

# RULE BOOK

# Infidel

~ La suprématie de la cavalerie à l'époque des Croisades ~  
11<sup>e</sup> – 12<sup>e</sup> siècles



## Table des Matières

1.0 Introduction.....	2	10.0 Empilement .....	7
2.0 Les Composants .....	2	11.0 Tir de Projectiles .....	7
3.0 Victoire .....	4	12.0 Choc .....	9
4.0 Séquence de jeu.....	4	13.0 Charger.....	10
5.0 Chefs .....	4	14.0 Résultats de Combats .....	12
6.0 Activation & Continuité.....	5	15.0 Rallier des Unités .....	13
7.0 Mouvement .....	6	16.0 Chevaliers et autres types d'unités spéciales .....	14
8.0 Orientation .....	6	Exemple de Combat .....	15
9.0 Zones de Contrôle (ZOC).....	7	Séquence de jeu détaillée .....	16



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com



Règles Version 1.1

# 1.0 INTRODUCTION

*Men of Iron* est une série de jeux orientée vers le plaisir de jeu, couvrant un large spectre de batailles terrestres, grossièrement, de l'ère précédant les premières Croisades à l'invention de la poudre à canon.

Le second volume de la série, *Infidel*, se concentre sur les batailles majeures des premières Croisades entre les Chrétiens et les Musulmans (même s'il y a eu des batailles avec quelques uns de chaque dans les deux camps). Cette période voit l'avènement de la suprématie de la cavalerie, où s'oppose le système de la cavalerie lourde européenne – les chevaliers en armure – à celui des tactiques de la cavalerie légère orientale et Turque.

Le but de la série *Men of Iron* est de d'offrir aux joueurs des jeux accessibles, rapides à jouer et divertissants, de faible complexité. A cette fin, beaucoup de détails ont été omis ou fondus dans les mécanismes de jeu. Nous avons tenté à la fois de rendre la saveur de la période ainsi que la fidélité historique partout où nous le pouvions, tout en respectant les buts énoncés.

**Appréhender le jeu:** les joueurs vétérans trouveront la plupart des règles plutôt familières, puisqu'elles utilisent des concepts communs à presque tous les jeux de simulations. Les sections sur la Continuité et quelques mécanismes de combat sont moins familiers. Les joueurs nouveaux dans le hobby devraient lire une fois les règles afin de prendre connaissance des bases, choisir un scénario, et jouer quelques tours pour voir comment tout ceci fonctionne.

Chaque boîte de jeu contient:

- Deux cartes de jeu, recto-verso, de 56cm x 81cm
- 560 pions sur deux planches
- Deux Aides de Jeu identiques, de 28cm x 43cm
- Une aide de jeu, de 21cm x 28cm
- Un livret de règles
- Un livret de bataille
- Deux dés à dix faces

# 2.0 LES COMPOSANTS

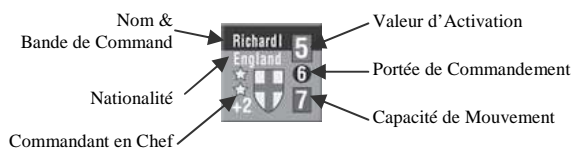
## 2.1 Les Cartes

Les cartes de jeu couvrent l'espace où les batailles ont eu lieu (du moins, là où on le suppose). Chaque carte est recouverte avec une grille d'hexagones (hexes) qui sont utilisés pour réguler le mouvement et le tir. Toutes les particularités de terrain sont abordées dans les règles des batailles individuelles.

## 2.2 Les Pions

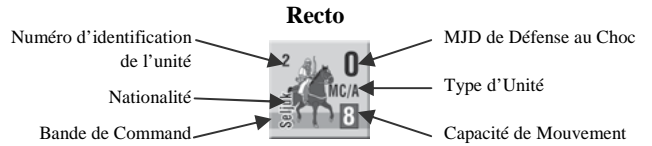
Nous avons quatre types de pions: les chefs, les unités de combat, les étendards et les marqueurs de statut (Retired, etc.).

### Exemple de Chef

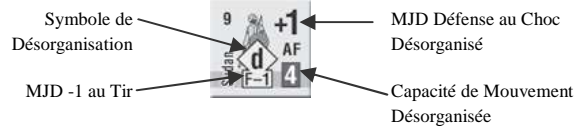


Il y a plusieurs types d'unités de combat, divisés en deux groupes: les unités montées (cavalerie) et les unités à pied (infanterie). Le verso de chaque unité de combat est son côté Désorganisé [Disordered]. S'il n'y a pas de face verso, l'unité ne peut pas être désorganisée (et est, à la place, Mise à l'Ecart [Retired]).

### Exemple d'Unité de Combat (Cavalerie Moyenne/Archer)



### Verso (côté Désorganisé)



### Autres Unités de Combat

	Chevaliers (KN)	Cavalerie Lourde (HC)	
	Cavalerie Moyenne (MC)	Cavalerie moyenne/archers montés moyens (MC/A)	
	Cavalerie légère/archers montés légers (LC/A)	Archers (A)	
	Arbalétriers (CB)	Archers avec Fléaux (AF)	
	Hommes d'Armes (MA)	Piquiers (PK)	
	Piquiers avec Javelots (PKJ)	Suivants de Camps (CF)	
	Chariots	Carroccio	

### Marqueurs

Charge	Contre-Charge Utilisée	Mise à l'Ecart	Attaque Continue -1	Choc
Hors de Commandement	Nombre de Continuations Réussies	Points de Fuite	Points de Victoire	Etendard

### Les types d'unités d'*Infidel*

**A:** Archers  
**AF:** Archers avec Fléaux  
**CB:** Arbalétriers [Crossbowmen]  
**HC:** Cavalerie Lourde [Heavy Cavalry]  
**K:** Chevaliers [Knights]  
**LC/A:** Cavalerie Légère / Archers Légers Montés  
**MA:** Hommes d'Armes [Men-at-Arms]  
**MC:** Cavalerie Moyenne [Medium Cavalry]  
**MC/A:** Cavalerie Moyenne / Archers Moyens Montés  
**PK:** Piquiers  
**PKJ:** Piquiers avec javelots

### 2.3 Le Dé



Le jeu utilise un dé à dix faces pour résoudre les combats et les autres lancers pour lesquels les résultats peuvent varier. Un "0" et un "zéro" et non un "10".

### 2.4 Définitions et Abréviations

Cela peut aider de se familiariser avec les termes de jeu. Certains ne sont trouvable que dans les batailles individuelles seulement:

**Actif:** Toutes les unités du Command qui est activé (voir Activation ci-dessous).

**Activation:** Tous les Mouvements, Tirs et Attaques d'un Command, durant laquelle certaines unités de l'adversaire peuvent réagir.

**Activation libre:** Une activation non-continue/non-saisie. C'est une activation libre si votre adversaire passe, manque un jet d'Activation continue ou de Saisie, ou à la première activation de la partie.

**Charisme:** La capacité d'un chef croisé à inspirer les Chevaliers au combat. Voir section 5.4.

**Chef de Command:** Un chef d'un groupe spécifique d'unités de combat. Voir section 5.1.

**Choc:** Un terme pour le combat au corps-à-corps.

**Command:** Terme utilisé pour décrire quelles unités peuvent bouger et combattre. Les Commands peuvent être identifiés facilement par la bande colorée sur les pions. Les Commands sont menés par des Chefs.

**CC (Commandant en Chef):** le Commandant de l'armée. Voir section 5.1.

**Continuité/Continuation:** Le mécanisme utilisé pour déterminer quel joueur joue ensuite.

**Désorganisé [Disordered]:** L'état d'une unité qui a perdu de la cohésion à cause des combats. Voir section 14.2.

**Etendard:** Le point de ralliement pour les unités d'un Command ou d'une armée. Voir section 15.2.

**JD:** Abréviature pour Jet de Dé

**Joueur actif:** Le joueur activant en ce moment ses Commands.

**MJD:** Abréviature pour Modificateur au Jet de Dé.

**Non-actif:** Toutes les unités n'appartenant pas au Command actif.

**PF (Points de Fuite):** Voir section 3.0 Victoire.

**Portée de Commandement:** Un chiffre sur un chef représentant le nombre d'hexes jusqu'où un chef peut commander ses unités. Voir section 5.2.

**PV (Points de Victoire):** La bataille d'Arsouf utilise des Points de Victoire pour déterminer le vainqueur, plutôt que les Points de Fuite habituels.

**Saisie [Seizure]:** Le mécanisme de jeu par lequel un joueur tente de prendre l'Activation de l'autre joueur.

**Test de Perte de Chef:** le JD pour déterminer si un chef meurt au combat. Voir section 5.5.

**Test de Défaite:** Le JD pour voir si vous perdez la partie. Voir section 3.0.

**Valeur d'Activation:** Le chiffre sur un Chef utilisé pour l'Activation Continue et quelques autres fonctions du jeu. Elle varie de 1 à 5; beaucoup de chefs ont une valeur de 2 ou 3.

**ZOC (Zone de Contrôle):** Utilisée pour déterminer les hexes de front d'une unité dans lesquels l'unité exerce son influence. Quelques unités n'exercent pas de ZOC.

### 2.5 Types d'unités & Termes militaires

**Chevaliers et Cavalerie Lourde :** Unités de cavalerie d'élite lourdement protégées (cottes de maille). La lance et l'épée étaient leurs principales armes. Les Chevaliers étaient généralement montés sur des *destriers*, des chevaux de combat différents des chevaux de montée habituels, et particulièrement de leurs contreparties orientales, par leur force, leur musculature et leur entraînement, plus que par leur taille. Les soldats des deux camps étaient habituellement armés et protégés de manière équivalente, mais les Chevaliers chrétiens avaient le bénéfice psychologique (et parfois l'inconvénient) du respect du code de la chevalerie, qui pouvait augmenter leur hardiesse, qui provoquait des combats individuels et qui les obligeaient à avoir le sens de l'honneur au-delà de toute autre considération. Ils étaient de ce fait souvent difficiles à commander comme un groupe, spécialement lorsque les tactiques de combat franques voulaient imposer la prudence..

**Cavalerie Moyenne :** Troupes destinées au choc, mais moins efficacement protégées. Elles utilisaient la lance plutôt que l'épée même si les Seldjoukides de Roum utilisaient l'épée. Le terme « moyenne » est seulement ludique, mais indique une cavalerie plus légère qui utilisait le combat de choc mais pas la Charge.

**Cavalerie Légère :** Archers montés, la colonne vertébrale des armées orientales. Elles excellaient au tir et retraite, d'une mobilité constante et des manœuvres de prises de flancs, ce qui leur demandait de grandes étendues dégagées pour fonctionner au mieux. Elles n'étaient pas destinées au combat de choc.

**Infanterie :** Les hommes à pied armés de piques des Croisades ne furent pas un facteur majeur dans beaucoup de batailles. L'infanterie franque, mieux armée et protégée que leur homologue orientale, incluait souvent des chevaliers qui avaient perdus leurs chevaux (appelés Hommes d'Armes dans le jeu), un problème constant, et ceci donnait à l'infanterie franque une plus grande solidité. Mais beaucoup d'infanteries Sarrasines/Fatimides étaient là pour le « spectacle » et pour augmenter la taille de l'armée, et du coup allonger les flancs.

**Unités de Tir :** Les armées orientales – spécialement celles que nous appelons *sarrasines* – étaient basées sur les tactiques des archers montés. Alors que les archers fatimides étaient à pied, les autres Orientaux étaient montés. Les archers francs étaient invariablement à pied, et leurs arcs étaient un peu plus grands que les arcs orientaux, qui eux étaient conçus pour le tir monté.

La cavalerie sarrasine (ou turque) était très entraînée au tir constant et rapide; elle était sa principale force d'attaque, bien qu'à distance. Les unités de tir franques, incluant les arbalétriers, étaient plutôt des tirailleurs. Beaucoup de projectiles pouvaient pénétrer les armures de mailles de l'époque, mais le plus souvent à courte distance.

## 2.6 L'Échelle

L'échelle de la carte est environ 250 yards (environ 230m) par hexagone.

- Chaque unité de piquiers est composée d'environ 600 hommes.
- Chaque unité d'infanterie est composée d'environ 300 hommes.
- Chaque unité montée est composée d'environ 150 hommes.

(Tout ceci est approximatif, et nous considérons ces nombres comme relatifs, pas absolus).

Il n'y a pas d'échelle de temps, puisqu'il n'y a pas de tours, dans le sens habituel d'un jeu historique. La plupart des batailles ne dureraient pas plus de quelques heures... quelques unes même moins. Dans beaucoup de cas, il faudra plus de temps pour jouer une bataille qu'elle ne dura vraiment.

## 3.0 VICTOIRE



La victoire est principalement remportée en éliminant des unités ennemies et des chefs nommés. A la fin de chaque Activation Libre chaque joueur détermine ses Points de Fuite et fait un Test de Défaite. Chaque joueur lance un dé et y ajoute son total de Points de fuite (voir ci-dessous). Si le JD plus les Points de Fuite est supérieur au Niveau de Fuite de ce joueur dans cette bataille, il perd. Si les totaux des deux joueurs excèdent leurs Niveaux de Fuite alors la bataille est une égalité. Dans la plupart des cas, au début d'une partie, les Test de Défaite ne seront pas nécessaires, les joueurs ne pouvant pas dépasser leurs Niveaux de Fuite avec un jet de dé.

Les Points de Fuite (PF) suivants sont ajoutés au JD :

- 5 PF pour la perte de votre Commandant en Chef.
- 3 PF pour chaque Chevalier (KN) ou Cavalerie Lourde (HC) éliminé.
- 2 PF pour chaque unité montée d'un autre type ou chef non générique.
- 1 PF pour chaque unité à pied éliminée ou unité Retraitée quelque soit son type. (Si une unité est ralliée de son statut Retraité, ajustez la Piste des Points de Fuite en conséquence).

Lorsqu'une unité Retraitée est éliminée, ajoutez la différence entre la valeur éliminée et la valeur retraitée.

**EXEMPLES :** Une Cavalerie Lourde Retraitée est éliminée, 2 PF de plus sont ajoutés à la piste (3-1). Une unité de Piquiers est éliminée, 0 PF est ajouté à la piste (1-1).



Vous pouvez noter les Points de fuite d'une armée sur le Piste des Points de Fuite.

**NOTE DE CONCEPTION :** le JD ajoute de l'incertitude au point de rupture d'une armée, ce qui – même si cela va ennuyer quelques joueurs – ajoute de la tension et de la saveur. Ceci représente le moral qui augmente et descend, le brouillard de guerre, et d'autres incertitudes du champ de bataille.

## 4.0 SEQUENCE DE JEU

Il n'y a pas de tours de jeu dans la série Men of Iron. Le jeu commence et continue simplement jusqu'à ce qu'un joueur gagne. Pour cela le système utilise un mécanisme d'Activation Continue ; voir 6.0.

### Lorsqu'un de vos Commands est Activé

Lorsqu'il est activé, les unités d'un Command peuvent bouger et /ou tirer, et, après que tous les mouvements/tirs sont terminés, elles peuvent s'engager en combat.

### Lorsqu'une Activation est Terminée

Lorsqu'un Command est terminé, ce joueur sélectionne un autre de ses Commands (mais pas le Command qui vient d'être joué), donnant à son adversaire l'opportunité de Renverser l'Activation (voir 6.0), et jette un dé :

1. Si le JD est *égal ou inférieur* à la Valeur d'Activation du chef du Command choisi, ce Command est activé.
2. Si le JD est *supérieur* à cette valeur, le « jeu » passe à son adversaire, qui a maintenant une Activation Libre qu'il peut utiliser pour activer n'importe lequel de ses Commands, sans JD.

Le jeu continue de la même manière jusqu'à ce que l'un ou les deux joueurs ratent leur Test de Défaite (voir 3.0).

### Commands

Les Commands pour chaque bataille sont identifiés par la bande colorée le long du haut des pions, correspondant à celle du chef (parfois nommé) correspondant.

### Qui commence la partie

Chaque bataille dans le livret de scénario indique quel joueur joue en premier.

## 5.0 CHEFS

Chaque unité dans le jeu correspond à un Command, comme indiqué ci-dessus et comme listé dans les instructions de déploiement, et en plus identifiée par leurs bandes colorées. Lorsqu'un Command est activé, toutes les unités dans ce Command peuvent bouger et combattre.

### 5.1 Types de Chefs

Il y a deux types de chefs ; voir 2.2 exemple de pion de chef

- **Commandants en Chef.** Ceux-ci commandent l'armée entière. Beaucoup de CC sont aussi des chefs (visible par leur bande de Command et leur Valeur d'Activation). D'autres sont juste des CC et ne mènent pas de Command ; Les scénarios individuels auront des règles pour eux. Quelques armées n'ont pas de CC.
- **Chefs de Command.** Ce sont les chefs pour les unités (dans leur Command).

### 5.2 Portée de Commandement

La portée de commandement d'un chef est calculé en hexes, pas en Points de Mouvement, à partir du chef jusqu'à l'unité de combat, ceci n'a pas à être en ligne droite. Le statut de commandement est déterminé au début de l'activation et demeure tout le long de cette activation. Vous ne pouvez pas tracer de portée de commandement à travers une unité ennemie,

un hex de ZOC ennemie (9.0) non occupé par une unité amie, ou un hex (ou côté d'hex) impassable pour les unités montées.

Une unité de combat qui n'est pas réellement à portée de commandement mais adjacente à une autre qui l'est (ou une unité considérée commandée par la vertu de cette règle), est considérée commandée (par effet en chaîne).

### 5.3 Restrictions & Capacités

Une unité de combat qui est à portée de commandement peut faire tout ce qui est permis par les règles.

Les unités qui commencent leur Activation hors de portée de commandement de leur chef (Hors de Commandement) ne peuvent pas :

- Bouger et se déplacer vers un hex adjacent à une unité ennemie.
- En addition, les unités à pied qui commencent dans une ZOC ennemie ne peuvent pas bouger.

Les chefs qui sont à portée de commandement de leur Commandant en Chef ont leurs Valeurs d'Activation augmentées de un pour leurs jets d'Activation Continue (6.2) et de Renversement d'Activation (6.3). **Ceci ne s'applique pas au Commandant en Chef lui-même.**

Un chef qui n'est pas le chef du Command actif empilé avec une unité qui bouge peut se déplacer avec cette unité.

Un chef de Command qui a la totalité des unités qui dépendent de son Command éliminé est retiré du jeu sans pénalité, du moment qu'il ne soit pas éligible à la règle de capture (5.5) dans son hex actuel. Il chevauche au loin dans le soleil couchant pour combattre encore un autre jour.

### 5.4 Charisme Croisé.

Quelques uns des chefs croisés ont une valeur supplémentaire : le Charisme. Ceci est un MJD utilisé lorsqu'un Chevalier empilé avec ce chef attaque de n'importe quelle façon.

### 5.5 Pertes de Chef

Les chefs peuvent se faire tuer (En termes de jeu, cela comprend être capturé ou d'autres événements moins glamours).

- **Par un Tir :** A chaque fois qu'un JD ajusté de tir de 9 ou plus se produit, et qu'il y a un chef dans l'hex visé, jetez un dé. Si le JD est « 8 » ou « 9 » le chef est tué. Sinon, il n'y a pas d'effet.
- **Par un Choc ou une Charge :** A chaque fois qu'un chef est empilé avec une unité qui reçoit un résultat **Désorganisée, Mise à l'Ecart ou Éliminée**, jetez un dé pour ce chef en soustrayant sa Valeur d'Activation. Si le JD est 3 ou plus ce chef a été « tué ». S'il survit, mais que l'unité de combat est mise à l'écart ou éliminée, il n'y a pas d'effet pour le chef, placez-le avec l'unité de son Command la plus proche.
- **Par capture :** Si une unité ennemie se déplace vers un hex contenant un (ou plusieurs) chef, bougez ce chef et placez-le avec l'unité de son Command la plus proche (voir 5.3 s'il n'y a plus d'unités de son Command). S'il est entouré – par des unités et/ou des ZOCs ennemies – il est à la place capturé, jeté à terre, saucissonné... pas de JD nécessaire.

Les chefs non générique (pas de remplacement) tués/capturés comptent pour le total de Points de Fuite.

## 5.6 Chefs de remplacement



Lorsqu'un chef est tué/capturé, au début de la prochaine activation de ce joueur – mais après que le Command pour cette Activation ait été choisi – retournez le pion du chef mort sur son côté Chef de remplacement et placez-le avec une unité de combat de ce Command. Les chefs de remplacement sont retournés en jeu aussi souvent que nécessaire.

Les remplaçants de Commandants en Chef ne comptent jamais comme Commandants en Chef, seulement comme Chefs de Command.

## 6.0 ACTIVATION & CONTINUE

### 6.1 Activation

Lorsqu'un Command est activé, toutes les unités de ce Command peuvent bouger et/ou tirer. Après que *tous* les mouvements/tirs sont terminés, les unités éligibles peuvent Attaquer en choc ou Charger.

Quand un joueur désigne un command pour l'Activation, le joueur peut utiliser quelques ou toutes les unités de ce Command, où qu'elles soient sur la carte. Cependant, les unités qui commencent leur Activation *en dehors de la portée de commandement de leur chef* ont certaines restrictions (voir 5.3).

Un joueur peut toujours « Passer », au lieu d'activer ou de tenter d'activer un Command. S'il fait cela, il est considéré comme ayant manqué un JD d'Activation continue.

Après son premier JD d'Activation Continue réussi, un joueur ajoute un (+1) à son JD d'Activation Continue pour chaque nouvelle tentative. Cette pénalité s'annule lorsque lui ou son adversaire manque un JD d'Activation Continue, si son adversaire Renverse l'Activation, ou s'il passe.

**EXEMPLE :** *Giussepe a jeté avec succès pour la Continuation du Chef A. Il cherche maintenant a jeté pour le Chef B ; il doit ajouter un (+1) à son JD. S'il réussit ici aussi, il ajoutera maintenant deux (+2) pour le même prochain JD.*

### 6.2 Activation Continue

Après que le joueur actif ait réalisé ses actions avec son Command sélectionné, il peut tenter de continuer son « tour » en choisissant un autre de ses Commands à activer. Il ne peut pas choisir le Command qui vient juste d'être activé, à moins qu'il ne reste plus que ce seul Command au joueur. Après avoir sélectionné son nouveau Command, son adversaire a l'opportunité de renverser l'activation à son profit (voir 6.3), si son adversaire le décline, il note la Valeur d'Activation du chef du Command et jette un dé. Les chefs qui sont à portée de commandement de leur Commandant en Chef ont leur Valeur d'Activation augmentée de un pour les JDs de d'Activation Continue et de Renversement de l'Activation:

1. Si le JD (ajusté) est *égal ou inférieur* à la Valeur d'Activation du chef du Command sélectionné, ce Command est activé.
2. Si le JD (ajusté) est *supérieur* à cette valeur, le « jeu » passe à son adversaire, qui a maintenant une Activation Libre (2.4).

### 6.3 Renverser l'Activation

Si un joueur est sur le point de faire un JD d'Activation Continue, son adversaire peut tenter de Renverser l'Activation à son profit avant que celui-ci ne jette le dé. A la place, le joueur non-actif annonce avec lequel de ses Commands il va tenter de Renverser l'Activation, il jette un dé, et consulte la Valeur d'Activation du chef de ce Command :

- Si le JD est *égal ou inférieur* à cette valeur, ce Command peut effectuer ses actions, et ce joueur est maintenant le joueur actif.
- Si le JD est *supérieur*, il n'y a pas de Renversement d'Activation. En addition, le joueur actif originel bénéficie d'une Activation Libre (2.4) et peut utiliser cette Activation pour activer n'importe quel Command, même celui qui vient juste de jouer !

**NOTE DE JEU :** Vous ne pouvez pas tenter de renverser à nouveau un renversement d'activation qui vient de se produire ni tenter de renverser une activation libre.

**EXEMPLE :** *Ascalon. Le joueur croisé joue. Il sélectionne le Command de Robert pour l'activer. Après cette Activation, il sélectionne le Command de Raymond pour une tentative d'Activation Continue. Le joueur fatimide, cependant, décide qu'il vaudrait mieux que cela n'arrive pas et annonce, avant le JD, qu'il va tenter de renverser l'activation à son profit avec son Command de Cavalerie bédouine. Il jette le dé, obtenant un « 6 », supérieur à la Valeur d'Activation d'al-Afdal. Le Croisé, avec un choix libre, décide maintenant d'activer une fois encore le Command de Robert. Si le joueur fatimide avait obtenu un « 1 », il aurait renverser l'activation à son profit .*

## 7.0 MOUVEMENT

### 7.1 Procédures de Mouvement

Chaque unité a une Capacité de Mouvement, représentant le nombre de Points de Mouvement (PM) qu'une unité peut utiliser en une Activation. Les coûts pour entrer dans les divers types d'hexes et traverser certains côtés d'hexes sont listés et expliqués dans les règles des batailles individuelles.

Les unités bougent d'un hex à un autre hex adjacent. Les unités ne peuvent habituellement pas entrer dans des hexes occupés par une autre unité de combat, ennemie ou amie, et doivent stopper quand elles entrent dans une ZOC ennemie (sauf les unités de tir montées).

Les unités bougent et/ou tirent pendant le segment de Mouvement/Tir. Les unités individuelles d'un même Command peuvent bouger dans l'ordre que le joueur souhaite. Voir 11.0 pour savoir quand les unités de tir peuvent tirer.

#### Terrain

La plupart des champs de bataille contiennent du terrain de plusieurs types, qui sont tous listés, avec leurs effets sur le mouvement (en termes de Points de Mouvement dépensés ; « NA » signifie entrée Non Autorisée [Not Allowed]) sur la Table des Effets du Terrain [Terrain Effects Chart] pour chaque scénario/bataille. Certains côtés d'hexes sont infranchissables : aucune unité ne peut se déplacer à travers.

### 7.2 Restrictions de Mouvement

Les unités ne peuvent *pas* se déplacer en dehors de la carte. Si elles sont forcées de retraire hors carte, elles sont éliminées. Voir les restrictions des Zones de Contrôle, 9.0.

Une unité ne peut pas entrer dans un hex où des renforts ennemis entrent sur la carte.

### 7.3 Qu'est-ce qu'un mouvement, qu'est-ce qui n'en est pas ?

Il y a une différence entre bouger des pions sur la carte et les mécanismes de mouvement du jeu.

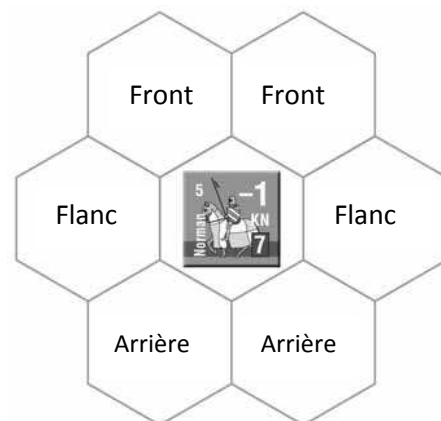
Le mouvement, comme mécanisme, est une action qui nécessite la dépense de Points de Mouvement. Les actions qui bougent des unités (comme la retraite, changer d'orientation, la Charge, etc.) – mais qui ne nécessite pas de dépense de Points de Mouvement – ne sont pas des mouvements en terme de mécanique de jeu.

### 7.4 Renforts

Toutes les unités de renforts sont considérées commencer dans une zone hors-carte adjacente à tous les hexes d'entrée de renfort de leur Command (comme défini pour chaque bataille dans le livret de bataille). Leur premier PM dépensé les déplace dans n'importe quel hex d'entrée de renfort de leur Command ; il n'y a pas de coût supplémentaire pour d'autres unités qui pourraient être entrées dans ce même hex à partir du hors-carte. Chaque unité de renfort peut dépenser la totalité de sa Capacité de Mouvement le tour où elle entre sur la carte. Une unité de renfort peut Tirer des Projectiles, attaquer en Choc ou Charger le tour où elle entre sur la carte.

## 8.0 ORIENTATION

L'orientation fait référence à comment une unité est positionnée dans un hex. Une unité doit être orientée de façon à ce que le haut de l'unité soit face à un angle de l'hex, pas le côté de l'hex. Une unité peut ignorer l'orientation pendant qu'elle bouge, mais une fois qu'elle s'arrête ou qu'elle effectue un tir de missile elle doit être orientée dans une direction précise. Les deux hexes lui faisant face sont Frontaux, les deux à l'opposé les Arrières ; les deux sur les côtés, les Flancs.

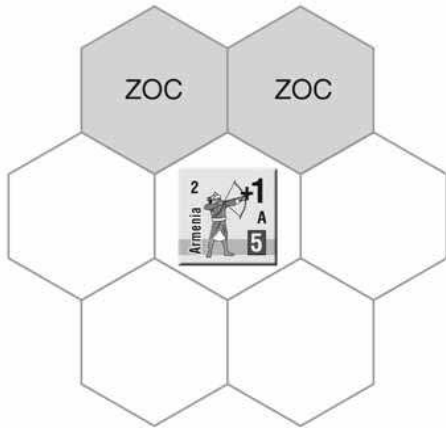


L'orientation d'une unité détermine sa Zone de Contrôle, dans laquelle des unités qui lancent des projectiles peuvent tirer, et dans laquelle direction une cavalerie peut charger. En général, ceci s'applique seulement à ses (deux) hexes frontaux (ou côtés d'hexes frontaux).

L'orientation n'a *pas* d'importance pour déterminer la direction du mouvement (sauf pour la cavalerie qui charge), et les unités sont libres de changer d'orientation autant de fois qu'elles le souhaitent pendant le mouvement, sans coût, sauf lorsqu'elles sont dans une ZOC ennemie (voir 9.0). Cependant, elles ne peuvent faire cela que lorsqu'elles sont activées.

**Exception :** Les unités dans une ZOC ennemie ne peuvent changer d'orientation que d'un angle, si elles restent dans l'hex. Si elles sortent de cet hex, elles peuvent changer d'orientation de n'importe quel nombre d'angles.

Changer d'orientation n'est pas considéré un mouvement pour le principe du « Tir et Mouvement », puisque cela ne dépense pas de Points de Mouvement.



## 9.0 ZONES DE CONTROLE (ZOC)

Toutes les unités de combat montées et l'infanterie armée de projectiles, mais pas les autres infanteries, exercent une ZOC dans leurs hexes de front. **Les Zones de Contrôle ne s'étendent pas dans des hexes ou à travers des côtés d'hexes où une unité est interdite d'entrer ou de franchir.**

**NOTE DE CONCEPTION :** La ZOC représente la capacité d'une unité à exercer sa présence – habituellement par le tir ou la mobilité – dans les espaces en face d'elle.

Si une unité commence son Activation dans la ZOC d'une unité ennemie elle peut bouger dans un autre hex. Une unité qui commence son mouvement ou entre dans la ZOC d'une unité ennemie pendant son mouvement ne peut pas entrer ou réentrer dans un hex dans la ZOC de la même unité ennemie lors de la même Activation. Ceci veut dire qu'une unité peut bouger de la ZOC d'une unité ennemie à la ZOC d'une autre unité ennemie mais pas entrer ou réentrer dans un hex de la ZOC de la même unité ennemie. Une unité en déplacement (sauf les unités montées armées de projectiles) doit s'arrêter lorsqu'elle entre dans une ZOC ennemie.

- + 2 PM pour une unité à pied quittant un hex dans la ZOC d'une unité montée ennemie.
- + 1 PM pour toute unité quittant un hex dans la ZOC d'une unité ennemie armée de projectiles (cumulatif avec le modificateur ci-dessus).

Une unité montée armée de projectiles, et tout chef empilé avec elle, peut entrer et sortir d'un hex dans une ZOC ennemie, quelque soit le type de l'unité exerçant la ZOC, dans le même tour en payant 1 PM supplémentaire pour sortir, voir 11.0. L'interdiction d'entrer ou de réentrer un hex dans la ZOC d'une même unité pendant la même Activation s'applique toujours.

**Note du développeur:** les changements ci-dessus consistent principalement en clarifications des termes et des tournures. Ils ne changent pas les règles.

## 10.0 EMPILEMENT

Les unités de combat ne peuvent pas s'empiler (être ensemble dans le même hex) à *n'importe quel* moment, même pendant le mouvement. Les Chefs et les Etendards s'empilent librement avec toute unité.

## 11.0 TIR DE PROJECTILES

### 11.1 Unités armées de projectiles

Les unités armées de projectiles – archers (à la fois à pied et montés), arbalétriers et les piquiers avec javelots – sont capables de tirer sur des unités ennemies. La Portée Maximum – le nombre maximum d'hexes jusqu'ou une unité peut tirer est de 2 hexes. Vous comptez l'hex de la cible, mais pas l'hex du tireur. Les unités armées de projectiles peuvent tirer par leurs hexes de front et de flancs (8.0), cependant en utilisant le Tir de Réaction, elles sont limitées aux hexes de front. **Une Ligne de Vue qui passe le long d'un côté d'hex entre le Flanc et l'Arrière compte comme l'Arrière pour le tir de projectiles. Ceci veut dire qu'une unité armée de projectiles ne peut pas tirer le long de ces côtés d'hexes ou utiliser le Tir de Réaction s'il se fait tirer dessus le long de ces côtés d'hexes.**

**NOTE DE CONCEPTION :** De manière réaliste, la portée maximale des arcs réguliers et des arbalètes – peut-être environ 320-370 mètres – n'est pas beaucoup plus grande que la taille d'un hexagone. Cependant, pour des raisons de jouabilité, nous leur avons permis de tirer mais avec une efficacité bien moindre.

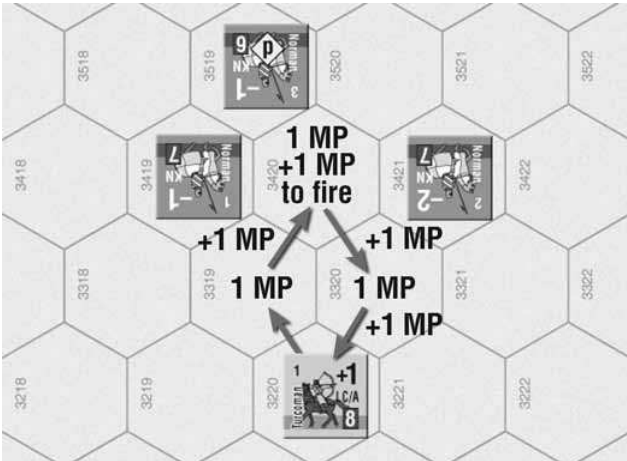
**NOTE HISTORIQUE :** les arbalètes – et là nous parlons des variétés en bois – et à la fois les arcs longs et composites, le plus petit mais robuste arc des steppes et de l'Orient, ont environ la même portée maximale, avec peut-être un léger avantage pour les arcs. Les arbalètes ont une meilleure force de pénétration, spécialement à courte distance, mais les arcs longs et composites ont une meilleure cadence de tirs, au moins de 3 contre 1, peut-être plus.

### 11.2 Quand les unités peuvent-elles tirer ?

Il y a trois opportunités de Tirs de Projectiles, chacune dépendant du type d'unité : Tir en Phase, Tir en Retour et Tir de Réaction.

**Les archers (montés ou à pied) peuvent tirer :**

- **Tir actif, archers à pied :** quand elles sont activées. Une unité peut tirer une fois que son Command est activé, à tout moment pendant le mouvement. Cependant, une fois qu'elle a tiré, son mouvement pour cette activation est terminé. Donc, si elle tire avant de bouger, elle ne pourra pas bouger ensuite.
- **Tir actif, archers montés :** Les archers montés peuvent tirer pendant leur mouvement. Si l'unité se trouve dans un hex en ZOC ennemie lorsqu'elle tire, il coûte 1 PM pour tirer, sinon tirer coûte 0 PM. Les archers montés peuvent quitter un hex se situant dans une ZOC ennemie où ils sont entrés dans la même Activation, en payant 1 PM pour ce faire. Ils ne peuvent pas entrer dans un autre hex en ZOC de la même unité ennemie pendant cette Activation. Les archers montés peuvent continuer à bouger avant/après avoir tiré. **Un Archer monté ne peut tirer qu'une seule fois pendant son Activation.**



**EXEMPLE :** Le Turcoman LC/A qui commence dans l'hex 3220 veut tirer sur le Chevalier Désorganisé à l'arrière de la formation croisée. Il dépense 1 PM pour aller dans l'hex 3319. Il dépense alors 2PM pour aller dans l'hex 3420 (1PM pour le terrain dégagé + 1PM pour quitter la ZOC du Chevalier en 3419). Le LC/A tire sur le Chevalier Désorganisé, dépensant 1PM car le Chevalier en 3519 exerce une ZOC en 3420, même s'il est Désorganisé. De la Table des MJD au Tir, le MJD pour ce tir de missile est -1 (+1 pour la distance, -1 pour tirer sur un Chevalier et -1 pour les archers montés qui tirent). La chance du LC/A est faible est il tire un 2. Un 1 (JD de 2 avec un MJD de -1) sur la colonne Cible Montée Désorganisée sur la Table des Résultats de Tir résulte en « Pas d'Effet ». Il bouge en 3320, dépensant également 2PM (1PM pour le terrain dégagé + 1PM pour quitter la ZOC du Chevalier en 3519). Finalement, le Turcoman revient en arrière à son hex de départ 3220, dépensant ses deux derniers 2PM (1PM pour le terrain dégagé + 1PM pour quitter la ZOC du Chevalier en 2421).

**NOTE HISTORIQUE :** La capacité des archers montés (notre Cavalerie Légère) fait partie de leurs tactiques d'harassement et de dispersion, chevauchant proche des lignes ennemies, tirant rapidement, et galopant au loin, le tout en une série ininterrompue d'escadrons. Les Francs apprirent à contrer cela en utilisant leur cavalerie lourde plutôt mobile et leurs tactiques de contre-charge, tout en étant conscient que les tactiques musulmanes dépendaient grandement de la présence de grandes étendues pour manœuvrer, spécialement sur les flancs.

- **Tir en Retour (Non-actif seulement) :** Lorsqu'une unité se fait tirer dessus par une unité ennemie armée de projectiles, et que celle-ci est à portée. Le Tir en Retour et le Tir Actif sont résolus simultanément, avant que les résultats soient appliqués. Les archers ne peuvent pas utiliser de Tir en Retour s'ils se font tirer dessus par un hex arrière. Un tir passant sur le côté d'hex entre un flanc et l'Arrière ne compte pas comme un tir sur l'Arrière.
- **Tir en Réaction (Non-actif seulement) :** Lorsqu'une unité ennemie bouge ou charge dans ses hexes de front. Ceci s'applique pour chaque unité effectuant ce mouvement et est résolu au moment où **cet hex frontal est entré**. Ceci ne s'applique aux retraites, Avances après Combat et Attaques Continues.

**NOTE DE JEU :** Les unités d'Archers peuvent Tirer en Retour ou de Réaction sur chaque unité ennemie qui devient éligible, comme ci-dessus, autant de fois qu'elles le peuvent durant une Activation.

**Les unités d'Arbalètes et de Javelots peuvent tirer :**

- **Tir actif :** lorsqu'elles sont activées. Une unité peut tirer une fois quand son Command est activé à n'importe quel

moment pendant son mouvement. Cependant, une fois qu'elle a tiré, son mouvement pour cette Activation est terminé. Donc, si elle tire avant de bouger, elle ne pourra pas se déplacer après.

- **Tir en Réaction (Non-actif seulement) :** Lorsqu'une unité ennemie bouge ou charge dans ses hexes de front. Ceci s'applique pour une unité qui fait cela dans une Activation et est résolu au moment où **cet hex frontal est entré**. Elle peut utiliser le Tir en Réaction seulement une fois pendant une Activation donnée. Ceci ne s'applique aux retraites, Avances après Combat et Attaques Continues.
- Ils ne peuvent *pas* utiliser le Tir en Retour.

**NOTE DE JEU :** Les différences entre Arbalètes, javelots et Arcs composites, décrites ci-dessus, sont comprises dans leur MJD de Projectiles et les mécanismes ci-dessus.

### 11.3 Résoudre le Tir

Pour tirer, vérifier la portée et consultez la Table des **Modificateurs** des Portées de Tirs [Fire Range **DRM** Chart]. La table donne les MJD pour l'unité qui tire à cette portée. Jetez maintenant un dé, en notant si la cible est Désorganisée ou pas. Les **MJD de la Table de Tir de Projectiles** liste toutes les circonstances (en MJD) qui donnent des additions (ou soustractions) au JD. Comparez le JD ajusté à la Table des **Résultats de Tir** pour obtenir le résultat, comme défini en 14.0.

**EXEMPLE :** Un archer tirant à une distance de 1 hex a un JDM de +1. Mais s'il tire sur un Chevalier ou une Cavalerie Lourde, il obtient un MJD supplémentaire de -1, pour un MJD cumulé de « 0 ».

**Angle de Tir :** Un Tir de Projectile effectué sur une Cavalerie Moyenne ou Légère à travers leurs hexes de flancs obtient un MJD de +1. Un Tir passant sur un bord d'hex ne compte pas comme un tir de flanc. Ceci reflète la facilité du tir sur les flancs non protégés des chevaux.

**NOTE HISTORIQUE :** Les projectiles, et spécialement les carreaux d'arbalètes, pouvait percer les armures de maille et les boucliers des ennemis les mieux protégés, même si les hommes les plus lourdement protégés étaient les moins vulnérables. Cependant, cette capacité se dissipe grandement avec la distance (tout comme l'angle de tir). La capacité des Chevaliers à venir au contact rapidement contre les tirs de projectiles devint une de leurs tactiques.

### 11.4 Ligne de Vue (LOS)

Une unité doit être capable de voir une unité pour lui tirer dessus. Pour cela, le joueur doit être capable de tracer une LOS non bloquée à partir du centre de l'hex de tir jusqu'au centre de l'hex cible. La LOS est bloquée :

- par les Bois, Jardins, petites collines (Drumlin), et les hexes de Cités. Vous pouvez tirer vers ces hexes, mais pas à travers.
- si un hex intermédiaire est plus élevé qu'à la fois l'hex du tireur et de la cible ; par exemple, les crêtes bloquent les LOS.
- Les Arbalétriers ne peuvent pas tirer à travers d'autres unités. Les Archers le peuvent (Ils tirent en réalité par dessus).

Si un hex contient un terrain considéré bloquant, alors l'hex entier est traité comme bloquant, pas seulement l'élément graphique dans cet hex.

Cependant, une LOS peut être tracée le long d'un côté d'hex si seulement un des hexes touchant le côté d'hex contient du terrain bloquant.



## 12.0 CHOC

*NOTE DE CONCEPTION : Les système d'armes des unités, l'armure et le moral sont représentés par la combinaison du Système de Matrice et du MJD défensif de l'unité.*

### 12.1 La Phase de Choc



Pendant la Phase de Choc, toutes les unités en phase (éligibles) listées comme Attacker dans la Matrice de Système d'Arme attaquent en choc si elles le désirent. Cependant, si elles choisissent de le faire, elles doivent aller au choc avec toutes les unités ennemies qui sont dans leurs hexes frontaux, à moins que ces unités ne soient attaquées par d'autres unités amies. Les unités qui ne sont pas listées dans la colonne « Attacker » ne peuvent jamais attaquer en choc (ou charger). Elles défendent cependant. Une unité ne peut participer qu'à une seule attaque par Activation (*Exception : le résultat d'Attaque Continue ; 14.6*). Cette attaque peut se faire avec ou sans autres unités contre un défenseur unique ou seule contre deux défenseurs dans ses hexes de front.

*EXEMPLE : Trois unités attaquent deux unités en défense. L'attaquant doit choisir d'attaquer un défenseur avec deux unités et l'autre avec une unité, l'unité du milieu ne peut pas partager son attaque contre les deux défenseurs.*

### 12.2 Retraite Avant Combat

Des unités montées qui ne sont pas Désorganisées peuvent Retraiter Avant Combat, si elles sont attaquées seulement par des unités à pied, en s'éloignant d'un hex de toutes les unités attaquantes. L'unité qui Retraite doit être capable de terminer sa Retraite à un hex de distance de toutes les unités attaquantes ou alors elle ne peut pas Retraiter. Elles ne peuvent pas entrer dans un hex qui se trouve dans une ZOC ennemie, le chemin d'une Charge, ou un hex occupé, mais elles peuvent changer d'orientation à volonté. Un attaquant peut avancer dans l'hex resté vacant, si le joueur le souhaite, mais ne peut maintenant aller au choc ou changer d'orientation. Si un attaquant attaque deux défenseurs et que les deux Retraient Avant Combat, l'attaquant peut choisir dans quel hex avancer, comme ci-dessus. Si seulement un défenseur retraite, résolvez l'attaque sur l'autre.

*NOTE DE CONCEPTION : Il n'y a pas de pénalité pour les unités montées retraitant avec le choc contre des unités démontées, à la différence de Men of Iron Vol. I. Ceci reflète la supériorité de la cavalerie pendant cette période.*

Une Cavalerie Légère, qui n'est pas Désorganisée, peut Retraiter avec le Choc ou la Charge si elle est attaquée par des Chevaliers, de la Cavalerie Lourde ou Moyenne en s'éloignant de l'unité attaquante d'un hex et en jetant ensuite un dé, en ajustant le JD par la valeur du MJD défensif de l'unité en retraite.

- Si le JD ajusté est 5 ou moins, la Retraite n'a pas d'effet négatif.
- Si le JD ajusté est de 6 ou plus, l'unité Retraite mais est Désorganisée.

Cependant, si une telle attaque est une Contre-Charge (voir 13.6) les résultats du JD ci-dessus changent comme suit :

- Si le JD ajusté est 3 ou moins, la Retraite n'a pas d'effet négatif.
- Si le JD ajusté est 4-7, l'unité Retraite mais est Désorganisée
- Si le JD ajusté est 8 ou plus, il n'y a pas de Retraite autorisée, retournez l'unité dans son hex d'origine et résolvez la Charge.

**La Retraite Avant Combat s'applique à toute attaque, incluant une Attaque Continue.**

### 12.3 Résolution de Choc

*NOTE DE CONCEPTION : La résolution du Choc utilise des mécanismes quelque peu différents de la plupart des jeux de ce genre. Le Choc/Charge est résolu contre chaque unité en défense individuellement, quelques soit le nombre d'unités qui attaquent et/ou le nombre d'unités qui sont attaquées.*

#### Ordre de la Résolution de Choc

Le Choc est résolu après que tous les mouvements soient terminés, dans l'ordre suivant :

1. Le joueur actif désigne parmi ses unités celles qui attaquent et désigne quelles unités ennemies sont les cibles de ces attaques, en incluant les Charges.
2. Une par une, le joueur actif déplace chaque unité qui charge en la plaçant adjacente à sa cible. Tout Tir de Réaction causé par ce mouvement est résolu. Si nécessaire, l'unité qui charge fait un jet de Réticence à la Charge. Les Retraites Avant Combat par le défenseur sont résolues à ce moment. Le défenseur tente toute Contre-Charge dont il est capable.
3. Le joueur actif résout toutes ses attaques de Choc de de Charge, dans l'ordre qu'il souhaite. La Table de Charge est utilisée tant qu'au moins la moitié des unités dans une attaque donnée réussit à charger (non Désorganisée par un tir de réaction, non réticente, non contre-chargée). Les avances sont faites et les Marqueurs d'Attaques Continues sont placés.

*NOTE DE JEU : Les attaques par un attaquant seul contre plusieurs défenseurs sont résolues en même temps, et sont considérées se passer simultanément ; les résultats (qui peuvent être cumulatifs) s'appliquent après que les deux attaques aient été résolues.*

4. Toutes les Attaques Continues sont maintenant résolues. Recommencez à l'étape 1, sauf que toutes les unités avec un marqueur d'Attaque Continue doivent attaquer ; Charger et Contre-Charger n'est pas autorisé.

Tout ce qui suit est cumulatif ; Un MJD « + » favorise l'attaquant ; Un MJD « - » favorise le défenseur.

#### Modificateurs de Jets de Dé pour Résoudre un Choc

Pour résoudre la Choc, lancez un dé, puis appliquez tout MJD qui correspond aux situations suivantes :

1. Avantage de Force
2. Avantage de Position
3. MJD de Défense de Choc du Défenseur
4. Présence d'un Chef
5. Type d'unité (Matrice du Système d'Arme)
6. Statut de l'Attaquant (Désorganisé)
7. Statut du Défenseur (Mis à l'Ecart)
8. Attaque Continue

**1. Avantage de Force :** Le joueur avec le plus grand nombre d'unités bénéficie de la différence du nombre d'unités en MJD.

*EXEMPLE : Une Unité de Cavalerie Lourde attaque deux unités d'infanterie. Il y a un MJD de -1 de désavantage de Force pour la résolution du choc pour chaque unité d'infanterie.*

L'avantage de Force, ou désavantage, que la défense peut avoir est appliqué (en un MJD) pour chaque JD *séparé*.

**NOTE DE JEU :** Si une unité attaque deux unités, l'attaquant lance le dé deux fois, chaque fois avec un MJD de -1... et peut donc subir deux résultats négatifs.

**EXEMPLE :** Une unité de Chevalier attaque en choc deux LC. En résolvant chaque attaque séparément, le Chevalier a une Attaque Continue contre le premier, mais est Désorganisé dans le second combat. Le Chevalier doit alors Continuer d'Attaquer, mais est Désorganisé.

**2. Avantage de Position :** Il y a 2 types d'avantages de position :

**A. Angle d'Attaque :** Ceci reflète l'avantage d'attaquer d'un angle autre que (seulement) frontal (seulement un s'applique) :

- Si des unités attaquent en Choc/Charge à travers un flanc du Défenseur, il y a un MJD de +2.
- Si des unités attaquent en Choc/Charge à travers l'arrière du Défenseur, il y a un MJD de +3.
- Si des unités attaquent à travers deux côtés ou plus (Front, Arrière, Flanc Gauche ou Flanc Droit) d'une unité, il y a un MJD de +4.

**B. Terrain :** Voir la Table des Terrains des batailles individuelles pour les effets du terrain en combat. La ligne du terrain du défenseur est utilisée avec la colonne du type d'unité de l'attaquant (par exemple, Monté ou A pied) pour trouver le modificateur pour chaque attaque. Si plus d'une unité est attaquée, le terrain de chaque unité individuellement en défense est celui qui compte. S'il y a plus d'un attaquant avec des considérations de terrains différents (par ex : un attaque à travers une rivière, l'autre pas) alors le MJD le plus favorable au défenseur est utilisé.

**3. MJD de Défense au Choc :** le MJD de Défense au choc de l'unité en défense (pas celui de l'attaquant) est ajouté.

**EXEMPLE :** Un Chevalier Templier est attaqué par deux Cavaleries Moyennes Ayyubides par le front. La valeur de défense au choc du Chevalier est -3, qui est ajouté à l'avantage de force que l'Ayyubide a. Ceci donne le modificateur cumulé de :  $1 + (-3) = -2$  !

**4. Présence d'un Chef.** Les unités de Chevaliers et de Cavalerie Lourde empilées avec leur Chef de Command ou le Commandant en Chef gagnent un MJD de +1 en attaquant. Un chef croisé avec Charisme ajoute aussi sa valeur de Charisme au MJD de l'attaque. Ceci s'applique seulement une fois, quelque soit le nombre de chefs empilé avec une unité.

**5. Comparaison des Armes/Armures.** L'attaquant utilise la Matrice de Système d'Arme pour comparer le type de son unité en attaque à celui du défenseur. La matrice donne le MJD approprié. Si l'attaquant engage deux unités, chacune d'un type différent, il peut utiliser le MJD le plus profitable à l'attaquant.

**EXEMPLE :** Des Piquiers fatimides (0) et un archer avec fléaux soudanais (+1) attaquent des Piquiers croisés. Le MJD de +1 serait utilisé.

**6. Désorganisation de l'Attaquant.** Si un attaquant est Désorganisé, il y a un MJD de -2 (Le statut Désorganisé du défenseur est couvert par la table elle-même).

**7. Défenseur Mis à l'Ecart.** Si le défenseur est Mis à l'Ecart (14.4), ajoutez deux (+2) au JD de l'attaquant, et utilisez la partie Désorganisée de la Table de Résolution de Combat.

**8. Attaque Continue.** Les unités qui font des Attaques Continues (voir 14.6) obtiennent un MJD cumulatif de -1 pour chacune de ce type d'attaque pendant cette Activation.

Pour résoudre le Choc, lancez le dé pour *chaque* unité en défense, appliquez les MJD et consultez la table de Résultats de Combat appropriée. Si au moins la moitié des unités en attaque Chargent, utilisez la Table de Charge, sinon utilisez la Table de Choc. Regardez sous la colonne appropriée au statut de l'unité en défense (Normal ou Désorganisé) pour trouver le résultat.

## 12.5 Avance Après combat



Si un défenseur libère un hex comme résultat d'une attaque de Choc ou de Charge par une unité montée qui n'est pas Désorganisée après l'attaque, ou par une unité qui obtient un résultat d'Attaque Continue (Désorganisée ou pas), l'attaquant doit avancer l'une de ses unités en attaque dans cet hex. **Les unités montées ne peuvent pas Avancer dans ou à travers un terrain qu'elles ne sont pas autorisées à entrer quelqu'en soit la cause ; ne les prenez pas en compte ci-dessous lorsque ceci est le cas.** Si plus d'une unité est en attaque, une unité qui Charge doit avancer en priorité sur une unité qui attaque en Choc et une unité montée doit avancer en priorité sur l'infanterie. A l'intérieur de ces catégories, les unités non-Désorganisées avancent avant les unités Désorganisées ; sinon l'unité avec le DRM de Défense au Choc le plus faible doit avancer, s'il y a une égalité le joueur décide. Si une unité a attaqué plus d'une unité et que les deux hexes sont libérés, l'attaquant choisit dans quel hex avancer. L'avance fait partie de la résolution du combat, après qu'une unité a terminé toutes ses attaques. Une unité qui avance peut changer d'orientation, comme elle le souhaite (à moins d'un résultat d'Attaque Continue, dans ce cas aucun changement d'orientation n'est autorisé), après une telle avance. Si un résultat d'Attaque continue est obtenu, l'unité qui avance est repérée avec un marqueur « Continued Attack » (voir 14.6). Placez le marqueur même si aucune unité ennemie n'occupe à ce moment les hexes frontaux de l'unité.

**NOTE DE JEU :** Souvenez-vous que les unités Désorganisées et l'infanterie n'avancent qu'après un résultat d'Attaque Continue.

**NOTE DE JEU :** Un résultat d'Attaque Continue force toujours l'unité l'obtenant à avancer et attaquer, quelque soit tout autre résultat de combat que cette unité rencontre, y compris une Retraite.

## 13.0 CHARGER

Charger est une méthode d'attaque de Choc par laquelle les unités qui attaquent utilisent leur poids et leur élan pour obtenir un résultat plus favorable. Ceci n'est donc possible que pour (quelques) unités montées.

**NOTE DE JEU :** L'expérience, de conceptions passées avec ce système, nous a montré qu'il s'agit de la partie des règles qui cause quelques confusions, surtout à cause du nombre de possibilités qu'elles permettent. Nous avons essayé d'en couvrir autant que possible, mais si nous avons échoué, et que vous restez perplexes, essayez de visualiser ce qui se passe et les règles qui tentent de le dépeindre. C'est ce que nous faisons quand nous les écrivons.

*Cela aide de se rappeler que la Charge est juste une autre forme de Choc qui utilise une table de Résultat de Combat différente.*

### 13.1 Quelles unités peuvent charger

Seuls les Chevaliers et la Cavalerie Lourde peuvent charger. La Charge n'est *pas* un Mouvement ; elle fait partie du combat.

- **Les Chevaliers ou la Cavalerie Lourde** qui commencent leur Activation adjacents à une unité ennemie ne peuvent pas Charger pendant cette Activation.
- **Les Chevaliers ou une Cavalerie Lourde** Désorganisés ne peuvent pas Charger ; ils peuvent toujours attaquer en Choc sans Charge.

### 13.2 Procédure de Charge

Pour Charger, **des Chevaliers ou une Cavalerie Lourde** doivent commencer la Phase de Choc **avec une LOS (voir 11.4)** et avec soit un ou deux hexes entre elle et l'unité visée. Le chemin jusqu'à la cible doit passer par les hexes de front de l'unité et elle ne peut changer d'orientation que d'un angle seulement pour atteindre sa cible qui doit terminer dans les hexes frontaux de l'unité qui Charge. Une Charge est une forme spéciale de Choc qui vise une unité seulement, une exception à 12.1. Si une unité qui Charge est Désorganisée pendant sa Charge, l'attaque est résolue comme une attaque de Choc contre la cible d'origine de la Charge, l'unité Désorganisée n'est pas obligée d'attaquer toutes les unités dans ses hexes de front.



Toutes les Charges sont désignées avant de réellement les résoudre, avec les autres attaques de Choc de l'Etape 1 de la Phase de Choc. Les Charges sont résolues, pendant la Phase de Choc, en amenant l'unité qui Charge adjacente à la cible, en Etape 2 de la Phase de Choc (Souvenez-vous, ceci n'est pas vraiment un mouvement du jeu, il n'y a donc pas d'utilisation de Points de Mouvement).

### 13.3 Restrictions à la Charge

**Les Chevaliers ou la Cavalerie Lourde** ne peuvent pas Charger à travers les côtés d'hexes de rivières et d'escarpements, ni ne peuvent Charger une unité dans un hex de Bois, Marais, Cité ou Terrain Accidenté. **Les Chevaliers ou la Cavalerie Lourde** ne peuvent pas Charger dans ou à travers un terrain dans lequel il leur est interdit d'entrer. Une Charge ne peut pas traverser un hex dans une ZOC ennemie, mais peut terminer dans un hex de ZOC. Ils peuvent attaquer en Choc à travers ces (cotés d') hexes sans Charger (voir 12.0 Choc).

L'unité qui charge doit avoir un chemin libre d'unité de combat amie ou ennemie jusqu'à la cible au moment où la Charge est déclarée. Le chemin ne peut pas être partagé avec d'autres unités

qui Chargent. Le chemin doit inclure l'hex, adjacent à la cible, dans lequel l'unité qui Charge va finir sa Charge.

### 13.4 Bénéfices et Résultats d'une Charge.

Les *Chevaliers et les Cavalerie Lourde* qui chargent résolvent leur attaque en utilisant la *Table de Charge* (pas la Table de Choc).

*Toute unité Chargeant ayant bougé* pendant cette Activation, avant la phase de Combat de son Activation soustrait un (MJD de -1) à son JD de Résolution de la Charge.

Une unité qui Charge et qui a obtenu un résultat « Continuez l'Attaque » ne Charge plus quand elle résout l'Attaque Continue. L'« Attaque Continue » est résolue comme un choc classique.

### 13.5 Réticence à la Charge

Les chevaux n'aiment pas Charger une ligne lourdement défendue de piquiers (faisant preuve de bien plus de bon sens que leurs cavaliers). Pour représenter ceci, lorsqu'une Cavalerie Lourde (mais pas les Chevaliers !) Charge des piquiers ou des Hommes d'armes à travers leur hex de front, le joueur qui Charge lance un dé, en ajustant le JD avec le MJD de Défense de Choc de l'unité qui Charge.

- Si le JD est de 6 ou moins, l'unité attaquante Charge avec succès.
- Si le JD est 7 ou plus, la Charge est émoussée par la réticence des chevaux à venir au contact, et l'unité doit attaquer en utilisant la Table de Choc, pas la Table de Charge.

**EXEMPLE :** Une Cavalerie Lourde sarrasine avec un MJD de Défense de -1 obtient un « 7 » en vérifiant la Réticence. Le MJD de -1 ajuste à un « 6 », donc il termine sa Charge. S'il avait obtenu un « 8 », il aurait dû utiliser la Table de Choc à la place.

Une unité qui passe une JD de Contre-Charge n'a pas à tester la Réticence.

**NOTE DE CONCEPTION :** Oui, les jets de dés sont différents de ceux de MoI Vol 1. Ceci reflète la supériorité de la cavalerie à cette époque.

### 13.6 Contre-Charge

La Cavalerie Lourde et les Chevaliers peuvent tenter de Contre-Charger lorsqu'ils sont Chargés, attaqués en Choc ou qu'ils subissent un tir de projectiles. Les unités de Chevaliers et de Cavalerie Lourdes Désorganisées et les unités de Chevaliers et de Cavalerie Lourdes qui commencent leur Activation dans la ZOC d'une autre unité ennemie ne peuvent pas tenter de Contre-Charger. La Cavalerie Lourde et les Chevaliers peuvent tenter de Contre-Charger lorsqu'ils sont Chargés, attaqués en Choc ou qu'ils subissent un tir de projectiles à travers leurs hexes de front ou de flancs.

**NOTE DE JEU :** Si un Chevalier ou une Cavalerie Lourde commence son Activation dans la ZOC d'une unité, placez un marqueur « Counter-Charge Used » dessus afin de s'en rappeler.



Une unité de Chevaliers ou de Cavalerie Lourde qui défend peut changer d'orientation d'un angle afin d'effectuer une Contre-Charge (à moins qu'elle soit attaquée par l'Arrière), mais ne peut pas changer d'orientation pendant la Contre-Charge. Le chemin de la Contre-Charge doit avoir lieu à travers ses hexes frontaux et l'unité Contre-Chargée doit terminer dans les hexes frontaux de l'unité. Seules les unités du joueur non-Actif peuvent Contre-Charger.

Seule une Contre-Charge est autorisée par Activation. Une fois qu'une unité a Contre-Chargé, placez un marqueur « CounterCharge Used » sur elle pour s'en souvenir.

**NOTE DE JEU :** Elle peut changer d'orientation pour commencer une Contre-Charge mais, comme ci-dessus, une fois qu'elle commence sa Contre-Charge elle ne peut plus se réorienter.

**NOTE DE JEU :** Que l'attaque originale soit par une cavalerie ou une infanterie, ou un tir de projectiles, une Contre-Charge ne peut être effectuée que par les Chevaliers et la Cavalerie Lourde.

Si une unité est attaquée par des unités ennemies qui utilisent à la fois le combat de Choc et de Charge, le propriétaire peut choisir quel attaquant il Contre-Charge.

### 13.7 Contre-Charge contre Charge de Cavalerie

Une Contre-Charge contre une Charge de Cavalerie ennemie reflète la capacité des Chevaliers et de la Cavalerie Lourde à annuler l'élan d'une telle attaque ennemie en déclenchant leur propre Charge.

Pour Contre-Charger, le défenseur lance un dé avant que la Charge ennemie contre la cavalerie Lourde ou les chevaliers soit résolue ;

- Ajoutez le MJD de Défense de l'unité qui Contre-Charge ;
- Si l'unité qui Contre-Charge doit changer d'orientation pour effectuer sa Contre-Charge ajoutez un (+1) à son JD.



Si le JD ajusté est de 3 ou moins, l'unité a Contre-Chargé avec succès et la Charge de l'attaquant a été annulée et le marqueur de Charge remplacé par un **marqueur de Choc**. L'attaquant original est toujours l'attaquant, mais si au moins la moitié des attaquants ne sont plus marqués avec un marqueur de Charge, l'attaquant doit utiliser la table de Choc classique, pas la Table de Charge quand il résout l'attaque.

Si le JD ajusté de la tentative de Contre-Charge est 4 ou plus, la Contre-Charge échoue.

### 13.8 Contre-Charge contre Choc

Une Contre-Charge contre une attaque de Choc ennemie (par de l'infanterie ou de la cavalerie) reflète la capacité des Chevaliers et de la Cavalerie Lourde à annuler la force d'une telle attaque ennemie en déclenchant une Charge.

Pour Contre-Charger, le défenseur lance un dé avant que le Choc soit résolu ;

- Ajoutez le MJD de Défense de l'unité qui Contre-Charge ;
- Si l'unité qui Contre-Charge doit changer d'orientation pour effectuer sa Contre-Charge ajoutez un (+1) à son JD.

Si le JD ajusté est de 4 ou moins, l'unité a Contre-Chargé avec succès. L'attaquant original est toujours l'attaquant, mais maintenant il doit soustraire deux (-2) à son JD pour résoudre l'attaque.

Ceci s'applique même si l'attaque inclut des unités qui chargent et sera résolue sur la Table de Charge. Dans les cas où un attaquant attaque deux unités en défense, une Contre-Charge réussie par un défenseur applique le modificateur de Contre-Charge seulement à la résolution de l'attaque contre l'unité qui Contre-Charge.

Si le JD ajusté de tentative de Contre-Charge est de 5 ou plus la Contre-Charge échoue et l'attaque est résolue normalement.

### 13.9 Contre-Charge contre Tir

Les tirs de projectiles ennemis peuvent amener les Chevaliers et la Cavalerie Lourde visés à Charger les unités qui tirent.

- Pour les chevaliers, cette incitation est automatique – ils *doivent* Contre-Charger lorsqu'ils se font tirer dessus s'ils ne sont pas Désorganisés ou déjà dans un hex de ZOC ennemie.
- Pour la Cavalerie Lourde, c'est volontaire.

**Pour la Cavalerie Lourde :** La procédure et le JD sont les mêmes que pour la Contre-Charge contre choc, sauf que le JD de Contre-Charge est fait *avant* que le Tir ne soit résolu et donc si le JD de Contre-Charge est réussi, la Contre-Charge a lieu, avec la Cavalerie Lourde amenée adjacente à l'unité qui tire et une attaque de Charge est résolue. (Si le JD de Contre-Charge est manqué l'unité reste où elle est, sa Contre-Charge étant manquée). Il doit y avoir un chemin de Charge libre ou l'unité ne peut pas Contre-Charger. **Il ne doit y avoir aucune unité ou terrain impassable entre l'unité qui Contre-Charge et l'unité armée de projectiles ou alors la Contre-Charge ne peut être menée.**

**Pour les Chevaliers :** Une unité de Chevaliers *doit* Contre-Charger une unité ennemie qui lui tire dessus, à moins qu'il n'y ait pas de chemin de Charge libre, ce qui ne permet pas de Contre-Charger. Si les Chevaliers Contre-Chargent, la procédure est la même que pour la Cavalerie Lourde ci-dessus. Si le joueur ne veut pas que ces Chevaliers Contre-Chargent et que son chef de Command est à sa Portée de Commandement **imprimée, exprimée en hexes**, il doit lancer un dé, duquel il soustrait la Valeur d'Activation du chef de Command.

- Si le JD ajusté est de 3 ou moins, la Contre-Charge n'a pas lieu.
- Si le JD ajusté est de 4 ou plus, les Chevaliers Contre-Chargent.

**NOTE DE JEU :** Souvenez-vous, retenir ces Chevaliers impétueux est volontaire de la part du joueur. Souvenez-vous également que les Archers de Cavalerie Légère ont cette capacité de Retraite Avant Combat, qui est la règle principale de leurs tactiques contre les Chevaliers.

Si l'unité qui Contre-Charge avec succès est Désorganisée par le tir qui a initié la Contre-Charge (comme ci-dessus), la Contre-Charge est maintenue, mais est résolue comme une attaque de Choc normale. Toute Retraite Avant Combat de Cavalerie Légère se résout toujours sur la Table de Retraite Avant Contre-Charge de la Cavalerie Légère.

Toute attaque de Contre-Charge est résolue immédiatement (comme décrit ci-dessus). La Contre-Charge termine le mouvement de l'unité armée de projectiles, même si elle aurait pu encore bouger après son tir (archers montés). **Toute Attaque Continue résultant d'une Contre-Charge contre Tir doit être résolue immédiatement. Traitez ceci comme une mini-Phase de Choc pour cette unité seule. L'unité en Attaque Continue doit attaquer toutes les unités dans ses hexes de front, ces unités peuvent Retraiter Avant Combat, et il peut y avoir encore des Avances et/ou des Attaques Continues.**

## 14.0 RESULTATS DE COMBAT

**SUGGESTION :** Merci de vous référer aux Tables de Résultats de Tir, de Combats de Choc et de Charge situées sur les aides de jeu d'*Infidel* en lisant cette section.

### 14.1 Les tables de Résultats de Combat

Les Armes de Jet utilisent les Tables de Tir. Les Chevaliers et la Cavalerie Lourde qui chargent utilisent la Table de Charge. Toutes les autres attaques de Choc utilisent la Table de Choc.

Les résultats de combat de Choc et de Charge dépendent de ce que l'unité *en défense* est Normale ou Désorganisée. Les résultats de tir dépendent de ce que l'unité visée est montée ou non et a un statut Normal ou Désorganisé. Il y a des résultats séparés pour chaque statut.

**NOTE DE JEU :** Souvenez-vous, le Choc/Charge est résolu séparément pour chaque unité en défense.

### 14.2 Désorganisation

Lorsqu'une unité est *Désorganisée*, retournez son pion sur son côté « Désorganisé ». S'il n'y a pas de côté Désorganisé, l'unité est Mise à l'Ecart à la place. Les effets pour être Désorganisé sont :

- -1 à sa Capacité de Mouvement. Cette pénalité ne s'applique pas avant l'activation suivante de l'unité si la désorganisation a eu lieu durant le mouvement de celle-ci.
- -1 si l'unité tire des projectiles en étant Désorganisée (comme noté sur le pion)
- Une valeur de MJD du Défenseur réduit quand elle est attaquée en Choc/Charge (comme notée sur le pion)
- Les attaques de Choc faites par des unités Désorganisées souffrent d'un MJD de -2.
- Une unité Désorganisée ne peut pas Charger ou Contre-Charger.
- Une unité Désorganisée ne peut pas Retraiter Avant Combat.

Des résultats additionnels de Désorganisation n'ont pas plus d'effet sur une unité déjà Désorganisée.

### 14.3 Retraite

Une unité qui doit *Retraiter* doit s'éloigner d'un hex de(s) l'unité(s) infligeant le résultat. Elle doit terminer sa retraite à un hex de toutes les unités ayant participées à l'attaque qui a causé la retraite. Elle ne peut pas s'empiler, et ne peut pas bouger dans un hex occupé par l'ennemi. Tout chef empilé avec cette unité doit retraiter avec elle. Elle peut bouger dans une ZOC ennemie, et elle peut changer d'orientation. Si sa retraite est bloquée par une unité d'archer à pied/arbalétrier, elle *peut* retraiter à *travers* cette unité d'un hex supplémentaire. Si elle fait cela, l'unité armée de projectiles est Désorganisée ; si elle est déjà Désorganisée, elle est Mise à l'Ecart. Tout chef empilé avec l'unité armée de projectiles Mise à l'Ecart doit faire un Test de Perte de Chef (5.5) comme si l'unité souffrait d'un résultat d'Élimination d'un combat de Choc.

Si elle ne peut pas retraiter en satisfaisant les conditions ci-dessus, elle est éliminée. Tout chef empilé avec l'unité doit faire un Test de Perte de Chef (5.5) comme si l'unité souffrait d'un résultat d'Élimination d'un combat de Choc.

**Note :** Si l'unité et le chef sont totalement encerclés, le chef est aussi éliminé, voir 5.5.

### 14.4 Mise à l'Ecart [Retire]



Prenez l'unité et placez-la aussi près que possible de son Etendard, en incluant l'hex de l'Etendard – placez un marqueur « Retired » au-dessus de l'unité – sauf si cette unité est incapable de tracer un chemin jusqu'à l'Etendard, non bloqué par des unités ennemies ou du terrain impassable (mais pas les ZOC), dans ce cas, elle est Éliminée.

Les unités Mises à l'Ecart ont une Capacité de Mouvement de 1 hex par Activation, et ne peuvent (si besoin) seulement bouger qu'en direction de leur Etendard. Si une unité Mise à l'Ecart est attaquée ou se fait tirer dessus, traitez-la comme Désorganisée, mais ajoutez deux (+2) au JD de la Résolution du Choc. Tout résultat de Retraite, Désordre ou Mise à l'Ecart donne un résultat d'Élimination.

**NOTE DE JEU :** Les unités Mises à l'Ecart sont activées en même temps que les autres unités de leur Command.

### 14.5 Élimination

L'unité n'a plus aucune efficacité en tant que force de combat et ne peut plus combattre ce jour. Retirez-la de la carte. Les unités éliminées sont comptées dans le Niveau de Fuite de cette armée (3.0).

**NOTE DE JEU :** Éliminé ne veut pas dire que tous les hommes de l'unité ont été tués. Ceci représente la perte d'hommes et/ou une perte de morale catastrophique, qui dépasse ce dont l'unité a besoin pour rester efficace.

### 14.6 Attaque continue



Une fois que tous les combats sont résolus, une autre Phase de Choc est effectuée pour toutes les unités marquées avec un marqueur d'Attaque Continue. Pendant cette Phase de Choc ces unités doivent attaquer en Choc, les Charges et Contre-Charges ne sont pas permises, sinon la procédure suit celle décrite en 12.0. Après que toutes les Attaques Continues issues de la Phase de Choc initiale sont résolues, celles marquées avec une Attaque Continue -1, retirez les marqueurs d'Attaque Continue de toutes les unités qui n'ont pas eu un autre résultat Attaque Continue. Si des unités qui ont un marqueur Attaque Continue obtiennent un autre résultat d'Attaque Continue, incrémentez les marqueurs Attaque Continue (retournez une Attaque Continue -1 sur son côté Attaque Continue -2 ou ajoutez un autre marqueur Attaque Continue -1 sur cette unité) et effectuez une autre Phase de Choc pour ces unités toujours marquées avec un marqueur Attaque Continue.

Quand vous résolvez une Attaque Continue, soustrayez un (-1) au JD de Résolution pour chaque Attaque *précédente* effectuée par cette unité dans cette Phase de Choc, ceci sera noté par la somme des marqueurs Attaque Continue sur l'unité.

**NOTE DE JEU :** Le MJD reflète la perte de formation et d'élan à laquelle de telles attaques sont sujettes.

**NOTE DE JEU :** Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'une unité peut obtenir un résultat d'Attaque Continue. Si vous manquez de compteurs Attaque Continue, ajoutez d'autres marqueurs afin de les remplacer.

## 15.0 Rallier les unités

### 15.1 Rallier

Les unités *Désorganisées* peuvent guérir de leur statut de Désorganisation en passant leur Activation complète suivante à ne rien faire. Retournez l'unité Désorganisée sur sa face normale, si elle n'est pas adjacente à une unité ennemie après que tous les combats soient résolus et qu'elle n'ait pas bougé, changé d'orientation, qu'on ne lui ait pas tiré dessus, attaqué ni qu'elle-même ait attaqué pendant cette Activation. Note : L'unité peut avoir commencé l'Activation adjacente à une unité ennemie, mais elle peut toujours se rallier s'il n'y a pas d'unités ennemies adjacentes après les combats.

Les unités *Mises à l'Ecart* qui sont dans l'hex ou à un hex de leur Etendard peuvent être ralliées si l'Etendard est activé ; voir 6.0. Quand il est activé, retirez tous les marqueurs Retired de chaque unité éligible et soyez sûr d'indiquer que ces unités sont Désorganisées.

Les unités ne peuvent pas se rallier si elles sont adjacentes à une unité ennemie. Les unités peuvent rallier si elles sont à portée d'une unité ennemie armée de projectiles ou Hors de Commandement.

### 15.2 Etendards



Les Etendards des armées étaient les points de ralliement des unités. Toute unité qui est Mise à l'Ecart et qui est dans un rayon d'un hex de son Etendard quand celui-ci est activé a son statut changé de Mis à l'Ecart à Désorganisé.

Les Etendards peuvent être activés seulement pendant une Activation Libre ; ils ne peuvent pas être activés par un JD. Un Etendard est activé à la place d'un Command. Lorsqu'un Etendard est activé, le joueur peut soit bouger l'Etendard (et juste l'Etendard, aucune unité près de lui) ou rallier des unités Mises à l'Ecart.

Un Etendard peut être bougé dans n'importe quel hex de la carte. Cependant, en faisant cela, toutes les unités Mises à l'Ecart qui sont à 1 hex de l'Etendard avant qu'il ne soit déplacé doivent tester pour voir quel effet cela a sur elles. Jetez un dé ; ajustez ce JD par le MJD de Défense au Choc Désorganisé de l'unité. Si le JD ajusté est un « 5 » ou plus, cette unité Mise à l'Ecart est maintenant Eliminée.

Les Etendards peuvent être capturés par l'ennemi, si une unité de combat ennemie entre dans un hex occupé seulement par un Etendard. Si cela arrive tous les résultats Mis à l'Ecart deviennent Eliminés (également pour les unités Retirées sur la carte à ce moment) pour ce Command qui a perdu son Etendard (ou Armée s'il n'y a qu'un seul Etendard). Les Etendards ne peuvent pas Retraiter Avant Combat.

## 16.0 CHEVALIERS ET AUTRES TYPES D'UNITES SPECIALES

### 16.1 Chevaliers



Les Chevaliers ont des règles spéciales qui reflètent leur esprit agressif (parfois trop) et indépendant :

- Les chevaliers ne sont jamais Hors de Commandement, où que soit leur chef de Command, sauf pour la Charge en Réaction au tir de projectiles ennemi.
- Pas de Réticence à la Charge pour les Chevaliers.
- La Charge en Réaction au tir de Projectiles est automatique, à moins d'être retenue par leur chef de Command (voir 13.9).
- Les Chevaliers ne sont jamais Mis à l'Ecart (voir 14.4). Lorsqu'un Chevalier souffre un résultat de Mise à l'Ecart il est Retraité à la place (14.3).

### 16.2 Archers soudanais

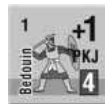


Les armées fatimides et ayyubides contenaient un grand nombre de Soudanais (ou d'Ethiopiens ; les noms sont interchangeables dans de nombreuses sources... quelques sources les appelle « azoparts », un vieux mot apparemment dérivé d'un mot français pour Ethiopiens. Maintenant cela apparait un peu futile.) Les Soudanais étaient des archers avec du répondeur : ils portaient des fléaux, des masses sur des chaînes, qu'ils pouvaient faire tourner avec grand effet. Ils s'agenouillaient également pour tirer.

Les archers soudanais avec fléaux peuvent tirer comme des Archers réguliers. A la différence des Archers réguliers, ils peuvent aussi utiliser (et se défendre, comme les autres Archers, contre) l'attaque de Choc, en utilisant la colonne/ligne AF sur la Matrice des Armes. Cependant,

- S'ils tirent lorsqu'ils sont activés, ils ne peuvent pas attaquer en Choc, et vice versa.
- S'ils utilisent le Tir de Réaction, ils doivent se défendre des attaques de Choc contre eux pendant cette Activation comme Archers, pas comme Archers avec Fléaux.

### 16.3 Piquiers avec javelots bédouins



Les Javeliniers d'Infanterie de Piquiers bédouins peuvent bouger, lancer leurs javelots et attaquer/défendre comme Infanterie de Piquiers dans la même Activation. Voir la ligne des Javeliniers de la Table des MJD de tir/Portée de Projectiles.

## ERRATA DU 30 MAI 2011

### Errata des pions :

- Il y a deux unités « Lorraine Pike #2 ». L'un des deux devrait être « Burgundian Pike #2 ».

- Il y a cinq pions supplémentaires qui ne sont utilisés dans aucune batailles : Burgundian Knights 7 & 8, Flemish Pike #3 & 4 et Flemish Archers #2.

### Dos de la boîte :

- Toulouse est mal orthographiée dans la description de Dorylaeum, elle ne devrait pas être Toukouse.

- Le mot Fatimid est mal orthographié dans la description d'Ascalon, il ne devrait pas être Fatamid.

- Saladin n'était pas le Calife Ayyoubide, il était Sultan d'Egypte.

### NOTE DU TRADUCTEUR:

Le terme "Command" a été laissé en anglais à dessein afin de ne pas confondre ce concept avec le Commandement (d'un chef).

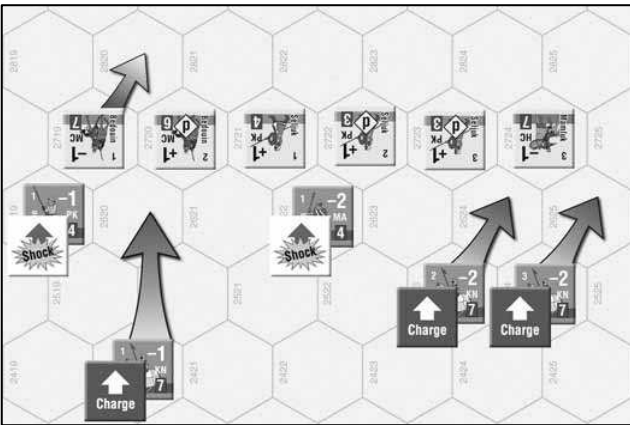
Traduction : Arnaud "aTomm" MOYON  
Précieuse relecture et corrections: Marc Piret

Cet exemple commence après la phase de mouvement d'une Activation croisée. Les KN 2 et KN 3 normands ont bougé pendant l'Activation pour atteindre leurs hexes respectifs.

#### Etape 1 de la Phase de Choc : Déclaration des Attaques.

Le PK 1 normand attaquera en choc la MC 1 bédouine. Le KN 1 normand chargera la MC 2 bédouine. Le MA 1 normand attaquera les PK 1 et PK 2 seldjoukide. Le KN 2 normand chargera le PK 3 seldjoukide. Le KN 3 normand chargera la HC 3 mamelouke.

**Note :** Le KN 1 normand aurait pu charger la MC 1 bédouine et attaquer ensemble avec le PK 1 normand, plutôt que de charger la MC 2 bédouine. Les Chevaliers n'a pas a attaquer la MC 2 bédouine, puisqu'une Charge vise un défenseur, par 13.2. Ceci évite que la MC 1 bédouine ne Retraite Avant Combat (voir 12.2) à l'Etape 2. Cette attaque aurait été résolue sur la table de Charge, puisqu'au moins la moitié des attaquants auraient été marqué avec un marqueur de Charge.



#### Etape 2 de la Phase de Choc : Avant la Résolution.

Le pion du KN 1 normand est placé adjacent à la MC 2 bédouine dans l'hex 2620. Le pion du KN 2 normand est placé adjacent au PK 3 seldjoukide dans l'hex 2624. Le pion du KN 3 normand est placé adjacent à la HC 3 mamelouke dans l'hex 2625.

Le joueur fatimide décide que sa MC 1 bédouine Retraite Avant Combat, le pion est placé dans l'hex 2820. Le joueur croisé décide de ne pas avancer le PK 1 normand dans l'hex 2719. La HC 3 mamelouke déclare une Contre-Charge (voir 13.7) contre le KN 3 normand. Consultez la table Contre-Charge contre Charge de Cavalerie, le MJD de Défense en Choc de la HC (-1) est ajouté à un jet de dé pour déterminer l'efficacité de la Contre-Charge. Le joueur fatimide obtient un 2 -1 = 1. La Contre-Charge de la HC mamelouke est réussie et le marqueur de Charge du KN 3 normand est remplacé par un marqueur de Choc.

#### Etape 3 de la Phase de Choc : Résolution de l'Attaque.

Le joueur croisé décide de résoudre ses attaques de gauche à droite. Puisque tous les combats sont simultanés, l'ordre de résolution n'est important que pour les décisions d'avancée après combat et de retraite.

##### Attaque du KN 1 normand sur la MC 2 bédouine.

De la Matrice du Système d'Armement, un KN attaquant une MC a un MJD de +2. Le MJD de Défense en Choc du défenseur est +1 (sur le pion). Aucun autre MJD ne s'applique. MJD total +2 +1 = +3. Le combat sera résolu que table des Résultats de Combat de Charge en utilisant la colonne de Statut de l'Unité en Défense Désorganisée. Le joueur croisé lance un 3 + 3 MJD pour un total de 6, un résultat de Défenseur Éliminé, Attaque Continue. La MC 2 bédouine est retirée de la carte, les Points de Fuite fatimides sont augmentés de 2 (voir 3.0). Le KN 1 normand avance dans l'hex 2720, et est marqué avec un marqueur Attaque Continue -1.

##### Attaque du MA 1 normand sur le PK 1 seldjoukide.

Cette attaque et celle sur le PK 2 seldjoukide doivent être résolues toutes les deux avant d'appliquer les résultats à l'attaquant.

De la Matrice du Système d'Armement, un MA attaquant un PK a un MJD de +1. Le MJD de Défense en Choc du défenseur est +1 (sur le pion). Le MA attaquant a un désavantage de force de 1 :2 ; donc un MJD de -1 s'applique. Aucun autre MJD ne s'applique. Le MJD total +1 +1 -1 = +1. Le combat sera résolu que table des Résultats de Combat de Choc

en utilisant la colonne de Statut de l'Unité en Défense Normal. Le croisé lance un 0 +1 de MJD pour un total de 1, un résultat de Attaquant Désorganisé, Retraite d'1 hex.

##### Attaque du MA 1 normand sur le PK 2 seldjoukide.

De la Matrice du Système d'Armement, un MA attaquant un PK a un MJD de +1. Le MJD de Défense en Choc du défenseur est +1 (sur le pion). Le MA attaquant a un désavantage de force de 1 :2 ; donc un MJD de -1 s'applique. Aucun autre MJD ne s'applique. Le MJD total +1 +1 -1 = +1. Le combat sera résolu que table des Résultats de Combat de Choc en utilisant la colonne de Statut de l'Unité en Défense Désorganisé. Le croisé lance un 6 +1 de MJD pour un total de 7, un résultat de Défenseur Mis à l'Ecart. Le PK 2 seldjoukide est placé à côté de son Etendard (voir 14.4), et les Points de fuite fatimides sont augmentés de 1 (voir 3.0).

Les résultats du combat sont maintenant appliqués au MA 1 normand. Par l'attaque sur le PK 1 seldjoukide, il est retourné sur sa face Désorganisée, et doit alors retraire d'1 hex : le joueur croisé choisit l'hex 2521. Il n'y a pas de résultat pour l'attaque sur le PK 2 seldjoukide, puisque l'Avance Après Combat ne s'applique que pour la cavalerie sans résultat d'Attaque Continue. Même si le MA 1 avait été une cavalerie plutôt qu'une infanterie, le résultat Désorganisé l'aurait empêché d'Avancer. Si le joueur croisé avait lancé un 7 pendant l'attaque sur le PK 2 seldjoukide, le total aurait été 8 résultant sur un Défenseur Éliminé, Attaque Continue. Dans ce cas, le MA aurait d'abord été Désorganisé, et aurait alors été obligé d'avancer dans l'hex 2722, et finalement marqué avec un marqueur d'Attaque Continue -1.

##### Attaque du KN 2 normand sur le PK 3 seldjoukide.

De la Matrice du Système d'Armement, un KN attaquant un PK a un MJD de +2. Le MJD de Défense en Choc du défenseur est +1 (sur le pion). Le KN ayant bougé pendant l'Activation avant de Charger : MJD de -1. Aucun autre MJD ne s'applique. Le MJD total +2 +1 -1 = +2. Le combat sera résolu que table des Résultats de Combat de Charge en utilisant la colonne de Statut de l'Unité en Défense Désorganisée. Le croisé lance un 3 +2 de MJD pour un total de 5, un résultat de Défenseur Éliminé, Attaque Continue. Le PK 3 seldjoukide est retiré de la carte, les Points de fuite fatimides sont augmentés de 1 (voir 3.0). Le KN normand avance dans l'hex 2723, et est marqué avec un marqueur d'Attaque Continue -1.

##### Attaque du KN 3 normand sur la HC 3 mamelouke.

De la Matrice du Système d'Armement, un KN attaquant une HC a un MJD de +1. Le MJD de Défense en Choc du défenseur est -1 (sur le pion). Le KN ayant bougé pendant l'Activation avant de Charger : MJD de -1. Aucun autre MJD ne s'applique. Le MJD total +1 +1 -1 = +1. Le combat sera résolu sur la table des Résultats de Combat de Charge en utilisant la colonne de Statut de l'Unité en Défense Normal. Le croisé lance un 3 -1 de MJD pour un total de 2, un résultat de tous Désorganisés. A la fois la HC 3 mamelouke et le KN 3 normand sont retournés sur leur côté Désorganisé.

#### Etape 4 de la Phase de Choc : résolution des Attaques Continues.

Toutes les unités marquées avec un marqueur d'Attaque Continue doivent maintenant recommencer à l'Etape 1 de la Phase de choc, en déclarant toutes les attaques contre les unités ennemies dans leurs hexes frontaux (voir 14.6). Dans cet exemple, seul le KN 1 normand a un ennemi dans ses hexes frontaux. Il déclare une attaque de Choc visant la MC 1 bédouine. Comme le KN 2 normand n'attaquera pas, son marqueur d'Attaque Continue est retiré.





## Séquence de Jeu détaillée d'*Infidel*

**A. Phase d'Activation :** Choisissez un Command à Activer ou Passez ; ceci peut inclure un Etendard (15.2), si Activation Libre.

- Si un Etendard est activé, ralliez toutes les unités Mises à l'Ecart dans son hex ou adjacents et passez à la **Phase E** ou bougez l'Etendard (15.2).

**B. Phase de Mouvement/Tir :** Bougez (7.0) et/ou Tirez (11.0) avec quelques ou toutes vos unités de ce Command.

- Avant de bouger toute unité, placez les chefs de remplacements (5.6).
- Une unité montée armée de projectiles peut tirer à tout moment pendant son mouvement.
- Une unité à pied armée de projectiles peut tirer seulement à la fin de son mouvement.
- Une unité peut tirer sans bouger.
- Chaque unité doit terminer son mouvement/tir avant qu'une autre unité puisse commencer à bouger/tirer.
- Les unités du joueur non-actif peuvent être éligibles au tir de Réaction/Retour (11.2) ou Contre-Charger (13.6), dépendant des actions du joueur actif.

**C. Phase de Choc :** Après que tous les mouvements/tirs sont terminés pour le Command activé, les Combats de Choc (12.0) et les Charges (13.0) peuvent être initiés.

1. Le Joueur Actif désignent quelles sont ses unités qui attaquent et quelles sont ses unités qui se placent en défense, en incluant les Charges.

2. Une par une, l'attaquant bouge chaque unité qui Charge adjacente à sa cible. Tout tir de Réaction causé par ce mouvement est résolu. Si nécessaire, l'unité qui Charge fait un jet de Réticence à la Charge. Toute Retraite Avant Combat par le défenseur est résolue à ce moment. Le défenseur tente toute Contre-Charge dont il est capable.

3. L'attaquant résout toutes ses attaques de Choc et de Charge, dans l'ordre qu'il souhaite. La table de Charge est utilisée tant qu'au moins la moitié des unités dans une attaque précise réussit à Charger (non Désorganisées par un tir en Réaction, non Réticentes, non Contre-Chargées), sinon la table de Choc est utilisée. Les Avances sont effectuées et les marqueurs d'Attaque Continue sont placés.

**Note de Jeu :** les attaques par un attaquant seul contre plusieurs défenseurs sont résolues en même temps, et sont considérées comme étant effectuées simultanément, avec les résultats (qui peuvent être cumulatifs) appliqués après que toutes les attaques soient résolues.

4. Toutes les Attaques Continues sont maintenant résolues. Recommencez à l'**Etape 1**, sauf que seules les unités marquées avec un marqueur d'Attaque Continue doivent attaquer ; Charger et Contre-Charger n'est pas autorisé.

**D. Phase de Ralliement :** Ralliez toutes les unités Désorganisées qui n'ont rien fait pendant toute l'Activation et qui ne sont pas actuellement adjacentes à une unité ennemie.

**E. Phase de Continuation :** Si l'Activation terminée était une Activation Libre, les deux joueurs font un Test de Défaite (3.0). Si la partie ne se termine pas à cause du Test de Défaite, Passez ou choisissez un autre Command à tenter d'Activer.

- Ce ne peut pas être le Command qui vient de se terminer, sauf s'il ne vous reste plus qu'un seul Command en jeu.
- Votre adversaire peut tenter de Saisir la Continuité (6.3). Dans ce cas, il choisit un de ses Chefs à Activer et lance le dé en ajoutant tout modificateur et le compare à la Valeur d'Activation de son chef. Si réussi, il Active ce Command et procède à partir de la **Phase B**. Sinon, vous gagnez une Activation Libre, reprenez à la **Phase A**, sauf que vous pouvez choisir d'Activer n'importe quel Command, incluant le Command qui vient juste de terminer son Activation.
- S'il n'y a pas de tentative de Renversement d'Activation, vous jetez le dé ajoutant tout modificateur et le comparez à la Valeur d'Activation du chef choisi. Si réussi, Activez ce Command et reprenez à la **Phase B**. Sinon, votre adversaire a une Activation Libre et reprend à partir de la **Phase A**.

