

REGLES DE LA SERIE

LES GRANDES BATAILLES DE LA REVOLUTION AMERICAINE

Jeu conçu par Mark Miklos



TABLE DES MATIERES

1. Introduction	2	9. Mouvement	5
2. Matériel	2	10. Tir des Fusils	6
3. Echelle du jeu et terminologie	2	11. Tir Défensif d'artillerie	6
4. Comment gagner	3	12. Corps à corps	8
5. Séquence de jeu détaillée	3	13. Résultats des combats	11
6. Initiative	4	14. Leaders	13
7. Empilement	4	15. Phase de Ralliement et Moral des unités	14
8. Zones de Contrôle	4	16. Moral de l'Armée	14

1. INTRODUCTION



Ceci est le troisième jeu de la série. Puisque les règles de base sont les mêmes pour chaque jeu, nous avons décidé de créer un Livret des Règles de la Série. Les règles qui ne s'appliquent qu'à une bataille spécifique se trouvent dans le Livret des Règles Spécifiques. Certaines sections de règles sont notifiées comme Avancées. Ces règles peuvent être ignorées jusqu'à ce que les joueurs soient familiers avec les règles

et le système. Les règles avancées devraient être utilisées par des joueurs expérimentés et lors des tournois.

2. MATERIEL

Consultez les règles spécifiques pour connaître la liste du matériel inclus dans chaque jeu.

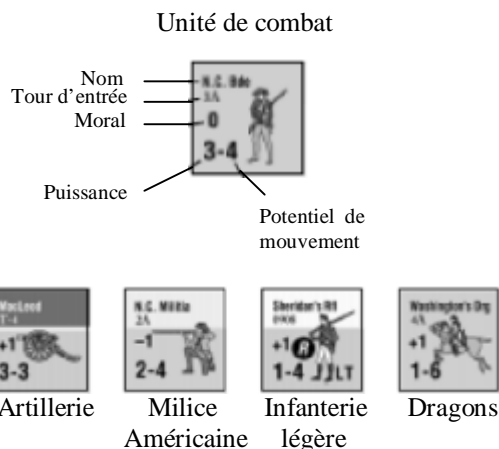
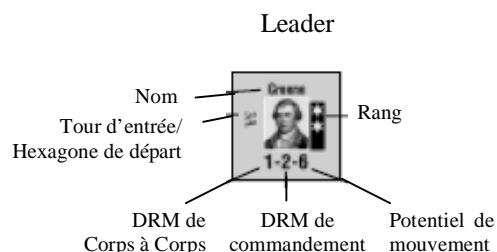
2.1 La carte du jeu

La carte représente la région dans laquelle la bataille s'est déroulée, couverte par une grille d'hexagones qui régle le mouvement et le combat.

2.2 Pions

CODES COULEUR DES UNITES : Chaque unité possède une bande de couleur placée le long du bord supérieur. Cette bande définit à quel groupe l'unité appartient. Consultez les règles spécifiques concernant leur définition.

UNITES A DEUX PAS : Certaines unités ont des valeurs sur les deux faces, ce qui indique qu'elles ont deux Pas de Pertes. Le côté à pleine puissance possède en information l'hexagone de déploiement ou bien le tour d'entrée en jeu; le côté réduit possède une valeur de puissance moindre, et le moral de l'unité est en général de un point en dessous de celui de la face de pleine puissance.



2.3 Le dé

Le jeu inclut un dé à 10 faces qui sert à résoudre certaines fonctions du jeu. Le 0 est traité comme un 0 (pas comme un 10).

3. ECHELLE DU JEU ET TERMINOLOGIE

3.1 Echelle du jeu

ECHELLE DES UNITES : Chaque point d'infanterie, d'infanterie légère, de milice, de Fusiliers ou de Dragons équivaut à peu près à 100 hommes et chaque point d'artillerie à deux canons.

ECHELLE DE LA CARTE : Chaque hexagone représente environ 200 yards de largeur.

ECHELLE DE TEMPS : Chaque tour représente approximativement une heure.

3.2 Termes clés

Joueur britannique : Désigne le joueur qui contrôle les unités britanniques Régulières, Loyalistes et allemandes.

Unités britanniques : Les unités britanniques Régulières, Loyalistes et allemandes sont traitées comme une seule nationalité sauf dans certaines circonstances. Consultez les Règles Spécifiques concernant les limitations d'empilement et de commandement.

Unité de combat : Toute unité d'infanterie, d'infanterie légère, de Dragons, d'artillerie ou de milice. Les leaders et les marqueurs ne sont pas des unités de combat.

Modificateur au dé (DRM) : Un événement ou une situation qui cause un ajustement au jet de dé.

Leader de plus haut rang : Le Leader ayant le plus d'étoiles affichées au niveau de son Rang. Dans le cas où il y a plusieurs Leaders ayant le même nombre

d'étoiles, leur ancienneté est précisée dans les règles spécifiques.

Dans les Retranchements [Fieldworks] : Attaquer depuis un hexagone à travers un côté d'hexagone de Retranchements dans l'hexagone qui contient le symbole de Retranchements (cf. la légende des Terrains).

Infanterie légère : Les unités d'infanterie légère sont désignées par le symbole "LT" sur leur pion.

Ligne de Vue (LOS) : La capacité des unités de combat à se voir entre elles par dessus les hexagones intermédiaires.

Milice : La Milice est souvent, mais pas toujours, une unité de mauvaise qualité composée de volontaires n'ayant pas reçu de formation militaire solide. Les unités américaines de milice sont désignées par un soldat à genoux imprimé sur le pion. Les unités de milice britannique sont représentées debout.

Points de Mouvement (MP) : Ils servent à mesurer la distance qu'une unité peut parcourir en un tour de jeu.

En sortant des Retranchements : Attaque ou ZOC qui part d'un hexagone contenant le symbole de Retranchements et qui passe à travers un côté de Retranchements (cf. la légende des Terrains).

Composants endommagés/manquants ou des Questions?

Si vous avez des questions concernant les règles, nous serons heureux d'y répondre si vous nous fournissez une enveloppe pré-timbrée adressée à votre nom.

Envoyez vos questions à :
GMT Games P. O. Box 1308 Hanford, CA 93232-1308

Vous voulez une réponse rapide ? Envoyer un Email au concepteur ou au développeur à :
mmiklos@gmtgames.com
alewis@gmtgames.com

Ordre de Bataille [Parade Order] : Une unité de combat est en Ordre de Bataille si elle n'est ni Désorganisée [disrupted] ni Dispersée [shattered].

Joueur en phase : Joueur dont c'est le tour et qui bouge ses unités ou déclare des Corps à Corps. L'autre joueur est considéré comme étant le joueur n'étant pas en Phase.

Unité de Fusiliers [Rifle] : Unité d'infanterie ou d'infanterie légère qui était armée de fusils. Les fusils permettaient à l'unité de tirer sur de plus grandes distances que les unités qui n'étaient armées que de mousquets. Les unités de Fusiliers sont identifiées par un "R" blanc dans un cercle noir imprimé sur leur pion.



Points de Puissance (SP) : Puissance de combat d'une unité qui sert à l'empilement, aux tirs d'artillerie/de fusils et au Corps à Corps.

Haut de la pente : Attaque à travers un côté d'hexagone de pente dans l'hexagone contenant la portion de ligne continue du symbole de pente. Le mouvement est affecté dans les deux directions à travers un côté d'hexagone de pente (cf. la légende des Terrains).

Points de Victoire (VP) : Servent à déterminer le camp qui a remporté la bataille. Les VP sont gagnés en éliminant et en capturant des Pas de Pertes ennemis, des unités et des leaders, en capturant et/ou en tenant des objectifs de terrain, et en choisissant d'influencer certaines actions du jeu.

Zone de Contrôle (ZOC) : Capacité d'une unité à exercer une influence dans un hexagone adjacent.

4. COMMENT GAGNER

Consultez les règles spécifiques définissant les victoires Décisives et Marginales. Consultez la règle 16.3 concernant la Victoire Substantielle.

5. SEQUENCE DE JEU DETAILLÉE

Chaque tour de jeu consiste en deux tours de joueur. Pendant le Segment d'Initiative, les joueurs déterminent lequel d'entre eux accomplit son tour en premier. Chaque tour de joueur consiste en plusieurs phases qui doivent être effectuées dans l'ordre.

A. Segment d'Initiative

Déterminez quel joueur possède l'initiative ce tour.

B. Tour du joueur ayant l'initiative

1. Retournez le marqueur de Tour de Jeu pour indiquer le tour de joueur en cours
2. Phase de Mouvement
3. Phase de Ralliement
4. Phase de Tir Défensif d'Artillerie
5. Phase de Tir des fusils (simultané)
6. Phase de Corps à Corps
7. Déplacez le marqueur de Tour de Jeu dans la seconde moitié du tour de jeu et retournez le.

C. Tour du second joueur

1. Phase de Mouvement
2. Phase de Ralliement
3. Phase de Tir Défensif d'Artillerie
4. Phase de Tir des fusils (simultané)
5. Phase de Corps à Corps

D. Segment de Fin du Tour

1. Vérifier les conditions de la Victoire Automatique
2. Si c'est le dernier tour de jeu du scénario, déterminez le vainqueur
3. Avancez le marqueur de Tour de Jeu dans la première moitié du prochain tour de jeu

6. INITIATIVE**6.1 Règles générales**

L'initiative est déterminée par un jet de dé. Chaque joueur jette un dé et y ajoute son DRM d'Initiative de Moral d'Armée [Army Morale Initiative] (que l'on trouve sur l'échelle de Moral d'Armée). Le plus haut score de dé modifié remporte l'initiative pour le tour de jeu.

EGALITE : En cas d'égalité sur les dés modifiés, les deux joueurs rejettent le dé avec les mêmes modificateurs.

NOTE: consultez les Règles Spécifiques concernant les exceptions.

6.2 (Avancé) Pions de Momentum et Initiative

En plus du DRM de Moral d'Armée, ce jet de dé peut également être modifié par l'emploi de pions de Momentum (12.62).

7. EMPILEMENT**7.1 Limite d'empilement**

Chaque hexagone peut contenir jusqu'à six SP amis d'infanterie, d'infanterie légère, de milice ou de Dragons plus une unité d'artillerie amie quels que soient ses SP. Les leaders et les marqueurs ne comptent pas dans l'empilement.

7.2 Empilement pendant le Mouvement et la Retraite

Les limites d'empilement s'appliquent à tout moment y compris pendant le mouvement et la Retraite — une unité ne peut jamais bouger ou retraire à travers un hexagone qui se trouve en excès d'empilement.

7.3 Pénalité de sur-empilement

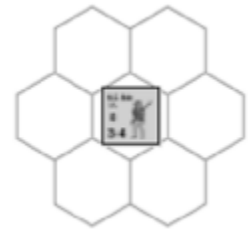
Si des unités se retrouvent en sur-empilement, le joueur qui les contrôle doit éliminer suffisamment de Pas pour respecter à nouveau la limite d'empilement.

7.4 Renseignement

Les deux camps peuvent examiner toutes les piles d'unités amies et ennemies. Cf. les règles exclusives concernant les exceptions.

**8. ZONES DE CONTROLE****8.1 Règles générales**

Toute unité de combat en Ordre de Bataille exerce une ZOC dans les six hexagones qui l'entourent. Cela s'applique à travers des côtés d'hexagones de cours d'eau avec ou sans gué. Une unité perd sa ZOC quand elle est Désorganisée ou Dispersée. La ZOC est restaurée quand l'unité rallie et revient en Ordre de Bataille.



Exception : Une ZOC sort de, mais n'entre pas dans, une forêt clairsemée/verger, une forêt dense, et des côtés d'hexagones de Retranchements. Cf. les règles spécifiques concernant les exceptions supplémentaires.

8.2 Annuler les ZOC

Une unité de combat annule une ZOC ennemie dans son propre hexagone en ce qui concerne le modificateur d'Encerclement au Corps à Corps (12.7). Elle n'annule *pas* une ZOC ennemie dans son propre hexagone pour tout ce qui concerne la Retraite (13.22).

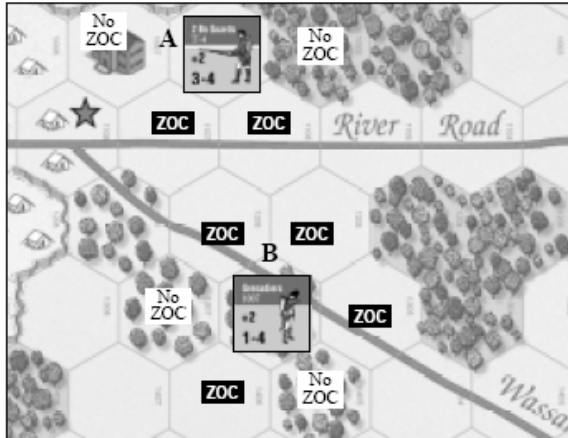
8.3 Effets de la ZOC sur le mouvement

8.31 Une unité qui entre dans un hexagone se trouvant dans une ZOC ennemie doit cesser son déplacement qui est terminé pour le tour. De plus, cela coûte un point de mouvement supplémentaire (+1 MP) pour entrer ou sortir de la ZOC d'une unité de Fusiliers ennemis.

8.32 Une unité qui commence son mouvement dans une ZOC ennemie peut directement aller dans une autre ZOC ennemie mais doit s'y arrêter. Si le premier hexagone pénétré ne contient pas de ZOC ennemie, l'unité peut continuer son mouvement jusqu'à ce qu'elle entre à nouveau dans une ZOC ennemie.

8.4 Autres effets des ZOC

- Les ZOC et le modificateur d'Encerclement au Corps à Corps (cf. 12.7)
- Les ZOC et la Retraite (cf. 13.22).



EXEMPLE : La ZOC de l'unité A ne s'étend pas dans la Plantation House ni dans la forêt dense. La ZOC de l'unité B sort de, mais n'entre pas dans, la forêt clairsemée.

9. MOUVEMENT

9.1 Règles générales

Pendant la Phase de Mouvement, le joueur en phase peut bouger toutes, certaines ou aucune de ses unités. Les unités dépensent des Points de Mouvement (MP) pour entrer dans les hexagones et traverser les côtés d'hexagones adjacents (contigus) (cf. le tableau des Effets du Terrain [TEC]). Les MP ne peuvent jamais être conservés pour être utilisés lors de futurs tours ni être transférés à d'autres unités de quelque façon que ce soit. Chaque unité doit terminer son mouvement avant qu'une autre ne puisse bouger. Les unités ne sont jamais obligées de bouger, mais une unité ne peut jamais dépenser plus de MP que son potentiel de mouvement.

Exception : Une unité peut toujours bouger d'un hexagone tant qu'aucune restriction de mouvement n'est enfreinte.

9.2 Restrictions de mouvement

Les restrictions de mouvement suivantes sont à appliquer :

- Les unités Dispersées ne peuvent pas bouger (13.4).
- Les unités Désorganisées ne peuvent bouger que d'1 hexagone par tour (13.3).
- Les unités Fixées peuvent bouger uniquement si elles ne terminent pas la Phase de Mouvement adjacentes à une unité ennemie et le joueur en phase diminue son Moral d'Armée (9.3 & 13.1).
- Une unité ne peut jamais entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi ou dans un terrain interdit (cf.

la TEC).

- Une unité ne peut jamais traverser un hexagone qui se trouve en excès d'empilement (7.2).

9.3 Enlever les marqueurs Fixé [Pinned]



Une fois que tous les mouvements sont terminés, retirez les marqueurs Fixé de toutes les unités des deux camps qui ne sont pas adjacentes à des unités ennemies (cf. FIXE en 13.1). Le joueur en phase doit réduire son Moral d'Armée de un si des marqueurs Fixé sont retirés.

9.4 Effets du terrain sur le mouvement

Consultez la TEC et le Livret des Règles Spécifiques pour connaître le coût du terrain. Tous les effets des hexagones et côtés d'hexagone sur le mouvement sont cumulatifs.

Exceptions : Les côtés d'hexagone de Grimper une Côte/Cours d'eau et de Descendre une Pente/Cours d'eau sont chacun traités comme un type de terrain combiné distinct comme l'indique la Table des Effets du Terrain (c.à.d quand vous lisez Grimper une Côte/Cours d'eau, ignorez les effets de Grimper une Côte et ceux du Cours d'eau).

9.5 Routes/Pistes/Chemins et Mouvement Stratégique

9.51 ROUTES/PISTES/CHEMINS : Si une unité part d'un hexagone et va dans un autre par un côté d'hexagone traversé par une route, une piste ou un chemin, elle dépense 1 MP. Elle ignore le coût du terrain environnant de l'hexagone et du côté de l'hexagone.

9.52 MOUVEMENT STRATEGIQUE : Une unité peut se déplacer jusqu'à deux fois son potentiel de mouvement imprimé si elle effectue la totalité de son mouvement le long de routes ou de pistes, à condition qu'elle ne se retrouve pas adjacente à une unité ennemie au commencement ou lors de son mouvement. Pour cette règle, chaque côté d'hexagone traversé doit contenir une route ou une piste connectée; de ce fait, les gués de cours d'eau ne gênent pas le Mouvement Stratégique.

9.6 Renforts

9.61 PLACEMENT : Au début de la Phase de Mouvement du tour de jeu de leur arrivée, les renforts sont placés dans les hexagones marqués par la lettre qui apparaît sur leur pion après le numéro de tour d'entrée. Les renforts peuvent être placés en dépassant les limites d'empilement, mais ils doivent respecter ces limites dès qu'ils quittent leur hexagone d'entrée ou à la fin du tour du joueur où ils sont arrivés.

9.62 MOUVEMENT : Le placement sur la carte ne coûte aucun point de mouvement. L'unité peut dépenser tout son potentiel de mouvement et effectuer un Mouvement Stratégique pendant le tour de jeu auquel elle arrive. Consultez les règles spécifiques concernant les exceptions.

10. TIR DES FUSILS

10.1 Règles générales

Pendant la Phase de Tir des Fusils, les deux joueurs peuvent faire tirer leurs unités de Fusiliers. Ce tir est volontaire. Aucune unité n'est obligée de faire feu. Aucune unité ne peut tirer plus d'une fois par phase.

10.2 Choisir une cible

Le joueur en phase doit choisir ses unités cibles avant que le joueur qui n'est pas en phase ne choisisse les siennes. Si une unité décide de faire feu, elle doit choisir une unité de combat cible *adjacente*. Aucune unité ne peut être la cible de plus d'un tir de fusils par phase. Si plus d'une unité de Fusiliers veulent faire feu contre une même unité, le nombre total de SP faisant feu est cumulé.

10.3 Procédure

ETAPE 1 : Le joueur qui tire reporte les SP qui font feu sur la colonne "adjacent" de la Table de Tir [Fire Table] pour déterminer le score à obtenir pour toucher.

ETAPE 2 : Le joueur jette un dé qui est modifié par tout DRM applicable selon la Table des DRM de Tir [Fire Combat DRM Table]. Le dé modifié est comparé avec le score à obtenir pour toucher. Si il est supérieur ou égal à ce score, un hit est infligé.

ETAPE 3 : Si un hit est obtenu, un second jet de dé (non modifié) est effectué sur la Table des Dégâts des Fusils [Rifle Fire Damage Table] afin de déterminer le résultat final. Seule l'unité de combat cible est affectée par ce résultat. Ignorez toute référence aux autres unités de l'hexagone (*Exception*: 13.1 Perte de leaders). Après avoir appliqué les résultats, appliquez tout ajustement requis au Moral d'Armée.

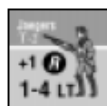
10.4 Tir simultané

Le tir de fusils est considéré comme étant simultané. Les résultats, y compris les ajustements au Moral d'Armée, sont appliqués en même temps une fois que les deux camps ont tiré. Le joueur qui n'est pas en phase doit exécuter ses Retraites avant celles du joueur en phase.

10.5 Bonus de Premier Tir [First Fire]

Le DRM de Premier Tir de fusil ne peut être appliqué que si TOUTES les unités impliquées effectuent leur Premier Tir (les joueurs devraient noter quelles unités de Fusiliers ont déjà tiré). Toutes les unités faisant feu perdent leur bonus de Premier tir pour les tirs suivants, même si aucun hit n'est obtenu.

10.6 (Avancé) Les Fusiliers Jaeger allemands



Les Jaeger allemands peuvent effectuer deux jets de dé par rapport à leur score à atteindre pour infliger un hit si ils ne se trouvent pas dans un hexagone clair ou de culture et si il y a un flanc ouvert comme

défini dans les conditions pour Prendre de Flanc (12.52). Les deux jets de dés doivent se faire contre la même cible et seulement un hit résultera en un jet de dé de dommage. Si les deux jets de dé touchent, ignorez le second hit.

NOTE DE CONCEPTION : Les compagnies de Jaeger appliquaient une tactique connue sous le nom de *Strasse Feuer* ("tir de rue") dans laquelle des groupes de 25 hommes avançaient en ordre dispersé sur le flanc exposé d'un ennemi en cinq files de cinq hommes chacune. Le premier homme de chaque file tirait et contre-marchait sur la gauche pour rejoindre l'arrière de sa file et recharger. L'homme suivant de chaque file tirait alors et contre-marchait de la même manière. Cela continuait pendant que la formation avançait progressivement; de ce fait, chaque rafale était effectuée une peu plus près de l'ennemi que la précédente. L'effet pouvait être dévastateur, particulièrement quand cela était effectué à très courte portée.

11. TIR DEFENSIF D'ARTILLERIE

11.1 Règles générales

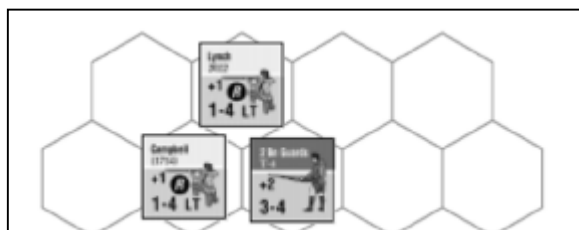
Pendant la Phase de Tir Défensif d'Artillerie, le joueur qui n'est pas en phase peut faire tirer ses pièces d'artillerie. Le Tir Défensif d'Artillerie est volontaire — aucune unité n'est obligée de faire feu. Aucune unité ne peut tirer plus d'une fois par phase.

11.2 Choisir une cible

Si une unité choisit de faire feu, elle doit désigner une unité de combat cible qui se trouve à portée et dans sa LOS (11.4). Toutes les unités d'artillerie ont une portée maximum de trois hexagones (dans le Vol. IV il y aura une exception). La portée est le nombre d'hexagones qui vont de l'unité qui fait feu jusqu'à sa cible, en comptant l'hexagone de la cible mais pas celui de l'unité qui fait feu. Aucune unité ne peut servir de cible à plus d'un Tir Défensif d'Artillerie par phase. Si plus d'une unité d'artillerie veulent tirer sur une même unité, le nombre total de SP qui tirent est

cumulé et la portée de l'unité la plus éloignée est celle qui est prise en considération pour déterminer le score à obtenir pour infliger un hit.

NOTE DE CONCEPTION : Bien que des portées extrêmes étaient possibles pour l'artillerie de campagne (3 et 6 livres), il était usuel à l'époque de faire feu à 600-800 yards, et souvent bien plus près. Toute l'artillerie de cette période était en canons lisses et, comme le mousquet, était peu précise contre ce qui n'était pas à courte distance.



EXEMPLE : Les deux unités de milice américaine effectuent un Tir de Fusils contre l'unité de la Garde britannique. Les SP des deux unités de Fusiliers doivent être combinés. Etant donné qu'il n'y a pas de modificateurs de terrain, le score à obtenir pour toucher est de 6 sur le jet d'un dé, mais comme les deux unités de Fusiliers n'ont pas encore fait feu depuis le début du jeu, elles bénéficient du DRM bonus de Premier Tir de +1. Le joueur américain jette un 5 et obtient un hit. Il consulte ensuite la Table des Dégâts des Armes à Feu et jette à nouveau le dé. Il obtient un '4' qui entraîne un R (Retraite) de l'unité de Gardes.

11.3 Procédure

ETAPE 1 : Le joueur qui fait feu reporte ses SP et la portée qui les sépare de la cible sur la Table de Tir pour déterminer le score à obtenir pour infliger des dégâts.

ETAPE 2 (comme en 10.3 plus haut) : Le joueur jette un dé qui est modifié par tout DRM applicable donné par la Table des DRM de Tir. Ce jet modifié est comparé au score à obtenir. Si il est supérieur ou égal à ce score, un hit est infligé.

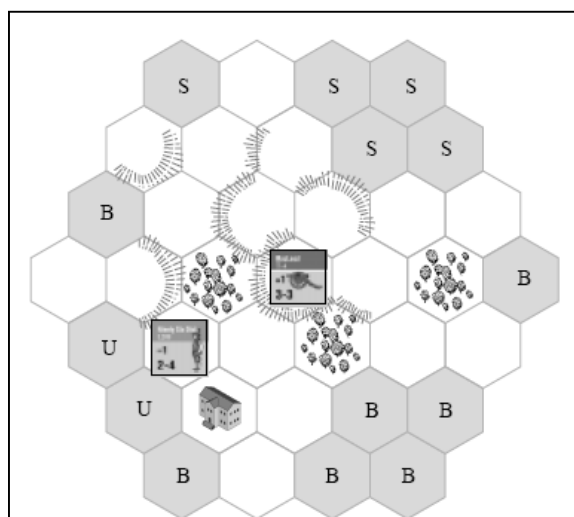
ETAPE 3 : Si un hit est obtenu, un second jet de dé non modifié est effectué sur la Table des Dégâts de Tir d'Artillerie [Artillery Fire Damage Table] pour déterminer le résultat final. Seule l'unité de combat cible est affectée par ce résultat. Ignorez toute référence aux autres unités de l'hexagone (**Exception** : 13.1 Perte de leaders). Après avoir appliqué les résultats, appliquez tout ajustement requis au Moral d'Armée.

11.4 Ligne de Vue

11.41 Pour qu'une artillerie puisse tirer sur une cible située à deux ou trois hexagones de distance, elle doit

être capable de la voir, autrement dit, de tracer une Ligne de Vue jusqu'à elle (la LOS est toujours dégagée quand on tire contre une unité adjacente). La LOS est tracée depuis le centre de l'hexagone qui fait feu jusqu'au centre de l'hexagone cible. En ce qui concerne la LOS, les côtés d'hexagone de Pente et de Pente/Cours d'eau sont traités exactement de la même manière et sont considérés comme des côtés d'hexagone de Pente.

11.42 TERRAIN BLOQUANT : Les types d'hexagone suivants sont du terrain bloquant : forêt, forêt clairsemée, Meeting House et ville.



EXEMPLE : L'unité d'artillerie est sur le point de faire feu. Les hexagones grisés sont ceux qui ne sont pas dans la Ligne de Vue de l'artillerie. Les hexagones marqués 'B' sont bloqués par du terrain bloquant, les hexagones marqués 'S' sont bloqués par des pentes, et les hexagones marqués 'U' sont bloqués par une unité de combat.

De plus, tout hexagone contenant des unités de combat, amies ou ennemies, est un terrain bloquant. La LOS peut toujours être tracée jusque dans du terrain bloquant, mais jamais à travers (*exception* : 11.43, cas C — Les deux unités sont "en haut de la pente").

11.43 EN HAUT DE LA PENTE : La détermination de la LOS dépend de la position du tireur et de la cible qui sont ou non tous deux "en haut de la pente". Une unité est en haut de la pente si la LOS tracée depuis l'autre unité traverse un côté d'hexagone de côte en entrant dans cet hexagone.

A. Aucune unité n'est "en haut de la pente": La LOS est bloquée si elle passe par un hexagone de terrain bloquant. De plus, la LOS est bloquée si elle traverse un côté d'hexagone de pente qui ne fasse pas partie de l'hexagone du tireur ou de la cible.

B. Une unité est “en haut de la pente” : La LOS est bloquée si elle passe à travers un hexagone de terrain bloquant. Avec une unité “en haut de la pente”, une LOS peut être tracée à travers un côté d’hexagone de pente qui ne fait pas partie de l’hexagone du tireur ou de la cible. La direction de la pente de ce côté d’hexagone doit être la même que le côté d’hexagone de pente du tireur ou de la cible. Si ces orientations sont différentes, la LOS est bloquée.

C. Les deux unités sont “en haut de la pente” : La LOS entre ces unités est toujours dégagée. Ignorez les terrains bloquants.

11.44 BORD D’HEXAGONE : Si une LOS passe exactement le long d’un côté d’hexagone, elle n’est bloquée que si les deux hexagones adjacents à ce côté d’hexagone contiennent du terrain bloquant et/ou des unités de combat.

12. CORPS A CORPS

12.1 Règles générales

12.11 ATTAQUANT/DEFENSEUR : Le joueur en phase est considéré comme Attaquant, et son adversaire comme Défenseur.

12.12 QUI DOIT ATTAQUER : Le Corps à Corps est obligatoire pour toutes les unités de combat amies (sauf les unités d’artillerie) qui sont adjacentes à des unités ennemies. Ceci inclus les unités qui ont retraité suite à des tirs et qui sont maintenant adjacentes à des unités ennemies.

Exception : Les unités de Fusiliers ne sont jamais obligées d’attaquer. Consultez les Règles Spécifiques concernant les exceptions supplémentaires.

12.13 QUI DOIT ETRE ATTAQUE : Toutes les unités ennemies qui sont adjacentes à des unités amies doivent être attaquées. **Exception** : Cf. 12.14 Diversion.

12.14 (Avancé) DIVERSION : Pendant chaque Phase de Corps à Corps, le joueur en phase peut désigner une pile d’unités en défense qui fera l’objet d’une Diversion. L’attaquant n’attaque pas ces unités, mais les unités adjacentes de l’attaquant qui créent la Diversion doivent attaquer d’autres unités ennemies. Toutes les unités attaquantes qui sont adjacentes aux unités en défense faisant l’objet de la Diversion sont pénalisées en ayant le ratio du (des) Corps à Corps auquel(s) elles participent décalé d’une colonne à gauche (par exemple, 2-1 est réduit à 3-2).

12.15 RESTRICTIONS AU COMBAT DANS PLUSIEURS HEXAGONES :

- Chaque unité, en attaque ou en défense, ne peut être impliquée que dans un seul Corps à Corps par tour

de joueur.

- Les unités attaquantes qui sont empilées dans un seul et même hexagone peuvent se combiner dans une seule attaque ou bien attaquer des unités différentes.
- Toutes les unités qui se défendent dans un seul et même hexagone doivent être attaquées ensemble dans un unique combat au Corps à Corps.
- Chaque Corps à Corps doit impliquer un seul hexagone attaquant ou bien un seul hexagone attaqué.

EXEMPLE : Un hexagone qui attaque deux hexagones ou plus, ou bien deux hexagones ou plus qui attaquent un seul hexagone est autorisé; mais deux hexagones ou plus qui attaquent plusieurs hexagones en un seul Corps à Corps est illégal.

12.2 Procédure

12.21 DESIGNER LES ATTAQUES : Le joueur en phase doit annoncer tous les Corps à Corps avant de commencer à les résoudre. Le joueur en phase désigne quelles sont les unités amies qui attaquent et quelles sont les unités ennemies qui sont attaquées.

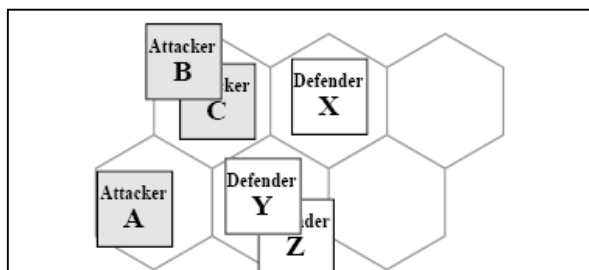
12.22 RETIRER LES MARQUEURS FIXE : Une fois que le joueur en phase à annoncé tous les Corps à Corps, les joueurs enlèvent tous les marqueurs « Fixé » présents sur la carte (13.1).

12.23 SEQUENCE DES COMBATS : Chaque Corps à Corps est résolu séparément dans l’ordre que le joueur en phase choisit. Pour chacun d’eux, suivez la procédure de résolution suivante :

ETAPE 1, DETERMINER LE RATIO : Les joueurs totalisent les SP hors artillerie de toutes leurs unités impliquées dans le Corps à Corps. L’attaquant compare ses SP avec ceux du défenseur et arrondi ce rapport en faveur du défenseur pour obtenir un ratio indiqué sur la Table de Corps à Corps [Close Combat Table].

EXEMPLE : 5 SP qui attaquent 4 SP donne un ratio de 1:1, mais 4 SP qui attaquent 5 SP donne un ratio de 1:2.

- Cf. 12.3 si toutes les artilleries en défense sont de l’artillerie.
- Le défenseur peut déclarer une Retraite de Cavalerie à ce moment là (cf. 12.4)



EXEMPLE : Les attaquants A, B et C sont venu au contact des défenseurs X, Y et Z. Lors du Corps à Corps, les défenseurs Y et Z doivent être attaqués ensemble. Cependant, les attaquants B et C ne sont pas obligés d'attaquer le même hexagone, bien que toutes les unités montrées ici doivent être impliquées dans un combat. Le joueur attaquant décide de faire attaquer X par l'unité C, pendant que A et B se combinent en un seul Corps à Corps contre Y et Z.

ETAPE 2, DETERMINER LES UNITES DE TETE : Chaque camp, en commençant par l'attaquant, doit choisir une unité qui sera l'unité de tête. Un joueur doit choisir une unité en Ordre de Bataille si il y en a une dans l'hexagone. Les unités d'artillerie ne peuvent pas être choisies comme unité de tête. Le moral de cette unité, modifié par le Moral d'Armée, sera utilisé comme DRM pour le Corps à Corps. Egalement, si il y a des pertes infligées, l'unité de tête sera la première à en subir les résultats (**Exception** : Cf. 13.1 concernant les résultats de Capture).

- **UNITES DE TETE ET TERRAIN INTERDIT :** Une unité ne peut être choisie comme unité de tête si elle peut être obligée d'Avancer Après le Combat dans un terrain qui lui est interdit. Si seul ce genre d'unité est disponible, elle peut être sélectionnée comme unité de tête, mais elle ne pourra pas Avancer Après le Combat.

ETAPE 3, DETERMINER LES DRM : Avant de jeter le dé, les joueurs consultent la Table des DRM de Corps à Corps [Close Combat DRM Chart] pour voir quels ajustements supplémentaires seront à appliquer à ce jet de dé.

NOTE DE CONCEPTION : Chaque Corps à Corps prend en compte des facteurs autres que le simple aspect numérique. Ces facteurs sont intégrés comme ajustements au jet de dé de résolution.

ETAPE 4, CHOISIR ET RESOUDRE LES TACTIQUES : Chaque joueur choisit secrètement l'un de ses pions de Tactique éligibles en la plaçant dans sa main. Les deux pions de Tactique sont alors révélés simultanément et sont reportés sur la Matrice des Tactiques afin de déterminer si il y a un DRM à appliquer.

- **Résultat NC :** Aucun combat n'a lieu. Si un camp avait joué un pion de Retraite et que le résultat de la Matrice des Tactiques est un NC, ce camp doit retraire toutes ses unités d'un hexagone. Exception, l'artillerie qui se trouve empilée dans l'hexagone de l'attaquant ne retraire jamais. Si les deux camps choisissent de retraire, le défenseur retraire en premier. Passez à l'étape 9.

ETAPE 5, RESOUDRE LE COMBAT DE CORPS A CORPS : Le Corps à Corps est résolu en jetant un dé, ajusté par les DRM, et reporté avec le Ratio de combat sur la Table de Corps à Corps. Les résultats imprimés à gauche du slash s'appliquent à l'attaquant. Les résultats imprimés à droite du slash s'appliquent au défenseur.

ETAPE 6, (Avancé) DECISION DE MOMENTUM (NdT : PRISE D'INITIATIVE) : Le joueur ayant le moins de pions de Momentum (en cas d'égalité, le défenseur) peut choisir d'en dépenser un pour revenir à l'étape de Résolution du Corps à Corps et ainsi rejeter le dé. Si ce joueur décline cette possibilité, l'autre joueur peut alors choisir de dépenser un pion de Momentum pour revenir à l'étape de Résolution du Corps à Corps et ainsi rejeter le dé. Plusieurs pions de Momentum peuvent être dépensés par un ou tous les camps à chaque Corps à Corps, mais un seul peut être dépensé chaque fois que cette étape est atteinte (autrement dit, il doit y avoir un jet de dé de Corps à Corps entre deux dépenses de pion de Momentum).

NOTE DE CONCEPTION : Cette séquence tente de permettre au joueur possédant le plus de pions de Momentum au début d'une bataille d'avoir plus de chance d'être le dernier joueur à rejeter le dé.

ETAPE 7, APPLIQUER LES RESULTATS DU COMBAT : Les résultats du combat sont appliqués avant de passer au Corps à Corps suivant (cf. 13.1 pour avoir l'explication des résultats). Quand les deux joueurs doivent retraire, le défenseur doit retraire avant l'attaquant. Après avoir appliqué les résultats, effectuez tout ajustement requis au Moral d'Armée.

ETAPE 8, (Avancé) GAGNER UN MOMENTUM : Si le score final du dé modifié de Corps à Corps est inférieur ou égal à -1, le défenseur gagne un pion de Momentum. Si le score final modifié du dé de Corps à Corps est supérieur ou égal à 10, l'attaquant gagne un pion de Momentum.

ETAPE 9, AVANCER APRES LE COMBAT : Si l'hexagone du défenseur devient vacant, l'attaquant doit avancer avec au moins l'unité de tête si elle n'a pas retraité. Les autres unités qui ont participé peuvent avancer à concurrence des limites d'empilement, y compris celles qui ont dû passer un test de moral et qui l'ont réussi. Les unités d'artillerie ne peuvent

jamais Avancer. Le défenseur n'Avance jamais Après le Combat.

12.3 L'artillerie au Corps à Corps

Les SP d'artillerie ne comptent jamais en Corps à Corps. Si les unités en défense ne sont que de l'artillerie, elles sont capturées. Placez toutes les unités d'artillerie dans la case Capturés et passez à l'étape 9.

12.4 Retraite de Cavalerie

Si toutes les unités en défense sont des Dragons en Ordre de Bataille et qu'aucune des unités attaquantes ne comporte de Dragons lors d'un combat au Corps à Corps, le défenseur a la possibilité d'annoncer une Retraite de Cavalerie. Ses Dragons retraitent de trois hexagones dans un hexagone qui n'est pas adjacent à une unité ennemie au lieu de résoudre normalement le combat. Marquez l'unité(s) avec un marqueur Retraite de Cavalerie [Cavalry Withdrawal] et la procédure du Corps à Corps passe à l'étape 9.

RESTRICTIONS: Les unités de Dragons marquées par un pion de Retraite de Cavalerie :

- Ne peuvent ni bouger ni attaquer
- Se défendent normalement.
- Conservent leur ZOC.

RETRAIT : Les marqueurs de Retraite de Cavalerie sont automatiquement retirés des unités amies pendant la Phase de Ralliement du joueur qui les contrôle.

12.5 Pions de Tactique

12.51 Au début de la partie, chaque joueur prend un jeu de pions de Tactique. Lors de chaque Corps à Corps, chaque joueur choisit un pion Tactique éligible pour influencer la bataille.

12.52 (Avancé) **RESTRICTION A L'EMPLOI DES PIONS DE TACTIQUE :** Les conditions suivantes doivent être remplies pour qu'un pion de Tactique soit éligible lors de chaque Corps à Corps.



- Escarmouche [Skirmish] , Attaque en échelon [Attack en Echelon], Rester en Position [Stand Fast] et Retrait [Withdraw] : Aucune restriction.



- Assaut Frontal [Frontal Assault] et Engagement de

la Réserve [Commit Reserve] : Un leader doit être empilé avec ou adjacent à au moins une unité impliquée dans ce Corps à Corps; l'unité n'ayant pas à être l'unité de tête. Consultez les Règles Spécifiques concernant les restrictions des Leaders.



- Prise de Flanc [Turn Flank] et Refuser le Flanc [Refuse Flank] : Il doit y avoir un hexagone vide adjacent aux unités des deux joueurs (un hexagone avec des unités en défense et un hexagone avec des unités attaquantes) ET un leader ami doit être empilé avec ou adjacent à au moins une unité impliquée dans le Corps à Corps; l'unité n'ayant pas à être l'unité de tête. Consultez les Règles Spécifiques concernant les restrictions supplémentaires.

12.53 Un leader qui remplit les conditions d'éligibilité peut utiliser les pions de Tactique pour toutes les unités avec qui il est empilé ou qui lui sont adjacentes.

12.54 (Avancé) Si un joueur joue illégalement un pion de Tactique, son adversaire reçoit un modificateur de un en sa faveur (+1 pour l'attaquant ou -1 pour le défenseur). Si les deux joueurs jouent illégalement des pions de Tactique, le modificateur de Tactique est de 0.

12.6 (Avancé) Pions de Momentum



12.61 Il y a une réserve de cinq pions de Momentum. Les joueurs accumulent les pions de Momentum pendant le jeu. Consultez les règles spécifiques pour déterminer si un camp commence la partie avec un pion de Momentum.

12.62 **DEPENSER LES PIONS DE MOMENTUM :** Les pions de Momentum peuvent être utilisés selon l'une des trois méthodes suivantes. Quand un pion de Momentum est utilisé, il retourne dans la réserve et est éligible pour être à nouveau cumulé.

- **CORPS A CORPS :** Chaque pion dépensé permet de rejeter un dé de résolution du combat. Plus d'un pion de Momentum peut être utilisé lors d'un même Corps à Corps (12.23 étape 6).
- **INITIATIVE :** Pour chaque pion de Momentum dépensé AVANT que le dé d'Initiative ne soit lancé, un joueur peut ajouter deux (+2) à son dé d'Initiative. Le joueur qui avait l'Initiative au tour précédent doit décider en premier combien de pions de Momentum il dépense (6.0).

INITIATIVE : Un joueur peut dépenser trois pions de Momentum APRES que le dé d'Initiative ait été lancé pour l'annuler et ainsi dicter quel joueur a l'Initiative (6.0).

12.63 OBTENIR DES PIONS DE MOMENTUM :

- Le défenseur gagne un pion de Momentum pendant la Phase de Gain de Momentum quand le score final modifié du dé de Corps à Corps est inférieur ou égal à -1.
- L'attaquant gagne un pion de Momentum pendant la Phase de Gain de Momentum quand le score final modifié du dé de Corps à Corps est supérieur ou égal à 10.

12.64 PERDRE DES PIONS DE MOMENTUM : Si l'unité d'un joueur ayant un moral imprimé de +2 est capturée alors qu'elle était à pleine puissance, le joueur doit replacer un pion de Momentum dans la réserve. Si le joueur n'en possède pas, le joueur adverse en reçoit un de la réserve. Si il n'y a pas de pion de Momentum dans la réserve, il ne se passe rien.

12.65 Si un joueur doit recevoir un pion de Momentum mais qu'il n'y en a aucun dans la réserve, le joueur adverse doit à la place en déposer un dans la réserve. Si le joueur adverse ne possède pas de pion de Momentum, il ne se passe rien. Consultez la Table d'Ajustement du Moral d'Armée pour les autres cas.

12.7 Modificateur d'Encerclement au Corps à Corps

Quand les six hexagones adjacents à une unité en défense sont occupés par des unités ennemies, des ZOC ennemies ou du terrain interdit, l'attaquant modifie son jet de dé de Corps à Corps par un +1. L'inverse s'applique également — si l'attaquant est encerclé, le jet de dé de Corps à Corps est modifié par un -1. Uniquement pour cette règle, les unités amies annulent les ZOC ennemies dans leur propre hexagone.

13. RESULTATS DES COMBATS

Dans les règles suivantes, l'"unité affectée" est l'unité de tête dans un Corps à Corps ou bien l'unité cible lors d'un combat à distance. Lors d'un combat à distance, les autres unités de combat de l'hexagone ne sont jamais affectées, mais les leaders peuvent l'être.

13.1 Explication des résultats

“.” Aucun effet.

“AM” **Perte de Moral d'Armée** : Le joueur affecté

doit réduire le marqueur de Moral d'Armée de un point.

“R” **Retraite** : Le joueur concerné retraite l'unité affectée de un hexagone (cf. 13.2). Les autres unités amies impliquées dans le Corps à Corps (y compris toute l'artillerie du défenseur mais pas celle de l'attaquant) doivent effectuer un test de moral; si elles le ratent, elles doivent également retraire d'un hexagone. Quand les deux camps doivent retraire, le défenseur retraite et effectue ses tests de moral en premier. Consultez les Règles Spécifiques concernant les exceptions à la Retraite obligatoire.

“D” **Désorganisation** : Le joueur concerné retraite l'unité affectée de trois hexagones (cf. 13.3) et place un marqueur Désorganisé sur l'unité. Les autres unités amies impliquées dans le Corps à Corps (y compris toute l'artillerie du défenseur mais pas celle de l'attaquant) doivent effectuer un test de moral; si elles le ratent, elles doivent retraire d'un hexagone.

- Si l'unité affectée était déjà Désorganisée, elle est alors Dispersée [shattered]. L'unité affectée doit tout de même retraire de trois hexagones.

- Si l'unité affectée était déjà Dispersée, elle est éliminée et placée dans la case des unités éliminées.

“1” **Un Pas de Pertes** : L'unité affectée perd un Pas de Pertes. Si l'unité est une unité à pleine puissance de deux Pas, elle est retournée et reste dans l'hexagone; sinon, l'unité est placée dans la case des unités éliminées. Les autres unités amies impliquées dans le Corps à Corps (y compris toute l'artillerie du défenseur mais pas celle de l'attaquant) doivent effectuer un test de moral; si elles le ratent, elles doivent retraire d'un hexagone.

NOTE DE CONCEPTION : Parce qu'elle est sensée couvrir la retraite des autres unités, l'unité qui subit la perte ne retraite jamais.

“2” **Deux Pas de Pertes** : L'unité affectée est éliminée et placée dans la case des unités éliminées. Si l'unité affectée était une unité à un seul Pas ou bien était une unité de deux Pas réduite, une seconde unité doit subir un Pas de Pertes; si il n'y a pas d'autre unité dans l'hexagone, le second Pas de Pertes est ignoré. Les autres unités amies impliquées dans le Corps à Corps (y compris toute l'artillerie du défenseur mais pas celle de l'attaquant) doivent effectuer un test de moral; si elles le ratent, elles doivent retraire d'un hexagone.

“DC” **Capturé, au choix du Défenseur** : Une unité de combat du camps affecté au choix du défenseur est capturée; placez l'unité dans la case des unités capturées (si le moral imprimé est de +2, consultez

également 12.64). Cette unité n'a pas à être l'unité de tête ni à être à pleine puissance. Les autres unités amies impliquées dans le Corps à Corps (y compris toute l'artillerie du défenseur mais pas celle de l'attaquant) doivent effectuer un test de moral; si elles le réussissent, elles doivent retraiter d'un hexagone; si elles le ratent, elles subissent un résultat "D" (retraite de trois hexagones et elles deviennent Désorganisées).

"AC" Capturé, au choix de l'attaquant : Une unité de combat du camp affecté au choix de l'attaquant est capturée; placez l'unité dans la case des unités capturées (si le moral imprimé est de +2, consultez 12.64). Cette unité n'a pas à être l'unité de tête ni à être à pleine puissance. Les autres unités amies impliquées dans le Corps à Corps (y compris toute l'artillerie du défenseur mais pas celle de l'attaquant) doivent effectuer un test de moral; si elles le réussissent, elles doivent retraiter d'un hexagone; si elles le ratent, elles subissent un résultat "D" (retraite de trois hexagones et elles deviennent Désorganisées).

"PIN" Fixé : Les unités adverses restent engagées.



Toutes les unités Désorganisées et Dispersées des deux camps sont capturées. Le défenseur, suivi de l'attaquant, placent chacun leurs unités dans la case des unités capturées et ajustent leur Moral d'Armée. Placez ensuite un marqueur Fixé sur tous les hexagones concernés par ce Corps à Corps. Le joueur en phase suivant est obligé de choisir entre:

A. Attaquer avec toutes les unités marquées comme étant Fixées *et* attaquer toutes les unités en défense également marquées de la sorte pendant ce tour de joueur (d'autres unités peuvent venir s'empiler *et/ou* attaquer avec les unités Fixées);

OU :

B. Déplacer toutes les unités amies Fixées afin qu'elles ne soient plus adjacentes à des unités ennemies *et* ne pas bouger d'unités amies de manière adjacente à des unités ennemies Fixées *et* réduire son Moral d'Armée de un (9.3).

Les marqueurs "Fixé" sont retirés de toutes les unités amies et ennemies soit à la fin de la Phase de Mouvement en subissant une pénalité au Moral d'Armée (9.3), soit après que tous les Corps à Corps aient été assignés (12.22).

"*:" Perte de leader : Le joueur concerné retire un leader qu'il place dans la case des unités éliminées. Le leader qu'il choisit n'est pas nécessairement celui qui commande. C'est le seul résultat de Tir d'Artillerie ou de Fusils qui puisse affecter

d'autres unités présentes dans l'hexagone. Si aucun leader n'est présent, ignorez à la fois ce résultat et l'ajustement au Moral d'Armée causé par la perte d'un leader.

13.2 Retraite

13.21 DIRECTIONS DE LA RETRAITE : Une unité doit retraiter dans un hexagone qui n'est pas adjacent à une unité ennemie si cela est possible. De plus, l'unité doit retraiter en direction du bord de carte ami si cela est possible. Consultez les Règles Spécifiques concernant la définition du "bord de carte ami".

13.22 RESTRICTIONS : Les unités ne peuvent pas retraiter :

- Dans un hexagone occupé par l'ennemi.
- Dans une ZOC ennemie même si des unités amies occupent déjà l'hexagone.
- Dans un terrain interdit.
- En dehors de la carte.
- Si cela doit violer les limites d'empilement (cf. 13.23 exception des unités de deux Pas de Pertes).

13.23 RETRAITE ET CAPTURE : Toute unité qui ne peut retraiter sur toute la distance requise à cause des restrictions énumérées ci-dessus est capturée; cela inclut une Retraite due à un Tir de Fusils ou d'Artillerie. L'unité est retirée et placée dans la case des unités capturées. **Exception :** Si une unité de deux Pas de Pertes doit être capturée parce qu'elle ne peut complètement retraiter à cause des limites d'empilement, le joueur qui la contrôle a le CHOIX de lui faire subir un Pas de Pertes et de retraiter si en conséquence cette unité réduite n'excède plus les limites d'empilement dans l'hexagone de repli. Ce joueur peut également choisir de laisser capturer l'unité au lieu de lui faire subir un Pas de Pertes. Les ajustements au Moral d'Armée induits par le résultat "1" sont appliqués si l'unité est ainsi réduite.

13.24 Toute unité qui retraite de trois hexagones doit se retrouver à trois hexagones de son hexagone de départ, comptés en passant par le plus court chemin (ou sinon elle est capturée). L'hexagone d'arrivée ne doit pas être adjacent à une unité ennemie si il existe un autre hexagone qui se trouve également à trois hexagones de l'hexagone de départ et qui n'est pas adjacent à une unité ennemie. Une Retraite de Cavalerie (12.4) ne doit jamais finir de manière adjacente à une unité ennemie.

13.25 COMBAT ET UNITES QUI VIENNENT DE RETRAITER :

Si une unité retraite suite à un Corps à Corps dans un hexagone qui n'a pas encore eu son Corps à Corps résolu, elle n'ajoute pas son potentiel à ce combat. De plus, elle ne peut pas être choisie comme unité de tête. Si son camp subit un résultat négatif lors du Corps à Corps, l'unité qui avait retraité doit passer un test de

moral. Si elle le réussit, elle doit retraiter d'un hexagone; si elle échoue elle subit un résultat "D" (selon 13.1).

13.26 RETRAITE DES LEADERS : Tout leader peut gratuitement accompagner des unités amies qui retraitent et qui sont empilées avec lui. Les leaders ne sont jamais obligés de retraiter.

13.27 RETRAITE DE L'ARTILLERIE : Les unités d'artillerie retraitent comme les autres unités. Les unités d'artillerie ne sont PAS automatiquement capturées si elles terminent l'étape d'Application des Résultats de Corps à Corps adjacentes à des unités de combat ennemies. La capture automatique ne se s'applique qu'aux unités d'artillerie en défense lors de l'étape de Détermination du Ratio.

13.3 Désorganisation

Les effets de la Désorganisation sont que de telles unités :

- Ne peuvent bouger que d'un hexagone par tour et ne peuvent devenir adjacentes à une unité ennemie. Si une unité Désorganisée commence une Phase de Mouvement déjà adjacente à une unité ennemie, elle doit utiliser ce mouvement de un hexagone pour s'éloigner (autrement dit, pour ne plus être adjacente) du plus grand nombre d'unités ennemies possible.
- Ne peuvent pas attaquer.
- Se défendent avec la moitié de leurs SP (arrondis au supérieur).
- N'ont pas de ZOC.
- Ne peuvent pas faire feu, que ce soient des unités Désorganisées d'artillerie ou de Fusiliers.
- Son Dispersées, si ce sont des unités Désorganisées qui subissent un résultat "D" supplémentaire.
- Sont capturées, quand elles subissent un résultat "FIXE".
- Subissent un résultat "D" supplémentaire, si ce sont des unités Désorganisées qui terminent LEUR Phase de Corps à Corps adjacentes à des unités ennemies et qui ne sont pas empilées avec des unités amies en ordre de Bataille; ce qui entraîne le fait que ces unités deviennent Dispersées et retraitent de 3 hexagones ou sont capturées.



13.4 Dispersion

Les effets de la Dispersion sont que de telles unités :

- Ne peuvent pas bouger.
- Ne peuvent pas attaquer.
- Se défendent avec 1 SP quels que soient actuels et ne peuvent PAS bénéficier de DRM de terrain.
- N'ont pas de ZOC.



- Ne peuvent pas faire feu, que ce soient des unités d'artillerie ou de Fusiliers.
- Sont éliminées, quand elles subissent un résultat "D" supplémentaire; placez l'unité dans la case des unités éliminées.
- Sont capturées, quand elles subissent un résultat "FIXE" supplémentaire.
- Sont capturées, si à la fin de N'IMPORTE QUELLE Phase de Corps à Corps elles terminent adjacentes à des unités ennemies et si elles ne sont pas empilées avec des unités amies en Ordre de Bataille; retirez les unités et placez les dans la case des unités capturées.

13.5 Tests de Moral

Quand un test de moral est requis, on jette un dé dont le score est ajouté au moral modifié de l'unité. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, l'unité réussit le test de moral. Sinon, elle échoue.

MODIFICATEURS DU TEST DE MORAL : Appliquez les modificateurs suivants au jet de dé de test de moral :

+1 pour les unités en défense attaquées uniquement à travers des Retranchements. Consultez les Règles Spécifiques concernant les autres modificateurs.

+? DRM de commandement (14.23)

14. LEADERS

14.1 Empilement des leaders

N'importe quel nombre de leaders amis peuvent s'empiler dans un hexagone. Cependant, seul le leader de plus haut rang (cf. 3.2) peut commander (autrement dit, fournit des DRM) des unités dans un hexagone. Placez le leader qui a le commandement dessus les unités amies.

14.2 Utilisation des leaders

14.21 DRM DE CORPS A CORPS : Lors d'un Corps à Corps, un leader qui commande modifie le jet de dé avec son DRM de Corps à Corps. En attaque, ce facteur est ajouté au jet de dé; en défense, il est soustrait.

14.22 PIONS DE TACTIQUE : Lors d'un Corps à Corps, si une unité de combat est empilée avec ou adjacente à un leader, le joueur est éligible pour jouer certains pions de Tactique supplémentaires (12.5).

14. DRM DE COMMANDEMENT: Lors de tout test de moral et de tentative de Ralliement, le leader qui commande peut ajouter son DRM de commandement pour toutes les unités de combat qui se trouvent dans son hexagone.

14.3 Affecter les leaders

14.31 Les leaders ne sont jamais Dispersés. Si il est empilé avec des unités qui retraitent ou qui deviennent Dispersées, le leader peut retraire avec elles ou rester sur place. Les leaders ne sont affectés au combat directement que par un résultat “*”.

14.32 Les leaders qui sont seuls dans un hexagone sont immédiatement capturés si une unité de combat ennemie en Ordre de Bataille ou Désorganisée entre dans leur hexagone. Cette capture peut se produire lors de la Phase de Mouvement ou à la suite d'une Avance Après Combat. Si un leader est capturé pendant un mouvement ennemi, l'unité qui l'a capturé n'a pas à s'arrêter ni à dépenser de points de mouvement supplémentaires.

15. PHASE DE RALLIEMENT ET MORAL DES UNITES

15.1 Phase de Ralliement

Lors de la Phase de Ralliement, les unités Désorganisées ou Dispersées du joueur en phase qui ne sont pas adjacentes à des unités de combat ennemies peuvent tenter de se rallier. Une unité tente de se rallier en faisant un test de moral (13.5). Bien qu'un leader puisse modifier la tentative de Ralliement en ajoutant son DRM de commandement (14.23), la présence d'un leader n'est pas requise pour tenter un Ralliement.

15.2 Effets du Ralliement

Une unité Désorganisée qui réussit le test de moral passe en Ordre de Bataille (sinon, elle reste Désorganisée). Une unité Dispersée qui réussit le test de moral devient Désorganisée (sinon, elle reste Dispersée).

15.3 Moral des unités

15.31 MORAL DE BASE : Le moral de base d'une unité est imprimé sur son pion. Le moral de base qui se trouve sur le côté réduit d'une unité est en général 1 point en dessous de celui du côté à pleine puissance.

15.32 MORAL MODIFIÉ : Le moral modifié d'une unité est égal au moral de base de l'unité plus le modificateur de Moral d'Armée (Cf. 16.2), plus tout DRM de commandement du leader en commandement (14.23). Le moral modifié de l'unité de tête est utilisé comme DRM pour le Corps à Corps (cf. 12.2).

16. MORAL DE L'ARMEE

NOTE DE CONCEPTION : A cette époque, les batailles étaient moins souvent gagnées en infligeant

des pertes énormes qu'en annihilant la volonté de résister de son adversaire. Le Moral d'Armée mesure la ténacité et la volonté de se battre de l'ensemble des forces d'un joueurs. Le succès ou l'échec individuel des unités pendant la partie ont un effet cumulatif sur le statut général de l'armée de chaque joueur. Inversement, le moral général de l'armée d'un joueur impacte directement la capacité individuelle des unités à fournir un effort maximal.

16.1 Ajuster le moral

Le Moral d'Armée peut devoir être ajusté chaque fois que les événements suivants se produisent (cf. Table des Ajustements du Moral d'Armée) :

- Le résultat d'un Tir ou d'un Corps à Corps est autre que “aucun effet.”
- Une unité se rallie (+1).
- Un leader est capturé (cf. règles spécifiques).
- Les marqueurs FIXE sont retirés lors de la Phase de Mouvement (9.3).

16.2 Niveaux de Moral d'Armée

16.21 MORAL ELEVE : Si une armée est considérée comme ayant un Moral Elevé, le DRM d'Initiative de cette armée est de +1. Toutes les unités qui se trouvent dans une armée avec un Moral Elevé utilisent leur valeur de moral imprimé.

16.22 FATIGUEE : Si une armée est considérée comme étant Fatiguée, son DRM d'Initiative est de 0. Toutes les unités faisant partie d'une armée Fatiguée ont leur facteur de moral réduit de 1.

16.23 VACILLANTE : Si une armée est considérée comme Vacillante, son DRM d'Initiative est de -1. Toutes les unités faisant partie d'une armée Vacillante ont leur facteur de moral réduit de 2.

16.24 Si le Moral d'Armée change entre Elevé, Fatiguée et/ou Vacillant pendant la résolution d'un Tir ou d'un Corps à Corps, résolvez tous les tests de moral restant en utilisant le niveau de Moral d'Armée qui était en cours au début de ce combat. Le nouveau niveau de Moral d'Armée est ensuite utilisé pour les combats qui restent à résoudre dans cette Phase de Combat.

16.3 Démoralisation et victoire substantielle

Si le Moral d'une armée tombe à 0, elle est considérée comme étant Démoralisée et la partie est immédiatement terminée avec l'adversaire qui remporte une victoire SUBSTANTIELLE.



SEQUENCE DE JEU DETAILLEE

A. Segment d'Initiative (cf. 6.0)

- Chaque joueur jette un dé et le modifie par le DRM de Moral d'Armée afin de déterminer qui a l'initiative pour ce tour.

B. Tour du joueur ayant l'initiative

1. Retournez le marqueur de Tour de jeu pour indiquer correctement le joueur dont c'est le tour.

2. PHASE DE MOUVEMENT (cf. 9.0)

- Les unités Dispersées ne peuvent pas bouger (13.4).
- Les unités Désorganisées ne peuvent bouger que d'un seul hexagone (13.3)
- Les unités Fixées ne peuvent bouger que si elles ne terminent pas leur mouvement adjacentes à une unité ennemie et le joueur en phase réduit son Moral d'Armée (9.4).
- Les unités peuvent effectuer un Mouvement Stratégique le long des routes ou des pistes (règle 9.22)

3. PHASE DE RALLIEMENT (cf. 15.0)

- Effectuez un test de moral (13.5) pour chaque unité amie Désorganisée (13.3) ou Dispersée (13.4) qui n'est pas adjacente à une unité de combat ennemie.
- Un jet de dé modifié supérieur ou égal à 5 rallie l'unité.
- Les unités Dispersées qui rallient deviennent Désorganisées, les unités Désorganisées qui rallient reviennent en Ordre de Bataille.

4. PHASE DE TIR DEFENSIF D'ARTILLERIE (cf. 11.0)

- Le joueur qui n'est pas en phase peut faire tirer tout ou partie de ses unités d'artillerie.

ETAPE 1 : Déterminez le score à faire pour toucher (reportez les SP de l'artillerie et la distance avec la cible sur la Table de Tir).

ETAPE 2 : Jetez un dé. Si le résultat modifié est supérieur ou égal au score à réaliser pour toucher, un hit est infligé.

ETAPE 3: Si un hit est infligé, un second jet de dé non modifié est effectué sur la Table des Dégâts de Tir d'Artillerie afin d'en déterminer le résultat. Après avoir appliqué les résultats, appliquez tout ajustement requis au Moral d'Armée (16.1).

5. PHASE DE TIR DES FUSILS (règle 10.0)

- Les deux joueurs peuvent effectuer des Tirs de Fusils avec leurs unités de Fusiliers.
- Les tirs sont considérés comme étant simultanés (10.4).

ETAPE 1 : Déterminez le score à faire pour toucher (10.3).

ETAPE 2 : Jetez un dé. Si le jet de dé modifié est supérieur ou égal au score à réaliser pour toucher, un hit est infligé (10.3).

ETAPE 3 : Si un hit est infligé, un second jet de dé non modifié est effectué sur la Table des Dégâts des Fusils. Appliquez tout ajustement requis au Moral d'Armée (16.1).

6. PHASE DE CORPS A CORPS (règle 12.0)

A. Désignez toutes les attaques (12.21). Le joueur en phase doit faire attaquer toutes ses unités qui sont adjacentes à des unités ennemies (exception : artillerie et fusils), et toutes les unités ennemies adjacentes doivent être attaquées.

B. Retirez les marqueurs Fixé de toutes les unités (12.22).

C. Résolvez tous les Corps à Corps désignés

SEQUENCE DU CORPS A CORPS (12.23):

ETAPE 1 : Déterminez le ratio

- Capture d'artillerie (12.3)
- Retraite de Cavalerie (12.4)

ETAPE 2 : Désignez les unités de tête

ETAPE 3 : Déterminez les DRM

ETAPE 4 : Sélectionnez et résolvez les Tactiques

ETAPE 5 : Résolvez le combat au Corps à Corps

ETAPE 6 : Décision de Momentum *

ETAPE 7 : Appliquez les résultats du combat

- Effectuez les ajustements au Moral d'Armée

ETAPE 8 : Gain de Momentum *

ETAPE 9 : Avance Après Combat

* Jeux avancé uniquement

7. Déplacez le marqueur de Tour dans la moitié inférieure du tour de jeu et retournez le.

C. Tour du second joueur

Comme ci-dessus, mais ignorez les points B1 et B7.

D. Segment de Fin de Tour

1. Vérifiez la victoire automatique (cf. Livret de Règles Spécifiques)
2. Si c'est le dernier tour de jeu du scénario, déterminez le vainqueur.
3. Avancez le marqueur de Tour de jeu dans la première moitié du tour de jeu suivant.

