalerie lourde qui ont chargé lors du segment précédent (**C5**) peuvent effectuer un prolongement de charge (voir **11.2.7 Prolongement de charge**). Les unités devenues folle furieuse qui ont avancé après combat lors du segment précédent (**C5**) peuvent effectuer une attaque impulsive (voir **12.5 Berserkers**).

#### **C7 - Segment de décision de continuation d'attaque**

Arrivé à ce segment, si le joueur d'initiative a activé sa bataille avec un marqueur de commandement 4, il décide ou non d'ajouter les phases **D** et **E** au tour (voir **4.5 Capacités des marqueurs de commandement** et **10.4 Continuation d'attaque**). Si le joueur d'initiative choisit de ne pas le faire ou si la bataille activée ne peut pas réaliser de continuation d'attaque, passez directement à la phase **F**.

#### **D - Phase de réaction**

Cette phase est jouée en cas de continuation d'attaque. Lors de cette phase, le joueur non-initiative peut activer la bataille de son choix, mais uniquement pour le mouvement (voir **4.6 Phase de réaction du joueur non-initiative**, **7 LE MOUVEMENT** et **10.4 Continuation d'attaque**).

#### **E - Phase de continuation d'attaque**

Cette phase est jouée en cas de continuation d'attaque (voir **10.4 Continuation d'attaque**). Lors de cette phase, la bataille activée à la phase **B** s'active de nouveau, et tous les segments de **C1** à **C6** sont joués, mais pas **C7**, sauf en cas de continuation d'attaque spécial.

#### **F - Phase de tentative de récupération du moral**

Toutes les unités ébranlées testent leur moral (voir **14.6 Récupération du moral**). Les batailles font ensuite un test d'efficacité du commandement (voir **15 EFFICACITÉ DU COMMANDEMENT**).

#### **G - Phase d'avancée du marqueur "Tour"**

Le marqueur "Tour de jeu" est avancé sur la *Game Turn Track* vers la case suivante, indiquant le passage du tour actuel vers le début du prochain tour. La séquence de jeu recommence alors au départ. Une partie peut durer plus de tours qu'imprimés sur la *Game Turn Track*. Dans ce cas, conservez pour mémoire le suivi des tours sur papier, ou ramenez le marqueur "Tour de jeu" sur la case "1" de la *Game Turn Track*.

## **4 LE COMMANDEMENT**

### **4.1 Généralités sur le commandement**

Les joueurs exercent le commandement de leurs armées en allouant des marqueurs de commandement à leurs batailles et en sélectionnant ces marqueurs alloués pour activer ces batailles. Un marqueur de commandement doit être joué chaque fois qu'une bataille s'active. Les marqueurs de commandement permettent aux joueurs d'activer une de leur bataille, mais aussi de fixer certaines restrictions sur cette bataille. Voir la table de *Command Chits & Command Capabilities*, qui résume les capacités de commandement (et les restrictions) associées à chaque valeur de marqueur de commandement. Voir aussi le chapitre **4.5 Capacités des marqueurs de commandement**, qui détaille ces fonctionnalités.

*Note du concepteur : l'utilisation de marqueurs de commandement est différente de celle trouvée dans la plupart des wargames. Il faudra peut-être s'y habituer, mais une fois que le concept est compris, vous pourrez voir comment ce dispositif m'a permis de construire dans ce jeu des limitations pour les leaders, des limitations aux troupes, le chaos du champ de bataille et le brouillard de guerre avec un mécanisme très simple.*

### **4.2 Marqueurs de commandement initiaux**

Chaque joueur commence le jeu avec un nombre donné de points de commandement, tel qu'indiqué dans chaque scénario. Les marqueurs de commandement sont identifiés avec leurs valeurs, soit 1, 2, 3 ou 4 points de commandement. Au début du jeu, chaque joueur

note secrètement sur papier la quantité de chaque marqueur de commandement qu'il désire récupérer. La quantité de marqueurs de commandement ainsi listés ne peut pas dépasser la quantité totale de cases des *Command Tracks* de ce joueur pour toutes ses batailles utilisées dans le scénario. De plus, la somme des points de commandement doit être égale au nombre de points de commandement spécifié dans le scénario pour ce camp. Dans l'exemple ci-dessous, un joueur reçoit 40 points de commandement au début du scénario. Il y a un total de 21 cases sur l'ensemble des trois *Command Tracks* (une par bataille, soit 3 batailles). Sur un papier, il note secrètement quels marqueurs de commandement il désire avoir, et combien pour chaque valeur, comme indiqué ci-dessous :

<u>Marqueurs</u>	<u>Nombres souhaités</u>	<u>Valeurs de commandement</u>
4	4	16
3	4	12
2	3	6
1	6	6
<b>Totaux</b>	<b>17</b>	<b>40</b>

Cette liste est correcte, car la somme des valeurs de commandement y est de 40, ce qui équivaut au nombre de points de commandement alloués pour le scénario. De plus, il a énuméré 17 marqueurs, ce qui ne dépasse pas les 21 cases de ses *Command Tracks*.

Les deux joueurs révèlent ensuite leurs listes et récupèrent leurs marqueurs de commandement.

La quantité possible de chaque marqueur de commandement est fixée en fonction de la quantité de ces marqueurs fournis avec le jeu. Il est donc possible qu'il n'y ait pas suffisamment de marqueur de commandement d'une valeur donnée pour satisfaire les deux quantités listées par les joueurs. Dans ce cas, le joueur qui a noté le plus de marqueurs de ce type reçoit une quantité de marqueurs égale à la différence entre les quantités demandées. Chaque joueur récupère ensuite à tour de rôle un marqueur de commandement de cette valeur, en commençant par celui qui n'en pas encore reçu, jusqu'à qu'il n'y ait plus de mar-

queur de ce type à tirer.

*Exemple : le joueur A demande six marqueurs de valeur 3, et le joueur B en demande quatre. Cependant, il n'y a que huit marqueurs de type 3. Le joueur A reçoit deux marqueurs automatiquement, soit le montant excédent celui demandé par son adversaire. Puis le joueur B prend un marqueur, puis le joueur A en prend un, puis le joueur B, puis le joueur A.*

Après que tous les cas litigieux aient été résolus de cette manière, il se peut qu'un des joueurs, voire les deux, manquent encore de points de commandement, ce qui est traité ci-dessous en fonction de la situation :

- Situation 1 - Un seul joueur manque de points de commandement - Ce joueur prend un nombre quelconque de marqueurs de commandement afin que son total de points de commandement soit égal au nombre de points de commandement donné par le scénario pour son camp. La quantité totale de marqueurs récupérés avant et maintenant ne peut pas dépasser le nombre total de cases de ses *Command Tracks*.
- Situation 2 - Les deux joueurs manquent de points de commandement - Les deux joueurs répètent la procédure d'inscription secrète pour chaque marqueur de commandement qu'ils souhaitent récupérer. Les points de commandement déjà récupérés plus ces points de commandement notés doivent totaliser le nombre de points de commandement pour le camp de chaque joueur donné par le scénario. En outre, la quantité de marqueurs de commandement répertoriée pour un camp ne peut pas dépasser la quantité de cases vides restantes sur les *Command Tracks* de ce camp. Cette procédure est répétée jusqu'à ce que le nombre de points de commandement pris par un joueur soit égal à celui du scénario. Le joueur à qui il manquerait encore des points de commandement suit la procédure décrite ci-dessus pour la situation 1.

Après que les deux joueurs aient pris leurs marqueurs de commandement, chaque joueur les place secrètement sur les *Command Tracks* de chaque bataille en jeu pour le scénario. Un seul marqueur de commandement

peut être placé par case, et la quantité de marqueurs placés sur la piste d'une bataille ne peut pas dépasser le nombre de cases de cette piste. Une fois qu'un marqueur de commandement est placé sur une case, elle ne peut pas être transférée sur une autre case. Une fois que les joueurs ont alloué à leurs batailles tous leurs marqueurs de commandement, ils révèlent leurs placements. Un joueur peut affecter moins de marqueurs de commandement qu'il ne dispose de cases disponibles. Il peut donc laisser vide une ou plusieurs cases sur la *Command Track* d'une bataille ; celles-ci sont considérées comme contenant un marqueur de commandement non représenté par un pion d'une valeur de 0.

*Note du concepteur : je trouve que cette façon d'attribuer des marqueurs de commandement ajoute de la tension au début du jeu. En outre, il modélise le processus de décision tel qu'il se déroulait avant les batailles à cette époque.*

#### 4.3 Initiative

Chaque valeur sur chaque marqueur de commandement (y compris les marqueurs intrinsèques valant 0) est une valeur d'initiative. Cette valeur sert à déterminer quel joueur a l'initiative lors d'un tour. Dans le **Segment de détermination de l'initiative** de la **Phase d'initiative**, le joueur qui n'a pas eu l'initiative au tour précédent doit choisir un marqueur de commandement de la *Command Track* d'une de ses batailles. L'autre joueur, s'il le désire, peut alors sélectionner un marqueur de valeur plus élevée à partir de la *Command Track* d'une de ses batailles (gagnant ainsi l'initiative pour le tour, et devenant le joueur d'initiative) ou refuser de surenchérir ainsi (donnant ainsi au premier joueur l'initiative et le faisant joueur d'initiative, et devenant lui-même joueur non-initiative). Ces sélections de marqueurs sont effectuées de telle sorte que les deux camps puissent les voir. Dans le **Segment de défausse du marqueur de commandement** de la **Phase d'initiative**, le marqueur de commandement qui a permis de gagner l'initiative pour le tour est retiré de sa *Command Track* et ajouté à la pile des marqueurs inutilisés et redevient disponible. Le marqueur n'ayant pas permis de gagner l'ini-

tiative est remis dans la case de sa *Command Track*.

Lors de la sélection d'un marqueur de commandement, un joueur peut sélectionner un marqueur intrinsèque de valeur 0 (un marqueur de valeur 0 d'une case vide de la *Command Track* d'une bataille). Cependant, tout au long du jeu, un joueur ne peut pas sélectionner plus de marqueurs 0 à partir d'une piste qu'il n'y a de cases vides sur la piste au début du jeu après le placement initial des marqueurs de commandement. Le joueur doit donc suivre séparément les marqueurs de commandement 0 "placés" et "dépensés" pour chaque partie tout au long du jeu.

À titre d'exception à la procédure ci-dessus, lorsqu'un joueur a l'initiative deux tours d'affilée, l'autre joueur est automatiquement le joueur d'initiative au prochain tour et peut activer une bataille. Le joueur qui gagne l'initiative de cette manière doit néanmoins dépenser un marqueur de commandement disponible de n'importe quelle valeur à partir de la *Command Track* de la bataille qu'il souhaite activer.

Si un camp n'a plus de marqueur de commandement (y compris de marqueur intrinsèque), il passe et ne peut plus avoir l'initiative. Mais si le joueur adverse a eu l'initiative les deux tours précédents, on considère que le joueur sans marqueur joue un marqueur intrinsèque avec une valeur de 0. Si aucun des deux camps n'a de marqueur à jouer, celui qui n'a pas eu l'initiative au tour précédent l'a gagné automatiquement, en jouant un marqueur intrinsèque de valeur 0.

Chaque scénario donne le camp qui dispose de l'initiative au premier tour. Dans ce cas, le **Segment de détermination de l'initiative** de la **Phase d'initiative** est ignoré. Lors du **Segment de défausse du marqueur de commandement** de la **Phase d'initiative**, le joueur désigné comme ayant l'initiative doit sélectionner une bataille et l'activer (à moins qu'il n'en soit spécifié autrement dans le scénario) en dépensant un marqueur de commandement de n'importe quelle valeur de la *Command Track* de cette bataille.

#### 4.4 Tirage des marqueurs de commandement

À chaque tour dont le numéro d'ordre est un multiple de 3 (tours 3, 6, 9, 12, 15, 18, etc...), les deux joueurs lancent chacun un D10 lors de la **Phase de remplacement des marqueurs de commandement**, et consultent la *Command Point Table*. Chaque joueur identifie le résultat correspondant au résultat du dé. Ce résultat est la valeur du marqueur de commandement obtenu. Si le joueur obtient un résultat tiret ("-"), il n'obtient pas de marqueur de commandement ce tour. Un marqueur de commandement 0 ne peut pas être obtenu avec cette procédure de remplacement. Si le joueur obtient un marqueur de commandement, il le place dans n'importe quelle case vide de l'une de ses *Command Tracks*. Le joueur peut même placer ce marqueur dans une case contenant un marqueur intrinsèque de valeur 0, ce qui a pour effet de supprimer ce dernier.

Un joueur peut perdre son remplacement de marqueur de commandement pour le tour dans les conditions suivantes :

- Si chaque case de chacune de ses *Command Tracks* contient déjà un marqueur de commandement, le joueur ne reçoit pas de remplacement ce tour.
- Si un joueur obtient un marqueur de commandement 4, et que les seules cases disponibles se trouvent sur une *Command Track* d'une bataille dont le leader a une valeur de leadership de 1, le joueur ne reçoit pas de remplacement ce tour (voir **4.5 Capacités des marqueurs de commandement** et "Leadership de valeur 1" sous **13.2 Valeurs des leaders**).

Si les deux joueurs obtiennent un marqueur de commandement de même valeur alors qu'il n'en reste qu'un, ils lancent chacun un D10. Le joueur avec le plus haut score obtient le marqueur (relancer de nouveau en cas d'égalité). L'autre joueur tire un marqueur de commandement disponible de valeur immédiatement inférieure. Exception : si le marqueur litigieux a une valeur de 1, le joueur perdant au tirage du D10 ne reçoit pas de remplacement ce tour (il ne peut pas recevoir

un marqueur intrinsèque de commandement de valeur 0 en remplacement).

*Note du concepteur : au cours d'une bataille, les commandants changeaient occasionnellement leurs ordres avant le combat. Ce n'était pas une chose facile à faire à cette époque. La Phase de Remplacement de marqueur de Commandement offre au joueur la possibilité de changer l'accentuation de son plan de pré-bataille. Plutôt que de spécifier le nombre de marqueurs de commandement à remplacer, j'ai décidé de laisser la chance jouer un rôle plus important dans le remplacement de ces marqueurs, puisque sur le véritable champ de bataille, les plans changeants n'étaient jamais sûrs.*

#### 4.5 Capacités des marqueurs de commandement

La table de *Command Chits & Command Capabilities* répertorie les capacités permises à une bataille activée par le joueur, en fonction du marqueur de commandement utilisé pour gagner l'initiative du tour en cours. Ces capacités sont entièrement définies ci-dessous :

- **Marqueur de commandement 4 :**  
Attaque plus continuation – Idem que pour un marqueur de commandement 3 (voir ci-dessous). De plus, si la bataille a un leader avec une valeur de leadership de 2 ou plus, les unités et le chef de cette bataille ayant lancé une mêlée dans le cadre de cette activation peuvent effectuer une continuation d'attaque (voir **10.4 Continuation d'attaque**).
- **Marqueur de commandement 3 :**  
Attaque – Les unités et le leader de la bataille activée peuvent se déplacer dans un nombre quelconque d'hexagones, y compris en ZdC ennemies. Toutes les unités activées et adjacentes à une unité ennemie peuvent déclencher des mêlées dans le cadre de cette activation.
- **Marqueur de commandement 2 :**  
Pouvoir initier 2 nouvelles attaques – Les unités et le chef de la bataille activée peuvent se déplacer dans les ZdC d'au plus 2 piles ennemies (deux piles ennemies dans des hexagones différents). Les unités activées déjà en ZdC ennemie ne comptent pas dans cette limite. Toutes les unités activées adjacentes à

une pile ennemie peuvent déclencher des mêlées dans le cadre de cette activation.

- **Marqueur de commandement 1 :**  
Pouvoir initier 1 nouvelle attaque – Les unités et le leader de la bataille activée peuvent se déplacer dans les ZdC d’au plus 1 pile ennemie. Les unités activées déjà en ZdC ennemie ne comptent pas dans cette limite. Toutes les unités activées adjacentes à une pile ennemie peuvent déclencher des mêlées dans le cadre de cette activation.

- **Marqueur de commandement 0 :**  
Aucune nouvelle attaque – Les unités et le chef de la bataille activée ne peuvent pas entrer dans un hexagone en ZdC ennemie durant le tour. Les unités activées déjà en ZdC ennemie ne sont pas soumises à cette restriction et peuvent déclencher une mêlée dans le cadre de cette activation.

Voir **6 ZONE DE CONTRÔLE** et **10 LA MÊLÉE**.

#### 4.6 Phase de réaction du joueur non-initiative

Cette phase ne se déroule que si le joueur initiative effectue une continuation d’attaque (voir **10.4 Continuation d’attaque**). Dans cette phase, le joueur non initiative peut activer une bataille en dépensant un marqueur de commandement de n’importe quelle valeur. Indépendamment de la valeur du marqueur utilisé, cette activation est soumise à la restriction des marqueurs de commandement 0 (voir ci-dessus).

#### 4.7 Élimination d’une bataille

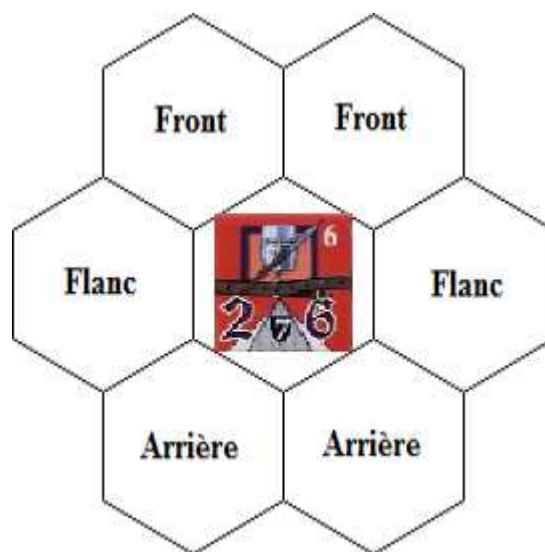
Si toutes les unités d’une bataille sont éliminées ou retirées du jeu, les marqueurs de commandement de cette bataille sont retirés de sa *Command Track* et placés avec les autres marqueurs actuellement inutilisés. Le remplacement de marqueur de commandement et l’initiative ne s’appliquent plus à cette bataille.

## 5 ORIENTATION

### 5.1 Généralités sur l’orientation

Une unité doit être orientée dans un hexagone de sorte que le sommet de son pion pointe

vers un angle d’hexagone, tel qu’illustré à la **figure 5-1**. L’orientation d’une unité détermine le statut de ses hexagones adjacents qui peuvent être son front, son flanc ou son arrière.



**Figure 5-1 : orientation d’une unité**

Exception : les six hexagones adjacents à l’hexagone occupé par une unité d’arbalétriers, d’arbalétriers montés, d’archers ou schiltron sont des hexagones de front. Cela s’appelle une orientation totale. Si une telle unité devient ébranlée, le statut de ses hexagones devient les mêmes que ceux des autres unités. En outre, si une de ces unités à orientation totale est empilée avec une infanterie régulière, une cavalerie lourde ou une unité ébranlée (voir **8.1 Empilements permis par types d’unités**), le statut de ses hexagones devient les mêmes que ceux des autres unités.

Toutes les unités d’une pile doivent être orientées vers le même angle d’hexagone (voir **8 EMPILEMENT**). Un leader n’a pas d’orientation et il n’est donc pas nécessaire de l’orienter vers une direction particulière.

### 5.2 Changement d’orientation

Tout en effectuant un mouvement lors de l’un des segments de mouvement de la bataille activée, une pile dépense un point de mouvement pour chaque hexagone dans lequel elle change d’orientation. Lors d’un changement d’orientation dans un hexagone pendant le mouvement, une unité peut faire face à n’importe quel angle de cet hexagone pour

cette dépense d'un unique point de mouvement. Si l'unité se déplace ultérieurement vers un hexagone différent, un nouveau changement d'orientation lui coûtera encore un autre point de mouvement.

Une unité ou une pile peut changer d'orientation sans coût en point de mouvement (effectuer un changement d'orientation libre) dans l'une des situations suivantes :

- Au début d'un segment ou d'une phase dans lequel des unités amies se déplacent. Ces segments et phases sont les segments **C1** et **E1** pour les unités de la bataille activée et **D** pour les unités de la bataille sélectionnée par le joueur non-initiative. Ces changements d'orientation doivent être fait avant que toute unité ou leader de la bataille dépense des points de mouvement lors de ce segment (voir **7 LE MOUVEMENT**).

- À la fin d'une mêlée si une unité de la bataille activée réalise une avance après combat (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 10**). Exception : une unité de cavalerie lourde qui effectue un prolongement de charge peut ne pas effectuer ce changement d'orientation libre (voir **11.2.7 Prolongement de charge**).

- Au cours du **Segment d'ajustement défensif**, une unité du joueur non-initiative qui agit dans les trois hexagones de la LdV d'une unité ennemie (voir **9.3 Ligne de vue**). Cela inclut les unités non-initiative en ZdC ennemie (voir **6 ZONE DE CONTRÔLE**).

- Au début et à la fin de la retraite d'une unité ou lors du rebond d'une unité de cavalerie (voir **11 RETRAITES ET CHARGES**).

- Avant d'effectuer une charge planifiée lors d'un segment de mêlée (voir **11.2.1 Charges planifiées**).

- Lorsqu'une unité effectue un mouvement de route, son orientation peut librement s'ajuster afin que l'un de ses hexagones de front contiennent une route (voir **7.4 Mouvement de route**).

- Lorsqu'une unité de la bataille activée s'avance suite à un tir offensif (voir **9.7 Procédure pour un tir - Étape 6**).

### 5.3 Effets de l'orientation

L'orientation des unités a les effets suivants :

- Une unité ne peut effectuer de mouvement

que dans un de ses hexagones de front. Pour se déplacer dans un hexagone de flanc ou d'arrière, elle doit d'abord changer d'orientation, ce qui permet de modifier le statut de l'hexagone dans lequel elle souhaite entrer en un hexagone de front. Exception : une unité qui se retire suite à une mêlée après avoir perdu son quatrième ou son cinquième pas de pertes conserve son orientation initiale (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9**).

- Pour qu'une unité puisse mener des mêlées contre une unité ennemie, cette dernière doit se trouver dans un de ses hexagones de front (voir **10.2 Unités pouvant effectuer une mêlée**).

- Une unité subit des modificateurs défavorables lorsqu'elle est attaquée en mêlée à travers ses hexagones de flanc ou d'arrière (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 2**).

## 6 ZONE DE CONTRÔLE

### 6.1 Généralités sur les zones de contrôle

Une unité exerce une Zone de Contrôle (ZdC) dans ses deux hexagones de front. Exceptions :

- Une unité ébranlée n'exerce aucune ZdC (voir **14.4 Effets de l'ébranlement**). Une pile d'unités n'exerce pas de ZdC si l'unité au sommet de la pile ou si les deux unités sont ébranlées (voir **8 EMPILEMENT**).

- Les unités d'arbalétriers, d'arbalétriers montés, d'archers ou schiltrons exercent une ZdC dans leurs six hexagones de front (voir **5.1 Généralités sur l'orientation**). Des piles de ces unités, ainsi que les combinaisons possibles d'empilement exercent également une ZdC dans leurs six hexagones de front (voir **8 EMPILEMENT**), mais seulement si ces unités se trouvent au sommet de la pile.

- Une unité n'exerce pas de ZdC dans un hexagone dans lequel elle ne peut pas se déplacer ou à travers un bord d'hexagone qui lui est infranchissable.

### 6.2 Effets des zones de contrôle

Les effets des ZdC sont les suivants :

- Un leader ou une unité appartenant à la bataille activée doit cesser son mouvement en entrant dans une ZdC ennemie pendant son

**Segment de mouvement**, même s'il lui reste des points de mouvement non utilisés (voir **7 LE MOUVEMENT**).

- Une unité ne peut pas quitter une ZdC ennemie sauf en cas de retraite volontaire (voir **11.1 Retraite volontaire**), en raison des pas de pertes perdus suite aux combats de mêlée (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9** et **12.2 Accumulation des pas de pertes**) ou par déroute (voir **14.5 Effets de la déroute**), et du rebond de la cavalerie lourde (voir **11.2.6 Rebond d'une cavalerie en charge**).
- Une unité ne peut pas retraiter dans une ZdC ennemie (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 8**, **11.1 Retraite volontaire** et **12.2 Accumulation des pas de pertes**).
- Une unité amie occupant un hexagone en ZdC ennemie annule l'effet de cette ZdC ennemie dans le cas du traçage de la ligne de commandement (voir **13.3 Portée de commandement**). Cependant, les autres effets de la ZdC ennemie restent valides.
- Une unité ébranlée ne peut pas tenter de test de moral si elle est dans une ZdC ennemie (voir **14.6 Récupération du moral**).
- Les effets de plusieurs ZdC sur un même hexagone ne sont pas cumulatifs. Si plus d'une unité exerce une ZdC dans un hexagone, il n'y a pas d'effet supplémentaire.
- Une unité d'arbalétriers, d'arbalétriers montés ou d'archers appartenant à la bataille activée ne peut pas entrer dans une ZdC ennemie lors de son **Segment de mouvement**.

### 6.3 Sortir d'une zone de contrôle ennemie

Une unité ne peut pas quitter une ZdC ennemie, sauf si elle est obligée de reculer suite à une mêlée (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9**). Les types d'unités suivantes font exceptions et sont exemptés de cette restriction :

- Les unités d'arbalétriers montés et de cavalerie lourde peuvent normalement quitter n'importe quelle ZdC lors du **Segment de mouvement** ou du **Segment de prolongement de charge** de la bataille activée, ou de la **Phase de réaction** du joueur non-initiative.
- Les unités d'arbalétriers et d'archers peuvent normalement quitter n'importe quelle ZdC d'une unité d'infanterie lors du **Segment de mouvement** de la bataille activée, ou de la

**Phase de réaction** du joueur non-initiative.

Une unité ne peut en aucun cas quitter un hexagone en ZdC ennemie pour entrer directement dans un autre hexagone lui aussi en ZdC ennemie. Elle doit au préalable passer par un hexagone libre de ZdC ennemie.

### 6.4 Zones de contrôle et unités non commandées

Une unité non commandée ne peut pas entrer dans un hexagone en ZdC ennemie (voir **13.3 Portée de commandement**). En outre, de telles unités ne peuvent pas quitter une ZdC en retraçant volontairement (voir **11.1 Retraite volontaire**).

## 7 LE MOUVEMENT

### 7.1 Généralités sur le mouvement

Un joueur peut déplacer certains, aucun ou tous ses leaders et unités autorisés lors de certaines phases ou segments, de la façon suivante :

- Au cours d'un **Segment de mouvement** ami de la bataille activée, le leader et les unités de cette bataille peuvent se déplacer.
- Au cours d'un **Segment de prolongement de charge**, les unités de cavalerie peuvent se déplacer dans le cadre du prolongement de charge (voir **11.2.7 Prolongement de charge**) et les unités schiltrons dans celui de l'attaque impulsive (voir **12.5 Berserkers**).
- Au cours de la **Phase de réaction**, le leader et les unités appartenant à la bataille activée par le joueur non-initiative peuvent se déplacer.

Le mouvement se fait en déplaçant l'unité de son hexagone actuel vers un de ses hexagones de front. Un leader peut se déplacer vers n'importe quel hexagone adjacent. Lorsqu'un leader ou une unité se déplace, il dépense des points de mouvement. Chaque leader et chaque unité ont un potentiel de points de mouvement indiqué par le chiffre dans le coin inférieur droit de son pion. Ce potentiel représente le nombre maximum de points de mouvement qu'un leader ou qu'une unité peut dépenser lors de son mouvement. Les leaders comme les unités peuvent dépenser certains,

aucun ou tous leurs points de mouvement lors d'une phase ou d'un segment. Ces points de mouvement ne peuvent pas être conservés d'une phase à l'autre ou d'un segment à l'autre. Ils ne peuvent pas non plus être transférés d'un pion à l'autre de quelque manière que ce soit.

Un changement d'orientation peut également coûter des points de mouvement. Toutefois, ces changements ne sont pas considérés comme étant des mouvements (voir **5.2 Changement d'orientation**).

Une retraite est une forme de mouvement spécial qui ne requiert pas la dépense de point de mouvement. À la place, la retraite se définit en nombre d'hexagones à retraiter, selon le type de retraite. Toutes les autres considérations relatives au mouvement s'appliquent aux retraites (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9**, **11.1 Retraite volontaire** et **11.2.6 Rebond d'une cavalerie en charge**).

### 7.2 Procédure d'un mouvement

Chaque type de terrain d'hexagone et de bord d'hexagone a un coût en point de mouvement répertorié sur la *Terrain Effects Chart*. À Chaque fois qu'un leader ou une unité entre dans un hexagone, il dépense le coût en points de mouvement en fonction du terrain, et le cas échéant le coût en points de mouvement pour le bord d'hexagone traversé. Pour pouvoir entrer dans un hexagone et pour, au besoin, traverser un bord d'hexagone, le leader ou l'unité doit encore disposer de suffisamment de points de mouvement. Sinon, le leader ou l'unité doit cesser son mouvement, même s'il lui reste des points de mouvement non utilisés (à moins qu'il ne continue de circuler par un autre chemin que son potentiel restant en points de mouvement peut payer). Indépendamment du coût en points de mouvement, un leader ou une unité peut toujours se déplacer d'au moins un hexagone tant que l'hexagone d'arrivée et son bord ne lui sont pas interdits au mouvement.

### 7.3 Mouvement interdit

Un leader ou une unité ne peut pas :

- Se déplacer dans un hexagone ou à travers un bord d'hexagone dont le terrain lui est in-

terdit, y compris pour une retraite.

- Se déplacer dans un hexagone occupé par une unité ennemie. Toutefois, une unité (mais pas un leader) peut entrer dans un hexagone occupé par un leader ennemi (voir **13.4 Leader éliminé**).

### 7.4 Mouvement de route

Le mouvement de route est une forme de mouvement spécial. Certains hexagones contiennent des routes (voir **2.2 Les cartes du jeu**). Lorsqu'un leader ou une unité se déplace d'un hexagone de route à un autre et que le bord d'hexagone est traversé par cette route, le leader ou l'unité effectue un mouvement de route. Le coût du mouvement de route est de  $\frac{1}{2}$  point de mouvement par hexagone traversé, comme indiqué sur la *Terrain Effects Chart*. Ce coût remplace celui de tout autre terrain d'hexagone et de bord d'hexagone.

Lors de l'exécution d'un mouvement de route, l'hexagone de route dans lequel entre l'unité doit être un de ses hexagones de front. Une unité peut effectuer un changement d'orientation libre pour répondre à cette exigence (voir **5.2 Changement d'orientation**).

Si un leader ou une unité entre dans un hexagone de route, mais sans suivre cette route, il dépense normalement les points de mouvement pour y entrer. Cependant, l'unité peut effectuer une modification d'orientation libre afin d'effectuer le mouvement de route à partir de cet hexagone, pour "récupérer la route" (voir **5.2 Changement d'orientation**).

Un pont est un type particulier de route en ce sens qu'il traverse un bord d'hexagone de cours d'eau. Si un leader ou une unité traverse un pont lors du mouvement normal, il exécute un mouvement de route et dépense les points de mouvement comme pour un hexagone de route, conformément à la *Terrain Effects Chart*. Il peut même traverser un bord d'hexagone infranchissable en se déplaçant à travers un pont. Un leader ou une unité peut également traverser un hexagone de pont lors de la retraite d'une unité ou d'un leader (voir **11.1 Retraite volontaire** et **13.4 Leader éliminé**).

## 8 EMPILEMENT

### 8.1 Empilements permis par types d'unités

L'empilement consiste à avoir plus d'une unité amie dans un même hexagone à la fois. Jusqu'à deux unités peuvent être empilées dans un hexagone. Ces unités empilées doivent correspondre à l'une des combinaisons suivantes (voir **2.1 Les pions du jeu**) :

- 2 unités de cavalerie de n'importe quel type (qu'il s'agisse d'arbalétriers montés ou de cavalerie lourde) ;
- 2 unités d'arbalétriers ;
- 2 unités d'archers ;
- 2 unités d'infanterie régulière ;
- 2 unités schiltrons ;
- 1 unité d'arbalétriers et 1 unité d'archers ;
- 1 unité d'arbalétriers et 1 unité d'infanterie régulière ;
- 1 unité d'arbalétriers et 1 unité schiltron ;
- 1 unité d'archers et 1 unité d'infanterie régulière ;
- 1 unité d'archers et 1 unité schiltron.

### 8.2 Restrictions à l'empilement

Les restrictions suivantes s'appliquent à l'empilement :

- Les unités doivent à tout moment appartenir à la même bataille pour pouvoir s'empiler. Exception : une unité de n'importe quel type peut retraire à travers une autre unité amie de n'importe quel type (mais sans finir sa retraite dans cet hexagone), même si l'unité traversée appartient à une bataille différente (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9** et **11 RETRAITES ET CHARGES**).
- Les sommets de deux unités empilées ensemble doivent pointer vers le même angle d'hexagone. Si une unité entre dans l'hexagone d'une autre unité afin de s'empiler avec elle, l'unité en mouvement doit disposer de suffisamment de points de mouvement pour changer son orientation et répondre à cette exigence. Sinon, l'unité en mouvement ne peut pas s'empiler avec l'unité déjà présente.
- Deux unités ne peuvent pas se déplacer ensemble en tant que pile (commencer et finir leur mouvement dans le même hexagone et se déplacer le long du même chemin) à moins qu'elles ne commencent leur **Segment de mouvement**, leur **Segment de prolongement**

**de charge** ou leur **Phase de réaction** (suivant le cas) empilées ensemble.

- Lorsqu'une pile est déplacée, si les unités empilées ont des potentiels de mouvement différents, le potentiel de mouvement de la pile est celui de l'unité avec le potentiel le plus faible.

- Lors de chaque tir, seule l'unité située au sommet d'une pile peut tirer, même si les deux unités en ont la capacité.

- Des unités empilées sont traitées comme une seule unité pour les mêlées, que ce soit en attaque ou en défense, en combinant leurs points de force (voir **10.2 Unités pouvant effectuer une mêlée**). Dans le cas d'une retraite due aux pas de pertes (voir **12.2 Accumulation des pas de pertes** et l'exception immédiatement ci-dessous), l'unité qui subit la perte et l'unité avec laquelle elle est empilée doivent toutes les deux retraire.

- Une unité ébranlée dans une pile ne peut pas initier de mêlée (voir **12.2 Accumulation des pas de pertes** et **14.4 Effets de l'ébranlement**). Si une unité en bon ordre est empilée avec une unité ébranlée, l'unité en bon ordre ne peut initier la mêlée que si elle se trouve au sommet de la pile. L'unité ébranlée ne participe pas à cette mêlée (à l'exception du cas immédiatement ci-dessus).

- L'unité au sommet d'une pile est la première à subir les pas de pertes résultants d'un tir ou d'une mêlée. Si cette unité est éliminée, l'unité demeurant seule subit les pas de pertes restants à appliquer à la pile (voir **9.7 Procédure pour un tir - Étape 4**, **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9** et **12 LES PAS DE PERTES**).

- Une pile d'unités ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une autre unité amie, et une unité ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une pile amie. Cependant, une unité peut entrer dans un hexagone occupé par une seule unité amie, et en sortir.

- Au début du mouvement d'une pile, les unités la composant peuvent échanger leurs places, permettant à l'unité du dessous de passer au sommet de cette pile, et à celle du sommet de passer au-dessous. Cela ne coûte aucun point de mouvement. Néanmoins, ce n'est pas autorisé pour une pile se trouvant dans une ZdC ennemie, sauf si l'unité qui se déplace du sommet vers le bas de la pile est

une unité d'arbalétriers, d'arbalétriers montés ou d'archers.

- Lorsqu'une pile du joueur non-initiative est attaquée en mêlée, une unité d'arbalétriers, d'arbalétriers montés ou d'archers peut se déplacer du sommet vers le bas de cette pile avant la résolution de cette mêlée. Si cette pile est ainsi attaquée à partir de deux hexagones ou plus, cette modification de l'ordre d'empilement doit être effectuée avant de résoudre la première mêlée.

- Une unité qui achève son mouvement dans un hexagone contenant déjà une unité amie est placée au sommet de la pile si elle entre par un des hexagones de front de cette unité, et au-dessous de la pile si elle entre par le flanc ou par l'arrière. Pour l'application de cette règle uniquement, une unité disposant d'une orientation totale est traitée comme une unité normale (voir **5.1 Généralités sur l'orientation**). Exception : si l'unité déjà présente est en ZdC ennemie, l'unité entrante est toujours placée au bas de la pile. L'orientation de l'unité achevant son mouvement doit être identique à celui de l'unité déjà présente. Si l'unité entrante n'a pas suffisamment de point de mouvement pour changer d'orientation, elle ne peut pas entrer dans l'hexagone de l'unité déjà présente.

### 8.3 Empilement et moral

Des unités peuvent être empilées ensemble même si une seule d'entre elle est ébranlée. Seule l'unité au sommet de la pile teste son moral en conséquence d'un résultat de tir ou de mêlée. Si ce test de moral échoue et que l'unité devient ébranlée, déroutée ou si elle est éliminée en perdant ses derniers pas de pertes (voir **12 LES PAS DE PERTES**), l'unité du bas de la pile doit tester son moral.

### 8.4 Empilement, retraites et charges

Les restrictions d'empilement s'appliquent aussi pendant les retraites et les charges. Une unité qui retraite ou qui charge à travers un hexagone occupé par une unité amie oblige cette unité à subir immédiatement un test de moral collatéral (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9** et **12.2 Accumulation des pas de pertes**). Exception : un test de moral collatéral n'est pas requis en cas de retraite volontaire (voir **11.1 Retraite volon-**

**taire**). À titre d'exception supplémentaire, les unités occupant l'hexagone n'effectuent pas de test de moral si les deux conditions suivantes sont vraies : l'hexagone traversé est occupé par une cavalerie lourde ou un schiltron, et si l'unité en retraite n'est pas une unité de cavalerie lourde ou de schiltron.

### 8.5 Empilement et leaders

Un leader peut s'empiler avec un autre leader ami, une unité amie ou une pile amie sans aucune restriction. Un leader peut également traverser un hexagone sans se préoccuper de l'empilement ou du type des unités amies.

## 9 LE TIR

### 9.1 Généralités sur le tir

Le tir est un combat effectué lors du **Segment de tir défensif** et du **Segment de tir offensif**. Dans certaines circonstances, il peut être également effectué lors d'un **Segment de mêlée**. Les unités suivantes peuvent effectuer un tir : arbalétriers, arbalétriers montés, archers et infanterie régulière.

L'unité ennemie attaquée est appelée « unité cible » et l'hexagone contenant cette cible est appelé « hexagone cible ». Un tir est volontaire : un joueur n'est jamais obligé d'initier un tir. Pour être un hexagone cible, cet hexagone doit être à la fois dans le secteur de tir et dans la ligne de vue de l'unité de tir.

### 9.2 Secteur de tir

Le secteur de tir d'une unité de tir comprend les hexagones pouvant être ciblés par un tir. Le secteur de tir d'une unité se compose de deux parties : le secteur de tir défensif et le secteur de tir offensif. Ces secteurs de tir sont définis par l'angle d'hexagone vers lequel le sommet de l'unité de tir est orienté (voir **figure 9-2**). Le secteur de tir offensif englobe le secteur de tir défensif. Les deux secteurs de tir ont une portée de trois hexagones depuis l'hexagone de l'unité de tir. La **figure 9-2** montre les hexagones cibles comprenant les secteurs de tir défensif et offensif d'une unité. Les hexagones avec un « D » sont compris dans le secteur de tir défensifs, tandis que les hexagones avec un « O » (y compris les hexa-

gones avec « OD » sont compris dans le secteur de tir offensif.

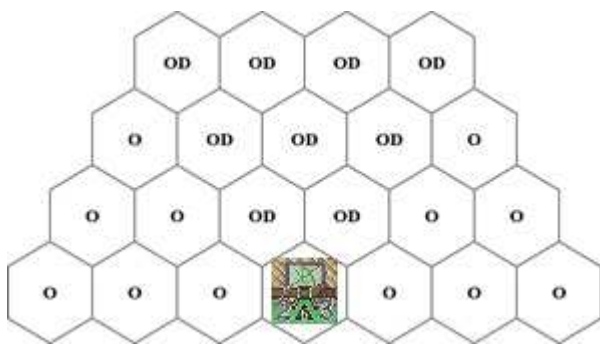


Figure 9-2 : secteurs et portée de tir

### 9.3 Ligne de vue

Pour qu'une unité puisse tirer sur un hexagone cible, une ligne de vue (LdV) doit exister entre l'hexagone de l'unité de tir et l'hexagone cible. La LdV est tracée du centre de l'hexagone de l'unité de tir vers le centre de l'hexagone cible. Si la LdV traverse un hexagone bloquant (mais excluant l'hexagone de l'unité de tir et l'hexagone cible), le tir n'est pas autorisé dans cet hexagone cible. Le terrain bloquant est défini différemment selon que les unités de tir et la cible occupent des hexagones de même hauteur ou à des hauteurs différentes (voir 2.2.2 Dénivellations).

Lorsque les unités de tir et ses unités cibles occupent des hexagones de même altitude, la LdV est bloquée si elle traverse un hexagone qui est :

- un hexagone de bois de même hauteur ;
- un hexagone de même hauteur occupé par une unité ;
- un hexagone de plus haute altitude que l'hexagone de l'unité de tir et de l'hexagone cible.

Lorsque l'unité de tir et ses unités cibles occupent des hexagones de hauteurs différentes, la LdV est bloquée si elle traverse un hexagone qui est :

- un hexagone de bois de même hauteur que l'unité la plus basse et adjacent à l'hexagone occupé par cette unité.
- un hexagone occupé par une unité de même hauteur que l'unité la plus basse et adjacent à l'hexagone occupé par cette unité.

Notez que la LdV d'une unité s'étend dans toutes les directions, y compris en dehors de son secteur de tir, qu'il soit offensif ou défensif.

### 9.4 Tir défensif

Le joueur non-initiative peut effectuer un tir pendant le **Segment de tir défensif** de la **Phase d'activation d'une bataille** du joueur initiative. Ce type de combat est appelé "Tir défensif". Une unité effectue un tir défensif contre toute unité ennemie de la bataille qui a été activée ce tour et pouvant être ciblée. Un tir défensif ne peut avoir lieu que contre un hexagone situé dans le secteur de tir défensif de l'unité de tir. Une unité peut effectuer un tir défensif, qu'elle soit commandée ou non (voir 13.3 Portée de commandement).

Une unité ne peut effectuer qu'un seul tir défensif lors de ce segment. Ainsi, si cette unité a plus d'une unité cible possible, l'unité de tir choisit quelle unité est l'unité cible. Exception : si l'unité de tir a plus d'une unité cible possible, mais que l'une d'elle est dans sa ZdC, cette dernière doit être l'unité cible. S'il y a plus d'une unité cible dans la ZdC de l'unité de tir, l'unité de tir doit choisir parmi celles-là.

Lors du **Segment de mêlée**, une unité de tir peut aussi effectuer un tir défensif contre :

- Une unité ou une pile de cavalerie lourde activée qui a effectué une charge planifiée contre cette même unité de tir. Ce tir est exécuté à une distance d'un hexagone et les résultats sont appliqués immédiatement après la fin du mouvement de charge, mais avant que la mêlée résultant de cette charge ne soit résolue et avant que tout autre mouvement de charge soit exécuté.
- Une unité ou une pile activée qui attaque cette même unité de tir. Ce tir est effectué et les résultats sont appliqués avant que toute mêlée contre cette unité de tir ne soit résolue.

L'unité ou la pile ciblée doit se trouver dans le secteur de tir défensif de l'unité de tir. Une unité ne peut pas effectuer de tir défensif si elle a déjà tiré dans le **Segment de tir défensif** ou dans le **Segment de mêlée** du tour en cours.

## 9.5 Tir offensif

Le joueur d'initiative exécute son tir lors du **Segment de tir offensif**. Un tel tir est appelé "tir offensif". Une unité effectue un tir offensif contre une unité ennemie pouvant être ciblée. Le tir offensif ne peut avoir lieu que contre un hexagone situé dans le secteur de tir offensif de l'unité de tir.

Une unité ne peut effectuer un tir offensif qu'une seule fois lors de ce segment. Ainsi, si l'unité peut cibler plus d'une unité ennemie, le joueur propriétaire décide quelle unité doit être l'hexagone cible. Exception : si l'unité de tir a plus d'un hexagone cible possible, mais qu'il y a une unité cible possible dans sa ZdC, il doit effectuer un tir offensif contre cet hexagone cible, s'il veut tirer offensivement. S'il y a plus d'un hexagone cible occupé par l'ennemi dans la ZdC de l'unité de tir, le joueur propriétaire peut sélectionner quel hexagone sera l'hexagone cible.

Comme restriction supplémentaire, une unité hors commandement ne peut effectuer un tir offensif que dans un hexagone cible qui se trouve dans sa ZdC. À titre d'exception pour cette restriction, une unité hors commandement peut effectuer un tir offensif contre toute unité cible autrement admissible qui lui a tiré dessus pendant le **Segment de tir défensif** immédiatement précédent.

## 9.6 Combiner les tirs

Tous les tirs dans un segment sont résolus l'un après l'autre. Cela signifie que les unités tirent séparément et, par conséquent, ne combinent pas leur tir en un seul. Différentes unités, cependant, peuvent effectuer séparément un tir contre le même hexagone cible dans le même segment. Ces multiples tirs peuvent être effectués dans n'importe quel ordre souhaité par le joueur qui décide ces tirs. Cependant, le résultat de chaque tir est appliqué immédiatement avant de passer au prochain tir contre le même hexagone.

## 9.7 Procédure pour un tir

Les tirs défensifs et offensifs sont résolus de manière identique, comme ci-dessous :

**Étape 1** – Choisir l'unité de tir. Si l'unité de

tir est dans une pile, elle doit être au sommet de cette pile. Le joueur qui fait tirer son unité détermine la portée en hexagones depuis celui de l'unité de tir vers l'hexagone cible. Pour déterminer cette distance, comptez l'hexagone cible, mais pas l'hexagone de l'unité de tir.

**Étape 2** – Trouvez la colonne correspondante à la portée déterminée à l'**Étape 1** ci-dessus dans la *Fire Table*.

Exception : lors d'un tir défensif contre une unité de cavalerie lourde avec un marqueur "Charge", utilisez toujours la colonne "*Range in hex*" **1**, quelle que soit la portée réelle (voir **11.2 Charges de cavalerie**).

**Étape 3** – Le joueur qui fait tirer son l'unité de tir lance un D10 et modifie le résultat comme suit :

- appliquez +1 au résultat si l'unité de tir est une unité d'arbalétriers montés ;
- appliquez +2 au résultat si l'unité de tir est une unité d'arbalétriers ;
- appliquez +3 au résultat si l'unité de tir est une unité d'archers ;
- appliquez -1 au résultat si l'unité de tir est ébranlée.

Les effets de ces modificateurs sont cumulatifs. Par exemple, si une unité d'arbalétriers est ébranlée, le résultat du D10 est modifié par +2 et par -1, pour un modificateur net de +1.

Un résultat modifié inférieur à 1 est lu sur la ligne "1-7", et sur la ligne "12+" s'il est supérieur ou égal à 12.

**Étape 4** – Sur la *Fire Table*, faite croiser le résultat modifié du D10 avec la colonne correspondante à la portée définie à l'**Étape 2**. Un tiret ("-") signifie que le tir a été sans effet. Un chiffre indique le nombre de pas de pertes que l'unité cible doit subir.

**Étape 5** – Appliquez les effets du tir (voir **12 LES PAS DE PERTES**).

**Étape 6** – Un hexagone occupé par une unité ou une pile du joueur non initiative peut devenir vide à la suite d'un tir lors du **Segment de tir offensif**. Lorsque cela se produit, le joueur d'initiative peut déplacer librement une unité ou une pile adjacente dans cet hexagone laissé libre. Les unités provenant de différents hexagones dont sont partis des tirs ne peuvent pas avancer dans un même hexagone laissé vacant. L'unité qui avance doit avoir tiré dans cet hexagone ainsi vidé lors de ce même

**Segment de tir offensif.** De plus, toute une pile peut avancer, même si l'unité du dessous n'a pas tiré. Si une seule unité d'une pile avance, elle doit être l'unité au sommet de cette pile. Si une pile effectue cette avance après un tir, les unités qui avancent doivent maintenir leur ordre d'empilement. Une fois que l'unité ou la pile a avancé, elle peut changer librement d'orientation (voir **5.2 Changement d'orientation**). Si une unité ou une pile avance après un tir lors du **Segment de tir offensif**, elle ne peut pas initier de mêlée lors du **Segment de mêlée** qui suit. Les unités ayant tiré lors du **Segment de tir défensif** ne peuvent pas avancer après un tir.

## 10 LA MÊLÉE

### 10.1 Généralités sur la mêlée

La mêlée est un combat effectué lors du **Segment de mêlée**. Si toutes les unités ont la capacité d'effectuer des mêlées, certains types d'unités ont certaines restrictions. Une mêlée est entièrement optionnelle et simultanée (contrairement au tir, le **Segment de mêlée** n'est pas séquentiel).

### 10.2 Unités pouvant effectuer une mêlée

Quand une unité ou une pile effectue une mêlée contre une unité ou une pile ennemie, elle est « l'attaquant », tandis que l'unité ou la pile attaquée est le « défenseur ». Les unités de la bataille activée et les unités du joueur non-initiative peuvent potentiellement être attaquants et défenseurs lors du même **Segment de mêlée**.

Lors d'un **Segment de mêlée** et si le joueur d'initiative le souhaite, une unité d'une bataille activée peut lancer une mêlée contre une unité ennemie occupant un de ses hexagones de front. Des unités situées sur des hexagones différents peuvent attaquer le même défenseur. Lorsque cela se produit, chaque attaque provenant de chaque hexagone est résolue séparément. Chaque mêlée initiée par le joueur d'initiative est résolue dans l'ordre de son choix.

Ensuite, si le joueur non-initiative le souhaite, chacune de ses unités ou de ses piles ayant eu

à se défendre lors de ce segment peut attaquer (en effectuant une nouvelle mêlée) un des hexagones contenant une unité ou une pile ennemie qui l'a attaqué. Cet hexagone doit être un des hexagones de front de l'unité ou de la pile du joueur non-initiative attaquée.

Les mêlées sont soumises aux contraintes suivantes :

- Une unité, qu'elle attaque ou qu'elle défende, ne peut effectuer une mêlée contre un seul hexagone occupé par une unité ou une pile ennemie lors d'un **Segment de mêlée**. Cette contrainte s'applique même si plus d'un de ses hexagones de front est occupé par des unités ennemies.
- Une unité qui a tiré sur un hexagone cible adjacent lors du **Segment de tir offensif** ayant immédiatement précédé ne peut attaquer que ce même hexagone cible.
- Des unités empilées ensemble ne peuvent attaquer que des unités ennemies situées dans le même hexagone.
- Les unités empilées ensemble dans un hexagone en défense doivent être attaquées comme s'il s'agissait d'une unité.
- Une unité ne peut pas effectuer de mêlée à travers un bord d'hexagone qui lui est infranchissable.
- Une unité ébranlée ne peut pas initier de mêlée. Cette unité ne peut attaquer que si elle-même a été attaquée (voir **14.4 Effets de l'ébranlement**).
- Une unité appartenant à une bataille ayant échoué à son test d'efficacité pour devenir affaiblie ou brisée ne peut pas initier de mêlée (voir **15.2 Procédure du test d'efficacité**).
- Une unité de cavalerie lourde ne peut initier de mêlée qu'en chargeant, que ce soit par une charge planifiée ou une charge de réaction (voir **11.2 Charges de cavalerie**). De plus, elle doit attaquer l'unité ou la pile chargée. Cependant, une unité de cavalerie lourde qui se défend peut elle-même attaquer en mêlée, même si elle ne charge pas.

La mêlée est toujours optionnelle pour une unité. Il en est ainsi même pour les unités ayant des unités ennemies dans leurs ZdC. Pour cette raison, initier une mêlée en tant qu'attaquant ne force pas une unité attaquante à poursuivre cette même mêlée lors d'une

phase ou d'un segment ultérieur. Comme l'initiation de la mêlée est volontaire, des unités ennemies peuvent être tenues de rester adjacentes même si elles ne sont pas obligées de s'affronter (voir **6.2 Effets des zones de contrôle**).

### 10.3 Procédure pour une mêlée

Au début du **Segment de mêlée**, le joueur d'initiative identifie tous les hexagones occupés par des unités ennemies qu'il souhaite attaquer lors de ce segment. Il identifie également les unités qui vont attaquer chacun de ces hexagones. Les unités d'arbalétriers, d'arbalétriers montés et d'archers de la bataille activée ne peuvent pas attaquer (elles ne peuvent pas initier de mêlée). Chaque attaque de chaque hexagone est résolue séparément, selon les étapes ci-dessous. Ces étapes sont suivies jusqu'à ce que le joueur d'initiative ait effectué toutes ses attaques. Un joueur d'initiative doit résoudre toutes les attaques annoncées au début du segment.

Les mêlées sont résolues comme ci-dessous :

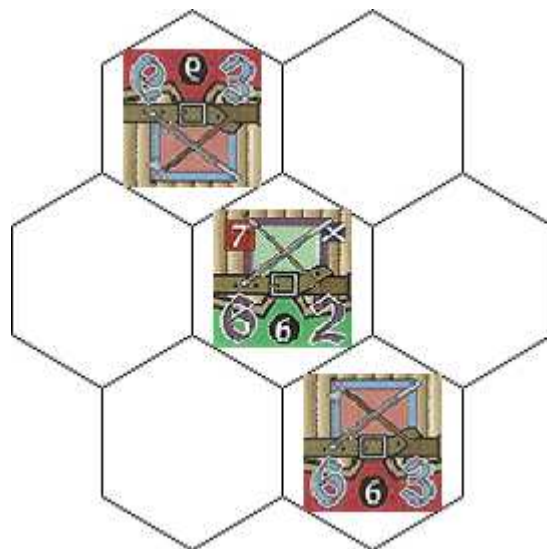
**Étape 1** – Le joueur d'initiative choisit une unité ou une pile à attaquer. Il sélectionne ensuite l'hexagone à partir duquel cette attaque est lancée.

**Étape 2** – Le joueur d'initiative identifie les modificateurs applicables au jet de dé listés dans le tableau *Die Roll Modifiers*. Ces modificateurs sont définis comme suit :

- Attaque de flanc – Ajouter 1 au résultat du dé si l'unité en défense est attaquée par au moins un de ses hexagones de flanc. Seules les unités de la bataille activée peuvent bénéficier de ce modificateur. Ne l'appliquez pas si le modificateur d'attaque concentrique est utilisé (voir ci-dessous).
- Attaque par l'arrière – Ajouter 1 au résultat du dé si l'unité en défense est attaquée par au moins un de ses hexagones d'arrière. Seules les unités de la bataille activée peuvent bénéficier de ce modificateur. Ne l'appliquez pas si le modificateur d'attaque concentrique est utilisé (voir ci-dessous).
- Élément d'une attaque concentrique – Ajoutez 2 au résultat du dé quand les unités ou les piles de la bataille activée dans des hexagones différents effectuent une attaque concentrique sur une même unité ou pile du joueur non-

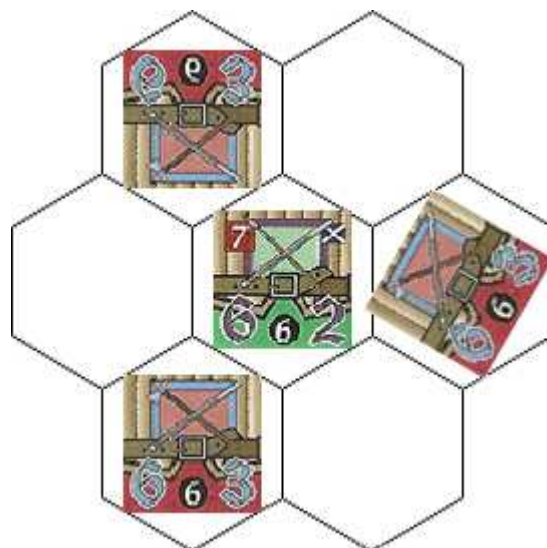
initiative. Seules les unités de la bataille activée peuvent bénéficier de ce modificateur qui s'applique à chaque attaque. Pour en bénéficier, les unités ou les piles doivent occuper :

- les hexagones opposés adjacents à l'hexagone en défense (voir **figure 10-3-a**) ;



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

- trois hexagones adjacents à l'hexagone en défense, avec un hexagone entre chacun d'eux (voir **figure 10-3-b**) ;



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

- quatre hexagones ou plus adjacents à l'hexagone en défense.
- Bonus du leader – Ajoutez le bonus au combat d'un leader (voir **13.2 Valeurs des lea-**

ders) au résultat du dé si ce leader est empilé avec l'unité attaquante, et s'il commande la bataille de cette unité ou qu'il est le commandant en chef de l'armée.

- Attaquant fou furieux\* – Ajoutez 1 au résultat du dé si l'unité attaquante est une unité schiltron associée à un marqueur "*Berserk*" (voir **12.5 Berserkers**).
- Attaquant ébranlé\* – Enlever 1 au résultat du dé si l'attaquant est ébranlé (voir **14.4 Effets de l'ébranlement**).
- Défenseur ébranlé\* – Ajoutez 1 au résultat du dé si le défenseur est ébranlé (voir **14.4 Effets de l'ébranlement**).

\* Si cette unité fait partie d'une pile, n'appliquez ce modificateur que si elle est l'unité au sommet de la pile.

Le joueur d'initiative identifie les modificateurs applicables au jet de dé listés dans la colonne *Melee Effect* de la *Terrain Effect Chart*. Ces modificateurs sont définis comme suit :

- Attaque en pente ascendante – Enlever 1 au résultat du dé si l'attaquant attaque du niveau 1 vers le niveau 2 (voir **2.2.2 Dénivellations**).
- Attaque en pente descendante – Ajouter 1 au résultat du dé si l'attaquant attaque du niveau 2 vers le niveau 1 (voir **2.2.2 Dénivellations**). Ce modificateur ne s'applique qu'aux unités de la bataille activée.
- Attaque à travers un ruisseau – Enlever 1 au résultat du dé si l'attaquant attaque à travers un bord d'hexagone de ruisseau (les cours d'eau sur la carte de Falkirk). Ce modificateur ne s'applique qu'aux unités de la bataille activée. Rappel : une attaque à travers un hexagone de fleuve est interdite (le cours d'eau sur la carte de Stirling Bridge).
- Attaque à travers un pont – Enlever 2 au résultat du dé si l'attaquant attaque à travers un bord d'hexagone contenant un pont (que l'on ne trouve que sur la carte de Stirling Bridge). Cette attaque est le seul moyen d'attaquer à travers un bord d'hexagone de fleuve. Ce modificateur ne s'applique qu'aux unités de la bataille activée.

Les effets de ces modificateurs sont cumulatifs pour une seule attaque et sont donc additionnés à l'étape 4 ci-dessous (sauf indication

contraire donnée ci-dessus). Par exemple, si une unité attaquante fait partie d'une attaque concentrique et initie une mêlée à travers un ruisseau, le résultat du dé est modifié par +2 et par -1 pour un modificateur net de +1.

**Étape 3** – Déterminez s'il existe un modificateur applicable au jet de dé dans la *Type Modifier Table*, en croisant le type d'unité attaquante en abscisse avec le type d'unité en défense en ordonnée. Le modificateur ainsi identifié est ajouté ou soustrait au résultat du jet de dé, selon le cas. Ce modificateur s'applique aux unités des deux joueurs pour leurs attaques respectives. Si une pile se compose de deux types d'unités différentes, utilisez le modificateur de celle qui est située au sommet de cette pile.

**Étape 4** – Additionnez le modificateur quantifié à l'étape 2 avec celui quantifié à l'étape 3 pour déterminer le modificateur au jet de dé à l'attaque. Ces calculs sont réalisés pour les unités des deux joueurs pour leurs attaques respectives.

**Étape 5** – L'attaquant identifie le type de dé à utiliser dans le tableau *Die Used* pour résoudre sa mêlée, en fonction du type d'unité qui attaque. Si une pile attaquante est composée d'une unité d'arbalétriers montés et d'une unité de cavalerie lourde, utilisez le dé du type ayant le plus de points de force. Si les points de force de ces deux unités sont égaux, utilisez le D10.

**Étape 6** – L'attaquant lance un dé pour son attaque et y ajoute le modificateur net quantifié à l'étape 4 au résultat, ce qui donne le résultat modifié du dé pour cette mêlée. Un jet de dé modifié ayant pour résultat zéro ou moins est traité comme un zéro, tandis qu'un jet de dé modifié ayant pour résultat 12 ou plus est traité comme un 12.

**Étape 7** – Dans la *Melee Table*, les joueurs identifient la colonne contenant le nombre de points de force de l'unité ou de la pile attaquante et la rangée contenant le résultat modifié du dé. Le croisement de cette colonne avec cette ligne identifie le résultat de cette mêlée. Ce résultat indique le nombre de pas de pertes subies par l'unité en défense (voir **12 LES PAS DE PERTES**). Un tiret ("-") indique qu'il n'y a aucune perte de pas. Placez le nombre adéquat de marqueurs "Pas de pertes"

à côté de l'unité qui subit ces pertes, mais sans en appliquer les effets.

Le joueur d'initiative effectue les étapes 1 à 7 pour chaque hexagone à partir duquel il attaque.

**Étape 8** – Chaque unité du joueur non-initiative peut attaquer n'importe quel hexagone contenant une unité ou une pile ennemie qui l'a attaqué lors du segment en cours. Cette attaque est résolue selon les étapes 2 à 7.

**Étape 9** – Les pas de pertes résultants des mêlées de toutes les attaques sont appliqués aux unités les ayant subies. Une unité ayant subit son quatrième ou cinquième pas de pertes suite à une mêlée doit retraiter en se déplaçant de deux hexagones, sans changer d'orientation. Ceci est une exception à la règle **7.1 Généralités sur le mouvement**, qui exige qu'une unité ne se déplace que dans un de ses hexagones de front (voir **5.3 Effets de l'orientation**). À la fin de cette retraite, l'unité en retraite doit être à deux hexagones de son hexagone d'origine (elle ne peut pas y être adjacente). Si une unité subit son quatrième et cinquième pas de pertes dans le même segment, elle n'effectue qu'une seule retraite (voir **12.2 Accumulation des pas de pertes**). Après avoir terminé sa retraite, l'unité subit un test de moral (voir **14.2 Procédure du test de moral**).

Si l'unité effectuant la retraite est empilée avec une autre unité, celle-ci doit retraiter avec elle par le même chemin de retraite. Si l'unité située au sommet de la pile est éliminée en raison de ses pas de pertes, l'unité restante doit retraiter de deux hexagones.

Dans un premier temps, les unités de la bataille activée devant retraiter le font dans l'ordre souhaité par le joueur d'initiative. Ensuite, les unités du joueur non-initiative se replient elles aussi dans l'ordre de son choix. Si une pile se replie, ses unités ne sont pas obligées de retraiter par le même chemin d'hexagones. Cependant, si vous reculez en tant que pile, les deux unités effectuent leur retraite ensemble au lieu d'une unité à la fois. En retraitant, l'unité ne peut pas :

- Entrer dans un hexagone en ZdC ennemie,

même s'il est occupé par une unité amie (voir **6 ZONE DE CONTRÔLE**).

- Violent les limites d'empilement en passant à travers des hexagones occupés par des unités amies (voir **8.4 Empilement, retraites et charges**).

- Entrer dans un hexagone ou passer à travers un bord d'hexagone qui lui est interdit au mouvement (voir **7.3 Mouvement interdit**).

Si ces restrictions empêchent une unité de retraiter du nombre d'hexagones requis, elle subit à la place un pas de pertes pour chaque hexagone qu'elle ne peut pas retraiter (voir **12 LES PAS DE PERTES**). Seule l'unité au sommet de la pile subit ce pas de pertes en raison de son incapacité à battre en retraite. Exception : si une pile ne peut pas retraiter et que l'unité au sommet de la pile perd son dernier pas de pertes et est éliminée, l'unité restante perd un pas de pertes si elle ne peut pas retraiter du deuxième hexagone.

Une unité en retraite ne peut pas achever sa retraite empilée avec une unité ne participant pas à la même retraite. Dans ce cas, l'unité en retraite doit poursuivre sa retraite jusqu'à ce qu'elle atteigne un hexagone vacant et soumis aux restrictions ci-dessus. Cela ne cause pas de pas de pertes supplémentaires. Une unité peut même retraiter à travers un hexagone occupé par une unité amie d'une autre bataille.

**Étape 10** – Si une unité ou une pile du joueur non-initiative quitte un hexagone en raison d'une retraite ou d'une élimination, une unité ou une pile de la bataille activée peut entrer dans l'hexagone ainsi libéré. C'est ce qu'on appelle une "avance après combat" et est soumis aux restrictions suivantes :

- l'unité ou la pile qui avance après combat doit avoir attaqué l'hexagone laissé vacant lors du segment en cours ;
- des unités provenant de différents hexagones ne peuvent pas avancer après combat dans le même hexagone laissé vacant ;
- si une pile avance après combat, l'ordre des unités dans cette pile doit rester inchangé.

Une unité ou une pile qui a avancé après combat peut ensuite changer librement d'orientation (voir **5.2 Changement**

**d'orientation).**

Les unités du joueur non-initiative ne peuvent jamais avancer après combat.

Ces étapes sont effectuées pour chaque hexagone que le joueur d'initiative a choisi d'attaquer au début du **Segment de mêlée**. Il doit effectuer chaque attaque qu'il a déclarée. Le segment se termine lorsque toutes les attaques des unités de la bataille activée et du joueur non-initiative sont résolues.

#### 10.4 Continuation d'attaque

Dans le **Segment de décision de continuation d'attaque**, le joueur d'initiative peut choisir de prolonger le tour si les deux conditions ci-dessous sont vraies :

- le marqueur de commandement qu'il a joué pour activer sa bataille ce tour est de 4 ;
- le leader de cette bataille a un niveau de leadership d'au minimum 2.

Note : Si un chef avec un niveau de leadership de 2 ou plus est éliminé (voir **13.4 Leader éliminé**), son chef de remplacement aura un niveau de leadership de seulement 1 (voir **13.5 Remplacement d'un leader**). Cela signifie que la bataille ne sera plus en mesure d'effectuer une continuation d'attaque lors d'un segment ou d'une phase ultérieure du même tour, même si un marqueur de commandement 4 a été dépensé.

Si ces deux critères sont réunis et si le joueur d'initiative désire effectuer une continuation d'attaque, le tour comporte deux phases supplémentaires : la **Phase de réaction** et la **Phase de continuation d'attaque**. Si le joueur d'initiative ne peut pas ou ne veut pas continuer son attaque, ces deux phases sont ignorées et le jeu continue avec la **Phase de tentative de récupération du moral**.

S'il doit y avoir une continuation d'attaque dans le tour, le jeu passe de la conclusion de la **Phase d'activation d'une bataille** à la **Phase de réaction**. Dans cette phase, le joueur non-initiative peut activer n'importe laquelle de ses batailles en dépensant un marqueur de commandement de n'importe quelle valeur. Indépendamment de cette valeur et du

niveau de leadership du leader de cette bataille, cette activation est soumise aux restrictions d'un marqueur de commandement 0 (voir **4.5 Capacités des marqueurs de commandement**).

Le jeu passe ensuite à la **Phase de continuation d'attaque**. Cette phase est essentiellement une répétition de la **Phase d'activation d'une bataille**, exceptée pour le **Segment de décision de continuation d'attaque**. Après cette **Phase de continuation d'attaque**, le jeu continue à la **Phase de tentative de récupération du moral**. Exception : à la fin de la **Phase E6**, le joueur d'initiative peut initier une continuation d'attaque spéciale s'il répond aux critères requis (voir **13.2 Valeurs des leaders**).

## 11 RETRAITES ET CHARGES

### 11.1 Retraite volontaire

Une unité du joueur non-initiative peut volontairement retraiter sous l'une des conditions suivantes :

- L'unité est une unité d'arbalétriers ou d'archers commandée (voir **13.3 Portée de commandement**) et est attaquée en mêlée par une unité ennemie d'infanterie de la bataille activée de n'importe quel type.
- L'unité est une unité de cavalerie du joueur non-initiative et se fait tirer dessus. Si cette cavalerie est la cible de plus d'un tir, l'unité peut retraiter après n'importe quel tir résolu contre elle (même s'il reste encore des tirs contre elle à résoudre). Exception : l'unité ne peut pas retraiter volontairement si elle est dans une ZdC ennemie. Si une unité recule de cette manière et reste la cible d'un tir (même s'il s'agit d'une nouvelle unité qui lui tire dessus), elle ne peut plus retraiter dans ce même segment (une unité ne peut retraiter suite à un tir qu'une fois par segment).
- L'unité est une unité de cavalerie commandée (voir **13.3 Portée de commandement**) et se trouve dans la ZdC d'une unité d'infanterie ennemie. De plus, la retraite doit être effectuée lors du **Segment de mouvement** de bataille activé ou par une unité du joueur non-initiative lors de la **Phase de réaction**. L'unité en retraite ne peut pas effectuer de mouve-

ment régulier pendant la phase ou le segment dans lequel elle effectue cette retraite volontaire. De plus, une unité activée ne peut pas recevoir de marqueur "Charge" dans le même segment dans lequel elle effectue une retraite volontaire (en d'autres termes, elle ne peut pas charger dans le **Segment de mêlée** qui suit).

- L'unité est une unité de cavalerie du joueur non-initiative commandée (voir **13.3 Portée de commandement**) et est attaquée en mêlée par une unité d'infanterie ennemie de la bataille activée. Si cette unité de cavalerie est attaquée en mêlée depuis plus d'un hexagone, l'unité peut retraire avant que tous les combats de mêlée ne soient résolus.

L'unité peut effectuer un changement d'orientation libre avant son mouvement de retraite. Le mouvement déplace alors l'unité ou la pile qui retraite d'un hexagone pour l'infanterie ou deux hexagones pour la cavalerie. Cette retraite est soumise aux mêmes restrictions que celles énumérées en **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9**. À l'issue de sa retraite, une unité peut effectuer un autre changement d'orientation libre. Une unité ne peut effectuer de retraite volontaire qu'une seule fois par phase de réaction ou par segment.

## 11.2 Charges de cavalerie

Les charges de cavalerie peuvent être effectuées comme suit :

- Une unité ou une pile de cavalerie lourde de la bataille activée peut effectuer une charge planifiée lors de son **Segment de mêlée**.
- Une unité ou une pile de cavalerie lourde du joueur non-initiative peut effectuer une charge de réaction lors d'un **Segment de mouvement** ennemi.
- Une unité ou une pile de cavalerie lourde de la bataille activée peut effectuer une charge de réaction lors d'une **Phase de réaction**.

La charge d'une unité de cavalerie lourde ne peut jamais passer par un hexagone dans lequel elle ne peut pas se déplacer ou à travers un bord d'hexagone qui lui est infranchissable. Une unité de cavalerie lourde ébranlée ou une unité d'arbalétriers montés ne peut pas effectuer de charge. Une unité de cavalerie lourde doit charger, que ce soit par charge planifiée

ou par charge de réaction, afin de pouvoir attaquer en mêlée. Exception : une unité de cavalerie lourde du joueur non-initiative qui est attaquée en mêlée peut répliquer même si elle n'a pas chargé (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 8**).

### 11.2.1 Charges planifiées

Pour effectuer une charge planifiée, une unité de cavalerie lourde doit :

- être commandée au début du **Segment de mouvement** de son activation (voir **13.3 Portée de commandement**) ;
- avoir deux points de mouvement non dépensés à l'issue du **Segment de mouvement** de son activation.

Si ces conditions sont réunies, placez un marqueur "Charge" sur l'unité pour indiquer qu'elle peut effectuer une charge planifiée dans le prochain **Segment de mêlée** de ce même tour. Ce marqueur n'est pas nécessaire si une charge est impossible ou n'est pas voulue (voir ci-dessous).

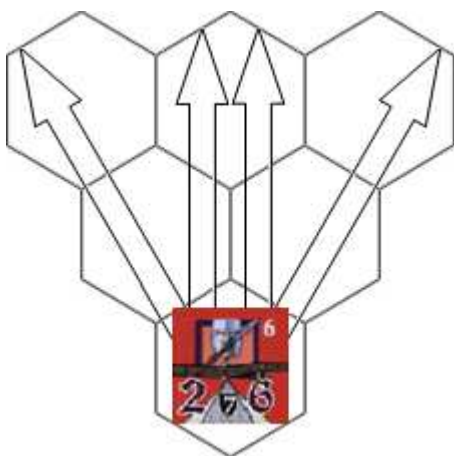
Pour exécuter une charge planifiée, le joueur d'initiative identifie lors du **Segment de mêlée** l'unité ou la pile de cavalerie lourde qui charge et l'hexagone chargé (l'hexagone cible). Pour être un hexagone cible, les critères suivants doivent être remplis au début du **Segment de mêlée** de l'unité de cavalerie lourde :

- L'hexagone cible doit être à trois hexagones de l'unité ou de la pile de cavalerie lourde qui charge (compter l'hexagone cible mais pas l'hexagone occupé par l'unité ou la pile de cavalerie lourde qui charge).
- L'unité ou la pile de cavalerie lourde doit être capable de charger l'hexagone cible en se déplaçant en ligne droite (voir ci-dessous et la **figure 11-2-1**).
- L'hexagone cible doit être dans la LdV de l'unité ou de la pile de cavalerie lourde qui charge (comme pour le tir : voir **9.3 Ligne de vue**).
- L'unité ou la pile de cavalerie lourde qui charge doit être en bon ordre (elle ne doit pas être ébranlée) au moment où elle effectue un mouvement de charge (voir **14.1 Généralités sur le moral**).

Si les critères ci-dessus ne sont pas remplis, ou si le joueur d'initiative décide de ne pas exécuter de charge avec cette unité ou cette pile de cavalerie lourde, retirez-lui son marqueur "Charge". Si, pour une raison quelconque, une unité ou une pile avec un marqueur "Charge" n'a plus d'unité ennemie qu'elle puisse charger lors de son **Segment de mêlée**, l'unité ou la pile de cavalerie lourde perd son marqueur "Charge" et ne charge pas.

Si une unité de cavalerie lourde (ou l'unité au sommet d'une pile d'unités de cavalerie lourde) avec un marqueur "Charge" reçoit une charge de réaction ou est ébranlée durant son **Segment de Mouvement** (en raison d'un combat défensif), retirez-lui le marqueur "Charge". L'unité ou la pile ne pourra pas réaliser de charge planifiée lors du prochain **Segment de mêlée**.

Avant d'exécuter une charge planifiée, l'unité ou la pile de cavalerie lourde peut d'abord effectuer un changement d'orientation libre (voir **5.2 Changement d'orientation**) dans l'hexagone qu'elle occupait au début de son **Segment de mêlée**. L'unité de cavalerie lourde charge en se déplaçant de deux hexagones sans changer d'orientation. Cette charge de deux hexagones peut être exécutée même si le coût en points de mouvement pour traverser ces deux hexagones fait plus de deux points de mouvement (voir la **figure 11-2-1** pour visualiser les différents chemins possibles de charge).



**Figure 11-2-1 : charge planifiée**

À la fin de son mouvement de charge, l'unité

ou la pile de cavalerie lourde doit avoir une unité ennemie dans l'un de ses hexagones de front. Sinon, elle ne peut pas effectuer de charge planifiée.

La mêlée résultant d'une charge planifiée est traitée comme n'importe quelle autre mêlée pour l'ordre de résolution d'une attaque. Au début du **Segment de mêlée**, le joueur d'initiative annonce les hexagones qu'il veut charger et ceux qu'il souhaite attaquer par des unités adjacentes (voir **10.3 Procédure pour une mêlée**). Un hexagone chargé peut également être un hexagone attaqué par des unités adjacentes. La charge elle-même est exécutée dans le cadre des attaques en mêlée contre l'hexagone (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 1**). Une fois que l'unité de cavalerie lourde exécute sa charge, sa mêlée en tant qu'attaquante est immédiatement et normalement résolue, avec les exceptions suivantes :

- Si l'unité en défense peut tirer, elle est en mesure d'effectuer un tir défensif contre l'unité ou la pile de cavalerie lourde en charge (voir **9.4 Tir défensif**).
- Si l'unité ou la pile de cavalerie lourde de la bataille activée avance dans l'hexagone qu'elle vient d'attaquer, elle peut poursuivre sa charge (voir **11.2.7 Prolongement de charge**).
- L'unité de cavalerie lourde doit rebondir, si nécessaire (voir **11.2.6 Rebond d'une cavalerie en charge**).

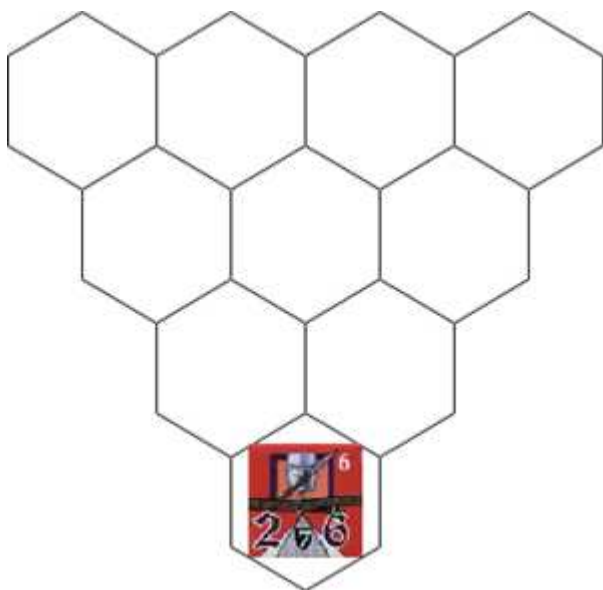
### 11.2.2 Charges de réaction

*Un des problèmes avec la cavalerie lourde de cette époque était l'état d'esprit impétueux des chevaliers. Au lieu de suivre les plans établis avant la bataille, les leaders de cavalerie lourde chargeaient souvent à la vue d'une force ennemie. Cette règle simule cette réalité du champ de bataille au Moyen Âge.*

Une unité de cavalerie lourde (que son propriétaire soit le joueur d'initiative ou non) doit toujours effectuer un test de charge de réaction dans les conditions suivantes :

- lors d'un **Segment de mouvement** adverse ou une **Phase de réaction**, lorsqu'une unité ennemie entre dans un hexagone de la zone de charge de réaction de l'unité de cavalerie

lourde, qui est de trois hexagones (voir **figure 11-2-2**).



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

- Cet hexagone cible est dans la LdV de l'unité de cavalerie lourde.
- L'unité de cavalerie lourde est capable d'effectuer un mouvement de charge contre cet hexagone cible le long d'un chemin d'hexagones contigus dans lesquels elle peut entrer et qui sont inoccupés par des unités ou par des ZdC ennemies.
- A la fin du mouvement de charge de réaction, l'unité de cavalerie lourde placera cet hexagone cible dans l'un de ses hexagones de front.
- L'unité de cavalerie lourde est en bon ordre (elle n'est pas ébranlée).
- L'efficacité du commandement de la bataille de l'unité est résolue ou hésitante (ni faible, ni brisée : voir **15.2 Procédure du test d'efficacité**).

Une unité de cavalerie lourde n'a pas besoin d'être commandée pour effectuer une charge de réaction.

Si toutes les conditions ci-dessus sont remplies, le joueur possédant l'unité de cavalerie lourde doit tester une éventuelle charge de réaction. L'unité ennemie adverse suspend alors son mouvement ou sa retraite (à moins que son mouvement ou sa retraite ne soit achevée), tandis que l'unité de cavalerie lourde effectue un test de charge de réaction.

Pour effectuer ce test, le joueur propriétaire lance un D10. Si le résultat est supérieur à la valeur de charge de réaction de l'unité, elle doit effectuer la charge de réaction. Une charge de réaction ne peut jamais être volontaire (c'est ce qu'on appelle souvent « charge d'opportunité » dans d'autres wargames).

Si une charge de réaction a lieu, l'unité ou la pile ennemie qui a provoqué ce test de charge de réaction cesse son mouvement pour le reste de ce segment ou de cette phase. Lors d'une charge de réaction, l'unité de cavalerie lourde n'effectue pas de changement d'orientation. Elle se déplace du plus petit nombre possible d'hexagones afin de placer l'unité ennemie qui a provoqué sa charge de réaction dans l'un de ses hexagones de front.

Si l'unité ou la pile ennemie est déjà dans la ZdC de l'unité de cavalerie lourde lorsque sa charge de réaction est initiée, aucun mouvement de charge de ce type n'a lieu. Néanmoins, la charge de réaction est censée avoir eu lieu, et la mêlée qui en résulte est résolue (voir ci-dessous).

Une unité ou une pile de cavalerie lourde n'effectue pas de charge de réaction (et le test de charge de réaction associé) si l'une des conditions suivantes s'applique :

- L'unité ou la pile de cavalerie lourde est déjà dans une ZdC ennemie autre que celle de l'unité ennemie qui provoque le test de charge de réaction.
- Si l'unité ou la pile de cavalerie lourde ne peut pas effectuer de mouvement de charge de réaction sans entrer dans la ZdC d'une unité ennemie autre que celle de l'unité ennemie qui provoque le test de charge de réaction.
- L'unité ou la pile de cavalerie lourde a déjà effectué une charge de réaction lors d'un **Segment de mouvement** opposé ou d'une **Phase de réaction**.

Si l'unité de cavalerie lourde en question fait partie d'une pile d'unités de cavalerie lourde, effectuez le test de charge de réaction en utilisant la valeur de charge de réaction de l'unité au sommet de la pile. Si ce test entraîne une charge de réaction, c'est les deux unités de cavalerie lourde de la pile qui y participent.

Si l'unité de cavalerie lourde est empilée avec une unité d'arbalétriers montés, ignorez cette dernière pour tout ce qui concerne la charge de réaction. Utilisez le test de charge de réaction de l'unité de cavalerie lourde, même si elle est en bas de la pile. Si cette unité exécute une charge de réaction, elle charge seule, laissant dans son hexagone l'unité d'arbalétriers montés.

Une charge de réaction entraîne toujours une mêlée. Aux fins de cette mêlée uniquement, l'unité de cavalerie lourde qui charge est considérée comme l'attaquant, et l'unité ou la pile ennemie qui provoque la charge est le défenseur. La mêlée qui en résulte est immédiatement résolue, c'est-à-dire avant tout autre mouvement ou retraite d'une unité ennemie. Une unité qui est la cible d'une charge de réaction ne se peut plus se déplacer après le combat en raison de la mêlée résultant de cette charge. Après que cette mêlée soit résolue, le mouvement reprend pour le joueur adverse. Un prolongement de charge ne peut en aucun cas résulter d'une charge de réaction (voir **11.2.7 Prolongement de charge**).

### **11.2.3 Charges multiples**

N'importe quel nombre d'unités ou de piles de cavalerie lourde peuvent charger le même hexagone. Cela inclut les unités ou les piles de cavalerie lourde de différents hexagones et s'applique aux charges planifiées comme aux charges de réaction.

Une unité ou une pile de cavalerie lourde ne peut pas effectuer de charge de réaction contre une unité ennemie qui effectue elle-même une charge. En d'autres termes, une charge planifiée ou une charge de réaction ne provoque pas de test de charge de réaction. Cependant, une charge de réaction peut être exécutée contre une unité de cavalerie lourde ennemie avec un marqueur "Charge" (contre une unité qui vient de terminer son mouvement normal et qui a reçu le marqueur). Si cela se produit, l'unité de cavalerie lourde ennemie perd son marqueur "Charge".

Si le même mouvement ennemi provoque des tests de charge de réaction simultanément à

partir de plusieurs hexagones, lancez pour chaque unité ou pile de cavalerie lourde dans chaque hexagone un test de charge de réaction sans en exécuter le mouvement. Ensuite, exécutez les mouvements de charge de réaction pour toutes les unités chargeant à partir de ces hexagones. En exécutant ces charges, le nombre maximum possible d'unités de cavalerie lourde doit être déplacé à côté de l'unité ou de la pile ennemie ayant provoqué le test. Les unités de cavalerie en charge peuvent créer de nouvelles piles à la suite de ces multiples charges de réaction. Les unités de cavalerie lourde qui ne peuvent être placées à côté de l'unité ou de la pile ennemie ayant provoqué ces charges de réaction (à cause des restrictions d'empilement) ne font pas de charge de réaction. Dans un tel cas, les unités de cavalerie lourde qui ne réagissent pas sont choisies par leur joueur propriétaire. Les unités dont la charge est ainsi annulée ne peuvent plus subir de test de charge de réaction pour le reste du **Segment de mouvement** adverse ou de la **Phase de réaction**, selon le cas.

### **11.2.4 Charge d'une cible ébranlée**

Une unité ou une pile ébranlée qui est la cible d'une charge (qu'elle soit planifiée ou de réaction) subit un test de moral après que le mouvement de charge ait été effectué mais avant de résoudre la mêlée (voir **14.2 Procédure de test du moral**). Si l'unité ébranlée échoue à son test de moral et à sa déroute, l'unité de cavalerie lourde en charge avance dans l'hexagone précédemment occupé par cette unité dérutée (et peut poursuivre la charge si elle est planifiée : voir **11.2.7 Prolongement de charge**). Si l'unité ébranlée réussit son test de moral, la mêlée est résolue normalement (voir **10.3 Procédure pour une mêlée**).

### **11.2.5 Charge d'une cible par le flanc ou l'arrière**

Lorsqu'une unité de cavalerie lourde charge une unité ou une pile ennemie par son flanc ou par son arrière, l'unité ou la pile chargée subit un test de moral après le mouvement de charge, mais avant de résoudre la mêlée résultant de cette charge (voir **5 ORIENTATION**). Si l'unité ou la pile cible des charges échoue à ce test de moral et déroute, l'unité ou la pile de cavalerie lourde en charge avance

dans l'hexagone précédemment occupé par l'unité ou la pile chargée (et peut poursuivre cette charge en cas de charge planifiée : voir **11.2.7 Prolongement de charge**). Si l'unité ou la pile chargée réussit son test de moral ou est seulement ébranlée, la mêlée est résolue normalement (voir **10.3 Procédure pour une mêlée**).

#### **11.2.6 Rebond d'une cavalerie en charge**

Une unité de cavalerie lourde doit « rebondir » si elle a chargée une unité ou une pile ennemie et n'a pas avancé dans l'hexagone de cette dernière. Le rebond de cavalerie est une forme de retraite et est effectué en **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 10**.

Le rebond d'une unité de cavalerie lourde doit être considéré comme une retraite volontaire (voir **11.1 Retraite volontaire**), à l'exception du nombre d'hexagone de recul qui n'est que d'un au lieu de deux. Un changement d'orientation peut être effectué avant et après cette retraite de rebond. L'unité de cavalerie lourde qui rebondit devient ébranlée (placez un marqueur "Ébranlée" au sommet de l'unité) et ne peut donc plus effectuer de charges (y compris la continuation de charge : voir ci-dessous) pour le reste du tour.

Une unité de cavalerie lourde de la bataille activée rebondit toujours à l'étape 10 d'une mêlée résultant de son propre prolongement de charge (voir **11.2.7 Prolongement de charge**), quel que soit le résultat de cette mêlée. L'unité de cavalerie lourde rebondit comme décrit ci-dessus, sauf qu'elle effectue une retraite de 2 hexagones selon la procédure et les restrictions d'une retraite volontaire (voir **11.1 Retraite volontaire**). Exception : une unité de cavalerie lourde ne rebondit pas automatiquement en raison d'un prolongement de charge si cette unité a avancé dans l'hexagone cible à l'issue de la mêlée et si la bataille dont l'unité de cavalerie lourde fait partie peut effectuer une continuation d'attaque (à noter que cela ne signifie pas que cette bataille doit effectivement exécuter cette continuation d'attaque pour que l'unité de cavalerie lourde évite le rebond).

Si une unité de cavalerie lourde déjà ébranlée

doit rebondir pour quelque raison que ce soit, elle reste ébranlée (l'unité ne dérouté pas). Par exemple, cela peut se produire lorsqu'une unité de cavalerie lourde devient ébranlée en raison d'un pas de perte résultant d'une mêlée (voir **12.2 Accumulation des pas de pertes**) et doit ensuite rebondir.

Si une unité de cavalerie lourde doit retraire à la fois pour un rebond et pour un pas de perte, elle effectue sa retraite et devient ébranlée (pour le rebond) sans subir de test de moral (pour le pas de perte).

#### **11.2.7 Prolongement de charge**

Une unité de cavalerie lourde peut effectuer un prolongement de charge lors du **Segment de prolongement de charge** si toutes les conditions ci-dessous sont vraies :

- elle est commandée au début du segment (voir **13.3 Portée de commandement**) ;
- elle a avancé après combat à l'issue de la mêlée résultant de sa charge planifiée ;
- elle n'a pas changé d'orientation après avoir effectué cette avance après combat (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 10**).

Un joueur peut maintenir un marqueur "Charge" sur une unité de cavalerie lourde capable d'effectuer un prolongement de charge, afin de les identifier plus facilement.

Une unité de cavalerie lourde effectue un prolongement de charge comme suit :

- L'unité peut dépenser jusqu'à son plein potentiel de mouvement. Elle ne peut pas effectuer de changement d'orientation ou un mouvement de route dans le cadre du mouvement de prolongement de charge.
- A la fin de ce mouvement de prolongement de charge, l'unité de cavalerie lourde doit avoir une unité ennemie dans l'un de ses hexagones de front, sinon le prolongement de charge ne peut pas avoir lieu. Si l'unité ennemie chargée est ébranlée ou chargée sur un de ses hexagones de flanc ou d'arrière, l'unité subit le test de moral habituel (voir **11.2.4 Charge d'une cible ébranlée**, **11.2.5 Charge d'une cible par le flanc ou l'arrière** et **14.2 Procédure de test du moral**).
- Le prolongement de charge doit aboutir sur

une mêlée, qui est traitée comme n'importe quelle autre mêlée.

Notez que le prolongement de charge n'est pas la même chose qu'une charge planifiée. Aucun marqueur "Charge" n'est exigé, et les exigences, les restrictions et les procédures pour une charge planifiée ne s'appliquent pas. De plus, le prolongement de charge n'est pas soumis aux restrictions imposées par le marqueur de commandement joué pour activer la bataille de l'unité de cavalerie lourde (voir **4.5 Capacités des marqueurs de commandement**).

Une unité de cavalerie lourde ne peut effectuer de prolongement de charge qu'une seule fois par **Segment de prolongement de charge**. Après avoir effectué le prolongement de charge et résolu la mêlée qui en résulte, l'unité de cavalerie lourde rebondit de deux hexagones et devient ébranlée (voir **11.2.6 Rebond d'une cavalerie en charge**).

## 12 LES PAS DE PERTES

### 12.1 Généralités sur les pas de pertes

La plupart des unités ont six pas. Un pion d'unité a également deux côtés : sa pleine force (le côté avec les plus hauts points de force et niveau de moral) et sa force réduite (le côté avec les plus bas points de force et niveau de moral). Toutes les unités commencent le jeu sur leur côté le plus fort. Utilisez les informations du côté le plus fort de l'unité jusqu'à ce que le pion soit retourné sur son côté réduit, puis utilisez les informations de ce côté réduit. Une unité subit un pas de pertes en raison d'un tir ou d'une mêlée. Quand une unité subit un pas de pertes, il est indiqué de l'une des trois façons suivantes, en fonction du nombre total de pas perdus jusqu'à présent :

- placer un marqueur "Pas de pertes" sous l'unité ;
- retourner le marqueur "Pas de pertes" de l'unité sur son côté "Pas de pertes -1" ;
- retourner le pion sur son côté réduit.

### 12.2 Accumulation des pas de pertes

Les pas de pertes d'une unité sont cumulatifs.

Ainsi, si une unité a déjà subi un ou plusieurs pas de pertes, tout nouveau pas est ajouté à ses pas de pertes existants. Le nombre total de pas de pertes actuel d'une unité est représenté comme suit :

- **Premier pas de pertes** – Placez un marqueur "Pas de pertes" sous l'unité, laquelle ne souffre d'aucun autre effet.
- **Second pas de pertes** – Retournez le marqueur "Pas de pertes" sur son côté "Pas de pertes -1", signalant que les points de force et le moral de l'unité sont chacun réduit de 1.
- **Troisième pas de pertes** – Retirez le marqueur "Pas de pertes" et retournez le pion de l'unité sur son côté réduit. Les points de force et le moral de l'unité sont désormais diminués. Après avoir retourné le pion de l'unité sur son côté réduit, l'unité subit immédiatement un test de moral pour ce troisième pas de pertes.
- **Quatrième pas de pertes** – Placez un marqueur "Pas de pertes" sous l'unité. Si ce pas de pertes est dû à une mêlée, reculez l'unité de 2 hexagones conformément à **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9**. L'unité subit ensuite un test de moral.
- **Cinquième pas de pertes** – Retournez le marqueur "Pas de pertes" sur son côté "Pas de pertes -1". L'unité a ses points de force et son moral réduits de -1 en plus des diminutions indiquées sur le côté réduit du pion. Si ce pas de pertes est dû à une mêlée, reculez l'unité de 2 hexagones conformément à **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9**. L'unité subit ensuite un test de moral.
- **Sixième pas de pertes** – L'unité est retirée de la carte.

Les pas de pertes sont permanents et ne peuvent donc pas être récupérés plus tard dans la partie. Un marqueur "Pas de pertes" ou "Pas de perte -1" reste avec son unité lorsqu'elle traverse la carte du jeu. Si une unité subit simultanément deux pas de pertes ou plus (dans le même segment), elle n'effectue néanmoins pas plus d'un test de moral et d'une retraite lors du segment ou de la **Phase de réaction**. Si l'unité doit subir un test de moral et effectuer une retraite, la retraite est toujours effectuée en premier, suivie du test de moral. Toutes les attaques d'une seule mêlée impliquant la même unité ou pile en défense sont

résolues avant d'assigner les pas de pertes contre toute unité participant à ce combat.

*Exemple : une unité avec deux pas de pertes subit trois pas de pertes supplémentaires lors d'un Segment de mêlée. L'unité n'effectue qu'une seule retraite (requis par la perte de ses quatrième et cinquième pas) et ensuite un seul test de moral (requis par chaque pas de pertes).*

### 12.3 Élimination d'une unité

Une unité est éliminée si l'une des deux conditions ci-dessous est vraie :

- l'unité subit son sixième pas de pertes ;
- un marqueur "Pas de pertes -1" reçu par l'unité réduit ses points de force à zéro (notez que ceci implique que certaines unités soient retirées du jeu avant la perte du sixième pas, car en pratique elles n'ont réellement que cinq pas à perdre).

Notez également que certaines unités n'ont aucune valeur apparaissant sur leur côté réduit. Quand une telle unité subit son troisième pas de pertes, elle est retirée de la carte.

### 12.4 Pas de pertes et empilement

Si des unités sont empilées ensemble, seule l'unité au sommet de la pile subit des pas de pertes. Si l'unité du dessus est éliminée, tous les coups restants et les pas de pertes associés sont appliqués à l'unité qui était en dessous.

### 12.5 Berserkers

Quand un schiltron qui n'est pas déjà fou furieux perd un second pas de pertes, et pour chaque pas de pertes perdus ensuite (mais seulement une fois par segment ou par **Phase de réaction**), le joueur propriétaire doit vérifier si le schiltron devient fou furieux, c'est-à-dire un *berserker*. Pour devenir fou furieux, le joueur propriétaire jette un D10 et compare le résultat à la valeur de *berserker* du schiltron (voir **figure 2-1-b**). Si le résultat est supérieur à cette valeur, le schiltron devient fou furieux et un marqueur "*Berserk*" est placé sur l'unité le représentant. Un *berserker* est affectée comme suit :

- Il bénéficie d'un modificateur de +1 au jet de dé en mêlée quand il attaque. Si le *berserker* fait partie d'une pile, n'appliquez ce modi-

ficateur que s'il est au sommet de la pile.

- Tout comme la capacité de prolongement de charge d'une cavalerie lourde, un *berserker* de la bataille activée a une capacité d'attaque impulsive s'il avance dans l'hexagone du défenseur après une mêlée. Lors du **Segment de prolongement de charge**, le *berserker* peut effectuer un changement d'orientation libre dans l'hexagone où il a réalisé son avance après combat. Il peut alors dépenser jusqu'à sa pleine capacité de mouvement, changer d'orientation en dépensant un point de mouvement, et initier une mêlée, s'il le souhaite.

- Contrairement à la cavalerie lourde, un *berserker* de la bataille activée ne devient pas automatiquement ébranlé s'il ne parvient pas à prendre l'hexagone contre lequel il a initié une mêlée. À la place, il test son moral (même si ce n'est pas l'unité du sommet de sa pile). S'il réussit ce test de moral, le schiltron reste fou furieux et conserve son marqueur "*Berserk*". En cas d'échec, il devient ébranlé, subit deux pas de pertes supplémentaires, recule d'un hexagone et son marqueur "*Berserk*" est retiré. Exception : un *berserker* ne subit pas de test de moral pour n'avoir pas avancé après combat si l'unité du joueur non-initiative attaquée était incapable de quitter son hexagone en raison des restrictions sur la retraite (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9**).

- L'attaque impulsive n'est pas soumise aux restrictions imposées par le marqueur de commandement joué pour activer la bataille du *berserker* (voir **4.5 Capacités des marqueurs de commandement**).

- Un schiltron ne test pour savoir s'il devient fou furieux pour un pas de pertes perdu qu'une fois par segment ou par **Phase de réaction**. Ce test est effectué avant de vérifier s'il devient ébranlé pour le même pas de pertes perdu. Si le schiltron devient fou furieux, il ne subit pas de test de moral pour savoir s'il devient ébranlé.

- Un schiltron déjà fou furieux subit normalement un test de moral pour la perte de son quatrième ou cinquième pas de pertes. S'il échoue, il devient ébranlé et n'est plus fou furieux. S'il passe ce test, il ne recule pas de deux hexagones en raison de cette perte.

- Un schiltron qui cesse d'être fou furieux pourra le redevenir par la suite.

## 13 LES LEADERS

### 13.1 Organisation des leaders

Chaque bataille a un leader comme indiqué dans les scénarii. L'un des leaders de bataille de chaque camp est généralement également le leader de l'armée de son camp, comme indiqué dans le scénario. Un leader reste en jeu même si toutes les unités de sa bataille sont retirées de la carte. Cependant, il ne peut pas placer sous son commandement une unité qui n'est pas de sa bataille (voir **13.3 Portée de commandement**).

### 13.2 Valeurs des leaders

Chaque leader a quatre valeurs : niveau de leadership, portée de commandement, bonus au combat et capacité de mouvement. Chacune est expliquée ci-dessous :

- **Niveau de leadership** – Chaque leader a un niveau de leadership, qui est un chiffre allant de 1 à 4. Tous les jeux de la série *Battles of the Dark and Medieval Ages* n'ont pas des leaders de tous les niveaux de leadership. Ce niveau détermine la capacité du chef à utiliser la continuation d'attaque et les marqueurs de commandement comme suit :

- **Leadership de niveau 1** – Les batailles ne peuvent jamais réaliser de continuation d'attaque et leurs leaders ne peuvent se voir assigner qu'un marqueur de commandement 4 en début de partie (voir **4.2 Marqueurs de commandement initiaux**). Ils ne peuvent pas recevoir de marqueur de commandement 4 en cours de partie (voir **4.4 Tirage des marqueurs de commandement**).

- **Leadership de niveau 2** – Les batailles peuvent réaliser des continuations d'attaque, mais leurs leaders ne peuvent se voir assigner que deux marqueurs de commandements 4 en début de partie (voir **4.2 Marqueurs de commandement initiaux**). Ils peuvent utiliser un nombre illimité de marqueurs de commandement 4 en cours de partie en les obtenant via la *Command Chits Table* (voir **4.4 Tirage des marqueurs de commandement**).

- **Leadership de niveau 3** – Les batailles peuvent réaliser des continuations d'attaque et leurs leaders peuvent se voir assigner

un nombre quelconque de marqueurs de commandements 4 en début de partie (voir **4.2 Marqueurs de commandement initiaux**). Ils peuvent utiliser un nombre illimité de marqueurs de commandement 4 au cours de la partie en les obtenant via la *Command Chits Table* (voir **4.4 Tirage des marqueurs de commandement**).

- **Leadership de niveau 4** – Idem que pour un leadership de niveau 3. De plus, deux fois dans une partie, un leader peut utiliser une continuation d'attaque spéciale. Dans une continuation d'attaque spéciale, deux d'attaque de suite se succèdent au même tour. Cela signifie que la séquence des phases, suivant la phase **C**, est **D**, **E**, **D**, puis **E** suivie de **F** puis de **G** (qui conclut le tour). Les deux camps doivent activer la même bataille dans toutes les phases **D** et **E** d'une poursuite d'attaque spéciale. Le joueur qui initie une poursuite d'attaque spéciale dans le tour en cours doit annoncer son intention au **Segment de décision de continuation d'attaque** (voir **10.4 Continuation d'attaque**).

- **Portée de commandement** – C'est le rayon en hexagones qui s'étend à partir de l'hexagone d'un leader. Dans ce rayon, y compris dans son propre hexagone, le leader exerce un commandement sur les unités affectées à sa bataille (voir **13.3 Portée de commandement**).

- **Bonus au combat** – Cette valeur est utilisée pour modifier le résultat du dé lors de la résolution d'une mêlée (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 2**).

- **Capacité de mouvement** – C'est le nombre de points de mouvement qu'un leader peut dépenser lors du **Segment de mouvement** de son activation ou de sa **Phase de réaction**.

Il y aura des cas dans lesquels une bataille aura un marqueur de commandement ne pouvant être joué parce que son leader n'a pas un niveau de leadership suffisamment élevé. Dans ce cas et sans tenir compte des restrictions ci-dessus, un marqueur de commandement injouable peut être utilisé si ce joueur prend automatiquement l'initiative du tour car son adversaire l'a eu lors des deux tours précédents (voir **4.3 Initiative**).

### 13.3 Portée de commandement

L'on vérifie si une unité du joueur initiative est commandée ou non au début de son **Segment de mouvement** et au début de son éventuel **Segment de prolongement de charge** lors de son activation. L'on vérifie si une unité du joueur non-initiative est commandée ou non au début de la **Phase de réaction** (si, en fait, il y en a une due à une continuation d'attaque : voir **10.4 Continuation d'attaque**).

Pour déterminer si une unité est commandée ou non, comptez le nombre d'hexagones (et non les points de mouvement) séparant l'unité du leader de sa bataille, à l'exclusion de l'hexagone occupé par l'unité. Si ce nombre d'hexagones est égal ou inférieur à la portée de commandement du leader, l'unité est commandée. Si ce nombre d'hexagones dépasse la portée de commandement du leader, l'unité est non commandée.

La portée de commandement ne peut pas être tracée à travers une ZdC ennemie à moins que l'hexagone ne soit occupé par une unité amie. La portée de commandement ne peut jamais être tracée à travers des hexagones ou des bords d'hexagones de terrain interdits au mouvement de l'unité dont on vérifie le commandement.

Une unité qui est non commandée :

- ne peut pas entrer dans une ZdC ennemie par un mouvement normal ou par un mouvement de charge planifiée (une unité de cavalerie lourde peut effectuer une charge de réaction même si elle est non commandée) ;
- ne peut pas tirer lors d'un **Segment de tir offensif** sauf si son unité cible :
  - était adjacente à l'unité non commandée au début de la **Phase de mouvement** du tour en cours ;
  - a tiré sur l'unité non commandée lors du **Segment de tir défensif** du tour en cours.

### 13.4 Leader éliminé

Un leader peut être éliminé de deux façons, soit touché à la suite d'un pas de pertes, soit en étant capturé, comme décrit ci-dessous :

- À la suite d'un pas de pertes – À chaque fois qu'une unité empilée avec un ou plusieurs leaders subit un pas de pertes, le joueur pro-

priétaire de l'unité lance immédiatement un D10 pour chaque leader empilé avec elle afin de vérifier s'ils sont éliminés. Sur un résultat de 9 ou 10, le leader est éliminé (il est tué ou gravement blessé) et est retiré du jeu. Si une unité ou une pile subit plusieurs pas de pertes, effectuez ce test d'élimination pour chaque pas de pertes.

Si les joueurs estiment que l'élimination des leaders est trop fréquente, éliminez-les plutôt sur un résultat de 10 uniquement. Les joueurs doivent accepter cette modification avant le début du jeu.

- Capture – Si un ou plusieurs leaders occupent un hexagone vide d'unité amie dans lequel entre une unité ou une pile ennemie pour une raison quelconque, chaque leader se déplace immédiatement. Pour ce déplacement, un leader entre dans n'importe quel hexagone adjacent accessible normalement par son mouvement. Un leader peut se déplacer de n'importe quel nombre d'hexagones, indépendamment de ses points de mouvement, et entrer et sortir d'un nombre quelconque de ZdC ennemies dans le cadre de ce déplacement sans effet négatif. En guise de restriction, un leader ne peut se déplacer que si sa capacité de mouvement est supérieure ou égale à celle de l'unité ennemie entrant dans son hexagone. Si un leader ne peut pas se déplacer, il est éliminé.

### 13.5 Leaders de remplacement

Quand un leader est éliminé, il est remplacé en retournant immédiatement son pion, le verso représentant le leader de remplacement. Les valeurs d'un leader de remplacement sont :

- niveau de leadership de 1 ;
- portée de commandement de 3 ;
- bonus au combat de 0 ;
- capacité de mouvement de 6.

Si un leader est éliminé à la suite d'un pas de pertes, son leader de remplacement est placé dans l'hexagone qu'il occupait. Si le leader est éliminé à la suite d'une capture, son leader de remplacement est placé avec n'importe quelle unité de sa bataille. Si plus aucune unité de sa bataille n'est sur la carte, le leader de rempla-

cement est placé sur n'importe quelle unité amie.

Quand un leader de remplacement est éliminé, son pion est conservé du même côté (le leader de remplacement est remplacé par un autre leader de remplacement). Le nouveau leader reste dans l'hexagone ou est relocalisé, selon ce qui l'a éliminé, comme décrit ci-dessus.

*Note tactique : les leaders pouvant ajouter des modificateurs significativement avantageux en mêlée, il est tentant de les utiliser fréquemment. Cependant, la perte d'un leader à la suite de son élimination peut aussi avoir d'importantes et néfastes conséquences. Les joueurs doivent donc engager prudemment leurs leaders au combat, et seulement lorsque c'est nécessaire.*

### 13.6 Leader éliminé et tests de moral

Quand un leader (y compris un leader remplaçant) se fait éliminer, toutes les unités de sa bataille situées à moins de 5 hexagones de l'ancienne position occupée par le leader testent immédiatement leur moral. Exception : si le leader éliminé est le commandant en chef de l'armée, effectuez un test de moral pour toutes les unités situées dans les cinq hexagones, et pas seulement pour celles de sa bataille (voir **14 LE MORAL**).

### 13.7 Mouvement du leader avec unités

Un leader empilé avec une unité au début d'un tour peut se déplacer avec cette unité. Cela inclut les chefs empilés avec des unités même lorsqu'elle effectue une retraite ou une charge (y compris un prolongement de charge). Ceci s'applique même si le chef n'a pas suffisamment de points de mouvement pour accompagner l'unité.

## 14 LE MORAL

### 14.1 Généralités sur le moral

Chaque unité a un niveau de moral sur son pion, représentant la qualité relative de l'unité et son "esprit de corps" (voir **2.1 Les pions du jeu**). Plus le niveau de moral est élevé, meilleur est le moral de l'unité. Le niveau de moral d'une unité change de façon permanente

lorsque le pion est retourné sur son côté réduit (au verso), ou lorsqu'un marqueur "Pas de pertes -1" lui est attribuée (voir **12.2 Accumulation des pas de pertes**).

Chaque unité est également influencée par l'état de son moral, représentant la cohésion actuelle de l'unité. À un moment donné, l'état du moral d'une unité peut être de trois types (dans l'ordre décroissant de la cohésion) :

- Bon ordre (cohésion la plus haute) – L'unité n'a pas de marqueur "Ébranlée".
- Ébranlée – L'unité a un marqueur "Ébranlée" qui lui est associé.
- Déroutée (cohésion la plus basse) – L'unité est retirée de la carte.

Une unité commence la bataille en bon ordre. L'état du moral est sujet au changement en raison des tests de moral et de récupération du moral.

### 14.2 Procédure de test du moral

Une unité peut être obligée de subir un test de moral afin de déterminer si l'état de son moral se détériore. Pour tester le moral d'une unité, le joueur propriétaire lance un D10. Appliquez -1 au résultat de ce D10 si le leader de la bataille de l'unité (y compris son chef de remplacement) ou le commandant en chef de l'armée est empilé avec l'unité (ce modificateur ne s'applique qu'une seule fois, même si plusieurs leaders sont empilés avec l'unité). Le résultat modifié de ce D10 est ensuite comparé avec le niveau de moral de l'unité. Si le résultat modifié est inférieur ou égal au niveau de moral de l'unité, son test de moral est réussi. Dans le cas contraire, l'état de son moral baisse d'un niveau (de bon ordre à ébranlé ou d'ébranlé à la déroute). Notez que le niveau de moral d'une unité ébranlée est modifié par -1 (voir **14.4 Effets de l'ébranlement**). Les unités d'une pile qui doivent subir un test de moral pour la même raison réalisent leurs tests séparément.

Une unité peut subir un test de moral collatéral lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- Si une unité devient ébranlée, l'unité en bon ordre avec laquelle elle est empilée subit un test de moral.

- Si, à la suite d'une mêlée, une unité en retraite se déplace dans un hexagone occupé par une unité amie, cette unité amie doit immédiatement effectuer un test de moral (voir **8.4 Empilement, retraites et charges**).
- Si une unité déroute, l'unité avec laquelle elle est empilée subit un test de moral collatéral. Ce test de moral est modifié par +1.

### 14.3 Fréquence des tests du moral

Une unité ne peut subir qu'un seul test de moral par segment ou lors de la **Phase de réaction**, même si les circonstances imposent plusieurs tests.

*Exemple 1 : si une unité, à la suite de pas de pertes simultanés, devait faire deux tests de moral, elle n'en ferait qu'un seul.*

*Exemple 2 : si une unité est à la fois ébranlée et chargée par le flanc ou l'arrière, elle ne subit qu'un seul test de moral.*

Exception : une unité peut avoir à subir deux tests lors de la **Phase de tentative de récupération du moral** : une fois pour vérifier que son état moral revient en bon ordre (voir **14.6 Récupération du moral**) et encore une fois si sa bataille échoue à un test d'efficacité du commandement (voir **15.2 Procédure du test d'efficacité**).

### 14.4 Effets de l'ébranlement

Une unité de combat ébranlée subit les effets suivants :

- Elle ne peut pas entrer dans une ZdC ennemie (voir **6 ZONE DE CONTRÔLE**).
- Elle ne peut pas entrer dans un hexagone faisant parti de la zone de charge de réaction d'une unité de cavalerie lourde ennemie non ébranlée (voir **figure 11-2-2**).
- Une unité ébranlée d'arbalétriers, d'arbalétriers montés, d'archers ou schiltrons n'ont plus six hexagones de front, mais à la place deux hexagones de front, deux hexagones de flanc et deux hexagones d'arrière comme les autres unités (voir **5.1 Généralités sur l'orientation**).
- Elle n'exerce plus de ZdC (voir **6 ZONE DE CONTRÔLE**).
- Elle subit un modificateur de -1 au dé lors d'un tir (voir **9.7 Procédure pour un tir - Étape 3**).

- Elle ne peut pas initier de mêlée en tant qu'unité de la bataille activée (voir **10.2 Unités pouvant effectuer une mêlée**).
- Elle subit un modificateur de -1 au dé lorsqu'elle attaque en mêlée en tant qu'unité du joueur non-initiative. Une unité adverse gagne un modificateur de +1 au dé si elle l'attaque en mêlée (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 2**).
- Si une pile est composée d'une unité ébranlée et d'une unité en bon ordre, cette dernière ne peut initier une mêlée si elle se trouve au sommet de la pile. L'unité ébranlée de cette pile ne contribue en aucun cas à cette mêlée et n'y participe pas.
- Son moral est modifié de -1 tant qu'elle est ébranlée.

### 14.5 Effets de la déroute

Quand une unité déroute, elle est retirée de la carte. Toutes les unités amies situées dans le même hexagone ou dans les hexagones adjacents doivent alors effectuer un test de moral collatéral (voir **14.2 Procédure de test du moral**).

### 14.6 Récupération du moral

Lors de la **Phase de tentative de récupération du moral**, les unités ébranlées (qu'elles appartiennent ou non à la bataille activée) réalisent un test de récupération du moral pour déterminer si elles reviennent en bon ordre. Pour pouvoir tenter de redresser l'état de son moral, l'unité ébranlée doit être commandée ou empilée avec le commandant en chef de son armée et ne pas être dans une ZdC ennemie.

Les deux joueurs tentent simultanément de récupérer le moral de leurs unités ébranlées au cours de la phase **F** en lançant un D10 pour chacune de celles qui répondent aux conditions ci-dessus. Ces tests sont effectués comme n'importe quel test de moral, en appliquant tous les modificateurs applicables au résultat du dé (voir **14.2 Procédure de test du moral**). Une unité qui réussit ce test revient en bon ordre et son marqueur "Ébranlée" est retiré. Si l'unité échoue à son test de moral, elle reste ébranlée, sans autre effet.

## 15 EFFICIENCE DU COMMANDEMENT

### 15.1 Généralités sur l'efficacité

L'efficacité du commandement concerne la cohésion d'une bataille. À un instant donné, l'efficacité du commandement d'une bataille peut être de l'un des quatre types suivants (dans l'ordre décroissant d'efficacité) :

- Résolue (meilleure efficacité) ;
- Hésitante ;
- Affaiblie ;
- Brisée (pire efficacité).

Toutes les batailles ont une efficacité Résolue au début d'une partie.

### 15.2 Procédure du test d'efficacité

Lorsque les unités sont retirées de la carte, que ce soit par dérouté ou par élimination, elles sont placées, à raison d'une par case, sur le *Command Effectiveness Display* de leurs batailles respectives. Exception : il est parfois précisé que certaines unités ne sont pas placées dans ces cases mais placées de côté. Lorsque vous placez des unités sur le *Command Effectiveness Display*, placez celle retirée en premier dans la case vide la plus en haut à gauche. Placez les unités suivantes le long de cette ligne dans les cases de gauche à droite. Si pour cette bataille plus d'une ligne de cases est affichée, continuez de placer les pions de gauche à droite dans la rangée suivante de cases lorsqu'une rangée supérieure est remplie.

Certaines cases de chaque *Command Effectiveness Display* contiennent un symbole (carré, cercle ou triangle). Quand une unité est placée dans une case avec un symbole, la bataille de l'unité subit un test d'efficacité du commandement lors de la **Phase de tentative de récupération du moral**, après que toutes les unités ébranlées qui le peuvent aient été testées pour redevenir en bon ordre. Pour chacune de ses batailles, le joueur contrôle son *Command Effectiveness Display* pour identifier chaque case avec un symbole qui a été rempli par une unité retirée de la carte lors du tour en cours. Il identifie également le nombre dans la case qui accompagne ce symbole. Ce nombre est appelé le Facteur d'Efficacité du Commandement (FEC). Si la case remplie n'a

pas de symbole, la bataille ne subit pas de test pour cette perte.

Il existe différents types de tests d'efficacité (hésitante, affaiblie ou brisée) énumérés ci-dessous, selon le symbole de la case occupée par le pion de l'unité. Le test d'efficacité du commandement est réalisé en utilisant le FEC avec ce symbole. Le joueur propriétaire lance un D10 et compare le résultat au FEC. Si le résultat du jet est inférieur ou égal au FEC, il n'y a aucun effet sur la bataille. Si le résultat du jet dépasse le FEC, le joueur propriétaire détermine l'effet qui s'applique sur toutes les unités de la bataille en fonction du symbole ayant provoqué le test comme suit :



Un symbole carré est utilisé pour un test d'efficacité hésitante. En cas d'échec, un test de moral doit être effectué pour chaque unité non ébranlée de cette bataille sur la carte. Si l'unité y échoue, elle devient ébranlée.



Un symbole cercle est utilisé pour un test d'efficacité affaiblie. En cas d'échec, appliquez les mêmes effets que pour un symbole carré. De plus, plus aucune unité de la bataille activée ne peut initier de mêlée pour le reste de la partie, y compris les charges de réaction\*.



Un symbole triangle est utilisé pour un test d'efficacité brisée. En cas d'échec, chaque unité ébranlée de la bataille est retirée de la carte et placée sur le *Command Effectiveness Display* (notez que ces unités ne causent pas de test d'efficacité supplémentaire lors de cette même phase). Appliquez ensuite les mêmes effets que pour un symbole cercle\*. Enfin, chaque unité de la bataille toujours sur la carte voit son moral définitivement réduit de 1.

\* : voir **10.2 Unités pouvant effectuer une mêlée** et **11.2.2 Charges de réaction**.

Notez qu'une bataille peut subir plusieurs tests

d'efficience du commandement pour plusieurs pertes d'unités lors d'un tour. Une bataille peut potentiellement subir un test d'efficience du commandement pour chaque case contenant un symbole et qui a été rempli lors des phases ou des segments précédents de ce même tour. Ces contrôles sont effectués consécutivement, dans l'ordre des symboles puis dans l'ordre numérique des FEC :

- Ordre des symboles – Effectuez les tests pour toutes les cases contenant des triangles, puis des cercles, puis des carrés.
- Ordre des FEC – En commençant par le FEC le plus bas, testez les cases qui ont été remplies lors du tour en cours et partageant le même symbole.

Si une bataille passe son test d'efficience du commandement, recommencez un test en utilisant la case avec le FEC et le symbole suivant, et ainsi de suite, jusqu'à ce que la bataille échoue à un test ou il n'y ait plus de cases remplies lors du tour en cours.

*Exemple : sur le Command Effectiveness Display de William Wallace pour Falkirk, sa bataille a déjà perdu cinq unités lors des tours précédents, et a réussi les tests d'efficience du commandement pour les cases contenant les FEC 7 et 6. Aucun test n'a été requis pour les trois cases qui ne contenaient pas de symbole. Lors du tour en cours, sa bataille perd trois unités supplémentaires, qui sont placées dans les cases contenant des cercles avec un 6 et un 5, et un triangle avec un 6. Après avoir tenté de remettre en bon ordre toutes ses unités ébranlées, le joueur écossais effectue ses tests d'efficience pour la bataille de Wallace en commençant par la case contenant le triangle avec un 6. Il obtient 4 avec un D10, indiquant que ce premier test est réussi. Il obtient ensuite un 6 pour la case contenant un cercle avec un 5, ce qui est un échec au test d'efficience affaibli. En raison de cet échec, il ne teste pas pour la case contenant le cercle avec un 6.*

Il est possible pour une bataille d'avoir plus d'unités éliminées que de cases sur son *Command Effectiveness Display*. Ces unités sont simplement mises de côté. Si les cases d'une bataille sont toutes remplies, la bataille subit

un test d'efficience brisée pour chaque unité retirée du jeu en utilisant le dernier FEC (le plus petit nombre). Si un pion est placé dans une case avec le FEC "E", la bataille est éliminée et plus aucun test d'efficience du commandement n'est nécessaire (éliminez les archers écossais restants).

## 16 SCÉNARIIS

### 16.1 Généralités sur les scénariis

Chaque scénario répertorie un hexagone de placement pour chaque leader. Les joueurs doivent placer toutes les unités dans un rayon de deux hexagones à partir de l'hexagone de placement assigné au leader de leur bataille. Chaque scénario indique également le nombre de points de commandement dont chaque camp dispose au début du jeu, et se poursuit jusqu'à ce qu'un camp soit vaincu ou concède la victoire (voir **17 FIN DU JEU ET CONDITIONS DE VICTOIRE**).

### 16.2 Scénariis sur Stirling Bridge

*Au début de 1297, Édouard I<sup>er</sup> tenait fermement l'Écosse amarrée à son royaume. Suite à la bataille de Dunbar, avec la soumission du roi Jean d'Écosse et le serment d'allégeance de plus de 2000 écossais, le roi d'Angleterre croyait dur comme fer que la question de l'Écosse avait été réglée pour de bon. Au lieu de cela, sept mois après son départ et celui de son armée pour la Flandre, une nouvelle force allait surgir pour menacer les fondements de la domination du roi d'Angleterre sur l'Écosse.*

*Avant 1297, il est fait une petite mention de William Wallace. Mais en fait, même après ce point, nous en savons tellement peu sur lui qu'il n'est pas possible de fournir d'informations véritablement fiables sur son âge ou sur son apparence. Ces détails mis à part, c'est en mai 1297 que William Wallace entre dans l'histoire pour la première fois. La situation en Écosse était tumultueuse. Mais bien qu'Édouard I<sup>er</sup> ait réussi sa campagne militaire, il n'a pas laissé suffisamment « d'hommes à pieds » pour imposer la paix. De plus, Hugues Cressingham avait été nommé trésorier d'Écosse, et s'était rapidement*

*aliéné les écossais en annonçant que toute la laine écossaise serait réquisitionnée vers la Flandre pour financer la guerre du roi. C'est lorsque des rumeurs ont commencé à circuler selon lesquelles Cressingham allait ajouter l'insulte à la blessure en enrôlant un grand nombre d'écossais pour l'armée anglaise en France que des cris d'insurrection se sont fait entendre.*

*Dans ce contexte, William Wallace et ses hommes ont surpris William Heselrig, le shérif anglais de Clydesdale, et l'ont tué ainsi que plusieurs de ses hommes. Quand il mit le feu à la ville pour faire bonne mesure, ce fut le signal de la guerre qui s'annonçait. Wallace récidiva avec un raid sur Scone afin de tenter de capturer William Ormsby, le justicier anglais d'Écosse. Ormsby s'échappa, mais sans laisser de véritable présence anglaise au nord du fleuve Forth.*

*Encouragés par les actions de Wallace et par l'évêque de Glasgow Robert Wishart, quelques seigneurs écossais prirent les armes contre les anglais. Ce fut de courte durée, Édouard I<sup>er</sup> ayant répondu en envoyant une force au nord des Marches dirigée par Robert Clifford et Henry Percy. À Irvine, les seigneurs écossais ont reculé et capitulé. Robert Bruce était parmi ces seigneurs, mais s'est échappé en ne se soumettant pas à Berwick comme les autres. Irrité par ce qu'il considérait comme de la lâcheté et de la tromperie, Wallace attaqua l'évêque Wishart qui avait encouragé l'ascension puis la capitulation des Écossais. Wallace s'empara du palais de Wishart à Ancrum et captura les fils de l'évêque, qu'il garda en captivité.*

*À l'été 1297, William Wallace restait la seule opposition au contrôle anglais, en dehors d'Andrew Murray, le fils d'un chevalier, qui avait mené une révolte réussie dans les régions du nord, et qui, en août, avait balayé les Anglais restants au Moray.*

*Quand Édouard I<sup>er</sup> partit pour la Flandre en août, il laissa derrière lui un Cressingham très inquiet, qui l'avait averti que la présence anglaise au nord du Forth avait été éradiquée. Après avoir consulté Robert Clifford,*

*qui revenait aux Marches, Cressingham prit la décision de se diriger vers le nord pour affronter Wallace. Pour ce faire, il se tourna vers l'homme qu'Édouard I<sup>er</sup> avait laissé sous le contrôle militaire du nord, Jean de Warenne, comte de Surrey. Cressingham a commencé à rassembler ses forces à Roxburgh à la mi-septembre. Là, il a été rejoint par le comte de Surrey.*

*Jean de Warenne avait 66 ans au moment de la bataille. Il avait bien servi Édouard I<sup>er</sup> au fil des années, ayant combattu à ses côtés à Lewes et à Evesham, et étant l'un de ses principaux commandants lors des campagnes au Pays de Galles. Le comte de Surrey avait encore amélioré sa position en devenant le vainqueur de la bataille de Dunbar, qui avait mené à la reddition de l'Écosse. À Dunbar, cependant, il fut très chanceux que les écossais aient si mal combattu, et sa victoire devait bien plus aux circonstances qu'à son propre leadership.*

*Le comte de Surrey savait que tout allait bien et avait encouragé le roi à le remplacer par un homme plus jeune. Mais lorsque son remplaçant voulu plus d'argent pour diriger l'armée, le comte de Surrey fut informé que c'était sa campagne. Ce comte, par conséquent, a commencé cette campagne sur une note aigre. Il ordonna à ses troupes d'avancer vers Stirling, qu'il considérait à juste titre comme la clé pour contrôler l'entrée du nord de l'Écosse, avec son imposant château et son pont sur le Forth.*

*Au moment où les Anglais atteignirent le château de Stirling, les forces de Wallace et de Murray s'étaient rejointes. À la différence des raids que Wallace et Murray avaient jusqu'ici mené, l'armée écossaise rassemblée à l'extérieur du château était composée d'hommes issus des armées des comtes du sud et du centre de l'Écosse. Ces hommes étaient légalement bien armés et entraînés à se battre dès la naissance.*

*Dans la matinée du 11 septembre, à l'aube, les forces anglaises commencèrent à traverser l'étroit pont de Stirling où seuls deux chevaux pouvaient se croiser à la fois. Au moment où*

*l'avant-garde commença à traverser, le bruit courut que le comte de Surrey ne s'était pas encore réveillé et on leur donna l'ordre de se retirer jusqu'à ce qu'il prenne une décision finale sur la stratégie à tenir. Quand il s'est levé, il a conféré la chevalerie à plusieurs écuyers, respectant ainsi la coutume, puis a ordonné à la bataille de Cressingham de franchir le pont une fois de plus.*

*Lorsque deux seigneurs écossais furent aperçus en approchant du camp anglais, le comte supposa qu'ils apportaient les conditions de leur reddition et ordonna une nouvelle fois à l'avant-garde de repasser le pont. Cette supposition se révéla fausse (ils étaient là pour expliquer pourquoi ils n'amèneraient pas de forces pour rejoindre les anglais), et Surrey décida d'envoyer deux moines dominicains offrir des conditions de reddition à Wallace et Murray. Ces termes furent refusés et le comte de Surrey appela un conseil de guerre.*

*Sur le champ de bataille, Wallace et Murray profitèrent de l'indécision des Anglais et se déployèrent en bataille devant l'abbaye de Craig, de l'autre côté de la chaussée qui menait du pont à cette abbaye. Au conseil de guerre anglais, un chevalier écossais, Richard Lundie, proposa une manœuvre de contournement par un gué en amont du pont de Stirling, gué qui était assez large pour permettre à une grande force d'arriver sur le flanc des positions écossaises. Lundie a soutenu que cela permettrait à la force principale de traverser le pont en toute sécurité. Cressingham, cependant, insista pour un assaut direct. Après une courte délibération, le comte de Surrey décida d'adopter l'affrontement direct. Il était sans aucun doute influencé par la piètre performance écossaise à la bataille de Dunbar. À 11 heures, Cressingham, chargé de l'avant-garde, commença à traverser le pont pour la troisième fois ce jour-là.*

*Wallace attendit que l'avant-garde anglaise ait traversé jusqu'à ce qu'un nombre suffisant soit passé pour être pris au piège, puis a donné l'ordre d'attaquer. L'avant-garde a été repoussée loin du pont et dans la boucle en aval. À ce stade, Cressingham était pris au*

*piège, à moins que les anglais ne puissent forcer leur chemin vers le pont. Wallace envoya sa force principale contre le pont, tout en en éloignant les anglais. Pressé sur le pont, le corps principal anglais a paniqué et le massacre commença. Dans la bataille qui s'ensuivit, peu de membre de l'avant-garde devaient s'en sortir. Cressingham fut écorché par Wallace qui distribua des morceaux de sa peau en souvenir de ce qui avait été accompli tout en montrant un extrême manque de respect pour le trésorier vaincu.*

*Pour les anglais, ce jour fut un désastre. L'avant-garde avait été détruite et ils se retirèrent au château de Stirling, avant de repartir vers le sud. Pour les écossais, la victoire fut entachée par la perte de Murray, grièvement blessé dans la bataille.*

*Le premier round était remporté par les écossais.*

### **16.2.1 Ordre de bataille de Stirling Bridge** Armée anglaise (en rouge) :

- Jean de Warenne ("Surrey") : il n'a pas de bataille sous son commandement (voir les règles spécifiques des scénarii).
- Hugh Cressingham ("Hugh") en violet :
  - 1 unité d'arbalétriers **1-7-3** ;
  - 3 unités d'archers **1-6-3** ;
  - 3 unités de cavalerie lourde **6/2-7-6** ;
  - 9 unités d'infanterie régulière **4-6-3**.
- William Latimer ("Latimr") en vert :
  - 3 unités de cavalerie lourde **6/2-7-6** ;
  - 8 unités d'infanterie régulière **4-6-3**.
- Walter Huntercombe ("Hntrb") en jaune :
  - 3 unités de cavalerie lourde **6/2-7-6** ;
  - 8 unités d'infanterie régulière **4-6-3**.

*Note du traducteur : les erreurs d'impression exposées ci-dessous peuvent être corrigées grâce aux autocollants fournis dans les boîtes de **Wallace's War** les plus récemment édités, ou en les demandant à Clash of Arms.*

Certains pions anglais ont été incorrectement imprimés au verso. Vous trouverez ci-dessous, pour chaque bataille, les pions concernés, les contenus imprimés erronés de leur verso et comment ces derniers doivent être corrigés :

Batailles	Pions	Versos imprimés	Versos corrects
Hugues Cressingham	1 x 1-7-3 arbalétriers	2-4-3 infanterie régulière	Aucun pas de pertes restant
	3 x 1-6-3 archers	Commandement 2	Aucun pas de pertes restant
	1 x 4-6-3 infanterie régulière	Aucun pas de pertes restant	2-4-3 infanterie régulière
Walter Huntercombe	3 x 4-6-3 infanterie régulière	Commandement 4	2-4-3 infanterie régulière

Ces erreurs ont également entraîné l'impression incorrecte de trois pions de commandement 3 et de trois pions de commandement 1 avec respectivement une infanterie régulière 2-4-3 ou aucun pas restant. Bien que les côtés corrects de ces pions de commandement doivent être utilisés en jeu, leurs versos incorrects ne sont pas utilisés (ils ne doivent pas être interprétés comme ayant respectivement un marqueur de commandement 4 et 2 sur leurs versos).

#### Armée écossaise (en vert) :

- William Wallace ("Wallace") en violet :
  - 3 unités d'archers 2-6-3 ;
  - 10 schiltrons 7/6-6-2.
- Andrew de Murray ("Murray") en bleu :
  - 2 unités d'archers 2-6-3 ;
  - 3 unités de cavalerie lourde 5/2-7-6 ;
  - 8 schiltrons 7/6-6-2.

#### **16.2.2 Scénario historique de Stirling Bridge**

*A Stirling Bridge, seul Hugues Cressingham et l'avant-garde anglaise avaient franchi le pont lorsque les écossais ont attaqué. Le reste des forces anglaises n'ont pas traversé pour l'aider, et Cressingham a subi une défaite désastreuse. Ce scénario historique est bien pour apprendre le système de jeu ou pour jouer en solitaire. Si vous y jouez à deux joueurs, il est probablement préférable de ne jouer ce scénario qu'une seule fois, puis de passer à l'un des deux autres scénarii sur cette bataille.*

#### Armée anglaise

- Commandant en chef : Hugues Cressingham.
- Se place en premier : Hugh dans l'hexagone 0809.
- 18 points de commandement.

#### Armée écossaise

- Commandant en chef : William Wallace.
- Se place en second :
  - Wallace dans l'hexagone 1805 ;
  - Murray dans l'hexagone 1811.
- 40 points de commandement.

#### Règles spécifiques à ce scénario :

- Pour ce scénario uniquement, Hugues Cressingham dispose des 6 cases de sa *Command Track*.
- Le camp écossais a l'initiative au premier tour.
- Aucune unité ne peut traverser le pont.

#### **16.2.3 Franchissement précoce de l'armée anglaise**

*Le comte de Surrey tergiversa toute la matinée pour traverser le pont de Stirling. Ce scénario présuppose qu'il s'est déployé dès le matin et n'a plus changé d'avis.*

#### Armée anglaise

- Commandant en chef : Jean de Warenne.
- Se place en premier :
  - Hugh dans l'hexagone 1013 ;
  - Latimr dans l'hexagone 1008 ;
  - Hntrb dans l'hexagone 1004 ;
  - Surrey empilé avec n'importe quel leader anglais.
- 45 points de commandement.

#### Armée écossaise

- Commandant en chef : William Wallace.
- Se place en second :
  - Wallace dans l'hexagone 1905 ;
  - Murray dans l'hexagone 1911.
- 40 points de commandement.

#### Règles spécifiques à ce scénario :

- Hugues Cressingham ne dispose que de 5 des 6 cases de sa *Command Track*.
- Le camp anglais a l'initiative au premier tour.
- Surrey peut être activé avec n'importe quelle bataille anglaise ; si un leader anglais est éli-

miné, Surrey devient de façon permanente le leader de sa bataille, et ne s'activera plus qu'avec celle-ci.

#### 16.2.4 Le plan de Lundie

*Lorsque le comte de Surrey appela son conseil de guerre, un chevalier écossais local, Richard Lundie, proposa un plan d'attaque différent du plan qui fut finalement choisi. Il recommanda que l'une des batailles traverse à un gué pour effectuer une manœuvre de flanc. Hugh Cressingham rejeta l'idée, et Surrey fut d'accord avec lui. Ce scénario représente ce qui aurait pu se passer si le plan de contournement de Lundie avait été choisi.*

##### Armée anglaise

- Commandant en chef : comte de Surrey.
- Se place en premier :
  - Hugh dans l'hexagone 1010 ;
  - Latimr dans l'hexagone 1005 ;
  - Surrey empilé avec n'importe quel leader anglais sur la carte.
- 20 points de commandement.

##### Armée écossaise

- Commandant en chef : William Wallace.
- Se place en second :
  - Wallace dans l'hexagone 1905 ;
  - Murray dans l'hexagone 1911.
- 40 points de commandement.

##### Règles spécifiques à ce scénario :

- Hugues Cressingham ne dispose que de 5 des 6 cases de sa *Command Track*.
- Le camp écossais a l'initiative au premier tour.
- Surrey peut être activé avec n'importe quelle bataille anglaise. Si un leader anglais est éliminé, Surrey devient de façon permanente le leader de sa bataille, et ne s'activera plus qu'avec celle-ci.
- La bataille d'Huntercombe n'est pas sur la carte au début du jeu. Elle entre plus tard comme renfort. Une fois que les deux joueurs ont récupéré leurs marqueurs de commandement, le joueur anglais sélectionne des marqueurs supplémentaires parmi ceux restants, pour un total de 14 points de commandement, et les pose sur la *Command Track* d'Huntercombe (voir **4.2 Marqueurs de commandement initiaux**). Au début de chaque **Segment**

**de détermination de l'initiative**, en commençant au tour 6 (et à chaque tour par la suite jusqu'à l'arrivée d'Huntercombe), le joueur anglais lance un D10. Si un 8, un 9 ou un 10 est obtenu, le camp anglais a automatiquement l'initiative du tour et doit activer la bataille d'Huntercombe en dépensant un marqueur de commandement à partir de sa *Command track*. La bataille est sujette aux restrictions de ce marqueur (voir **4.5 Capacités des marqueurs de commandement**). Le tour où la bataille d'Huntercombe entre comme renfort, toutes ses unités sont considérées comme étant commandées. Lors de leur **Segment de mouvement**, ces unités entrent sur la carte via les hexagones 1401 à 2401 inclus (marqués d'une croix de saint André blanche sur fond bleu). Ces unités peuvent arriver individuellement ou empilées. Chaque unité ou pile qui entre par un hexagone donné dépense un point de mouvement supplémentaire par unité ou pile étant déjà entré par ce même hexagone. Toutes les unités d'Huntercombe doivent entrer le premier tour de leur activation. Aucune unité écossaise ne peut occuper les hexagones 1401 à 2401 inclus ni aucun de leurs hexagones adjacents jusqu'à ce que la bataille d'Huntercombe n'entre en jeu.

*Exemple : une unité seule entre dans l'hexagone 1601, et dépense normalement ses points de mouvement. Une pile d'unités pénètre ensuite dans cet hexagone 1601 et ces unités y dépensent un point de mouvement supplémentaire. Une quatrième unité entre ensuite dans le même hexagone et doit dépenser deux points de mouvement supplémentaires.*



**Sceau de Jean de Warenne  
6<sup>ème</sup> comte de Surrey**

#### 16.3 Scénarii sur Falkirk

*Après la victoire de William Wallace à Stirling Bridge, Édouard I<sup>er</sup> se retrouva à devoir reconquérir le trône d'Écosse. De sa base en*

*Flandre, il ne pouvait que donner des ordres et attendre le printemps prochain pour se venger.*

*En attendant, il réclama que 29 000 piétons se réunissent à Newcastle sous les ordres du comte de Surrey. Cette opération commença l'hiver suivant un raid au cours duquel William Wallace avait traversé les terres frontalières du nord de l'Angleterre et finit par assiéger Carlisle, avant de lever le siège et de menacer brièvement Newcastle en retournant prendre ses quartiers d'hiver en Écosse. Le résultat de ses actions lui valut la chevalerie et le titre de « Gardien de l'Écosse ».*

*En février 1298, l'armée anglaise avait gonflé à plus de 20 000 hommes à Newcastle, mais le comte de Surrey avait reçu l'ordre de ne rien faire jusqu'à ce qu'Édouard arrive. En avril, conformément aux ordres du roi, l'armée de Newcastle a été revue et les troupes de mauvaise qualité renvoyées chez elles. En mai, il ne restait plus que 1 500 soldats pour former la base de l'armée anglaise que le roi construisit.*

*En Écosse, William Wallace entreprit de mobiliser une armée assez grande pour faire face à l'invasion qu'il anticipait des anglais. Dans la forêt de Selkirk, il commença à assembler et à entraîner cette armée.*

*A Newcastle, l'armée anglaise commençait à prendre forme. Édouard avait ordonné à 10 000 soldats gallois de se joindre à l'armée anglaise (y compris les très importants archers et leurs arcs longs) et formait l'épine dorsale expérimentée de sa force d'invasion. Des mercenaires gascons, de la cavalerie lourde anglaise et la crème de la noblesse anglaise ont également répondu à l'appel.*

*En juin, quand Édouard arriva à York, son armée avait pris forme. À la différence de l'armée précédente, c'était une armée expérimentée avec un but clairement défini : l'assujettissement total de l'Écosse. Le roi a déménagé le siège du gouvernement anglais à York où il resterait pour les six prochaines années. C'était une preuve évidente que cette fois Édouard avait décidé de réaliser pleinement*

*l'effort nécessaire pour conquérir l'Écosse.*

*Édouard I<sup>er</sup>, l'homme politique, fit aussi un pèlerinage au sanctuaire de Jean de Beverley, un saint qu'il croyait être un puissant soutien au combat et a ajouté la bannière de Jean à la suite de son armée. Sur le chemin de retour vers York, il a ajouté la bannière de saint Cuthbert de Dunham, considéré comme un défenseur des terres anglaises contre les avances des écossais.*

*À la fin de Juin, l'armée anglaise, avec son roi en tête, a entamé sa progression. Au début du mois de juillet, elle pénétra dans le sud de l'Écosse pour y trouver une terre stérile d'où les écossais s'étaient retirés, laissant peu d'habitations. A ce qu'il restait, Édouard mit le feu. Il espérait attirer Wallace en agissant ainsi.*

*Alors qu'Édouard continuait à progresser, « Où est Wallace ? » est devenu la grande question. Le roi envoya des avertissements au Northumberland, au Cumberland et au Westmorland que Wallace pourrait se diriger vers eux. Quant à lui, il décida d'avancer et, le 15 juillet, il atteignit l'ouest d'Édimbourg, où il avait l'intention de réapprovisionner son armée.*

*À ce moment, les événements placent la victoire entre les mains du roi d'Angleterre. Deux comtes écossais, Patrick de Dunbar et Gilbert d'Angus arrivèrent dans le camp anglais le 20 juillet, révélant que Wallace était à l'extérieur de Falkirk, attendant de tendre un piège à l'armée anglaise tandis qu'elle marchait vers Édimbourg. Édouard réagit en peu de temps et, le lendemain, son armée marcha rapidement vers Falkirk.*

*Le 22 juillet à l'aube, l'avant-garde de l'armée anglaise atteignit Falkirk et repéra l'armée écossaise. Face à l'approche anglaise, William Wallace commença à rassembler son armée en quatre schiltrons.*

*La bataille commença. Édouard envoya sa cavalerie lourde en une charge sur les deux flancs, frappant et dispersant la cavalerie écossaise. Puis, lorsque les cavaliers se sont*

retrouvés au contact des schiltrons, ils furent malmenés par la puissance des piétons écossais. Édouard fit intervenir ses archers qui ont commencé à faire pleuvoir leurs flèches sur les schiltrons. Au fur et à mesure qu'un trou commençait à apparaître, l'infanterie anglaise s'avança et, en même temps, la cavalerie lourde exploita les trouées dans les schiltrons et bondit devant eux. Si les schiltrons parvenaient à repousser l'assaut anglais, Édouard pouvait être vaincu. Malheureusement pour Wallace, les schiltrons n'ont pas réussi à maintenir leurs formations au contact, et un à un ils se sont délités en un ensemble désorganisé. Tout aussi rapidement, les pertes écossaises augmentaient.

Wallace et ses hommes les plus proches se replièrent dans les bois avant de se retirer. La victoire revenait à d'Édouard I<sup>er</sup>. Les conséquences de cette bataille furent la démission de Wallace de son titre de Gardien de l'Écosse, et ce fut la première phase de la dernière grande campagne d'Édouard.

William Wallace fut capturé et exécuté en 1305. Édouard I<sup>er</sup> renforça sa conquête en 1306 avec la défaite de Robert le Bruce.



**Représentation médiévale de la bataille de Falkirk**

### 16.3.1 Ordre de bataille de Falkirk

Armée anglaise (en rouge foncé) :

- Édouard I<sup>er</sup> ("Edward") en orange :
  - 6 unités de cavalerie lourde **6/4-7-6** ;
  - 2 unités d'arbalétriers montés **2-7-6**.
- Roger Bigod ("Bigod") en bleu clair :
  - 3 unités d'archers **2-6-3** ;
  - 4 unités de cavalerie lourde **5/4-7-6** ;
  - 5 unités d'infanterie régulière **6-6-3**.
- Antony Bek ("Bek") en violet :
  - 1 unité d'arbalétriers **2-6-3** ;
  - 5 unités d'archers **2-6-3** ;

- 4 unités de cavalerie lourde **4/4-7-6**.
- Patrick Dunbar ("Dunbar") en noir :
  - 1 unité d'arbalétriers **2-6-3** ;
  - 7 unités d'infanterie régulière **6-6-3**.
- Jean de Warenne ("Surrey") en vert :
  - 2 unités d'arbalétriers **2-6-3** ;
  - 2 unités d'archers **2-6-3** ;
  - 3 unités de cavalerie lourde **5/4-7-6**.

Armée écossaise (en vert foncé) :

- William Wallace ("Wallace") en bleu foncé :
  - 5 unités d'archers **2-6-3** ;
  - 10 schiltrons **7/6-6-2**.
- Jean Stewart ("Stewart") en orange :
  - 5 unités d'archers **2-6-3** ;
  - 10 schiltrons **7/6-6-2**.
- Jacques Stewart ("James") en gris foncé :
  - 4 unités de cavalerie lourde **5/4-7-6**.

### 16.3.2 Scénario historique de Falkirk

Armée anglaise :

- Commandant en chef : Édouard I<sup>er</sup>.
- Se place en premier :
  - Edward dans l'hexagone 0311 ;
  - Bigod dans l'hexagone 0505 ;
  - Bek dans l'hexagone 0508 ;
  - Dunbar dans l'hexagone 0314 ;
  - Surrey dans l'hexagone 0516.
- 56 points de commandement.

Armée écossaise :

- Commandant en chef : William Wallace.
- Se place en second :
  - Wallace dans l'hexagone 1416 ;
  - Stewart dans l'hexagone 1309 ;
  - James dans l'hexagone 1305.
- 50 points de commandement.

Règle spécifique à ce scénario :

- Le camp anglais a l'initiative au premier tour.

### 16.3.3 Placement libre à Falkirk

En commençant par le joueur écossais, les deux joueurs alternent le placement de leurs batailles jusqu'à ce que toutes les batailles soient mises en place. Le joueur écossais place ses pions au nord des ruisseaux Westquarter et Glen, et le joueur anglais place les siens au sud de ces ruisseaux. Une unité ne peut pas être placée à proximité d'un cours d'eau (l'hexagone de départ de l'unité ne peut

pas être adjacente aux ruisseaux Westquarter et Glen). Une unité doit être placée à portée de commandement de son leader.

Les commandants en chef, les points de commandement et la règle spécifique à ce scénario sont les mêmes que ceux du scénario historique de Falkirk.



**Édouard I<sup>er</sup> « Longues Jambes » ou « Le Marteau des Écossais »**  
**Roi d'Angleterre**  
 (ce roi mesurait 1,88 mètres)

## 17 FIN DU JEU ET CONDITIONS DE VICTOIRE

### 17.1 Généralités sur la fin du jeu et sur la victoire

Un scénario se termine lorsqu'un camp a toutes ses batailles affaiblies, brisées ou éliminées. La victoire pour les deux camps est déterminée à la fin du jeu, et les conditions de victoire sont les mêmes pour tous les scénarii, à savoir :

- Le joueur anglais reçoit 5 points de victoire pour chaque bataille écossaise éliminée, 3 points de victoire pour chaque bataille écossaise brisée et 1 point de victoire pour chaque bataille écossaise affaiblie.
- Le joueur écossais reçoit 4 points de victoire pour chaque bataille anglaise éliminée, 2 points de victoire pour chaque bataille anglaise brisée et 1 point de victoire pour chaque bataille anglaise affaiblie.

### 17.2 Niveau de victoire

Pour déterminer le niveau de victoire, additionnez le nombre total de points de victoire

obtenus pour chaque joueur. Divisez le nombre le plus bas par le nombre le plus haut et arrondissez à la deuxième décimale pour obtenir une valeur à ranger dans l'une des plages suivantes :

<u>Plages</u>	<u>Victoire</u>
> 2	Décisive
> 1,67 à 2	Majeure
> 1,33 à 1,67	Mineure
> 1,1 à 1,33	Marginale
≤ 1,1	Égalité

Le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire obtient le niveau de victoire correspondant, Décisive étant le plus haut et Marginale le plus bas. Notez que si la valeur obtenue est 1,1 ou moins, le jeu s'achève sur un nul et aucun des deux camps ne gagne.

## 18 NOTES DU CONCEPTEUR

**Wallace's War** est le deuxième volet de la série *Battles of the Dark and Medieval Ages*. En tant que tel, il comprend un ensemble révisé des règles sur lequel Richard Kane a travaillé dur pour obtenir une version plus compréhensible que mon premier opus. J'espère que vous serez d'accord sur le fait que Richard a réussi à transformer les règles de façon à ce qu'elles soient beaucoup plus faciles à appréhender.

Ce jeu simule les deux principales batailles de William Wallace, Stirling Bridge et Falkirk. Je vous suggère fortement d'explorer les alternatives à la bataille historique de Stirling Bridge, car ces deux autres scénarii créent des situations de jeu beaucoup plus intenses et équilibrées. Mon préféré de ces trois scénarii est Le plan de Lundie, qui génère sans aucun doute une situation difficile pour les forces écossaises. Avec Falkirk, le placement libre offre aux joueurs plus d'options de déploiement et recrée les défis que les leaders originaux ont vécus.

Le système lui-même est relativement simple.

Il existe différentes couches de règles, mais les principales règles sous-jacentes sont faciles à comprendre une fois que vous les avez appliquées. Le plus difficile pour moi fut d'équilibrer le nombre de points de commandement, et quand ils devraient être disponibles. Lors des tests du jeu, le système actuel s'est révélé être le plus équilibré. J'aimerais avoir vos retours d'expériences à ce sujet pour voir s'il a besoin d'avantage de peaufinage.

Une des choses amusantes à propos de ces jeux, en dehors des phases de test, est de pouvoir explorer à nouveau la période. Les lectures sur Édouard I<sup>er</sup> et William Wallace ont été fascinantes, et un jour prochain, j'aimerais explorer Robert le Bruce, ainsi que m'intéresser de plus près aux campagnes d'Édouard au Pays de Galles. Qui sait ? Peut-être y aura-t-il plus de jeux édités par la suite. Un bon aperçu des deux batailles se trouve dans « *Stirling Bridge and Falkirk 1297-98: William Wallace's Rebellion* » de Peter Armstrong, édité par Osprey dans leur belle série sur les campagnes militaires.

L'avenir de la série dépendra bien sûr de la réception qui sera faite à ce jeu. Espérons que nous pourrons ensuite utiliser le système sur le continent. Robert Guiscard, par exemple, est un personnage de mes lectures récentes, et je pourrais envisager les batailles de Civitate sur le Fortore et Dyrrachium. Ce genre de spéculations est, cependant, pour l'avenir. Pour le moment, j'espère que vous apprécierez les batailles de ce jeu et qu'elles amèneront de constants compagnons à votre table de jeu. Bon jeu !



## 19 CONTRIBUTEURS

**Concepteur :** Rob Markham.

**Développeur :** Richard J. Kane senior.

**Illustrateurs :** Terry Leeds, Patrice-Alexis Chaya.

**Testeurs :** John Breslin, David Cochran, Alex Kachesky, Dave Levendusky, Brian Mulvihill, Mike Riffle, Michael Ruttle, Matt Schultheis, Mark Seaman, Randy Ubben, Kevin Weber et Nathaniel Weber.

**Traducteur :** Patrice-Alexis Chaya.

## 20 RÉAMÉNAGEMENTS POUR BARONS' WAR

*Note du traducteur : les réaménagements décrits ci-dessous sont à destination des joueurs qui ne disposent pas de ma traduction des règles de **Barons' War**.*

### 20.1 Généralités sur Barons' War

Les règles développées pour **Wallace's War** se basent sur leur version originale conçue pour **Barons' War**, le premier jeu de la série *Battles of the Dark and Medieval Ages*. Cette section de règles contient toutes les informations nécessaires pour jouer à **Barons' War** en utilisant les règles de **Wallace's War**, y compris une réécriture des scénarii.

### 20.2 Modifications de règles

Ces règles pour **Barons' War** remplacent ou complètent celles de **Wallace's War**.

#### 20.2.1 Sur les pions du jeu

Modifiez la règle 2.1 **Les pions du jeu** comme suit :

- Le seul type d'unité de cavalerie est la cavalerie lourde.
- Une unité d'infanterie peut être de deux types : hommes d'armes et, infanterie régulière. À moins d'une distinction spécifique dans les règles, l'utilisation des termes « unité d'infanterie » s'applique collectivement aux

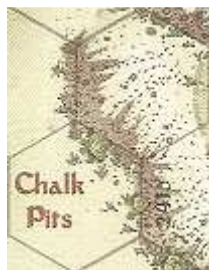
hommes d'armes et à l'infanterie régulière.

• Les marqueurs "Capture du roi Henri III" et "Garde d'Édouard" n'existent que pour ajouter du chrome au jeu mais ne sont pas utilisés dans celui-ci, de même que les deux unités de cavalerie lourde de leurs versos.

### 20.2.2 Sur le terrain

Ajouter des bords d'hexagones Pentes raides à la liste des terrains fournie en **2.2.1 Terrain**. Les bords d'hexagone Pentes raides sont interdits au mouvement à toutes les unités, y compris les charges et les retraites. Les unités ne peuvent pas attaquer en mêlée à travers une pente raide, et elles bloquent le rayon de commandement.

Exemple tiré de la carte de Lewes



Type de bord d'hexagone

Pente raide (carte pour Lewes uniquement).

Sur la carte de Lewes, les hexagones représentant le village d'Offham offrent un intérêt historique, mais n'ont aucun effet sur le jeu.

Exemple tiré de la carte de Lewes



Type d'illustration

Village d'Offham (carte pour Lewes uniquement).

### 20.2.3 Sur l'empilement

Remplacer les combinaisons fournies en **8.1 Empilements permis par types d'unités** par la liste suivante :

- 2 unités de cavalerie lourde ;
- 2 unités d'hommes d'armes ;
- 2 unités d'infanterie régulière ;
- 1 unité d'hommes d'armes et 1 unité d'infanterie régulière.

### 20.2.4 Sur le tir

Modifiez **9.1 Généralités sur le tir** pour indiquer que seules les unités d'infanterie régulières (pas les hommes-armes) peuvent effectuer un tir.

### 20.2.5 Sur le dé à utiliser en mêlée

Modifiez **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 5** pour indiquer que si une pile attaquante est composée d'une unité d'hommes d'armes et d'une unité d'infanterie régulière, utilisez le dé du type ayant le plus de points de force. Si les points de force de ces deux unités sont égaux, utilisez le D6.

### 20.2.6 Sur la Type Modifier Table

Ajouter les modificateurs suivants à appliquer au dé de mêlée :

**Attacking Unit Shaken**      -1  
**Attacked Unit Shaken**      +1

## 20.3 Scénarii de Barons' War

### 20.3.1 Ordre de bataille de Lewes

Armée royaliste (en rouge) :

- Henri III ("Henry") en indigo :
  - 2 unités de cavalerie lourde **5/3-7-6** ;
  - 2 unités d'hommes d'armes **3-7-2** ;
  - 1 unité d'infanterie régulière **5-6-3** ;
  - 5 unités d'infanterie régulière **4-6-3**.
- Prince héritier Édouard ("Edward") en vert :
  - 4 unités de cavalerie lourde **5/4-7-6** ;
  - 3 unités de cavalerie lourde **5/3-7-6** ;
  - 1 unité d'hommes d'armes **4-7-2** ;
  - 1 unité d'infanterie régulière **5-6-3** ;
  - 1 unité d'infanterie régulière **4-6-3**.
- Comte de Cornouailles ("Cornwl") en bleu :
  - 4 unités d'infanterie régulière **5-6-3** ;
  - 6 unités d'infanterie régulière **4-6-3**.

Armée des barons (en bleu) :

- Simon de Montfort ("Simon M") en rouge :
  - 5 unités de cavalerie lourde **5/3-7-6** ;
  - 2 unités de cavalerie lourde **5/2-7-6** ;
- Henri de Montfort ("Henry M") en rouge foncé :
  - 1 unité d'hommes d'armes **3-7-2** ;
  - 6 unités d'infanterie régulière **3-7-3**.
- Comte de Gloucester ("Glouctr") en orange :
  - 1 unité d'hommes d'armes **3-7-2** ;
  - 6 unités d'infanterie régulière **3-7-3**.

- Baron de Segrave ("Segrve") en jaune :
  - 1 unité d'hommes d'armes **3-7-2** ;
  - 6 unités d'infanterie régulière **3-5-3**.

### 20.3.2 Scénario historique de Lewes

#### Armée des barons :

- Commandant en chef : Simon de Montfort.
- Se place en premier :
  - Simon M dans l'hexagone 3510 ;
  - Henry M dans l'hexagone 3205 ;
  - Glouctr dans l'hexagone 3210 ;
  - Segrve dans l'hexagone 3215.
- 45 points de commandement.

#### Armée royaliste :

- Commandant en chef : Henri III.
- Se place en second :
  - Henry dans l'hexagone 1509 ;
  - Edward dans l'hexagone 1616 ;
  - Cornwl dans l'hexagone 1504.
- 40 points de commandement.

#### Règle spécifique à ce scénario :

- Le camp royaliste a l'initiative au premier tour.

#### Règle optionnelle pour ce scénario :

- Au début de la partie, après que le camp des barons ait mis en place son armée, le joueur royaliste désigne secrètement la bataille des barons qu'engagera la bataille Édouard. Les unités de la bataille d'Édouard peuvent initier des tirs et des mêlées et planifier des charges uniquement contre cette bataille ennemie, jusqu'à ce qu'elle soit brisée ou éliminée.

### 20.3.3 Placement libre à Lewes

Les barons se placent en premier dans n'importe quelles rangées d'hexagones de 26xx à 32xx inclus. Ensuite, les royalistes se placent dans n'importe quelles rangées d'hexagones de 10xx à 16xx inclus.

### 20.3.4 Ordre de bataille d'Evesham

#### Armée royaliste (en rouge foncé) :

- Prince héritier Édouard ("Edward") en vert :
  - 7 unités de cavalerie lourde **5/3-7-6** ;
  - 1 unité d'hommes d'armes **4-7-2** ;
  - 2 unités d'infanterie régulière **4-6-3**.
- Gilbert de Clare ("Gilbert") en indigo :
  - 1 unité de cavalerie lourde **5/3-7-6** ;
  - 1 unité d'hommes d'armes **4-7-2** ;

- 8 unités d'infanterie régulière **3-6-3**.
- Roger Mortimer ("Mortmr") en bleu clair :
  - 1 unité de cavalerie lourde **5/3-7-6** ;
  - 1 unité d'hommes d'armes **4-7-2** ;
  - 8 unités d'infanterie régulière **3-6-3**.

#### Armée des barons (en bleu foncé) :

- Simon de Montfort ("Simon M") en rouge :
  - 3 unités de cavalerie lourde **5/4-7-6** ;
  - 2 unités d'hommes d'armes **3-7-2** ;
  - 9 unités d'infanterie régulière **3-6-3**.
- Simon de Montfort le Jeune ("Simon J") en orange :
  - 3 unités de cavalerie lourde **5/3-7-6** ;
  - 2 unités d'hommes d'armes **3-7-2** ;
  - 7 unités d'infanterie régulière **3-6-3**.

### 20.3.5 Scénario historique d'Evesham

#### Armée des barons :

- Commandant en chef : Simon de Montfort.
- Se place en premier : Simon M dans l'hexagone 1608.
- 20 points de commandement.

#### Armée royaliste :

- Commandant en chef : Prince héritier Édouard.
- Se place en second :
  - Edward dans l'hexagone 2812 ;
  - Gilbert dans l'hexagone 2906.
- 30 points de commandement.

#### Règle spécifique à ce scénario :

- Le camp royaliste a l'initiative au premier tour.
- Simon de Montfort doit recevoir 5 marqueurs de commandement 4 au début de la partie. Ceci est une exception aux règles **4.2 Marqueurs de commandement initiaux** et **13.2 Valeurs des leaders**. Le joueur royaliste n'a donc plus qu'à choisir ses marqueurs, mais dans les limites des contraintes normales (voir : **4.2 Marqueurs de commandement initiaux**).

### 20.3.6 Scénario possible pour Evesham

#### Armée des barons :

- Commandant en chef : Simon de Montfort.
- Se place en premier : Simon M dans l'hexagone 1608.
- 30 points de commandement.

### Armée royaliste :

- Commandant en chef : Prince héritier Édouard.
- Se place en second :
  - Edward dans l'hexagone 2812 ;
  - Gilbert dans l'hexagone 2906.
- 45 points de commandement.

### Règle spécifique à ce scénario :

- Le camp des barons a l'initiative au premier tour.
- Les batailles de Simon de Montfort le Jeune et de Roger Mortimer ne sont pas sur la carte au début du jeu : elles entrent plus tard comme renforts. Les marqueurs de commandement sont obtenus au début du jeu en deux étapes. Tout d'abord, les joueurs obtiennent les marqueurs pour leurs batailles qui commencent sur la carte conformément à la règle **4.2 Marqueurs de commandement initiaux**. Ils font ensuite de même pour leurs renforts avec 14 points de commandement alloués à chacune de ces batailles de renfort (en plus des 30 et 45 points listés ci-dessus).

Après que chaque camp ait eu l'initiative deux fois (en comptant le premier tour), la prochaine bataille activée par chaque camp est sa bataille de renfort. Une bataille entrant sur la carte comme renfort doit dépenser n'importe quel marqueur de commandement de sa *Command Track*, et la bataille est soumise aux restrictions de ce marqueur (voir **4.5 Capacités des marqueurs de commandement**). Une fois activé de cette manière, toutes les unités de la bataille sont considérées comme étant commandées. Lors de leur **Segment de mouvement**, ces unités entrent dans la carte de jeu comme suit :

- Simon J : un hexagone le long de la rangée d'hexagones 10xx (bord sud de la carte du jeu) ou l'hexagone 1518, 1619 ou 1715.
- Mortimer : hexagone 1009 ou 2919, mais pas les deux.

Contrairement à la règle spécifique au scénario **16.2.4 Le plan de Lundie**, les unités qui entrent sur la carte en tant que renforts peuvent dépenser tous leurs points de mouvement sans pénalité lors de leur tour d'entrée. Si une unité ennemie occupe un hexagone d'entrée de renforts, la bataille de renfort ne peut pas

entrer sur la carte par cet hexagone.

### **20.4 Modifications des conditions de victoire**

Modifiez la règle **17.1 Généralités sur la fin du jeu et sur la victoire** comme suit :

- Le joueur royaliste reçoit 5 points de victoire pour chaque bataille des barons éliminée, 3 points de victoire pour chaque bataille des barons brisée et 1 point de victoire pour chaque bataille des barons affaiblie.
- Le joueur des barons reçoit 4 points de victoire pour chaque bataille royaliste éliminée, 2 points de victoire pour chaque bataille royaliste brisée et 1 point de victoire pour chaque bataille royaliste affaiblie.