LIVRET DE REGLES

Men of Iron

Guerre au Moyen Age

Table des Matières

1.0 Introduction 2
2.0 Le matériel 2
3.0 Séquence de jeu 3
4.0 Activation et Continuité 4
5.0 Mouvement 4
6.0 Orientation 5
7.0 Zones de Contrôle (ZOC) 5
8.0 Empilement 6
9.0 Tirs 6
10.0 Choc 8
11.0 Charge 10
12.0 Résultat des Combats 12
13.0 Ralliement des unités 13
14.0 Unités spéciales et tactiques 14
15.0 Leaders 14
16.0 Victoire 15

© 2005 GMT Games, LLC

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

1.0 INTRODUCTION

Men of Iron est une série de jeux qui couvre le large spectre des batailles terrestres qui ont eu lieu depuis le Moyen Age jusqu'à l'arrivée de la poudre.

Le premier volume de la série, "La Renaissance de l'Infanterie" se concentre sur les batailles majeures des premières années du 14ème siècle en Europe de l'ouest, dont la plupart se sont déroulées avant que la Grande Peste n'emporte une grande partie des soldats disponibles. Cette époque vit également le retour de la suprématie des fantassins, utilisant des tactiques de défense et des armes de jet contre l'énorme puissance des charges de cavalerie lourde.

L'objet de la série *Men of Iron* est de proposer aux joueurs des parties accessibles, rapides, amusantes et de faible complexité. Pour cela, de nombreux détails ont été soit omis soit englobés dans la mécanique du jeu. Nous avons essayé de retranscrire l'esprit de l'époque et la réalité historique du mieux que nous le pouvions, tout en conservant nos objectifs initiaux.

Apprendre à jouer : Le joueurs vétérans trouverons la plupart des règles familières car elles utilisent des concepts qui sont à la base de beaucoup de jeux de simulation. Les sections concernant la Continuité et certaines mécaniques de combat ne sont pas aussi standards. Les nouveaux venus dans ce hobby devraient lire une première fois toutes les règles afin d'en assimiler les bases, choisir un scénario, et jouer quelques tours pour voir comment tout cela fonctionne.

Style de jeu : A cause de la nature de la guerre à cette époque — presque toutes les batailles faisaient suite à une préparation militaire; les engagement fortuits étaient pratiquement inconnus, ce qui fait que vous avez un attaquant mobile et un défenseur en place — les batailles se prêtent facilement au jeu en solitaire. Cela ne signifie pas qu'elles ne peuvent pas être jouées en compétition. Nous vous faisons juste savoir que, dans de nombreux cas, le défenseur faisait historiquement très peu de mouvements.

Chaque boîte comprend :
- Deux feuilles de cartes 22" x 32" contenant 6 cartes
- 700 pions sur 3 planches
- 3 aides de jeu
- 1 Livret de Règles
- 1 Livret de Bataille
- 2 dés à dix faces

2.0 LE MATERIEL

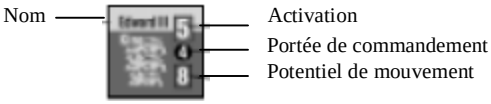
2.1 LES CARTES

Les cartes du jeu représentent la zone où les batailles (nous le présumons) ont eu lieu. Chaque carte est recouverte d'une grille d'hexagones servant à réguler le mouvement et les tirs.

2.2 LES PIONS

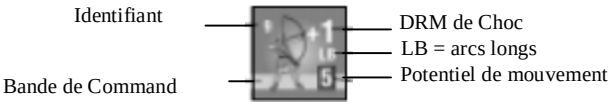
Nous avons trois types de pions : les leaders, les unités de combat et les marqueurs de statut (Retiré [Retired], Désorganisé [Disordered], etc.).

Exemple de leader

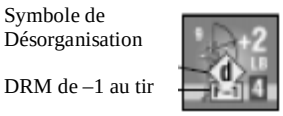


Il y a huit types différents d'unités de combat : Infanterie de Tir à Distance [Missile Infantry], Piquiers [Pike Infantry], Infanterie avec des haches [Axe Infantry], Hommes d'Armes montés [Mounted men-at-Arms], Hommes d'Armes Désarçonnés [Unhorsed Men-at-Arms], Hommes d'Armes à pied [Dismounted Men-at-Arms], Hobelars et Genitors.

Exemple d'unité de combat (Infanterie de tir à distance)
Recto



Verso (côté Désorganisé)



Autres unités de combat

Hommes d'Armes Montés (MM)

Genitors (G)

Hommes d'Armes Désarçonnés(UH)

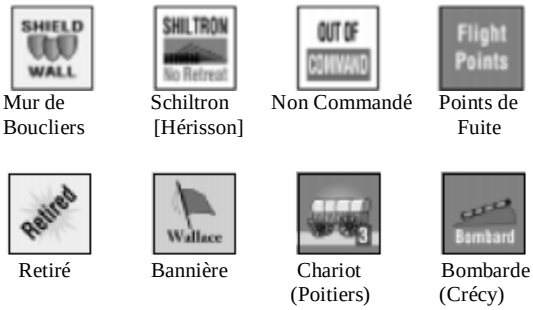
Frondeurs (SL)

Hommes d'Armes à pied (DM)

Piquiers (PK)

Arbalétriers (CB)

Marqueurs



Mur de Boucliers | Schiltron [Hérisson] | Non Commandé | Points de Fuite

Retiré | Bannière | Chariot (Poitiers) | Bombarde (Crécy)

2.3 Le dé

Le jeu utilise un dé à dix faces pour résoudre les combats et autres facteurs pour lesquels le résultat varie. Un '0' est un "zéro", pas un "dix".

2.4 Définitions et Abréviations

Ces descriptions sont à considérer comme des explications d'introduction, pas comme des règles.

Bataille : Bien que ces jeux couvrent des 'batailles', le terme se référait également à l'époque aux grands éléments individuels d'une armée, car des termes formels comme 'corps' et 'divisions' n'étaient pas encore utilisés.

Command : Groupe d'unités pouvant bouger et combattre ensemble. Les Commands sont facilement identifiables par la bande de couleur imprimée sur les pions.

Continuité : Mécanique utilisée pour déterminer quel joueur joue après.

DR, DRM : Abréviations pour Jet de Dé [Dieroll] et Modificateur au Jet de Dé [Dieroll Modifier], ce dernier étant un nombre positif ou négatif servant à ajuster le jet de dé.

Saisie [Seizure] : Mécanique de jeu où un joueur tente d'interrompre le tour de l'autre joueur.

ZOC : Zone de Contrôle, désigne les hexagones situés devant une unité dans lesquelles cette unité exerce son influence. Certaines unités n'exercent pas de ZOC (cf. 7.1).

2.5 Termes militaires

Genitor : Cavalerie légère espagnole unique au Moyen Age, plutôt dans le style des cavaliers maures que les Espagnols avaient combattus pendant des siècles. Armés de javelots (lancés ou plantés), ils excellaient dans les escarmouches et les tactiques de harcèlement, mais rechignaient à s'engager dans un affront direct contre des troupes lourdement armées. Ils furent relativement inutiles, dans la plupart des cas, contre l'infanterie et les flèches des armées françaises et anglaises, comme vous le verrez.

Hobelars : Apparemment une sorte de cavalerie légère, habituellement montée par des archers (probablement avec des arcs courts), utilisés au combat comme garde de flanc des archers à pied. Lors de certaines batailles (Poitiers par exemple) ils étaient armés d'arbalètes. Ils montaient pour la mobilité mais mettaient pied à terre pour le combat. Du moins, c'est ce que nous pensons.

Infanterie : Hommes enrôlés dans la région portant une protection minimale, habituellement armés de piques et/ou d'armes similaires. Les Ecossais avaient de l'infanterie armée avec des haches. Ces hommes avaient rarement des épées.

Troupes de tir à distance : Celles ci incluent l'Infanterie de Tir à Distance (frondeurs, archers, arbalétriers), et quelques unités montées de tir à distance (comme les Genitors avec leurs javelots). Les arbalètes étaient en bois; bien moins efficaces que plus tard, les arbalètes en métal, et pas aussi efficaces que les arcs longs. Certains contingents d'arbalétriers comprenaient également un petit nombre de Piquiers légèrement protégés, servant de colonne vertébrale aux troupes de tir à distance car ils portaient souvent de grands boucliers derrière lesquels se tenaient les arbalétriers.

Hommes d'armes (MAA) : Soldats en armure se battant à l'épée et (une fois à cheval) à la lance. Leur composition allait des plus hauts nobles à leurs servants et héritiers. Bien que ces « Hommes de Fer » se battaient principalement à cheval, ils étaient de plus en plus — comme le montrent les batailles du jeu — à pied.

2.6 L'échelle

L'échelle de la carte est d'environ de 110 yards par hexagone pour toutes les batailles. Chaque unité de combat contient environ 250 hommes. Cependant, étant donné que l'effectif exact de ces batailles est inconnu et que selon les sources cela varie, souvent énormément, il est plus "pertinent" de considérer le nombre relatif d'unités comme représentatif des forces, plutôt que le nombre d'hommes.

Il n'y a pas d'échelle de temps, tout comme il n'y a pas de Tours de jeu, au sens habituel de ce genre de jeu historique. La plupart de ces batailles ne duraient qu'un court moment et dans une même journée.

3.0 SEQUENCE DE JEU

Il n'y a pas de Tours de jeu dans Men of Iron. *La partie commence et continue jusqu'à ce qu'un joueur gagne. Pour cela, le système utilise une mécanique de Continuation d'Activation; cf. 4.0.*

3.1 Quand c'est votre Activation
Quand elles sont activées, les unités d'un Command peuvent bouger et/ou tirer, et une fois que les mouvements/tirs sont terminés, elles peuvent mener une Attaque de Choc.

3.2 Quand une Activation est terminée
Quand un Command a terminé, son joueur choisit un autre de ses Commands (mais pas celui qui vient tout juste de terminer) et jette le dé :

1. Si le jet de dé est inférieur ou égal au facteur d'Activation du leader de ce Command, ce Command joue.

2. Si le jet de dé est supérieur à ce facteur, ou si l'adversaire a Saisi la Continuité (cf. 4.3), "le jeu" passe à l'adversaire, qui peut alors activer un Command de son choix (ou celui désigné pour la tentative de Saisie), aucun DR n'étant requis.

La partie continue de cette manière jusqu'à ce qu'un joueur atteigne son niveau de Fuite [Flight] signifiant que son adversaire a gagné.

3.3 Commands
Les Commands de chaque bataille sont identifiés par la bande de couleur située en bas des pions, correspondant à celle située en haut du pion de son leader.

3.4 Qui commence la partie ?
Le joueur/l'armée qui commence à jouer en premier est précisé pour chaque bataille dans le Livret de Bataille.

4.0 ACTIVATION ET CONTINUITE

4.1 Activation
Quand un Command est activé, toutes les unités de celui-ci peuvent bouger et/ou tirer. Une fois que cela a été accompli, les unité éligibles peuvent mener une Attaque de Choc ou Charger. Quand le joueur désigne un Command pour l'activer, il peut utiliser tout ou partie des unités de ce Command, quel que soit leur emplacement sur la carte. Cf. 15.2 concernant les restrictions de Portée de Commandement. Un joueur peut toujours "Passer" au lieu d'activer un Command. Si il fait cela, il est traité comme si il avait raté un jet de dé de Continuité.

4.2 Continuité
Une fois que le joueur a effectué ses actions avec son Command actif, il peut tenter de continuer son "tour" en choisissant un autre de ses Commands pour (s'il le peut) l'activer. Pour cela, il consulte le Facteur d'Activation du leader du Command et jette le dé :

1. Si le jet de dé est inférieur ou égal au Facteur d'Activation du leader du Command, ce Command est activé.

2. Si le jet de dé est supérieur à ce facteur, "le jeu" passe à l'adversaire qui peut alors activer le Command qu'il désire, sans DR nécessaire.

4.3 Saisir la Continuité
Si un joueur doit effectuer un DR de Continuité, son adversaire peut tenter de Saisir la Continuité avant que le dé ne soit lancé. A la place, le joueur inactif annonce avec quel Command il va tenter la Saisie, jette le dé, et consulte le Facteur d'Activation du leader de ce Command :

- Si le DR est inférieur ou égal à ce facteur, le joueur qui a jeté le dé a Saisi le jeu et le Command sélectionné peut mener ses actions, et ce joueur a maintenant "l'initiative".

NOTE DE JEU : On ne peut pas Saisir une Saisie.

- Si le DR et supérieur, il n'y a pas de Saisie. De plus, le joueur initialement activé sélectionne l'un de ses Commands à activer — y compris celui qui vient tout juste de l'être — sans jet de dé.

EXEMPLE : [Crécy] Les Français commencent la bataille de Crécy en activant les arbalétriers qui sont sous le commandement de Doria. Ils effectuent leurs actions, et le joueur Français décide d'activer les arbalétriers de Grimaldi. Cependant, il jette un '7' qui est supérieur au facteur d'Activation de Grimaldi, et donc le jeu — et une Activation gratuite — passe aux Anglais. Le joueur anglais active maintenant (sans jet de dé) les archers de Godfrey. Ils terminent leurs actions et le joueur anglais décide de bouger le Command du Roi Edward. Cependant avant qu'il ne jette le dé, le joueur français décide de Saisir le jeu avec les Hommes d'Armes montés d'Alencon. Il jette un '5',ce qui fait échouer le tentative de Saisie. Les Anglais, ayant une activation gratuite grâce à cet échec, activent, une nouvelle fois, les archers de Godfrey.

5.0 MOUVEMENT

5.1 Procédure du Mouvement
Chaque unité possède un potentiel de mouvement, représentant le nombre de points de mouvement (MP) qu'elle peut dépenser lors d'une Activation. Les coûts pour entrer dans les divers types d'hexagone et traverser certains types de côté d'hexagone sont listés et décrits dans les règles spécifiques aux batailles.

Les unités bougent (et/ou tirent) quand elles sont activées. Chaque unité d'un même Command peut agir ainsi dans l'ordre désiré par le joueur.

5.2 Restrictions de mouvement

Le unités ne peuvent pas sortir de la carte (si elles le font, elles sont éliminées). Les unités ne peuvent généralement pas aller dans un hexagone occupé par une autre unité de combat, ennemie ou ami — cf. l'exception de la traversée des unités de Tir (à pied) (8.0) — et doivent stopper quand elles entrent dans une ZOC ennemie.

Les unités qui commencent leur Activation en dehors de la Portée de Commandement de leur leader (cf. 15.2) peuvent bouger, mais :

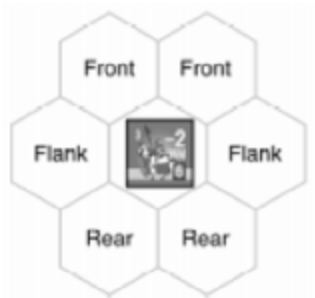
- Elles ne peuvent venir de manière adjacente à une unité ennemie.
- Les unités hors de commandement à pied qui commencent dans une Zone de Contrôle ennemie (7.0) ne peuvent s'en aller.

NOTE DE JEU : Il y a une différence entre déplacer les pions sur la carte, et le mécanisme de jeu du Mouvement. Le Mouvement, en tant que mécanique, est une action qui requiert la dépense de Points de Mouvement. Les actions qui déplacent une unité (Retraite, changement d'orientation, Charge, etc.) mais qui ne requièrent aucune dépense de Points de Mouvement ne sont pas des Mouvements en terme de mécanisme de jeu.

6.0 ORIENTATION

6.1 Orientation

L'orientation est la manière dont est placée une unité dans un hexagone. Une unité doit être orientée afin que son côté supérieur soit face à un angle de l'hexagone, pas à un côté. Une unité peut ignorer cet orientation quand elle bouge, mais une fois qu'elle s'est arrêtée elle doit être orientée dans une direction spécifique. Les deux hexagones qui se trouvent de chaque côté de l'angle vers lequel est orientée l'unité sont les hexagones Frontaux [Front]; les deux qui se trouvent de l'autre côté sont à l'Arrière [Rear]; sur les côtés, les Flancs [Flank].



L'orientation détermine la Zone de Contrôle d'une unité, sur laquelle les unités peuvent tirer (cf. 9.1), et dans quelle direction les MAA Montés peuvent charger (en général, cela ne s'applique qu'à leur deux hexagones/côtés d'hexagone frontaux.

6.2 Changer d'orientation

L'orientation ne joue pas dans la détermination de la direction du mouvement (sauf pour les MAA Montés qui Chargent), et les unités sont libres de changer leur orientation autant qu'elles le veulent pendant leur mouvement, sans aucun coût supplémentaire. Néanmoins, elles ne peuvent le faire que quand elles sont activées. Les unités qui se trouvent dans une ZOC ennemie ne peuvent changer d'orientation que d'un seul angle d'hexagone, si elles restent dans l'hexagone. Si elles sortent d'un tel hexagone, elles peuvent changer d'orientation d'un nombre quelconque d'angles. Le unités ne peuvent pas quitter puis ré-entrer dans la même ZOC lors d'une même activation. Changer d'orientation n'est pas considéré comme un mouvement en ce qui concerne "Tirer ou Bouger" car cela ne coûte aucun point de mouvement. Consultez également 11.0.

7.0 ZONES DE CONTROLE (ZOC)

7.1 Les unités qui ont une ZOC

Les unités suivantes, uniquement, exercent une ZOC dans leurs hexagones frontaux :

- Infanterie de tir à distance
- Toutes les unités montées capables de mener une Attaque de Choc.

NOTE DE CONCEPTION : Les ZOC représentent la capacité d'une unité à exercer sa présence — par sa force de frappe ou par sa mobilité — dans l'espace qui lui fait face.

L'infanterie à pied et les unités montées qui ne peuvent pas mener d'Attaque de Choc (Hobelars montés; cf. 14.2) n'exercent aucune ZOC.

7.2 ZOC et Mouvement

Une unité amie doit cesser son mouvement quand elle entre dans une ZOC ennemie; elle ne peut plus bouger jusqu'à la fin de son activation. Elle peut changer d'orientation (d'un angle d'hexagone) dans cette ZOC quand elle s'y arrête. Cela coûte à une unité à pied 2 MP pour quitter la ZOC d'une unité montée ennemie

au début de son mouvement pour aller dans un autre hexagone (mais voir 15.2). Si cet hexagone est dans une autre ZOC, l'unité doit s'y arrêter. Les unités ne peuvent pas quitter puis ré-entrer dans la même ZOC lors d'une même activation.

NOTE DE CONCEPTION : Les Genitors du scénario Nájera possèdent plusieurs exceptions à propos de tout cela.

8.0 EMPILEMENT

Les unités de combat ne peuvent jamais s'empiler (être à plusieurs dans un même hexagone) à aucun moment — même pendant le mouvement. Cependant, les MAA Montés peuvent volontairement passer à travers, mais pas s'arrêter dans, un hexagone contenant une unité d'Infanterie de Tir à Distance amie au prix d'un MP supplémentaire (en plus du coût du terrain). Il n'y a aucun effet sur l'unité montée. Néanmoins pour chaque unité de Tir à Distance ainsi traversée, le joueur jette un dé :

- Si le score est entre 0 et 4, l'unité de Tir à Distance est Désorganisée. Si elle était déjà Désorganisée, elle est Retirée.
- Si le score est entre 5 et 9, rien ne se produit.

Cette règle ne s'applique ni au résultat Retraite (qui s'applique différemment; voir ci-dessous) ni au résultat Retiré.

NOTE HISTORIQUE : Pratiquement tous les Hommes d'Armes — chevaliers — de cette époque étaient des nobles. Les unités à pied, spécialement les archers de n'importe quel type, venaient de classes bien plus basses et les chevaliers traitaient les archers avec le plus grand mépris (tuer à distance n'était pas « bien »). Les chevaliers ne ressentaient absolument aucun scrupule à chevaucher à travers la masse de leurs propres archers ou arbalétriers — comme cela se passa par exemple à Créçy — et, si nécessaire, à les écraser.

Les leaders s'empilent librement avec n'importe quelle unité. Les bannières n'ont aucun effets sur l'empilement.

9.0 TIRS

9.1 Unités de Tir

Les archers, arbalétriers, Genitors et les frondeurs espagnols peuvent tirer sur des unités ennemies. La portée de chaque type de projectile, listée sur la Table des DRM de Tir [Fire DRM Table], est le nombre maximum d'hexagones jusqu'auquel l'unité peut tirer. Comptez l'hexagone de la cible, mais pas celui de l'unité qui tire. Les unités de Tir à Distance peuvent tirer par leurs côtés d'hexagone Frontaux et de Flanc (6.0), bien que lors d'un Tir de Réaction celui-ci soit limité aux hexagones Frontaux.

NOTE HISTORIQUE : Jim Bradbury, auteur de l'excellente étude sur l'" Archer Médiéval" établit que le terme "Arc Long" ne s'appliquait pas à un type différent de couple arc-flèche, mais à un arc qui était simplement plus long (grand) que ce qui s'appelait un arc court. Il fonctionnait de la même manière (les arcs des tribus des steppes asiatiques étaient des arcs courts, mais ils étaient construits quelque peu différemment par rapport aux arcs européens). Quand exactement un arc court devint un arc long reste une question ouverte. Il est plus probable que, à l'époque de ce jeu, tous les arcs des armées en question étaient des "arcs longs".

9.2 Quand les unités peuvent-elles tirer ?

Les unités de Tir à Distance montées peuvent tirer avant, pendant, ou après le mouvement, mais si un tel tir déclenche une Contre-charge, le tir a lieu après que les unités montées aient terminé leur mouvement. L'Infanterie de Tir à Distance ne peut tirer qu'après avoir bougé.

Il existe trois opportunités pour tirer des projectiles, chacune dépendant du type de l'unité : Tir Actif [Active Fire], Tir de Réplique [Return Fire] et Tir de Réaction [Reaction Fire].

Les archers, les Genitors et les frondeurs peuvent effectuer :

- **Tir Actif :** Quand ils sont activés. Une unité peut tirer une seule fois quand son Command est activé.
- **Tir de Réplique :** Quand ils se font tirer dessus par une unité ennemie de Tir à Distance, si cette dernière est à portée. Le Tir de Réplique et le Tir Actif sont résolus simultanément, avant que les résultats ne soient appliqués. Une unité de Tir ne peut pas répliquer si on lui tire dessus depuis un hexagone arrière.
- **Tir de Réaction :** Quand une unité ennemie bouge (dépense des points de mouvement) ou Charge (ou Contre-charge) dans ses hexagones de ZOC/Frontaux. Cela s'applique à chaque unité ennemie qui agit ainsi, à l'exception des unités qui effectuent une Attaque Continue (12.7). Une Attaque Continue ne déclenche pas de Tir de Réaction.

Les unités d'arbalétriers peuvent effectuer :

- **Tir Actif :** Quand elles sont activées. Une unité peut tirer une seule fois quand son Command est activé.
- **Tir de Réaction :** Quand une unité ennemie bouge (dépense des points de mouvement) ou Charge (ou Contre-charge) dans ses hexagones de ZOC/Frontaux. Cela s'applique à chaque unité ennemie qui agit ainsi lors d'une activation donnée. Ni une Attaque Continue ni une Contre-charge

(11.5) ne déclenchent de Tir de Réaction de la part des arbalétriers.

Les arbalétriers ne peuvent pas effectuer de Tir de Réplique.

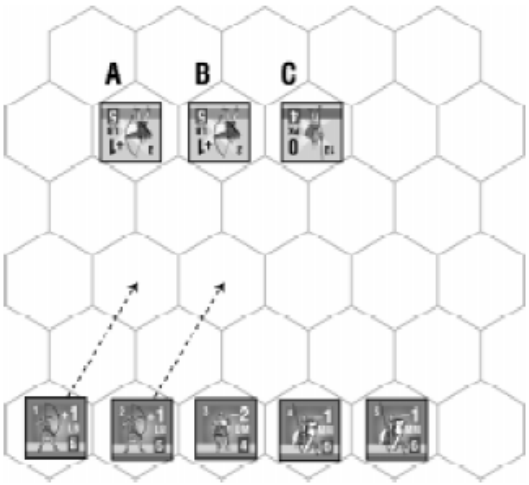
NOTE DE JEU : Les Hobelars ne figurent pas dans cette liste car ils ont l'un des types d'arme listés. Et comme il semble que leur capacité à répliquer aux tirs d'arbalètes soit (relativement) efficace, cela a un effet majeur sur les tactiques employées.

NOTE HISTORIQUE : La cadence de tir des arcs longs était bien plus grande que celle des arbalètes, de 3 à 7 fois plus, selon les sources. Les règles ci-dessus reflètent cette différence.

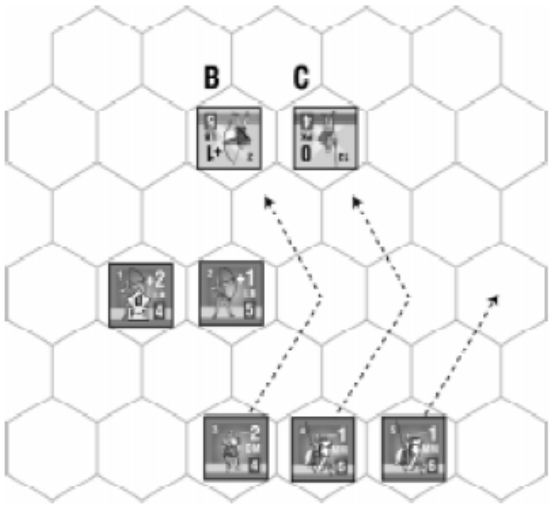
Notez que parallèlement, la cadence de tir des arcs courts des tribus des steppes asiatiques était encore plus élevée que les arcs longs européens.

Chaque unité tire individuellement, et chaque unité ne peut tirer que sur une seule cible (à portée et dans la Ligne de Vue — voir plus bas) à la fois. Les unités inactives qui effectuent un Tir de Réaction ou de Réplique peuvent le faire contre chaque unité ennemie qui devient "éligible," comme il est décrit plus haut (exception : arbalètes).

NOTE DE CONCEPTION : Ces mécanismes représentent l'utilisation défensive qui était bien plus efficace que l'utilisation en attaque.



EXEMPLE DETAILLE : Le joueur anglais a activé le Command qui contient les cinq unités ci-dessus — elles sont toutes commandées. Tout d'abord, il ne déplace que ses deux unités d'archers qu'il fait tirer une fois qu'elles ont bougé. Elles tirent toutes les deux contre la même unité d'archers écossais (A). A une distance de deux hexagones, elles reçoivent chacune un DRM de +1 — il n'y a pas d'autre DRM applicable. La cible est "à pied" et est en statut Normal (non Désorganisée). Le premier jet de dé modifié de l'unité d'archers n°1 est un 5 entraînant un résultat "Désorganisé". Avant que les archers anglais n°2 ne tirent, les archers écossais effectuent un Tir de Réplique et obtiennent un score modifié de 7 qui rend l'unité d'archers anglais Désorganisée. Maintenant, la seconde unité anglaise d'archers tire et utilise la colonne Cible Désorganisée sur la Table des Tirs [Fire Table]. Elle jette un 6 qui oblige les archers écossais à être Retirés. Avant que le joueur écossais ne retire l'unité, il effectue un Tir de Réplique (avec un DRM de –1 parce qu'elle est Désorganisée) et obtient un jet modifié de 4 = Aucun effet.



SUITE DE L'EXEMPLE : Pour continuer l'exemple précédent, le joueur anglais accomplit le mouvement des autres unités du Command activé. Quand il amène les Hommes d'Armes à pied au contact de l'unité d'archers écossais, il déclenche un Tir de Réaction. Le joueur écossais jette un 6 qui Désorganise les Hommes d'Armes à pied. Les deux unités d'Hommes d'Armes montés avancent — l'un se retrouvant adjacent à l'unité de piquiers écossais alors que l'autre reste à l'écart et se prépare à charger. La portion de Mouvement/Tir de l'activation est alors terminée. Consultez l'exemple suivant de la page 9 concernant la Phase de Choc.

9.3 Résolution des tirs

Pour tirer, mesurez la distance et consultez la Table de Distance de Tir [Fire Range Chart]. Cette table donne les DRM applicables selon le statut et la distance. *Exemple: Des archers tirant à une distance de 1 hexagone reçoivent un DRM de +2.*

Jetez ensuite un dé, en distinguant si la cible est montée ou à pied, Désorganisée ou en statut Normal, et en consultant la section appropriée de la table. La Table de Tir [Fire Table] liste toutes les circonstances qui fournissent des ajouts ou des retraits (DRM) au score du dé.

Comparez le jet de dé modifié à la Table de Tir pour en obtenir le résultat décrit en 12.0.

Si une cible se fait tirer dessus par plus d'une unité, les résultats s'appliquent pour chaque unité qui tire au moment où cela se produit, et sont cumulatifs.

EXEMPLE : Une unité est la cible de 3 unités. Le premier résultat est une Désorganisation. Le deuxième résultat utilise la partie Désorganisé de la Table de Tir et entraîne une Retraite. La cible doit retraiter et la 3ème unité ne peut tirer que si la cible est encore à sa portée.

Angle de tir : Les tirs visant des unités montées à travers les côtés d'hexagones de Flanc de ces dernières bénéficient d'un DRM de +1. Cela reflète le tir (souvent) plus efficace contre les flancs non protégés des chevaux.

9.4 Ligne de Vue (LOS)

Une unité doit pouvoir voir sa cible pour lui tirer dessus. Pour cela, le joueur doit pouvoir tracer une LOS non bloquée depuis le centre de l'hexagone qui tire jusqu'au centre de l'hexagone cible. La LOS est bloquée :

- par des hexagones de bois, de ville, de château, de construction et de village. Vous pouvez tirer dans ces hexagones mais pas à travers.
- si un hexagone intermédiaire est plus haut — plus élevé — que l'hexagone du tireur ou de la cible.
- Les arbalétriers ne peuvent pas tirer à travers d'autres unités. Toutes les autres unités de Tir à Distance le peuvent (elles tirent par dessus).

CLARIFICATION : Si un hexagone contient du terrain qui bloque la LOS — alors l'hexagone *entier* est considéré comme du terrain bloquant — pas seulement le symbole imprimé qui se trouve dans l'hexagone.

LOS ET COTES D'HEXAGONE : Une LOS peut être tracée le long d'un côté d'hexagone si seulement un seul des hexagones tangents à ce côté d'hexagone contient du terrain bloquant.

10.0 CHOC

NOTE DE CONCEPTION : le système des armes, des armures et du moral est représenté par la combinaison de la Matrice de Système d'Armes et du DRM défensive de l'unité.

10.1 Phase de Choc

Lors de la Phase de Choc, toutes les unités activées listées comme (possibles) Attaquantes dans la Matrice de Système d'Armes [Weapon System Matrix] peuvent effectuer une Attaque de Choc contre certaines/toutes les unités ennemies qui se trouvent dans leurs hexagones frontaux. Les unités qui n'y sont pas listées ne peuvent jamais faire d'Attaque de Choc (ou de Charge). Néanmoins, elles se défendent.

10.2 Retraite Avant le Choc

Toutes les unités montées (qui ne sont pas Désorganisées) peuvent Retraiter Avant le Choc quand elles sont attaquées (uniquement) par des unités à pied. Pour cela, elles s'éloignent d'un hexagone de l'unité attaquante. Elles ne peuvent pas entrer dans une ZOC ennemie ou un hexagone occupé, mais elles peuvent changer d'orientation à volonté. Une unité de MAA Montés qui Retraite Avant le Choc devient Désorganisée à la fin de la Retraite. L'attaquant peut avancer dans l'hexagone ainsi libéré si il le désire, mais ne peut plus effectuer d'autre Attaque de Choc.

Une unité qui avance après qu'une unité ait effectué une Retraite Avant le Choc ne déclenche pas de Tir de Réaction.

10.3 Résolution de l'Attaque de Choc

NOTE DE CONCEPTION : La résolution de l'Attaque de Choc emploie un mécanisme quelque peu différent de la plupart des jeux de ce genre. Le Choc est résolu contre chaque unité en défense, individuellement, quel que soit le nombre d'unités en attaque et en défense.

Faire une Attaque de Choc est volontaire, mais si une unité attaque, elle doit le faire contre toutes les unités ennemies qui se trouvent dans ses hexagones Frontaux. Elle n'a pas à attaquer les unités ennemies qui sont attaquées par une autre unité amie.

Les Attaques de Choc s'effectuent dans l'ordre désiré par le joueur actif. Toutes les Attaques de Choc doivent être pré-désignées avant que la première ne soit résolue. A l'exception d'une Attaque Continue (cf. Résultats du Combat) une unité en défense ne peut être attaquée qu'une seule fois par Phase de Choc.

Pour résoudre le Choc, jetez le dé pour chaque unité en défense, appliquez les DRM (cf. plus bas) et

consultez les tables de Choc [Shock Combat]. Utilisez la Table de Charge [Charge Table] si une ou plusieurs des unités attaquantes effectuent une Charge; utilisez la Table de Choc Sans Charge [Shock-No Charge Table] pour toutes les autres attaques. Regardez dans la colonne correspondant au statut de l'unité en défense (Normal ou Désorganisé) pour voir ce qu'il se passe.

COMBATS A PLUSIEURS UNITES : Si une seule unité attaque plus d'une unité, les "batailles multiples" sont résolues individuellement, chacune d'elles ayant ses propres DRM. Chaque bataille est considérée comme ayant lieu simultanément et les résultats sont appliqués à tous les participants à la fin, cumulativement. Notez que cela est différent du Tir à Distance (9.3) qui est plus séquentiel.

EXEMPLE 1: Si 1 unité attaque 2 unités, l'attaquant jettera deux fois le dé, chacun avec un DRM de –1 DRM, et sera susceptible de subir des résultats adverses cumulatifs.

EXEMPLE 2 : Une unité de Cavalerie lourde (HC) Charge deux LC. Lors de la résolution séparée de chaque défense, la HC obtient une Attaque Continue contre la première, mais est Désorganisée dans le second combat. La HC doit alors effectuer l'Attaque Continue, mais Désorganisée.

10.4 DRM de Choc

Appliquez les DRM décrits ci-dessous selon les situations suivantes.

1. Avantage de Forces
2. Avantage de Position
3. DRM défensif du défenseur
4. Charge de Cavalerie
5. Présence d'un leader
6. Matrice de Système d'Armes
7. Statut de l'Attaquant (Désorganisé)
8. Défenseur Retiré
9. Formations défensives

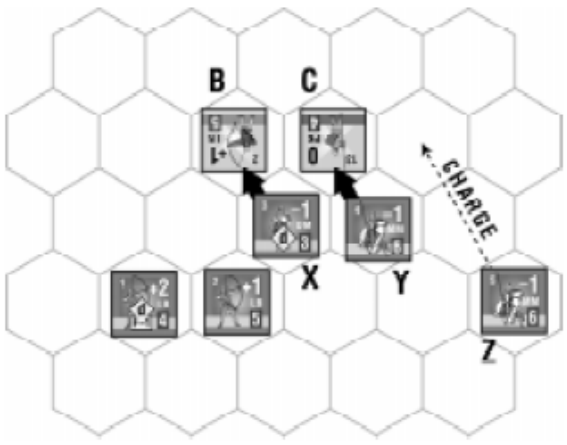
1. Avantage de Forces : Le joueur ayant le plus grand nombre d'unités reçoit comme DRM la différence de nombre entre ces unités.

EXEMPLE : Une unité d'Hommes d'Armes attaque deux unités de Tir à Distance. Il y a donc un DRM de (dés-)Avantage de Forces de –1 appliqué aux deux jets de résolution du Choc.

2. Avantage de Position : Il y en a 2 types :

A. ANGLE D'ATTAQUE : Cela reflète l'avantage d'attaquer autrement que (seulement) de front :

- Si lors d'un Choc/d'une Charge des unités attaquantes le font à travers le Flanc du défenseur, il y a un DRM de +2.
- Si lors d'un Choc/d'une Charge des unités attaquantes le font à travers l'Arrière du défenseur, il y a un DRM de +3.
- Si les attaquants attaquent par toute combinaison Frontal + Flanc, Frontal + Arrière, Flanc + Arrière, il y a un DRM de +4 (non cumulatif avec les deux autres DRM précédents).



SUITE DE L'EXEMPLE : Le joueur anglais mène maintenant les combats de Choc. L'unité X attaquera l'unité B, pendant que les unités Y et Z attaqueront l'unité C. Les DRM applicables pour la première attaque sont : +1 pour le DRM de Choc de l'unité en défense, +2 donné par la Matrice de Système d'Armes (Hommes d'Armes à pied attaquant des arbalétriers), et –2 parce que l'attaquant est Désorganisé. Un jet de dé de 2, modifié en un 3 produit un résultat de "Attaquant Désorganisé". Mais comme l'attaquant est déjà Désorganisé, le résultat est ignoré.

La seconde Attaque de Choc (Y&Z contre C) inclut une Charge. Le joueur anglais doit d'abord effectuer un jet de dé de Refus de Charge. Un jet de 4 résulte en une Charge réussie, et l'unité montée est placée contre l'unité cible (et réorientée d'un angle d'hexagone afin de faire face à l'unité de Piquiers). La Charge donne un DRM de +1 (normalement +2, mais il est réduit car l'unité a bougé) et implique que l'Attaque de Choc soit résolue sur la Table de Charge. Les autres modificateurs incluent un +1 pour l'Avantage de Forces, un +0 selon la Matrice de Système d'Armes, et un +4 pour l'Avantage de Position (Frontal + Flanc). Un jet de dé de 6 modifié en 12 produit le résultat "Défenseur Désorganisé, Retraite d'1 hexagone, Attaque Continue". L'unité de Piquiers écossais est retournée sur son verso et recule d'un hexagone. L'une des unités d'Hommes d'Armes montés *doit* avancer dans l'hexagone vacant du défenseur et mener une Attaque Continue.

B. TERRAIN : Consultez les règles spécifiques à chaque bataille pour connaître l'effet du terrain sur le combat. Si plus d'une unité sont attaquées, et parce que l'attaquant jette le dé séparément pour chaque défenseur, l'attaquant applique le terrain dans lequel se trouve l'unité concernée lors de chaque résolution. Si il y a deux attaquants contre un seul défenseur et que chaque attaquant devrait générer un DRM de terrain différent *(exemple : une unité attaque à travers une rivière ou une pente et l'autre attaque en terrain clair)*, alors le DRM de terrain le plus favorable au défenseur est utilisé.

C. AVANTAGE DE LA HAUTEUR : L'attaquant souffre d'un DRM de –1 si toutes les unités attaquantes se trouvent à un niveau inférieur à celui de l'unité en défense.

3. DRM Défensif de Choc : Le DRM de Choc individuel de l'unité en défense — pas de l'unité attaquante — est ajouté (ou soustrait).

EXEMPLE : Des Hommes d'Armes attaquent une unité de Tir à Distance ayant un DRM de Défense de +1. Ajoutez un au dé de Choc.

4. Charge : Si une unité de MAA Montés réussit à Charger (11.0), ajoutez deux (+2) au dé de résolution du Choc. Cependant, si l'unité avait bougé pendant son Activation, le DRM passe à +1.

5. Présence d'un leader : Si un leader est empilé avec une unité de MAA Montés qui Charge, il y a un DRM de +1.

6. Matrice de Système d'Armes : L'attaquant utilise la Matrice de Système d'Armes en comparant le type de son unité attaquante à celui du défenseur. La matrice fournit le DRM approprié. Si un attaquant attaque avec deux unités, chacune de type différent, on prend en compte le DRM le plus avantageux pour l'attaquant.

EXEMPLE : Une infanterie armée de haches qui attaque une unité d'Hommes d'Armes à pied bénéficie d'un DRM de +2. Cependant, si une unité d'Hommes d'Armes à pied attaque une unité de Haches, elle subit un DRM de -1.

7. Attaquant Désorganisé : Si un ou plusieurs des attaquants est Désorganisé, il y a un DRM de –2 (le statut Désorganisé du défenseur est pris en compte dans les tables).

8. Défenseur Retiré : Si le défenseur est Retiré, ajoutez deux (+2) au dé de l'attaquant.

9. Formations défensives : Les unités qui se défendent en utilisant un Mur de Boucliers ou un Schiltron entraînent un DRM négatif; consultez les règles spécifiques concernant ces points.

Tous ces DRM sont cumulatifs; les DRM "+" favorisent l'attaquant; les "-" favorisent le défenseur.

10.5 Avance Après Choc

Si un défenseur évacue un hexagone suite à un résultat de la Table de Choc ou de Charge, l'attaquant *doit* avancer l'une de ses unités attaquantes dans cet hexagone, par hexagone évacué. L'unité ayant le meilleur DRM Défensif avance. En cas d'égalité, c'est au choix du joueur possédant les unités concernées. L'unité qui avance peut changer son orientation, comme il le désire, après une telle avance.

ATTAQUES MULTI-UNITES : L'avance est effectuée une fois que l'unité victorieuse a terminé toutes ses attaques, et elle n'avance que si elle n'a pas été Désorganisée suite à ces attaques. Si deux défenseurs ou plus ont retraité, l'unité victorieuse peut choisir dans quel hexagone avancer.

11.0 CHARGE

NOTE DE CONCEPTION : Ce sont les règles que vous pourriez considérer comme étant complexes. Elles résultent du nombre et de la variété des possibilités inhérentes aux charges de cavalerie. Cela peut vous aider de considérer, et de traiter, simplement la Charge comme un autre modificateur au jet dé de Choc.

11.1 La Charge en général

Pour qu'une unité de MAA Montés soit réellement efficace, elle doit Charger. La Charge n'est pas un Mouvement; elle fait partie du Combat/Choc. Une unité de MAA Montés qui commence adjacente à une unité ennemie peut l'attaquer en Choc, mais sans Charger. Une unité de MAA Montés Désorganisée ne peut pas Charger; elle peut faire une Attaque de Choc sans Charger.

11.2 Bénéfices de la Charge

Une unité de MAA Montés reçoit un DRM de +2 quand elle résout le combat, et l'attaque est résolue sur la Table de Charge (pas sur la table de Choc). Néanmoins si l'unité a bougé pendant son Activation, le DRM n'est que de +1.

11.3 Procédure de la Charge

Pour Charger, une unité de MAA Montés doit commencer la Phase de Combat de son Activation — pas celle du Mouvement — soit à deux soit à trois hexagones de distance de l'unité(s) désignée(s) comme cible(s) et doit avoir une LOS jusqu'à l'hexagone cible. Une même unité peut être la cible de plusieurs unités qui Chargent (si vous sentez que cela peut être utile à votre cause). Toutes les Charges sont

désignées en les indiquant avec des marqueurs de Charge, avant de commencer à les résoudre. Les Charges sont résolues lors de la résolution de chaque combat en déplaçant l'unité qui Charge de manière adjacente à la cible. Quand elle est ainsi déplacée, la MAA qui Charge peut changer son orientation d'un seul angle d'hexagone pendant tout son mouvement.

NOTE DE JEU : Si, pour une quelconque raison, la cible n'est plus présente (autre combat) quand le moment est venu de résoudre la Charge, celle-ci n'a pas lieu et personne n'est bougé.

Le chemin de Charge le long duquel l'unité est bougée ne doit pas inclure de ZOC ennemie ou de terrain (comme les fossés à Courtrai) qui interdise une Charge. Si le terrain annule la capacité de Charge, l'unité ne peut pas Charger.

NOTE DE JEU : Parce que la Charge ne fait pas partie du Mouvement, une unité de MAA Montés peut donc utiliser tout son potentiel de mouvement (mais voir 11.2), puis encore "bouger" un peu plus quand elle Charge. Notez également que la Charge peut déclencher un Tir de Réaction (9.2).

11.4 Refus de Charge

Les chevaux, même les plus entraînés et les plus grands de l'époque médiévale, n'aiment pas "charger" une ligne d'infanterie lourdement défendue (montrant ainsi plus de sens commun que leurs cavaliers). Pour refléter cela, quand une unité de MAA Montés charge dans l'hexagone Frontal d'une unité de MAA à pied (mais pas Désarçonnés) ou de Piquiers (mais pas d'infanterie armée de haches), le joueur qui Charge jette le dé une fois que l'unité a été déplacée au contact de la cible pendant le combat de Charge.

- Si le DR est entre 0 et 4, l'unité attaquante réussit sa charge
- Si le DR est entre 5 et 9, la Charge est émoussée par le refus des chevaux à s'approcher, et l'unité doit attaquer en Choc sans le bénéfice du DRM de Charge et doit utiliser la partie Choc de la Table de Résolution. De plus, si il y a plusieurs unités en défense concernées par la Charge et que l'unité de MAA Montés refuse d'en Charger une, ce refus s'applique à toutes les cibles de la Charge.

NOTE DE JEU : Le DR de Refus de Charge peut être affecté par les formations défensives, comme les Murs de Boucliers ou le Schiltron, et le terrain, comme les haies.

NOTE DE CONCEPTION : L'infanterie armée de piques produit un Refus alors que celle qui est armée de haches non, car cette formation est spécifiquement conçue pour cela. L'Infanterie armée de haches est orientée par nature vers l'attaque et n'est pas très adaptée pour la défense.

11.5 Contre-charge

La Contre-charge est la capacité des MAA Montés à annuler l'inertie d'une attaque ennemie ou l'impact de ses projectiles, en lançant sa propre Charge. La Contre-charge est une réaction défensive, uniquement accessible au joueur en défense. Seules les MAA Montés (commandés ou non) peuvent tenter de Contre-charger.

Les MAA Montés qui ne sont pas Désorganisés ou dans une ZOC ennemie (autre que l'attaquant spécifique) peuvent Contre-charger :

- quand on leur tire dessus, ou
- quand elles subissent une attaque de Choc/Charge, de Front ou de Flanc.

Quand la tentative de Contre-charge est faite à cause d'un Tir, elle est effectuée après que le Tir soit résolu.

Une unité de MAA Montés, en défense, peut changer son orientation une fois par Activation (après avoir *réussi* le jet de dé de tentative de Contre-charge) afin d'effectuer la Contre-charge (sauf si elle est attaquée de l'Arrière).

Chaque unité de MAA Montés est limitée à une seule Contre-charge réussie par Activation ennemie.

11.6 Contre-charge réussie

Pour tenter une Contre-charge, le défenseur jette un dé :

- ajoutez/soustrayez le DRM de défense de l'unité qui Contre-charge;
- si il est attaqué de Flanc, ajoutez un (+1) au jet de dé.

Si le DR ajusté est entre 0 et 4, l'unité a réussi sa Contre-charge.

- Si il Contre-charge une unité de MAA Montés attaquante, il annule le DRM de Charge de +2 (ou de +1) (mais vous utilisez quand même la partie Charge de la table). Tous les autres DRM de Choc sont appliqués. L'attaquant initial est toujours l'attaquant, et aucune unité n'est bougée.

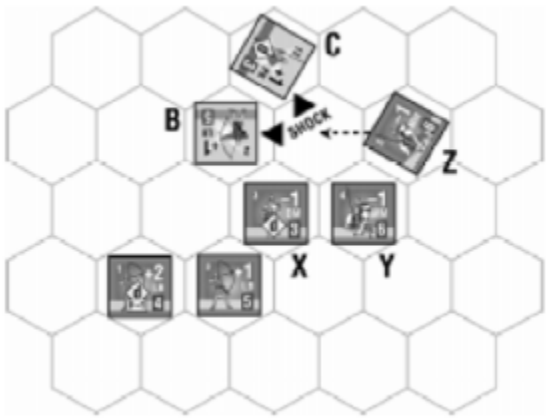
- Si il Contre-charge toute autre unité, la MAA initialement en défense (qui Contre-charge) est maintenant l'attaquante (même si ce n'est pas son tour), et cette attaque est immédiatement résolue comme une Charge (avec un DRM de +2). L'unité initialement en défense est alors l'attaquante et, si la nouvelle cible n'est pas adjacente (unité de Tir), l'unité qui Contre-charge doit être déplacée de manière adjacente à l'unité ennemie ainsi chargée. Si, pour quelque raison que ce soit, elle ne peut

ainsi être bougée, il n'y a pas de Contre-charge.

Une Contre-charge contre des unités de MAA à pied se résout (avec un DRM de +2) comme si c'était une Charge normale.

Si l'unité qui Contre-charge doit être attaquée par une autre unité et que cela n'a pas encore été résolu, le combat doit être résolu avant la Contre-charge. Dans les autres cas, la Contre-charge est immédiatement résolue. Bien que ce ne soit pas considéré comme un mouvement (c'est une réaction aux efforts d'une activation ennemie) l'unité qui Contre-charge ne peut excéder son potentiel de mouvement imprimé; elle peut aller aussi loin que nécessaire.

Si une unité de MAA Montés est Désorganisée par un Tir alors qu'elle Contre-chargeait, elle peut toujours tenter de Contre-charger. Cependant, comme les unités Désorganisées ne peuvent pas Charger, une telle Contre-charge est résolue comme une Attaque de Choc normale.



SUITE DE L'EXEMPLE : L'unité de Piquiers écossais a retraité d'un hexagone et est devenue Désorganisée. L'une des unités de MAA Montés doit avancer (sans changer d'orientation [12.7]) et effectue une "Attaque Continue". Le joueur anglais choisit l'unité Z qui doit faire une Attaque de Choc contre toutes les unités qui se trouvent dans sa ZOC — les unités ennemies d'archers et de Piquiers Désorganisés. Notez que l'unité d'archers ennemie ne peut effectuer de Tir de Réaction contre une Attaque Continue. Cette Attaque de Choc doit être résolue en deux attaques séparées (mais simultanées).

CONTRE LES ARCHERS : Les DRM applicables sont –1 pour l'Avantage de Forces (l'unité de MAA Montés attaque deux unités), +1 pour le DRM défensif des archers, +2 pour une Attaque de Choc contre le Flanc du défenseur, et +3 selon la Matrice de Système d'Armes. Un jet de dé de 3 modifié en 8 donne un résultat "Défenseur Désorganisé, retraite d'1 hexagone ".

CONTRE LES PIQUIERS : Les DRM applicables sont –1 pour l'Avantage de Forces, et +1 de DRM défensif. Le défenseur est Désorganisé donc c'est la colonne Désorganisée qui est utilisée. Un jet de dé de 6 donne un résultat "Défenseur Retiré". L'unité de Piquiers est enlevée et placée aussi prés que possible de sa bannière.

Puisque les deux unités en défense ont évacué leur hexagone, l'unité d'Hommes d'Armes montés doit avancer dans l'un d'eux (au choix de l'attaquant).

11.7 Echec de la Contre-charge

Si le jet de dé est entre 5 et 9, la tentative de Contre-charge échoue et le joueur attaquant continue comme si rien ne s'était passé.

12.0 RESULTAT DES COMBATS

Consultez les tables de Résultats de Tir, de Choc et de Charge tout en lisant cette section.

12.1 Tables de résultats des combats

Les MAA Montés qui Chargent utilisent la Table de Charge. Toutes les autres Attaques de Choc utilisent la Table de Choc. Les résultats de Choc et de Charge dépendent selon que l'unité qui se défend est en statut Normal ou Désorganisé. Les résultats de Tirs dépendent également selon que la cible et montée ou non (à pied).

NOTE DE JEU : Rappelez vous, le Choc est résolu séparément pour chaque unité en défense, individuellement.

12.2 Désorganisé [Disordered]

Quand une unité est Désorganisée, retournez le pion du côté "Désorganisé". Les effets de la Désorganisation sont :

- –1 au potentiel de mouvement (comme cela est indiqué sur le pion)
- Un facteur de Choc réduit (comme cela est indiqué sur le pion).
- Les unités Désorganisées qui effectuent un tir soustraient un (–1) à ce DR (comme cela est indiqué sur le pion).
- Les unités Désorganisées qui Attaquent en Choc subissent un DRM de –2.
- Les unités Désorganisées ne peuvent ni Charger ni Contre-charger (mais voir 11.6).

Une Désorganisation supplémentaire n'a aucun effet sur une unité déjà Désorganisée.

12.3 Retraite [Retreat]
Une unité qui doit Retraiter s'éloigne d'un hexagone de l'unité qui lui a infligé ce résultat. Elle ne peut pas s'empiler, et ne peut pas aller dans un hexagone occupé par l'ennemi. Elle peut bouger dans une ZOC ennemie (cela ne déclenche pas de Tir de Réaction), et peut se réorienter. Si sa Retraite est bloquée par une unité d'infanterie de Tir à Distance amie, elle peut Retraiter à travers cette unité dans un autre hexagone. Si elle fait cela, l'unité de Tir est Désorganisée; si elle était déjà Désorganisée, elle est Retirée. Le chemin de Retraite est déterminé par le joueur qui contrôle l'unité. Si elle ne peut pas Retraiter, elle est éliminée.

12.4 Retrait [Retire]
Prenez l'unité et placez la le plus prés possible de sa bannière (utilisez un marqueur "Retiré [Retired]" pour indiquer un tel statut), sauf si cette unité est totalement encerclée par des unités ennemies, des ZOC ennemies, et/ou du terrain interdit. Dans ce cas, l'unité qui se Retire est éliminée.

Les unités Retirées ont un potentiel de mouvement de 1 hexagone par activation, et ne peuvent aller qu'en direction de leur bannière. Si une unité Retirée est attaquée, traitez la comme Désorganisée et ajoutez deux (+2) au jet de dé de la résolution du Choc. Tout résultat de combat négatif subi par une unité Retirée — Retraite, Désorganisation, autre — élimine cette unité.

NOTE DE JEU : Les unités Retirées sont activées comme les autres unités de leur Command.

12.5 Désarçonné [Unhorsed]
Remplacez l'unité de MAA Montés par une unité de MAA Désarçonnée en statut Désorganisé. Les unités Désarçonnées sont toutes les mêmes en ce qui concerne leurs caractéristiques. Une fois Désarçonnée, une unité le demeure pour le reste de la bataille. Vous pouvez rallier l'unité Désarçonnée pour qu'elle ne soit plus Désorganisée, selon les règles du Ralliement ci-dessous.

NOTE DE CONCEPTION : Le statut Désarçonné est un résultat de combat involontaire et négatif, et implique une grande perte dans le fonctionnement militaire. Cela est très différent de l'utilisation intentionnelle d'Hommes d'Armes à pied, comme le reflètent leurs DRM sur la Matrice de Choc.

12.6 Eliminé [Eliminated]
L'unité n'est plus effective en tant que force combattante et est mise hors de combat. Enlevez la du plateau de jeu.

12.7 Attaque continue [Continued Attack]
Quand ce résultat est obtenu, l'une des unités attaquantes *doit* avancer d'un hexagone, sans changer d'orientation, et Attaquer en Choc (pas de Charge) toute unité présente dans sa ZOC. Si l'attaquant avait deux unités participantes ou plus, pas plus d'une ne peut avancer (prenez celle ayant le meilleur DRM de Choc et si possible une unité d'Hommes d'Armes Montés). Résolvez l'Attaque Continue selon les règles standards du Choc. Le joueur inactif ne peut pas effectuer de Tir de Réaction ni de Contre-charge contre l'unité qui accomplit son Attaque Continue. Si l'unité attaquante obtient à nouveau un résultat d'Attaque Continue, elle *doit* avancer et attaquer encore une fois (si cela est possible) — il n'y a pas de limite au nombre de fois où elle peut faire cela.

13.0 RALLIEMENT DES UNITES

13.1 Ralliement
DESORGANISE : Les unités Désorganisées peuvent sortir de ce statut en passant la totalité de leur activation à ne rien faire. Si elles ne sont pas adjacentes à une unité ennemie, et qu'elles ne font rien, retournez leur pion du côté normal.

RETIRE : Les unités Retirées qui sont jusqu'à un hexagone de leur bannière peuvent être ralliées si cette bannière est activée; voir plus bas. Une fois activée, ôtez le marqueur Retiré et assurez vous que l'unité est en statut Désorganisé.

Des unités *ne peuvent pas* se Rallier si elles sont adjacentes à une unité ennemie. Des unités *peuvent* se Rallier si elles sont à portée d'une unité de Tir ennemie ou Non Commandée.

13.2 Bannières
La bannière des différents leaders servait de point de ralliement aux unités. Toute unité qui est Retirée et qui se trouve jusqu'à un hexagone de sa bannière, sans être adjacente à une unité ennemie quand la bannière est activée voit son statut changer de Retirée à Désorganisée.

Les bannières ne peuvent être activées que lors d'une activation non Continuée/non Saisie; elles ne peuvent pas être activées sur un jet de dé. Les bannières sont activées par Command. Si une armée ne possède qu'une seule bannière, ce Command est celui de toute l'armée. Quand une bannière est activée, la seule chose qui puisse se produire est le Ralliement.

Les bannières ne peuvent jamais être déplacées. Si une unité ennemie entre dans l'hexagone d'une bannière, celle-ci est définitivement éliminée, et toutes ses unités qui sont Retirées, ou qui deviennent Retirées,

sont éliminées.

NOTE DE JEU : Activer une bannière permet aux unités de se Rallier, pas de bouger. Si vous voulez déplacer une unité Retirée, elle est activée comme les autres unités de son Command.

14.0 UNITES SPECIALES ET TACTIQUES

14.1 Mur de Boucliers [Shield Wall]

Bien souvent, le plan défensif était basé sur le fait d'avoir son infanterie maintenant ses positions fermement, sans bouger. Pour l'aider, sur ordre spécifique de leurs chefs, l'infanterie pouvait former un Mur de Boucliers, créant un front solide de boucliers et de piques contre la cavalerie adverse.

Les seules unités pouvant être éligibles pour former le Mur de Boucliers sont les infanteries de Piquiers et les MAA à pied. Leur leader peut, au début du jeu (pendant le déploiement) ou bien lors d'une activation (et avant de faire quoi que ce soit d'autre), ordonner à ces unités qui sont dans son Command de former (ou de sortir d') un Mur de Boucliers. Placez un marqueur Mur de Boucliers sur chaque unité (éligible) de son Command pour indiquer cette manœuvre. Les effets du Mur de Boucliers sont :

- L'unité ne peut pas bouger, et ne peut pas faire d'Attaque de Choc.
- Elle ne peut changer d'orientation que d'un seul angle d'hexagone par activation.
- Elle bénéficie d'un DRM de –1 quand elle est attaqué par Choc ou par Tir à travers un côté d'hexagone frontal.
- Les unités montées ne peuvent pas Charger à travers un côté d'hexagone Frontal d'une unité avec un de Mur de Bouclier; elles peuvent l'attaquer en Choc normalement.
- Une unité Désorganisée ne peut pas former le Mur de Boucliers. Cependant, des unités en formation de Mur de Boucliers qui deviennent Désorganisées peuvent rester dans cette formation.
- Si une unité avec un Mur de Boucliers est obligée de bouger à cause d'une résultat de combat, elle perd le statut de Mur de Boucliers.

L'utilisation d'un Mur de Boucliers est limitée; consultez le détail des batailles. Si le scénario ne dit pas qu'une armée peut utiliser le Mur de Boucliers, c'est qu'elle ne le peut pas.

NOTE DE CONCEPTION : La version écossaise particulière du Mur de Boucliers, le Schiltron, se trouve dans les règles concernant les batailles avec des Ecossais.

NOTE HISTORIQUE : La plupart de la cavalerie de cette époque, ou d'une autre, refusait de charger dans un mur compact de soldats, spécialement un mur hérissé de piques. Ce phénomène se produisit et se répéta plusieurs fois avant que certaines armées ne réalisent la futilité de telles charges. Pour en arriver là cependant, les chevaliers montés ont dû abandonner des principes et préjugés sociaux profondément ancrés.

14.2 Hobelars

Hobelar est le terme de l'époque qui désignait des unités d'infanterie armées de projectiles qui utilisaient des chevaux pour se rendre rapidement au combat.

Ils ne se battaient ou ne tiraient jamais (comment ça jamais ? bon, disons presque jamais) à cheval; ils mettaient pied à terre pour se comporter comme de l'infanterie de Tir à Distance. Quand ils sont à cheval, ils sont traités comme des Hobelars (pas de possibilité de tir, pas de ZOC, pas d'Attaque de Choc); une fois à pied, ils sont traités comme n'importe quel type d'unité de combat ou de Tir.

Cela coûte 3 points de mouvement aux Hobelars pour monter ou descendre de cheval, qui sont dépensés à n'importe quel moment du déplacement. Ils peuvent le faire dans n'importe quel hexagone qui n'est pas adjacent à une unité ennemie ou à portée de Tir d'une unité ennemie. Ils ne peuvent pas tirer dans le même tour où ils montent (ou descendent) de cheval.

15.0 LEADERS

15.1 Commands

Chaque unité du jeu appartient à un Command, comme il a été précisé plus haut. Chaque Command est commandé par un leader. Les Command et leurs leaders sont identifiés par leur bande de couleur.

15.2 Portée de commandement

La portée de commandement est mesurée depuis le leader jusqu'à l'unité en terme de Points de Mouvement (pas en terme d'hexagones). La portée de commandement ne peut pas être tracée à travers du terrain interdit, des unités ennemies, ou des ZOC ennemies. La portée de commandement peut passer par des ZOC ennemies si l'hexagone est occupé par une unité amie. Les unités à portée de commandement de leur leader sont considérées comme étant "Commandées".

Important : Des unités qui devraient être hors de portée et qui sont adjacentes à une unité (de la même formation de bataille) qui elle est Commandée, sont considérées comme étant Commandées. Ceci peut s'enchaîner et mettre une ligne entière d'unités contiguës en statut Commandé.

EFFETS DU NON COMMANDEMENT : Les unités qui commencent leur activation en dehors de la portée de commandement de leur leader :

- ne peuvent pas venir se mettre adjacentes à une unité ennemie.
- ne peuvent pas bouger si elles sont dans une ZOC ennemie (5.2). Cela ne s'applique qu'aux unités à pied — les unités montées peuvent s'en aller.

15.3 DRM de résolution du Choc

Les MAA montés qui sont empilés avec leur leader gagnent un DRM de +1 lors de la résolution du Choc quand de telles unités Chargent (ou réussissent à Contre-charger), et seulement à ce moment là.

15.4 Perte de leader

Les leaders peuvent être tués (en terme de jeu, cela englobe la capture et les autres évènements pas aussi graves).

Suite à un Tir : Chaque fois qu'un DR modifié de Tir est de 9 ou plus, et qu'il y a un leader dans l'hexagone cible, jetez le dé. Si le DR est un '8' ou un '9', le leader est tué. Sinon, il n'y a aucun effet.

Suite à un Choc ou une Charge : Chaque fois qu'un leader est empilé avec une unité qui subit un résultat Désorganisé, Retiré ou Eliminé, jetez le dé pour le leader en y soustrayant son Facteur d'Activation. Si le DR ainsi ajusté est de 3 ou plus, ce leader a été "tué". Si il survit mais que l'unité de combat ne survit pas, placez le avec la plus proche unité de son Command. Si il est cerné — par des unités et/ou ZOC ennemies — il est capturé, aucun jet de dé n'étant nécessaire.

15.5 Capture de leader

Si une unité ennemie entre dans un hexagone ne contenant qu'un leader(s), placez le avec la plus proche unité de son Command (ou toute autre unité amie si il n'y a plus aucune unité de son Command). Si il est cerné — par des unités et/ou ZOC ennemies — il est capturé, aucun jet de dé n'étant nécessaire.

15.6 Remplacement des leaders

Quand un leader est tué ou capturé, placez un leader de remplacement avec une unité qui est sur le champ de bataille au début de l'activation suivante. Les leaders morts (nommés) comptent pour la victoire. Les leaders de remplacement peuvent être tués, mais ils ne comptent pas pour la victoire. Les leaders de remplacement peuvent revenir en jeu aussi souvent que nécessaire.

16.0 VICTOIRE

La victoire est déterminée en totalisant les unités et leaders éliminés/Retirés de chaque camp, en jetant un dé, et en regardant si ils ont atteint leur Niveau de Fuite. Si un joueur l'atteint, l'autre joueur gagne. Le Niveau de Fuite est déterminé après chaque fois qu'un Command a effectué une activation non Continue/non Saisie. En début de partie, cela n'est en général pas nécessaire.

Les Points de Fuite suivants sont ajoutés au DR :

- 3 points pour chaque unité MAA, montée ou non, ou un Roi éliminés.
- 2 points pour chaque unité d'un autre type et/ou leader n'étant pas un Roi qui est éliminé.
- 1 pour chaque unité Retirée, quel que soit son type.

Certaines batailles ont des règles spéciales concernant des Points de Fuite supplémentaires (cf. Livret de Bataille pour les détails).

NOTE DE JEU : Bien que la perte de votre bannière ne se répercute pas dans le compte des points de victoire, il empêche un camp de ramener ses unités Retirées.

Crédits

CONCEPTION : Richard Berg
DEVELOPPEUR : Jack Polonka
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Rodger MacGowan
CONCEPTION DE LA BOITE : Rodger MacGowan
CARTES : Knut Grünitz
PIONS: Mike Lemick, Rodger MacGowan, et Mark Simonitch
JOUEURS DE TEST : Tim Chambers, Shannon Cooke, Kim Meints, et Elias Nordling
CORRECTEURS : Steve Carey, Kevin Duke
COORDINATION DE LA PRODUCTION : Tony Curtis
PRODUCTEURS : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch

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