Barons' War

(La Guerre des Barons)

Règles du jeu

Copyright 2004 / Traduction 2018
Sans l'autorisation de *Clash of Arms Games*

COPYRIGHT

Copyright 2004. Tous droits réservés. Aucune partie de ce jeu ne peut être reproduite de quelque manière que ce soit sans l'autorisation écrite de *Clash of Arms Games*, à l'exception des pages où l'autorisation est spécifiquement accordée à l'acheteur ou dans le cas de courtes citations contenues dans des articles et des revues critiques.

Pour plus d'informations, contactez :

Clash of Arms Games ™
a division of Theatre of the Mind Enterprises, Inc.
1804 Hoffmansville Road
Sassamansville, Pennsylvania 19472
USA
Téléphone : 610-754-0100
Fax : 610-754-0102
Adresse mail : sales@clashofarms.com
Site Internet : http://www.clashofarms.com

IMPRIMÉ AUX USA

TABLE DES MATIÈRES

1 Introduction 3
2 Éléments du jeu 3
2.1 Les pions du jeu 3
2.2 Les cartes du jeu 4
2.2.1 Le terrain 4
2.2.2 Dénivellations 6
2.3 L'échelle du jeu 6
2.4 Dés utilisés 6
3 Séquence du jeu 6
3.1 Organisation du tour 6
3.2 Désignation des joueurs 6
3.3 Séquence des phases et des segments 6
4 Le commandement 8
4.1 Généralités sur le commandement 8
4.2 Marqueurs de commandement initiaux 8
4.3 Initiative 9
4.4 Tirage des marqueurs de commandement 10
4.5 Capacités des marqueurs de commandement 11
4.6 Phase de réaction du joueur non-initiative 11
4.7 Élimination d'une bataille 12
5 Orientation 12
5.1 Généralités sur l'orientation 12
5.2 Changement d'orientation 12
5.3 Effets de l'orientation 13
6 Zone de contrôle 13
6.1 Généralités sur les zones de contrôles 13
6.2 Effets des zones de contrôle 13
6.3 Sortir d'une zone de contrôle ennemie 13
6.4 Zones de contrôle et unités non commandées 13
7 Le mouvement 14
7.1 Généralités sur le mouvement 14
7.2 Procédure d'un mouvement 14
7.3 Mouvement interdit 14
7.4 Mouvement de route 14
8 Empilement 15
8.1 Empilements permis par types d'unités 15
8.2 Restrictions à l'empilement 15
8.3 Empilement et moral 16
8.4 Empilement, retraites et charges 16
8.5 Empilement et leaders 16
9 Le tir 16
9.1 Généralités sur le tir 16
9.2 Secteur de tir 16
9.3 Ligne de vue 17
9.4 Tir défensif 17
9.5 Tir offensif 18
9.6 Combiner les tirs 18
9.7 Procédure pour un tir 18
10 La mêlée 19
10.1 Généralités sur la mêlée 19
10.2 Unités pouvant effectuer une mêlée 19
10.3 Procédure pour une mêlée 20
10.4 Continuation d'attaque 22
11 Retraites et charges 23
11.1 Retraite volontaire 23
11.2 Charges de cavalerie 24
11.2.1 Charges de cavalerie planifiées 24
11.2.2 Charges de réaction 25
11.2.3 Charges multiples 26
11.2.4 Charge d'une cible ébranlée 27
11.2.5 Charge d'une cible par le flanc ou l'arrière 27
11.2.6 Rebond d'une cavalerie en charge 27
11.2.7 Prolongement de charge 28
12 Les pas de pertes 28
12.1 Généralités sur les pas de pertes 28
12.2 Accumulation des pas de pertes 29
12.3 Élimination d'une unité 29
12.4 Pas de pertes et empilement 29
13 Les leaders 30
13.1 Organisation des leaders 30
13.2 Valeurs des leaders 30
13.3 Portée de commandement 30
13.4 Leader éliminé 31
13.5 Leaders de remplacement 31
13.6 Leader éliminé et tests de moral 31
13.7 Mouvement du leader avec unités 32
14 Le moral 32
14.1 Généralités sur le moral 32
14.2 Procédure de test du moral 32
14.3 Fréquence des tests du moral 32
14.4 Effets de l'ébranlement 33
14.5 Effets de la déroute 33
14.6 Récupération du moral 33
15 Efficience du commandement 33
15.1 Généralités sur l'efficience 33
15.2 Procédure du test d'efficience 33
16 Scénarii 35
16.1 Généralités sur les scénarii 35
16.2 Scénarii sur Lewes 35
16.2.1 Ordre de bataille de Lewes 36
16.2.2 Scénario historique de Lewes 36
16.2.3 Scénario du placement libre à Lewes 37
16.3 Scénarii sur Evesham 37
16.3.1 Ordre de bataille d'Evesham 38
16.3.2 Scénario historique d'Evesham 38
16.3.3 Scénario possible pour Evesham 38
17 Fin du jeu et conditions de victoire 39
17.1 Généralités sur la fin du jeu et sur la victoire 39
17.2 Niveau de victoire 39
18 Notes du concepteur 39
19 Contributeurs 41
Tables pour les combats et le commandement 42

1 INTRODUCTION

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

Ce livret contient les règles et les scénarii du jeu. Les règles régissent le jeu, tandis que les scenarii fournissent les informations et les règles spécifiques permettant de refaire les deux grandes batailles de Simon de Montfort lors de la seconde Guerre des Barons : Lewes et Evesham.

*Notes du traducteur : il s'agit ici d'une deuxième version des règles de **Barons' War**, tirée de **Wallace's War**, le deuxième jeu de la série ; l'utilisation de la version originelle des règles, fournie avec le jeu, est déconseillée.*

Simon V de Montfort
6ème comte de Leicester et **comte de Chester**
(vue d'artiste d'un vitrail de la cathédrale de Chartres)

2 ÉLEMENTS DU JEU

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

Barons' War est composé des éléments suivants :
• 1 boite de jeu ;
• 2 cartes : une de de 45 cm x 56 cm et une de 39 cm x 56 cm ;
• 1 planches de pions contenant 280 pions ;
• 1 livret de règles ;
• 1 feuille d'aide de jeu pour les combats et pour le commandement ;
• 1 feuille d'aide de jeu pour les tours de jeu et les effets du terrain ;
• 2 feuilles d'aides de jeu pour la gestion des pertes et de l'efficience du commandement (une pour Lewes et une pour Evesham) ;
• 3 dés : un à 6 faces, un à 8 faces et un à 10 faces.

2.1 Les pions du jeu

Les pions du jeu sont de trois types : unités, leaders et marqueurs d'information. Chaque pion a un recto et un verso.

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

Il n'y a qu'un type d'unité de cavalerie dans ce jeu : la cavalerie lourde. Ci-dessous : un descriptif (**figure 2-1-a**) de cavalerie lourde.

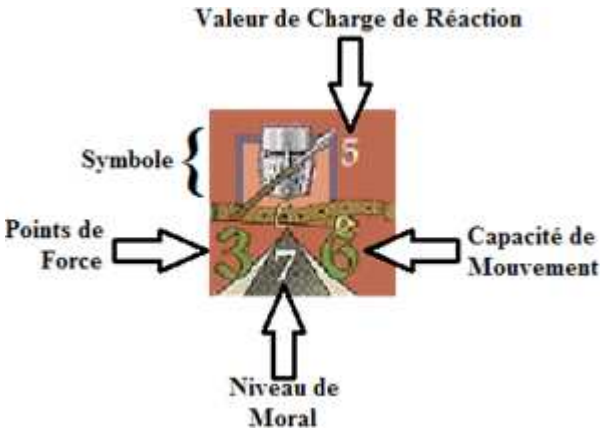


Figure 2-1-a : unité de cavalerie lourde

Une unité d'infanterie peut être de deux types : Hommes d'armes et infanterie régulière. Ci-dessous : un descriptif (**figure 2-1-b**)

et des exemples de ces deux types d'unités d'infanterie.

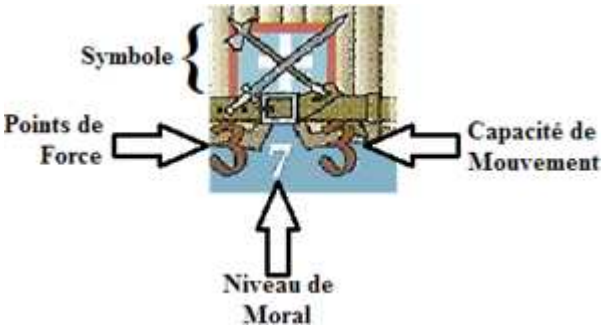


Figure 2-1-b : unité d'infanterie

Hommes d'armes

Infanterie régulière

Les leaders ne sont pas divisés en différentes catégories. Les pions de leaders se distinguent par le nom, le niveau de leadership, la portée de commandement, le bonus qu'il apporte en mêlée, la capacité de mouvement et les couleurs permettant d'identifier son camp et la bataille sous son commandement, tels que présentés sur la **figure 2-1-c**.

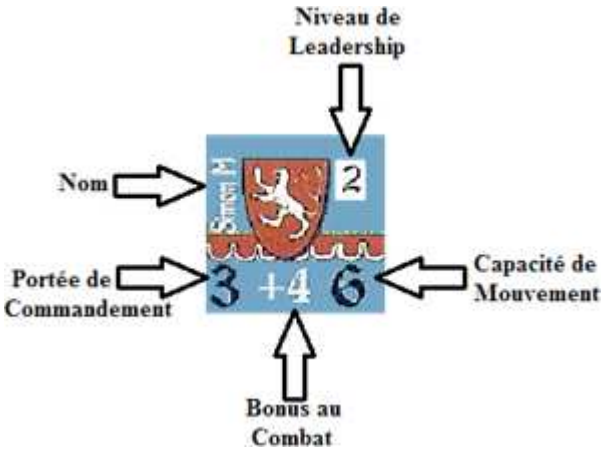


Figure 2-1-c : leader

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

Notez que chaque face des pions d'unité et de leader est différenciée par couleur pour chaque bataille. Les unités et les leaders d'une même bataille utilisent la même couleur. Cette codification est utilisée sur les pions d'unités pour leurs points de force et leurs capacités de mouvement, et sur les pions de leader pour leurs bandes de couleur horizontale.

Les marqueurs d'information sont des types suivant :

Capture du roi Henri III

Charge

Commande-ment

Ébranlée

Garde d'Édouard

Pas de pertes

Tour de jeu

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

2.2 Les cartes du jeu

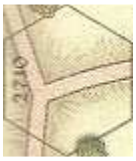
Deux cartes sont fournies avec le jeu : une pour chaque bataille (Lewes et Evesham). Ces cartes représentent le terrain sur lequel ces batailles se sont tenues. Une grille hexagonale est superposée sur chaque carte, servant à réguler le jeu. Les nombres de certains de ces hexagones servent au placement initial des pions.

Chaque carte contient aussi, imprimés sur ses bords, les *Command Tracks* des leaders ayant exercé un commandement lors de ces batailles (voir **4 LE COMMANDEMENT**).

2.2.1 Terrain

Le terrain du champ de bataille est représenté dans les hexagones et le long des bords d'hexagones de chaque carte. Certaines carac-

téristiques du terrain ont été légèrement modifiées afin de se conformer à la grille hexagonale. Ci-dessous, des exemples des différents types de terrain utilisés dans le jeu :

Exemples tirés des cartes	Types d'hexagones
	Clair.
	Marais (carte pour Lewes uniquement).
	Route.

Exemples tirés des cartes	Types de bords d'hexagones
	Dénivellation.
	Fleuve.
	Pente raide (carte pour Lewes uniquement).

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

Exemples tirés des cartes	Types d'illustrations
	Arbres.
	Lieu-dit.
	Village d'Offham (carte pour Lewes uniquement).

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

Les fleuves sont toujours infranchissables, ce pourquoi aucun hexagone n'est tracé au-delà.

La *Terrain Effects Chart* représente chaque type de terrain du jeu. Elle énumère également le coût en points de mouvement que les leaders et chaque type d'unité doivent dépenser pour entrer dans chaque hexagone ou passer à travers chaque bord d'hexagone. Un nombre indique le montant en points de mouvement qu'un leader ou qu'une unité doit dépenser pour entrer dans un hexagone. "*Prohibited*" signifie qu'un leader ou qu'une unité ne peut pas entrer dans ce type d'hexagone ou passer à travers ce type de bord d'hexagone.

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

2.2.2 Dénivellations
L'élévation d'un hexagone est définie par sa couleur. Des hexagones adjacents de niveaux différents sont traversés par un type de ligne en pointillée, comme indiqué dans la *Terrain Effects Chart* (voir les exemples de types de bords d'hexagones ci-dessus). Les cartes comptent jusqu'à 5 niveaux d'altitude.

La ligne de vue (voir **9.3 Ligne de vue**), le tir (voir **9 LE TIR**) et le mouvement (voir **7 LE MOUVEMENT**) d'un hexagone de niveau supérieur vers un autre de niveau immédiatement inférieur est "en pente descendante", alors que dans le cas inverse il est "en pente ascendante" (voir la *Terrain Effects Chart*).

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

2.4 Dés utilisés
Trois différents types de dés sont utilisés dans ce jeu : un dé à 6 faces (appelé "D6"), un dé à 8 faces (appelé "D8") et un dé à 10 faces (appelé "D10"). Le zéro ("0") du D10 doit toujours se lire 10.

3 SÉQUENCE DE JEU

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

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

Au début du jeu, le pion "Tour de Jeu" est posé sur la case numérotée "**1**" de la *Game Turn Track*. Pour indiquer quel camp a gagné l'initiative lors du tour en cours, placez-le face visible rouge pour le camp royaliste ou face visible bleue pour le camp des barons. Lors de la fin de chaque tour, le pion "Tour de Jeu" est déplacé vers la case suivante pour indiquer le début du prochain tour.

3.2 Désignation des joueurs
Le joueur qui gagne l'initiative est le joueur d'initiative pour ce tour. L'autre joueur est le joueur non-initiative pour l'ensemble du tour. Au cours de chaque phase ou segment du tour, un des deux camps est responsable de l'exécution des actions pendant cette phase ou ce segment.

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

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

B - Phase d'initiative

B1 - Segment de détermination de l'initiative
Le joueur qui n'a pas eu l'initiative au tour précédent sélectionne un marqueur de commandement de la *Command Track* d'une de ses batailles. Son adversaire choisit ensuite éventuellement un marqueur de commandement de valeur plus élevée de la *Command Track* d'une de ses batailles, activant ainsi cette bataille et gagnant l'initiative du tour, ou ne joue aucun marqueur et abandonne l'initiative (voir **4.3 Initiative**).

B2 - Segment de défausse du marqueur de commandement
Le joueur qui gagne l'initiative est le joueur d'initiative pour le tour. Il défausse le marqueur de commandement de la bataille qu'il a choisie d'activer (voir **4.3 Initiative**).

C - Phase d'activation d'une bataille

C1 - Segment de mouvement
Le leader et les unités de la bataille activée effectuent leurs mouvements (voir **7 LE MOUVEMENT**). Ces mouvements peuvent être interrompus par des charges de réaction ennemies (voir **11.2.2 Charges de réaction**).

C2 - Segment d'ajustement défensif
Le joueur non-initiative peut ajuster l'orientation de n'importe laquelle de ses unités autorisées à le faire (voir **5.2 Changement d'orientation**).

C3 - Segment de tir défensif
Les unités du joueur non-initiative capables de tirer peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemies si ces dernières appartiennent à la bataille activée et peuvent être prises pour cible. Les résultats de chaque tir sont appliqués immédiatement au fur et à mesure de leur exécution (voir **9.4 Tir défensif**).

C4 - Segment de tir offensif
Les unités de la bataille activée capables de tirer peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemies si ces dernières peuvent être prises pour cible. Les résultats de chaque tir sont appliqués immédiatement au fur et à mesure de leur exécution (voir **9.5 Tir offensif**).

C5 - Segment de mêlée
Les unités de cavalerie lourde de la bataille activée peuvent effectuer des charges planifiées (voir **11.2.1 Charges planifiées**). Les unités activées éligibles ayant des unités ennemies dans leur ZdC (voir **6 ZONE DE CONTRÔLE**) peuvent effectuer des combats de mêlée contre ces unités. Les unités concernées du joueur non-initiative peuvent tirer contre la cavalerie lourde qui les chargent et contre toutes les unités qui tentent de les combattre (voir **9.4 Tir défensif**). Les unités concernées peuvent effectuer une retraite volontaire (voir **11.1 Retraite volontaire**). Puis chaque mêlée est résolu (voir **10 LA MELEE**).

C6 - Segment de prolongement de charge
Les unités de cavalerie lourde qui ont chargé lors du segment précédent (**C5**) peuvent effectuer un prolongement de charge (voir **11.2.7 Prolongement de charge**).

C7 - Segment de décision de continuation d'attaque
Arrivé à ce segment, si le joueur d'initiative a activé sa bataille avec un marqueur de commandement 4, il décide ou non d'ajouter les phases **D** et **E** au tour (voir **4.5 Capacités des marqueurs de commandement** et **10.4 Continuation d'attaque**). Si le joueur d'initiative choisit de ne pas le faire ou si la bataille activée ne peut pas réaliser de continuation d'attaque, passez directement à la phase **F**.

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

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

sauf en cas de continuation d'attaque spécial.

F - Phase de tentative de récupération du moral
Toutes les unités ébranlées testent leur moral (voir **14.6 Récupération du moral**). Les batailles font ensuite un test d'efficience du commandement (voir **15 EFFICIENCE DU COMMANDEMENT**).

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

4 LE COMMANDEMENT

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

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

4.2 Marqueurs de commandement initiaux
Chaque joueur commence le jeu avec un nombre donné de points de commandement, tel qu'indiqué dans chaque scénario. Les marqueurs de commandement sont identifiés avec leurs valeurs, soit 1, 2, 3 ou 4 points de commandement. Au début du jeu, chaque joueur note secrètement sur papier la quantité de chaque marqueur de commandement qu'il désire récupérer. La quantité de marqueurs de commandement ainsi listés ne peut pas dépasser la quantité totale de cases des *Command Tracks* de ce joueur pour toutes ses batailles utilisées dans le scénario. De plus, la somme des points de commandement doit être égale au nombre de points de commandement spécifié dans le scénario pour ce camp. Dans l'exemple ci-dessous, un joueur reçoit 40 points de commandement au début du scénario. Il y a un total de 21 cases sur l'ensemble des trois *Command Tracks* (une par bataille, soit 3 batailles). Sur un papier, il note secrètement quels marqueurs de commandement il désire avoir, et combien pour chaque valeur, comme indiqué ci-dessous :

Marqueurs	Nombres souhaités	Valeurs de commandement
4	4	16
3	4	12
2	3	6
1	6	6
Totaux	**17**	**40**

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

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

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

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

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

• Situation 1 - Un seul joueur manque de points de commandement - Ce joueur prend un nombre quelconque de marqueurs de commandement afin que son total de points de commandement soit égal au nombre de points de commandement donné par le scénario pour son camp. La quantité totale de marqueurs récupérés avant et maintenant ne peut pas dépasser le nombre total de cases sur ses *Command Tracks*.

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

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

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

4.3 Initiative

Chaque valeur sur chaque marqueur de commandement (y compris les marqueurs intrin-

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

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

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

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

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

4.4 Tirage des marqueurs de commandement

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

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

• Si chaque case de chaque *Command Track*

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

Si les deux joueurs obtiennent un marqueur de commandement de même valeur alors qu'il n'en reste qu'un, ils lancent chacun un D10. Le joueur avec le plus haut score obtient le marqueur (relancer de nouveau en cas d'égalité). L'autre joueur tire un marqueur de commandement disponible de valeur immédiatement inférieure. Exception : si le marqueur litigieux a une valeur de 1, le joueur perdant au tirage du D10 ne reçoit pas de remplacement ce tour (il ne peut pas recevoir une un marqueur intrinsèque de commandement de valeur 0 en remplacement).

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

4.5 Capacités des marqueurs de commandement

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

- Marqueur de commandement 4 :

Attaque plus continuation – Idem que pour un marqueur de commandement 3 (voir ci-dessous). De plus, si la bataille a un leader avec une valeur de leadership de 2, les unités et le chef de cette bataille ayant lancé une mêlée dans le cadre de cette activation peuvent effectuer une continuation d'attaque (voir **10.4 Continuation d'attaque**).

- Marqueur de commandement 3 :

Attaque – Les unités et le leader de la bataille activée peuvent se déplacer dans un nombre quelconque d'hexagones, y compris en ZdC ennemies. Toutes les unités activées et adjacentes à une unité ennemie peuvent déclencher des mêlées dans le cadre de cette activation.

- Marqueur de commandement 2 :

Pouvoir initier 2 nouvelles attaques – Les unités et le chef de la bataille activée peuvent se déplacer dans les ZdC d'au plus 2 piles ennemies (deux piles ennemies dans des hexagones différents). Les unités activées déjà en ZdC ennemie ne comptent pas dans cette limite. Toutes les unités activées adjacentes à une pile ennemie peuvent déclencher des mêlées dans le cadre de cette activation.

- Marqueur de commandement 1 :

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

- Marqueur de commandement 0 :

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

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

4.6 Phase de réaction du joueur non-initiative

Cette phase ne se déroule que si le joueur initiative effectue une continuation d'attaque (voir **10.4 Continuation d'attaque**). Dans

cette phase, le joueur non initiative peut activer une bataille en dépensant un marqueur de commandement de n'importe quelle valeur. Indépendamment de la valeur du marqueur utilisé, cette activation est soumise à la restriction des marqueurs de commandement 0 (voir ci-dessus).

4.7 Élimination d'une bataille

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

5 ORIENTATION

5.1 Généralités sur l'orientation

Une unité doit être orientée dans un hexagone de sorte que le sommet de son pion pointe vers un angle d'hexagone, tel qu'illustré à la **figure 5-1**. L'orientation d'une unité détermine le statut de ses hexagones adjacents qui peuvent être son front, son flanc ou son arrière.

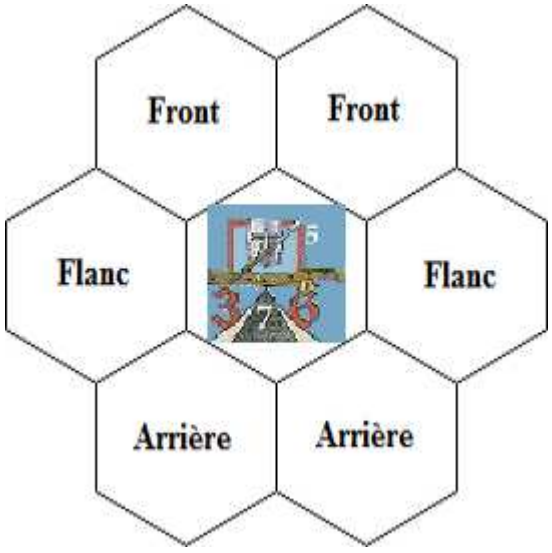


Figure 5-1 : orientation d'une unité

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

5.2 Changement d'orientation

Tout en effectuant un mouvement lors de l'un des segments de mouvement de la bataille activée, une pile dépense un point de mouvement pour chaque hexagone dans lequel elle change d'orientation. Lors d'un changement d'orientation dans un hexagone pendant le mouvement, une unité peut faire face à n'importe quel angle de cet hexagone pour cette dépense d'un unique point de mouvement. Si l'unité se déplace ultérieurement vers un hexagone différent, un nouveau changement d'orientation lui coûtera encore un autre point de mouvement.

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

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

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

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

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

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

• Lorsqu'une unité effectue un mouvement de route, son orientation peut librement s'ajuster

afin que l'un de ses hexagones de front contiennent une route (voir **7.4 Mouvement de route**).
• Lorsqu'une unité de la bataille activée s'avance suite à un tir offensif (voir **9.7 Procédure pour un tir - Étape 6**).

5.3 Effets de l'orientation
L'orientation des unités a les effets suivants :
• Une unité ne peut effectuer de mouvement que dans un de ses hexagones de front. Pour se déplacer dans un hexagone de flanc ou d'arrière, elle doit d'abord changer d'orientation, ce qui permet de modifier le statut de l'hexagone dans lequel elle souhaite entrer en un hexagone de front. Exception : une unité qui se retire suite à une mêlée après avoir perdu son quatrième ou son cinquième pas de pertes conserve son orientation initiale (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9**).
• Pour qu'une unité puisse mener des mêlées contre une unité ennemie, cette dernière doit se trouver dans un de ses hexagones de front (voir **10.2 Unités pouvant effectuer une mêlée**).
• Une unité subit des modificateurs défavorables lorsqu'elle est attaquée en mêlée à travers ses hexagones de flanc ou d'arrière (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 2**).

6 ZONE DE CONTRÔLE

6.1 Généralités sur les zones de contrôle
Une unité exerce une Zone de Contrôle (ZdC) dans ses deux hexagones de front. Exceptions :
• Une unité ébranlée n'exerce aucune ZdC (voir **14.4 Effets de l'ébranlement**). Une pile d'unités n'exerce pas de ZdC si l'unité au sommet de la pile ou si les deux unités sont ébranlées (voir **8 EMPILEMENT**).
• Une unité n'exerce pas de ZdC dans un hexagone dans lequel elle ne peut pas se déplacer ou à travers un bord d'hexagone qui lui est infranchissable.

6.2 Effets des zones de contrôle
Les effets des ZdC sont les suivants :
• Un leader ou une unité appartenant à la bataille activée doit cesser son mouvement en entrant dans une ZdC ennemie pendant son **Segment de mouvement**, même s'il lui reste des points de mouvement non utilisés (voir **7 LE MOUVEMENT**).
• Une unité ne peut pas quitter une ZdC ennemie sauf en cas de retraite volontaire (voir **11.1 Retraite volontaire**), en raison des pas de pertes perdus suite aux combats de mêlée (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9** et **12.2 Accumulation des pas de pertes**) ou par déroute (voir **14.5 Effets de la déroute**), et du rebond de la cavalerie lourde (voir **11.2.6 Rebond d'une cavalerie en charge**).
• Une unité ne peut pas retraiter dans une ZdC ennemie (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 8**, **11.1 Retraite volontaire** et **12.2 Accumulation des pas de pertes**).
• Une unité amie occupant un hexagone en ZdC ennemie annule l'effet de cette ZdC ennemie dans le cas du traçage de la ligne de commandement (voir **13.3 Portée de commandement**). Cependant, les autres effets de la ZdC ennemie restent valides.
• Une unité ébranlée ne peut pas tenter de test de moral si elle est dans une ZdC ennemie (voir **14.6 Récupération du moral**).
• Les effets de plusieurs ZdC sur un même hexagone ne sont pas cumulatifs. Si plus d'une unité exerce une ZdC dans un hexagone, il n'y a pas d'effet supplémentaire.

6.3 Sortir d'une zone de contrôle ennemie
Une unité ne peut pas quitter une ZdC ennemie, sauf si elle est obligée de reculer suite à une mêlée (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9**). Les unités de cavalerie lourde font exceptions et sont exemptés de cette restriction. Elles peuvent quitter normalement n'importe quelle ZdC lors du **Segment de mouvement** ou du **Segment de prolongement de charge** de la bataille activée, ou de la **Phase de réaction** du joueur non-initiative.

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

6.4 Zones de contrôle et unités non com-

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

7 LE MOUVEMENT

7.1 Généralités sur le mouvement
Un joueur peut déplacer certains, aucun ou tous ses leaders et unités autorisés lors de certaines phases ou segments, de la façon suivante :
• Au cours d'un **Segment de mouvement** ami de la bataille activée, le leader et les unités de cette bataille peuvent se déplacer.
• Au cours d'un **Segment de prolongement de charge**, les unités de cavaleries peuvent se déplacer dans le cadre du prolongement de charge (voir **11.2.7 Prolongement de charge**).
• Au cours de la **Phase de réaction**, le leader et les unités appartenant à la bataille activée par le joueur non-initiative peuvent se déplacer.

Le mouvement se fait en déplaçant l'unité de son hexagone actuel vers un de ses hexagones de front. Un leader peut se déplacer vers n'importe quel hexagone adjacent. Lorsqu'un leader ou une unité se déplace, il dépense des points de mouvement. Chaque leader et chaque unité ont un potentiel de points de mouvement indiqué par le chiffre dans le coin inférieur droit de son pion. Ce potentiel représente le nombre maximum de points de mouvement qu'un leader ou qu'une unité peut dépenser lors de son mouvement. Les leaders comme les unités peuvent dépenser certains, aucun ou tous leurs points de mouvement lors d'une phase ou d'un segment. Ces points de mouvement ne peuvent pas être conservés d'une phase à l'autre ou d'un segment à l'autre. Ils ne peuvent pas non plus être transférés d'un pion à l'autre de quelque manière que ce soit.

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

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

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

7.3 Mouvement interdit
Un leader ou une unité ne peut pas :
• Se déplacer dans un hexagone ou à travers un bord d'hexagone dont le terrain lui est interdit, y compris pour une retraite.
• Se déplacer dans un hexagone occupé par une unité ennemie. Toutefois, une unité (mais pas un leader) peut entrer dans un hexagone occupé par un leader ennemi (voir **13.4 Leader éliminé**).

7.4 Mouvement de route
Le mouvement de route est une forme de mouvement spécial. Certains hexagones con-

tiennent des routes (voir **2.2 Les cartes du jeu**). Lorsqu'un leader ou une unité se déplace d'un hexagone de route à un autre et que le bord d'hexagone est traversé par cette route, le leader ou l'unité effectue un mouvement de route. Le coût du mouvement de route est de ½ point de mouvement par hexagone traversé, comme indiqué sur la *Terrain Effects Chart*. Ce coût remplace celui de tout autre terrain d'hexagone et de bord d'hexagone.

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

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

8 EMPILEMENT

8.1 Empilements permis par types d'unités

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

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

8.2 Restrictions à l'empilement

Les restrictions suivantes s'appliquent à l'empilement :

• Les unités doivent à tout moment appartenir à la même bataille pour pouvoir s'empiler. Exception : une unité de n'importe quel type peut retraiter à travers une autre unité amie de n'importe quel type (mais sans finir sa retraite dans cet hexagone), même si l'unité traversée appartient à une bataille différente (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9** et **11 RETRAITES ET CHARGES**).
• Les sommets de deux unités empilées ensemble doivent pointer vers le même angle d'hexagone. Si une unité entre dans l'hexagone d'une autre unité afin de s'empiler avec elle, l'unité en mouvement doit disposer de suffisamment de points de mouvement pour changer son orientation et répondre à cette exigence. Sinon, l'unité en mouvement ne peut pas s'empiler avec l'unité déjà présente.
• Deux unités ne peuvent pas se déplacer ensemble en tant que pile (commencer et finir leur mouvement dans le même hexagone et se déplacer le long du même chemin) à moins qu'elles ne commencent leur **Segment de mouvement**, leur **Segment de prolongement de charge** ou leur **Phase de réaction** (suivant le cas) empilées ensemble.
• Lorsqu'une pile est déplacée, si les unités empilées ont des potentiels de mouvement différents, le potentiel de mouvement de la pile est celui de l'unité avec le potentiel le plus faible.
• Lors de chaque tir, seule l'unité située au sommet d'une pile peut tirer, même si les deux unités en ont la capacité.
• Des unités empilées sont traitées comme une seule unité pour les mêlées, que ce soit en attaque ou en défense, en combinant leurs points de force (voir **10.2 Unités pouvant effectuer une mêlée**). Dans le cas d'une retraite due aux pas de pertes (voir **12.2 Accumulation des pas de pertes** et l'exception immédiatement ci-dessous), l'unité qui subit la perte et l'unité avec laquelle elle est empilée doivent toutes les deux retraiter.
• Une unité ébranlée dans une pile ne peut pas initier de mêlée (voir **12.2 Accumulation des pas de pertes** et **14.4 Effets de l'ébranlement**). Si une unité en bon ordre est empilée avec une unité ébranlée, l'unité en bon ordre ne peut initier la mêlée que si elle se trouve au sommet de la pile. L'unité ébranlée ne participe pas à cette mêlée (à l'exception du cas immédiatement ci-dessus).
• L'unité au sommet d'une pile est la première à subir les pas de pertes résultants d'un tir ou d'une mêlée. Si cette unité est éliminée, l'unité demeurant seule subie les pas de pertes restants à appliquer à la pile (voir **9.7 Procédure**

pour un tir - Étape 4, **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9** et **12 LES PAS DE PERTES**).

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

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

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

8.3 Empilement et moral

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

8.4 Empilement, retraites et charges

Les restrictions d'empilement s'appliquent aussi pendant les retraites et les charges. Une unité qui retraite ou qui charge à travers un hexagone occupé par une unité amie oblige cette unité à subir immédiatement un test de moral collatéral (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9** et **12.2 Accumulation des pas de pertes**). Exception : un test de moral collatéral n'est pas requis en cas de retraite volontaire (voir **11.1 Retraite volontaire**). Exception : supplémentaire, les unités occupant l'hexagone n'effectuent pas de test de moral si les deux conditions suivantes sont vraies : l'hexagone traversé est occupé par une cavalerie lourde, et si l'unité en retraite n'est pas une unité de cavalerie lourde.

8.5 Empilement et leaders

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

9 LE TIR

9.1 Généralités sur le tir

Le tir est un combat effectué lors du **Segment de tir défensif** et du **Segment de tir offensif**. Dans certaines circonstances, il peut être également effectué lors d'un **Segment de mêlée**. Seules les unités d'infanterie régulière peuvent effectuer un tir.

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

9.2 Secteur de tir

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

secteurs de tir défensif et offensif d'une unité. Les hexagones avec un « D » sont compris dans le secteur de tir défensifs, tandis que les hexagones avec un « O » (y compris les hexagones avec « OD » sont compris dans le secteur de tir offensif.

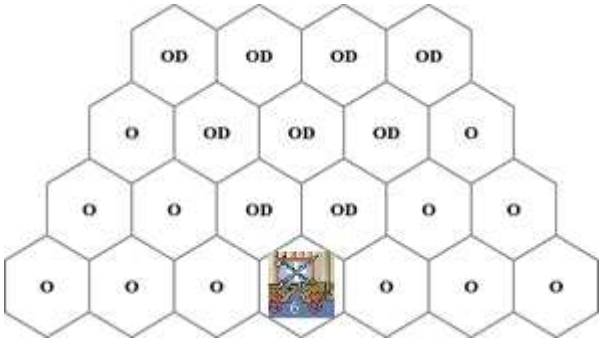


Figure 9-2 : secteurs et portée de tir

9.3 Ligne de vue

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

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

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

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

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

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

9.4 Tir défensif

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

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

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

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

L'unité ou la pile ciblée doit se trouver dans le secteur de tir défensif de l'unité de tir. Une

unité ne peut pas effectuer de tir défensif si elle a déjà tiré dans le **Segment de tir défensif** ou dans le **Segment de mêlée** du tour en cours.

9.5 Tir offensif

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

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

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

9.6 Combiner les tirs

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

9.7 Procédure pour un tir

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

Étape 1 – Choisir l'unité de tir. Si l'unité de tir est dans une pile, elle doit être au sommet de cette pile. Le joueur qui fait tirer son unité détermine la portée en hexagones depuis celui de l'unité de tir vers l'hexagone cible. Pour déterminer cette distance, comptez l'hexagone cible, mais pas l'hexagone de l'unité de tir.

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

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

Étape 3 – Le joueur qui fait tirer son l'unité de tir lance un D10 et modifie le résultat de -1 au résultat si l'unité de tir est ébranlée.

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

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

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

Étape 6 – Un hexagone occupé par une unité ou une pile du joueur non initiative peut devenir vide à la suite d'un tir lors du **Segment de tir offensif**. Lorsque cela se produit, le joueur d'initiative peut déplacer librement une unité ou une pile adjacente dans cet hexagone laissé libre. Les unités provenant de différents hexagones dont sont partis des tirs ne peuvent pas avancer dans un même hexagone laissé vacant. L'unité qui avance doit avoir tiré dans cet hexagone ainsi vidé lors de ce même **Segment de tir offensif**. De plus, toute une pile peut avancer, même si l'unité du dessous n'a pas tiré. Si une seule unité d'une pile avance, elle doit être l'unité au sommet de cette pile. Si une pile effectue cette avance après un tir, les unités qui avancent doivent maintenir leur ordre d'empilement. Une fois que l'unité ou la pile a avancé, elle peut changer librement d'orientation (voir

5.2 Changement d'orientation). Si une unité ou une pile avance après un tir lors du **Segment de tir offensif**, elle ne peut pas initier de mêlée lors du **Segment de mêlée** qui suit. Les unités ayant tiré lors du **Segment de tir défensif** ne peuvent pas avancer après un tir.

10 LA MÊLÉE

10.1 Généralités sur la mêlée

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

10.2 Unités pouvant effectuer une mêlée

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

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

Ensuite, si le joueur non-initiative le souhaite, chacune de ses unités ou de ses piles ayant eu à se défendre lors de ce segment peut attaquer (en effectuant une nouvelle mêlée) un des hexagones contenant une unité ou une pile ennemie qui l'a attaqué. Cet hexagone doit être un des hexagones de front de l'unité ou de la pile du joueur non-initiative attaquée.

Les mêlées sont soumises aux contraintes suivantes :

• Une unité, qu'elle attaque ou qu'elle défende, ne peut effectuer une mêlée contre un seul hexagone occupé par une unité ou une pile ennemie lors d'un **Segment de mêlée**. Cette contrainte s'applique même si plus d'un de ses hexagones de front est occupé par des unités ennemies.

• Une unité qui a tiré sur un hexagone cible adjacent lord du **Segment de tir offensif** ayant immédiatement précédé ne peut attaquer que ce même hexagone cible.

• Des unités empilées ensemble ne peuvent attaquer que des unités ennemies situées dans le même hexagone.

• Les unités empilées ensemble dans un hexagone en défense doivent être attaquées comme s'il s'agissait d'une unité.

• Une unité ne peut pas effectuer de mêlée à travers un bord d'hexagone qui lui est infranchissable.

• Une unité ébranlée ne peut pas initier de mêlée. Cette unité ne peut attaquer que si elle-même a été attaquée (voir **14.4 Effets de l'ébranlement**).

• Une unité appartenant à une bataille qui a échoué à son test d'efficience pour devenir affaiblie ou brisée ne peut pas initier de mêlée (voir **15.2 Procédure du test d'efficience**).

• Une unité de cavalerie lourde ne peut initier de mêlée qu'en chargeant, que ce soit par une charge planifiée ou une charge de réaction (voir **11.2 Charges de cavalerie**). De plus, elle doit attaquer l'unité ou la pile chargée. Cependant, une unité de cavalerie lourde qui se défend peut elle-même attaquer en mêlée, même si elle ne charge pas.

La mêlée est toujours optionnelle pour une unité. Il en est ainsi même pour les unités ayant des unités ennemies dans leurs ZdC. Pour cette raison, initier une mêlée en tant qu'attaquant ne force pas une unité attaquante à poursuivre cette même mêlée lors d'une phase ou d'un segment ultérieur. Comme l'initiation de la mêlée est volontaire, des unités ennemies peuvent être tenues de rester adjacentes même si elles ne sont pas obligées de s'affronter (voir **6.2 Effets des zones de contrôle**).

10.3 Procédure pour une mêlée

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

Les mêlées sont résolues comme ci-dessous :

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

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

• Attaque de flanc – Ajouter +1 au résultat du dé si l'unité en défense est attaquée par au moins un de ses hexagones de flanc. Seules les unités de la bataille activée peuvent bénéficier de ce modificateur. Ne l'appliquez pas si le modificateur d'attaque concentrique est utilisé (voir ci-dessous).

• Attaque par l'arrière – Ajouter +1 au résultat du dé si l'unité en défense est attaquée par au moins un de ses hexagones d'arrière. Seules les unités de la bataille activée peuvent bénéficier de ce modificateur. Ne l'appliquez pas si le modificateur d'attaque concentrique est utilisé (voir ci-dessous).

• Élément d'une attaque concentrique – Ajoutez +2 au résultat du dé quand les unités ou les piles de la bataille activée dans des hexagones différents effectuent une attaque concentrique sur une même unité ou pile du joueur non-initiative. Seules les unités de la bataille activée peuvent bénéficier de ce modificateur qui s'applique à chaque attaque. Pour en bénéficier, les unités ou les piles doivent occuper :

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

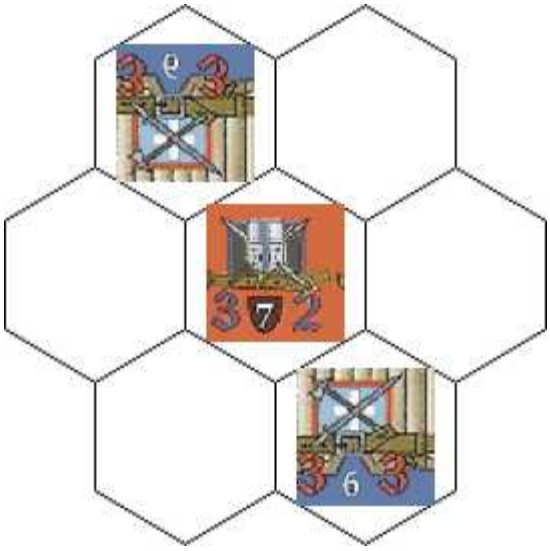


Figure 10-3-a : attaque concentrique à partir d'hexagones opposés

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

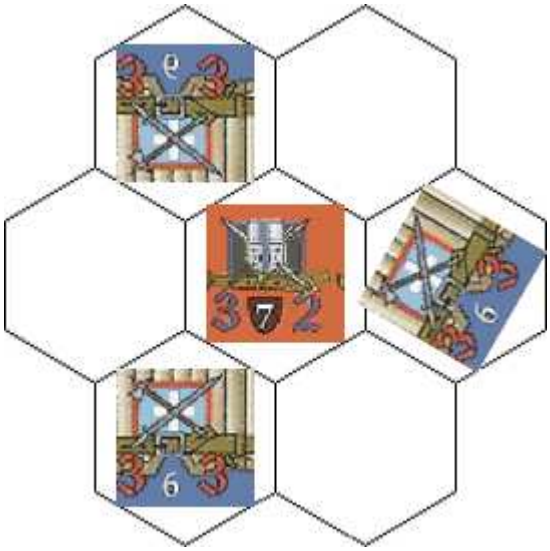


Figure 10-3-b : attaque concentrique à partir de trois hexagones

- quatre hexagones ou plus adjacents à l'hexagone en défense.

• Bonus du leader – Ajoutez le bonus au combat d'un leader (voir **13.2 Valeurs des leaders**) au résultat du dé si ce leader est empilé avec l'unité attaquante, et s'il commande la bataille de cette unité ou qu'il est le commandant en chef de l'armée.

• Attaquant ébranlé***** – Enlever -1 au résultat du dé si l'attaquant est ébranlé (voir **14.4 Effets de l'ébranlement**).

• Défenseur ébranlé***** – Ajoutez +1 au résultat du dé si le défenseur est ébranlé (voir **14.4 Effets de l'ébranlement**).

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

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

• Attaque en pente ascendante – Enlever 1 au résultat du dé si l'attaquant attaque d'un niveau inférieur vers un niveau supérieur (voir **2.2.2 Dénivellations**).

• Attaque en pente descendante – Ajouter 1 au résultat du dé si l'attaquant attaque d'un niveau supérieur vers un niveau inférieur (voir **2.2.2 Dénivellations**). Ce modificateur ne s'applique qu'aux unités de la bataille activée.

Les effets de ces modificateurs sont cumulatifs pour une seule attaque et sont donc additionnés à l'étape 4 ci-dessous (sauf indication contraire donnée ci-dessus). Par exemple, si une unité attaquante fait partie d'une attaque concentrique et attaque en pente ascendante, le résultat du dé est modifié par +2 et par -1 pour un modificateur net de +1.

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

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

Étape 5 – L'attaquant identifie le type de dé à utiliser dans le tableau *Die Used* pour résoudre sa mêlée, en fonction du type d'unité qui attaque. Si une pile attaquante est composée d'une unité d'hommes d'armes et d'une unité d'infanterie régulière, utilisez le dé du type ayant le plus de points de force. Si les points de force de ces deux unités sont égaux, utilisez le D6.

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

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

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

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

Étape 9 – Les pas de pertes résultant des mêlées de toutes les attaques sont appliqués aux unités les ayant subies. Une unité ayant subit

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

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

Dans un premier temps, les unités de la bataille activée devant retraiter le font dans l'ordre souhaité par le joueur d'initiative. Ensuite, les unités du joueur non-initiative se replient elles aussi dans l'ordre de son choix. Si une pile se replie, ses unités ne sont pas obligées de retraiter par le même chemin d'hexagones. Cependant, si vous reculez en tant que pile, les deux unités effectuent leur retraite ensemble au lieu d'une unité à la fois. En retraitant, l'unité ne peut pas :
• Entrer dans un hexagone en ZdC ennemie, même s'il est occupé par une unité amie (voir **6 ZONE DE CONTRÔLE**).
• Violer les limites d'empilement en passant à travers des hexagones occupés par des unités amies (voir **8.4 Empilement, retraites et charges**).
• Entrer dans un hexagone ou passer à travers un bord d'hexagone qui lui est interdit au mouvement (voir **7.3 Mouvement interdit**).

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

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

Étape 10 – Si une unité ou une pile du joueur non-initiative quitte un hexagone en raison d'une retraite ou d'une élimination, une unité ou une pile de la bataille activée peut entrer dans l'hexagone ainsi libéré. C'est ce qu'on appelle une "avance après combat" et est soumis aux restrictions suivantes :
• l'unité ou la pile qui avance après combat doit avoir attaqué l'hexagone laissé vacant lors du segment en cours ;
• des unités provenant de différents hexagones ne peuvent pas avancer après combat dans le même hexagone laissé vacant ;
• si une pile avance après combat, l'ordre des unités dans cette pile doit rester inchangé.

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

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

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

10.4 Continuation d'attaque

Dans le **Segment de décision de continua-**

tion d'attaque, le joueur d'initiative peut choisir de prolonger le tour si les deux conditions ci-dessous sont vraies :
• le marqueur de commandement qu'il a joué pour activer sa bataille ce tour est de 4 ;
• le leader de cette bataille a un niveau de leadership de 2.

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

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

S'il doit y avoir une continuation d'attaque dans le tour, le jeu passe de la conclusion de la **Phase d'activation d'une bataille** à la **Phase de réaction**. Dans cette phase, le joueur non-initiative peut activer n'importe laquelle de ses batailles en dépensant un marqueur de commandement de n'importe quelle valeur. Indépendamment de cette valeur et du niveau de leadership du leader de cette bataille, cette activation est soumise aux restrictions d'un marqueur de commandement 0 (voir **4.5 Capacités des marqueurs de commandement**).

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

11 RETRAITES ET CHARGES

11.1 Retraite volontaire

Une unité autorisée du joueur non-initiative peut volontairement retraiter sous l'une des conditions suivantes :
• L'unité est une unité de cavalerie du joueur non-initiative et se fait tirer dessus. Si cette cavalerie est la cible de plus d'un tir, l'unité peut retraiter après n'importe quel tir résolu contre elle (même s'il reste encore des tirs contre elle à résoudre). Exception : l'unité ne peut pas retraiter volontairement si elle est dans une ZdC ennemie. Si une unité recule de cette manière et reste la cible d'un tir (même s'il s'agit d'une nouvelle unité qui lui tire dessus), elle ne peut plus retraiter dans ce même segment (une unité ne peut retraiter suite à un tir qu'une fois par segment).
• L'unité est une unité de cavalerie commandée (voir **13.3 Portée de commandement**) et se trouve dans la ZdC d'une unité d'infanterie ennemie. De plus, la retraite doit être effectuée lors du **Segment de mouvement** de bataille activé ou par une unité du joueur non-initiative lors de la **Phase de réaction**. L'unité en retraite ne peut pas effectuer de mouvement régulier pendant la phase ou le segment dans lequel elle effectue cette retraite volontaire. De plus, une unité activée ne peut pas recevoir de marqueur "Charge" dans le même segment dans lequel elle effectue une retraite volontaire (en d'autres termes, elle ne peut pas charger dans le **Segment de mêlée** qui suit).
• L'unité est une unité de cavalerie du joueur non-initiative commandée (voir **13.3 Portée de commandement**) et est attaquée en mêlée par une unité d'infanterie ennemie de la bataille activée. Si cette unité de cavalerie est attaquée en mêlée depuis plus d'un hexagone, l'unité peut retraiter avant que tous les combats de mêlée ne soient résolus.

L'unité peut effectuer un changement d'orientation libre avant son mouvement de retraite. Le mouvement déplace alors l'unité ou la pile qui retraite d'un hexagone pour

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

11.2 Charges de cavalerie

Les charges de cavalerie peuvent être effectuées comme suit :

• Une unité ou une pile de cavalerie lourde de la bataille activée peut effectuer une charge planifiée lors de son **Segment de mêlée**.

• Une unité ou une pile de cavalerie lourde du joueur non-initiative peut effectuer une charge de réaction lors d'un **Segment de mouvement** ennemi.

• Une unité ou une pile de cavalerie lourde de la bataille activée peut effectuer une charge de réaction lors d'une **Phase de réaction**.

La charge d'une unité de cavalerie lourde ne peut jamais passer par un hexagone dans lequel elle ne peut pas se déplacer ou à travers un bord d'hexagone qui lui est infranchissable. Une unité de cavalerie lourde ébranlée ne peut pas effectuer de charge. Une unité de cavalerie lourde doit charger, que ce soit par charge planifiée ou par charge de réaction, afin de pouvoir attaquer en mêlée. Exception : une unité de cavalerie lourde du joueur non-initiative qui est attaquée en mêlée peut répliquer même si elle n'a pas chargé (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 8**).

11.2.1 Charges planifiées

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

• être commandée au début du **Segment de mouvement** de son activation (voir **13.3 Portée de commandement**) ;

• avoir deux points de mouvement non dépensés à l'issu du **Segment de mouvement** de son activation.

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

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

• L'hexagone cible doit être à trois hexagones de l'unité ou de la pile de cavalerie lourde qui charge (compter l'hexagone cible mais pas l'hexagone occupé par l'unité ou la pile de cavalerie lourde qui charge).

• L'unité ou la pile de cavalerie lourde doit être capable de charger l'hexagone cible en se déplaçant en ligne droite (voir ci-dessous et la **figure 11-2-1**).

• L'hexagone cible doit être dans la LdV de l'unité ou de la pile de cavalerie lourde qui charge (comme pour le tir : voir **9.3 Ligne de vue**).

• L'unité ou la pile de cavalerie lourde qui charge doit être en bon ordre (elle ne doit pas être ébranlée) au moment où elle effectue un mouvement de charge (voir **14.1 Généralités sur le moral**).

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

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

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

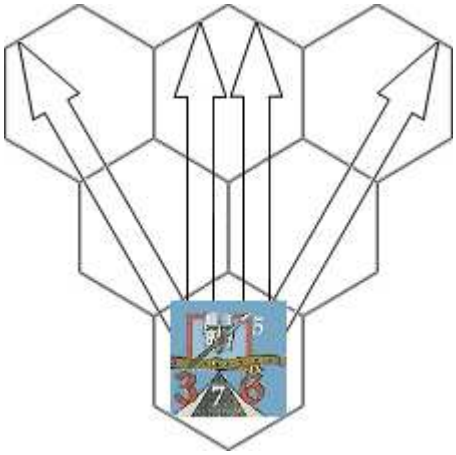


Figure 11-2-1 : charge planifiée

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

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

• Si l'unité en défense peut tirer, elle est en mesure d'effectuer un tir défensif contre l'unité ou la pile de cavalerie lourde en charge (voir **9.4 Tir défensif**).

• Si l'unité ou la pile de cavalerie lourde de la bataille activée avance dans l'hexagone qu'elle vient d'attaquer, elle peut poursuivre sa charge (voir **11.2.7 Prolongement de charge**).

• L'unité de cavalerie lourde doit rebondir, si nécessaire (voir **11.2.6 Rebond d'une cavalerie en charge**).

11.2.2 Charges de réaction

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

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

• lors d'un **Segment de mouvement** adverse ou une **Phase de réaction**, lorsqu'une unité ennemie entre dans un hexagone de la zone de charge de réaction de l'unité de cavalerie lourde, qui est de trois hexagones (voir **figure 11-2-2**).

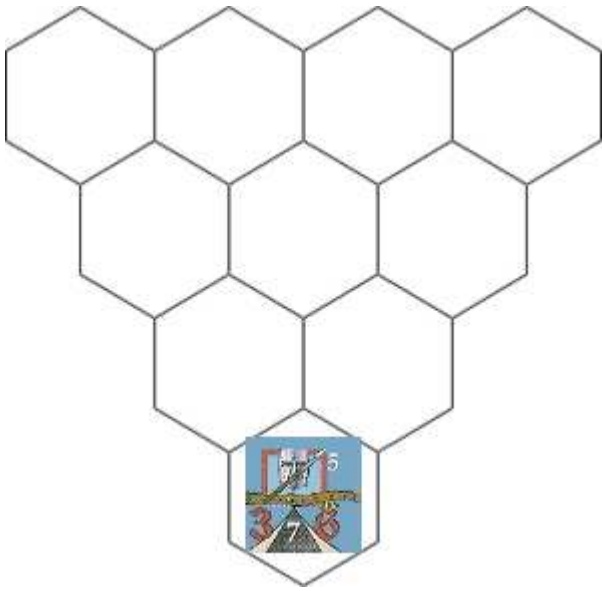


Figure 11-2-2 : zone de charge de réaction

• Cet hexagone cible est dans la LdV de

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

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

Si toutes les conditions ci-dessus sont remplies, le joueur possédant l'unité de cavalerie lourde doit tester une éventuelle charge de réaction. L'unité ennemie adverse suspend alors son mouvement ou sa retraite (à moins que son mouvement ou sa retraite ne soit achevée), tandis que l'unité de cavalerie lourde effectue un test de charge de réaction. Pour effectuer ce test, le joueur propriétaire lance un D10. Si le résultat est supérieur à la valeur de charge de réaction de l'unité, elle doit effectuer la charge de réaction. Une charge de réaction ne peut jamais être volontaire (c'est ce qu'on appelle souvent « charge d'opportunité » dans d'autres wargames).

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

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

Une unité ou une pile de cavalerie lourde n'effectue pas de charge de réaction (et le test de charge de réaction associé) si l'une des conditions suivantes s'applique :
• L'unité ou la pile de cavalerie lourde est déjà dans une ZdC ennemie autre que celle de l'unité ennemie qui provoque le test de charge de réaction.
• Si l'unité ou la pile de cavalerie lourde ne peut pas effectuer de mouvement de charge de réaction sans entrer dans la ZdC d'une unité ennemie autre que celle de l'unité ennemie qui provoque le test de charge de réaction.
• L'unité ou la pile de cavalerie lourde a déjà effectué une charge de réaction lors d'un **Segment de mouvement** opposé ou d'une **Phase de réaction**.

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

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

11.2.3 Charges multiples

N'importe quel nombre d'unités ou de piles de cavalerie lourde peuvent charger le même hexagone. Cela inclut les unités ou les piles

de cavalerie lourde de différents hexagones et s'applique aux charges planifiées comme aux charges de réaction.

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

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

11.2.4 Charge d'une cible ébranlée

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

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

Lorsqu'une unité de cavalerie lourde charge une unité ou une pile ennemie par son flanc ou par son arrière, l'unité ou la pile chargée subit un test de moral après le mouvement de charge, mais avant de résoudre la mêlée résultant de cette charge (voir **5 ORIENTATION**). Si l'unité ou la pile cible des charges échoue à ce test de moral et déroute, l'unité ou la pile de cavalerie lourde en charge avance dans l'hexagone précédemment occupé par l'unité ou la pile chargée (et peut poursuivre cette charge en cas de charge planifiée : voir **11.2.7 Prolongement de charge**). Si l'unité ou la pile chargée réussit son test de moral ou est seulement ébranlée, la mêlée est résolue normalement (voir **10.3 Procédure pour une mêlée**).

11.2.6 Rebond d'une cavalerie en charge

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

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

Une unité de cavalerie lourde de la bataille activée rebondit toujours à l'étape 10 d'une

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

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

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

11.2.7 Prolongement de charge

Une unité de cavalerie lourde peut effectuer un prolongement de charge lors du **Segment de prolongement de charge** si toutes les conditions ci-dessous sont vraies :
• elle est commandée au début du segment (voir **13.3 Portée de commandement**) ;
• elle a avancé après combat à l'issue de la mêlée résultant de sa charge planifiée ;
• elle n'a pas changé d'orientation après avoir effectué cette avance après combat (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 10**).

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

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

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

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

12 LES PAS DE PERTES

12.1 Généralités sur les pas de pertes

La plupart des unités ont six pas. Un pion d'unité a également deux côtés : sa pleine force (le côté avec les plus hauts points de force et niveau de moral) et sa force réduite

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

• placer un marqueur "Pas de pertes" sous l'unité ;

• retourner le marqueur "Pas de pertes" de l'unité sur son côté "Pas de pertes -1" ;

• retourner le pion sur son côté réduit.

12.2 Accumulation des pas de pertes

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

• **Premier pas de pertes** – Placez un marqueur "Pas de pertes" sous l'unité, laquelle ne souffre d'aucun autre effet.

• **Second pas de pertes** – Retournez le marqueur "Pas de pertes" sur son côté "Pas de pertes -1", signalant que les points de force et le moral de l'unité sont chacun réduit de 1.

• **Troisième pas de pertes** – Retirez le marqueur "Pas de pertes" et retournez le pion de l'unité sur son côté réduit. Les points de force et le moral de l'unité sont désormais diminués. Après avoir retourné le pion de l'unité sur son côté réduit, l'unité subit immédiatement un test de moral pour ce troisième pas de pertes.

• **Quatrième pas de pertes** – Placez un marqueur "Pas de pertes" sous l'unité. Si ce pas de pertes est dû à une mêlée, reculez l'unité de 2 hexagones conformément à **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9**. L'unité subit ensuite un test de moral.

• **Cinquième pas de pertes** – Retournez le marqueur "Pas de pertes" sur son côté "Pas de pertes -1". L'unité a ses points de force et son moral réduits de -1 en plus des diminutions indiquées sur le côté réduit du pion. Si ce pas de pertes est dû à une mêlée, reculez l'unité de 2 hexagones conformément à **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 9**. L'unité subit ensuite un test de moral.

• **Sixième pas de pertes** – L'unité est retirée de la carte.

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

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

12.3 Élimination d'une unité

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

• l'unité subit son sixième pas de pertes ;

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

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

12.4 Pas de pertes et empilement

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

sont appliqués à l'unité qui était en dessous.

13 LES LEADERS

13.1 Organisation des leaders

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

13.2 Valeurs des leaders

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

• **Niveau de leadership** – Chaque leader a un niveau de leadership, qui est de 1 ou 2. Ce niveau détermine la capacité du chef à utiliser la continuation d'attaque et les marqueurs de commandement comme suit :

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

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

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

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

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

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

13.3 Portée de commandement

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

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

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

mouvement de l'unité dont on vérifie le commandement.

Une unité qui est non commandée :
• ne peut pas entrer dans une ZdC ennemie par un mouvement normal ou par un mouvement de charge planifiée (une unité de cavalerie lourde peut effectuer une charge de réaction même si elle est non commandée) ;
• ne peut pas tirer lors d'un **Segment de tir offensif** sauf si son unité cible :

- était adjacente à l'unité non commandée au début de la **Phase de mouvement** du tour en cours ;
- a tiré sur l'unité non commandée lors du **Segment de tir défensif** du tour en cours.

13.4 Leader éliminé
Un leader peut être éliminé de deux façons, soit à la suite d'un pas de pertes, soit en étant capturé, comme décrit ci-dessous :
• À la suite d'un pas de pertes – À chaque fois qu'une unité empilée avec un ou plusieurs leaders subit un pas de pertes, le joueur propriétaire de l'unité lance immédiatement un D10 pour chaque leader empilé avec elle afin de vérifier s'ils sont éliminés. Sur un résultat de 9 ou 10, le leader est éliminé (il est tué ou gravement blessé) et est retiré du jeu. Si une unité ou une pile subit plusieurs pas de pertes, effectuez ce test d'élimination pour chaque pas de pertes.

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

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

13.5 Leaders de remplacement
Quand un leader est éliminé, il est remplacé en retournant immédiatement son pion, le verso représentant le leader de remplacement, avec ses valeurs.

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

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

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

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

Mort de Simon V de Montfort à Evesham par Matthieu Paris

13.7 Mouvement du leader avec unités

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

14 LE MORAL

14.1 Généralités sur le moral

Chaque unité a un niveau de moral sur son pion, représentant la qualité relative de l'unité et "l'esprit de corps" (voir **2.1 Les pions du jeu**). Plus le niveau de moral est élevé, meilleur est le moral de l'unité. Le niveau de moral d'une unité change de façon permanente lorsque le pion est retourné sur son côté réduit (au verso), ainsi que d'avoir un marqueur "Pas de pertes -1" posé sur elle (voir **12.2 Accumulation des pas de pertes**).

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

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

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

14.2 Procédure de test du moral

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

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

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

14.3 Fréquence des tests du moral

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

Exemple 1 : si une unité, à la suite de pas de pertes simultanés, devait faire deux tests de moral, elle n'en ferait qu'un seul.
Exemple 2 : si une unité est à la fois ébranlée et chargée par le flanc ou l'arrière, elle ne subit qu'un seul test de moral.

Exception : une unité peut subir deux tests lors de la **Phase de tentative de récupéra-**

tion du moral : une fois pour vérifier que sont état moral revient en bon ordre (voir **14.6 Récupération du moral**), et encore une fois si sa bataille échoue à un test d'efficience du commandement (voir **15.2 Procédure du test d'efficience**).

14.4 Effets de l'ébranlement

Une unité de combat ébranlée subit les effets suivants :

• Elle ne peut pas entrer dans une ZdC ennemie (voir **6 ZONE DE CONTRÔLE**).
• Elle ne peut pas entrer dans un hexagone inclus dans la zone de charge de réaction d'une unité de cavalerie lourde ennemie non ébranlée (voir **figure 11-2-2**).
• Elle n'exerce plus de ZdC (voir **6 ZONE DE CONTRÔLE**).
• Elle subit un modificateur dé -1 au dé lors d'un tir (voir **9.7 Procédure pour un tir - Étape 3**).
• Elle ne peut pas initier une mêlée en tant qu'unité de la bataille activée (voir **10.2 Unités pouvant effectuer une mêlée**).
• Elle subit un modificateur de -1 au dé lorsqu'elle attaque en mêlée en tant qu'unité du joueur non-initiative. Une unité adverse gagne un modificateur de +1 au dé si elle l'attaque en mêlée (voir **10.3 Procédure pour une mêlée - Étape 2**).
• Si une pile est composée d'une unité ébranlée et d'une unité en bon ordre, cette dernière ne peut initier une mêlée si elle se trouve au sommet de la pile. L'unité ébranlée de cette pile ne contribue en aucun cas à cette mêlée et n'y participe pas.
• Son moral est réduit de -1 tant qu'elle est ébranlée.

14.5 Effets de la déroute

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

14.6 Récupération du moral

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

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

15 EFFICIENCE DU COMMANDEMENT

15.1 Généralités sur l'efficience

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

• Résolue (meilleure efficience) ;
• Hésitante ;
• Affaiblie ;
• Brisée (pire efficience).

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

15.2 Procédure du test d'efficience

Lorsque les unités sont retirées de la carte, que ce soit par déroute ou par élimination, elles sont placées, à raison d'une par case, sur le *Command Effectiveness Display* de leurs batailles respectives. Exception : il est parfois

précisé que certaines unités ne sont pas placées dans ces cases mais placées de côté. Lorsque vous placez ces unités sur le *Command Effectiveness Display*, placez celle retirée en premier dans la case vide la plus en haut à gauche. Placez les unités suivantes le long de cette ligne dans les cases de gauche à droite. Si pour cette bataille plus d'une ligne de cases est affichée, continuez de placer les pions de gauche à droite dans la rangée suivante de cases lorsqu'une rangée supérieure est remplie.

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

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

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

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

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

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

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

• Ordre des symboles – Effectuez les tests pour toutes les cases contenant des triangles, puis des cercles, puis des carrés.

• Ordre des FEC – En commençant par le FEC le plus bas, testez les cases qui ont été remplies lors du tour en cours et partageant le même symbole.

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

cases remplies lors du tour en cours.

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

Si un pion est placé sur la dernière case de sa bataille, cette bataille est éliminée et plus aucun test d'efficience du commandement n'est nécessaire.

16 SCÉNARII

Les deux grandes batailles de Simon de Montfort sont les marques de son bref séjour comme broker le plus puissant d'Angleterre. Le champ de bataille de Simon de Montfort est très différent de ce qui allait se passer seulement 50 ans plus tard. La science militaire n'avait pas beaucoup progressé depuis l'époque de Guillaume le Conquérant. Les armées étaient toujours un méli-mélo aléatoire d'armes et de compétences. La formation en tant que groupe était pratiquement inexistante et les deux armées comptaient beaucoup sur l'enthousiasme pour leur cause et pour leurs leaders. Dans ce contexte, Simon de Montfort s'en est sorti beaucoup mieux que son adversaire, Henri III. Simon fut capable d'insuffler un esprit unificateur et une raison de se battre à ses hommes. Avec une force composée de recrues brutes de Londres à Lewes, il fut capable d'inculquer aux hommes un moral élevé. Son utilisation de la croix blanche sur leurs vêtements leur donnait aussi le sentiment d'être à l'identique de toute croisade dans un pays étranger. Henri III, lui, devait compter davantage sur la loyauté de ses troupes pour son titre que sur le charisme de sa triste personnalité.

16.1 Généralités sur les scénarii

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

16.2 Scénarii sur Lewes

Au début de la guerre, les forces d'Henri III étaient dans les Midlands, tandis que celles de Simon de Montfort arrivaient de Londres. La campagne militaire commença avec le roi réduisant Northampton, Leicester et Nottingham, tandis que Simon bougeait vers Rochester et assiégea la ville. Avec les Royalistes avançant de Nottingham (rapidement dans le cas du jeune prince Édouard), Simon revint à Londres afin de rassembler une force plus importante lui permettant de faire face aux Royalistes.

Henri, ayant cassé le siège de Rochester, commença à marcher sur Londres. Après avoir capturé Tonbridge, il avança jusqu'à Lewes. À son insu, Simon avait rapidement achevé de lever plus de troupes et partait défier les royalistes.

Il y a un débat pour savoir si Henri a envoyé des éclaireurs pour surveiller Simon ou s'il a juste supposé que ses forces étaient toujours à Londres. Le fait est que, le matin du 14 mai 1264, ce fut un groupe de fourrageurs, et non d'éclaireurs, qui virent pour la première fois la progression de l'armée baronniale et qui se dépêchèrent de prévenir le roi.

Alors que les Royalistes se dépêchaient de se mettre en formation, l'armée de Simon prit position au sommet de la colline à proximité, surplombant la ville de Lewes. C'était une position relativement forte et qui donnait à Simon un avantage qu'un meilleur général que Henri ne lui aurait jamais permis d'atteindre.

Les Royalistes furent rapidement en formation avec la cavalerie d'Édouard sur leur flanc droit. Plutôt que d'attendre les instructions de son père, Édouard, apercevant les Londoniens, dont il croyait qu'ils avaient insulté sa mère, lança immédiatement une charge sur le flanc gauche de l'armée baronniale. Sous le poids de la charge féroce des Royalistes, le flanc gauche se dissout et la cavalerie royaliste poursuivit les troupes en fuite.

Cet assaut précipité laissa à Henri le choix de charger la position principale avec le reste de la force royaliste. C'est ce qu'il fit, mais l'armée de Simon n'eut pas les mêmes problèmes contre l'infanterie royaliste que ceux rencontrés contre la cavalerie, et l'assaut royaliste fut rapidement arrêté. Quand la bataille du comte de Cornouailles a vacillé, Simon a jeté ses réserves contre Henri et maîtrisé les Royalistes. Poussant les Royalistes devant eux, Simon s'avança sans relâche jusqu'à ce que les forces d'Henri se rompent enfin. Pendant tout ce temps, la cavalerie d'Édouard n'a plus donné de nouvelle. Au lieu de cela, deux heures après la fin de la bataille, Édouard retourna sur le champ de bataille, juste pour voir sa force s'amenuiser quand il devint évident que l'armée baronniale avait gagné la partie. Dans la foulée, Henry III, son frère et son fils devinrent les « invités » de Simon de Montfort et des barons coalisés.

16.2.1 Ordre de bataille de Lewes

Armée royaliste (en rouge) :
• Henri III ("Henry") en indigo :
- 2 unités de cavalerie lourde **5/3-7-6** ;
- 2 unités d'hommes d'armes **3-7-2** ;
- 1 unité d'infanterie régulière **5-6-3** ;
- 5 unités d'infanterie régulière **4-6-3**.

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

• Comte de Cornouailles ("Cornwl") en bleu :
- 4 unités d'infanterie régulière **5-6-3** ;
- 6 unités d'infanterie régulière **4-6-3**.

Armée baronniale (en bleu) :
• Simon de Montfort ("Simon M") en rouge :
- 5 unités de cavalerie lourde **5/3-7-6** ;
- 2 unités de cavalerie lourde **5/2-7-6** ;

• Henri de Montfort ("Henry M") en rouge foncé :
- 1 unité d'hommes d'armes **3-7-2** ;
- 6 unités d'infanterie régulière **3-7-3**.

• Comte de Gloucester ("Glouctr") en orange :
- 1 unité d'hommes d'armes **3-7-2** ;
- 6 unités d'infanterie régulière **3-7-3**.

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

16.2.2 Scénario historique de Lewes

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

• 45 points de commandement.

Armée royaliste :
• Commandant en chef : Henri III.
• Se place en second :
- Henry dans l'hexagone 1509 ;
- Edward dans l'hexagone 1616 ;
- Cornwl dans l'hexagone 1504.

• 40 points de commandement.

Règle spécifique à ce scénario :
• Le camp royaliste a l'initiative au premier tour.

Règle optionnelle pour ce scénario :
• Au début de la partie, après que le camp des barons ait mis en place son armée, le joueur royaliste désigne secrètement la bataille des barons qu'engagera la bataille Édouard. Les unités de la bataille d'Édouard peuvent initier des tirs et des mêlées et planifier des charges

uniquement contre cette bataille ennemie, jusqu'à ce qu'elle soit brisée ou éliminée.

16.2.3 Placement libre à Lewes

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

Gisant d'Henri III
Roi d'Angleterre

16.3 Scénarii sur Evesham

En mai 1265, le prince Édouard échappa à ses gardiens et a entama le processus de levée d'une armée. À la fin de juillet, Édouard avait rassemblé cette armée à Worcester et était confronté aux armées qui s'approchaient. Simon avait divisé son armée en deux parties. Son fils prit ses forces à Kenilworth, alors qu'il progressait vers Hereford. Simon le Jeune devait alors attendre qu'un convoi de ravitaillement l'atteigne, tandis que son père se rendrait de Hereford à Kenilworth, les deux étant reliés le long de la route d'Evesham.

Pour Édouard, la situation stratégique était très dangereuse. Il se trouvait entre les deux forces et en infériorité numérique face à chacune des deux armées, mais il devait agir rapidement pour les empêcher de se rejoindre. Une fois que les Montfort père et fils auraient rassemblé leurs forces, la situation d'Édouard serait considérablement fragilisée. Pour cela, il décida d'attaquer le plus jeune à Kenilworth. Cela signifiait laisser les points de passage sur la Severn sans surveillance et la jonction des deux Simon inévitable s'il échouait à détruire le jeune à Kenilworth. Sa plus grande préoccupation fut que Simon le Jeune retourne à l'intérieur du château de Kenilworth avec son armée intacte. Sans équipement de siège, il fit le pari de pouvoir l'attraper à l'extérieur des murs, ce qui s'est exactement passé. Simon le Jeune avait cantonné ses forces dans la ville et fut pris au dépourvu quand Édouard frappa. Tandis que Simon le Jeune s'échappait, ses forces furent largement dispersées et il faudrait un certain temps avant qu'elles puissent être réassemblées.

Édouard laissa reposer ses forces pour le reste du 1er août et commença ensuite à reculer face à l'avancée de Simon V de Montfort. Ils se sont rencontrés à Evesham. Simon avait supposé que l'armée qui s'avançait était celle de son fils et avait laissé reposer ses forces dans la ville. Au moment où il réalisa son erreur, il avait déjà cédé les hauteurs à Édouard et avait permis à la bataille de Mortimer de gagner l'autre côté du pont d'Avon. De ce fait, Simon n'avait d'autre choix que de se battre. Plutôt que de répéter la pratique habituelle consistant à former une ligne correspondante à la force adverse (comme il l'avait fait à Lewes), Simon estima que sa situation désespérée exigeait un changement par rapport à l'ordinaire. À la place, il se concentra sur un front étroit, menant sur sa cavalerie suivie de son infanterie, puis de l'infanterie galloise. Il espérait utiliser cette force pour percer un trou au centre de la ligne d'Édouard et ensuite détruire les flancs à leur tour. Son assaut initial s'est bien passé contre Gloucester, mais Gloucester n'a pas cassé. Cela permis aux deux flancs de se rabattre et de frapper Simon des deux côtés à la fois. Dans une telle position, l'armée baronniale commença à se disloquer, avant de s'évaporer dans le plus grand désordre quand Simon et son fils Guy furent tombés. À ce stade, le massacre a commencé. Le court règne de Simon de Montfort comme roi virtuel d'Angleterre était achevé.

16.3.1 Ordre de bataille d'Evesham

Armée royaliste (en rouge foncé) :

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

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

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

Armée baronniale (en bleu foncé) :

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

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

16.3.2 Scénario historique d'Evesham

Armée baronniale :

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

Armée royaliste :

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

• 30 points de commandement.

Règle spécifique à ce scénario :

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

Édouard "Longue jambes"
Prince héritier d'Angleterre
(il mesurait 1,88 mètres)

16.3.3 Scénario possible pour Evesham

Armée baronniale :

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

Armée royaliste :

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

• 45 points de commandement.

Règle spécifique à ce scénario :

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

Après que chaque camp ait eu l'initiative deux fois (en comptant le premier tour), la pro-

chaine bataille activée par chaque camp est sa bataille de renfort. Une bataille entrant sur la carte comme renfort doit dépenser n'importe quel marqueur de commandement de sa *Command Track*, et la bataille est soumise aux restrictions de ce marqueur (voir **4.5 Capacités des marqueurs de commandement**). Une fois activé de cette manière, toutes les unités de la bataille sont considérées comme étant commandées. Lors de leur **Segment de mouvement**, ces unités entrent dans la carte de jeu comme suit :
- Simon J : un hexagone le long de la rangée d'hexagones 10xx (bord sud de la carte du jeu) ou l'hexagone 1518, 1619 ou 1715.
- Mortimer : hexagone 1009 ou 2919, mais pas les deux.

Les unités qui entrent sur la carte en tant que renforts peuvent dépenser tous leurs points de mouvement sans pénalité lors de leur tour d'entrée. Si une unité ennemie occupe un hexagone d'entrée de renforts, la bataille de renfort ne peut pas entrer sur la carte par cet hexagone.

Tombe de Simon V de Montfort à Evesham

17 FIN DU JEU ET CONDITIONS DE VICTOIRE

17.1 Généralités sur la fin du jeu et sur la victoire

Un scénario se termine lorsqu'un camp a toutes ses batailles affaiblies, brisées ou éliminées. La victoire pour toutes les parties est déterminée à la fin du jeu, et les conditions de victoire sont les mêmes pour tous les scénarii, à savoir :
• Le joueur royaliste reçoit 5 points de victoire pour chaque bataille des barons éliminée, 3 points de victoire pour chaque bataille des barons brisée et 1 point de victoire pour chaque bataille des barons affaiblie.
• Le joueur des barons reçoit 4 points de victoire pour chaque bataille royaliste éliminée, 2 points de victoire pour chaque bataille royaliste brisée et 1 point de victoire pour chaque bataille royaliste affaiblie.

17.2 Niveau de victoire

Pour déterminer le niveau de victoire, additionnez le nombre total de points de victoire obtenus pour chaque joueur. Divisez le nombre le plus bas par le nombre le plus haut et arrondissez à la deuxième décimale pour obtenir une valeur à ranger dans l'une des plages suivantes :

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

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

18 NOTES DU CONCEPTEUR

Barons' War est née d'une discussion avec Charlie Spiegel à Origins 2002 à Colombus, dans l'Ohio. Quand il m'a offert l'opportunité de travailler avec *Clash of Arms*, j'ai sauté sur l'occasion. *CoA* a toujours sorti des produits de classe et je n'avais jamais travaillé avec eux, bien que je possède la plupart de leurs jeux. Les batailles m'ont permis de relever

quelques défis, puisque je n'avais jamais conçu de jeux pour cette période spécifique. Puisque ces batailles ont eu lieu avant que l'arc ne prenne sa place de premier plan au centre de l'armée anglaise, la cavalerie restait l'arme la plus meurtrière de l'arsenal anglais de l'époque. Je voulais un système qui prenne en compte la structure et le manque de discipline d'une armée féodale levée à cette époque. Pour cela, j'ai décidé d'appliquer le système des marqueurs de commandement qui a fait ses preuves dans le jeu. Il a fallu quelques ajustements, mais le système qui en résultait était essentiellement issu de mon idée originale. J'ai été très heureux de voir les résultats lors des tests de jeu.

Une des choses que j'essaie de ne pas faire est de donner des conseils sur la meilleure façon de jouer. Tout d'abord, je trouve que parfois j'enferme les joueurs dans des camisoles, préférant entendre parler de leurs stratégies plus tard. Le conseil que je vais vous donner est de planifier d'avance ce que vous allez faire en termes généraux. L'attribution des points de commandement avant la partie est presque un jeu en soi. Mon conseil ici est d'étudier la mise en place, de décider où est la faiblesse de votre adversaire et de l'exploiter. Lors des tests de jeu, certains ont suivi cette ligne tandis que d'autres ont décidé de mettre davantage l'accent sur leurs forces et de les soutenir, même lorsque cela revenait à lancer un assaut frontal. Quelle que soit votre façon de faire, l'essentiel est de retenir que l'assignation initiale des points de commandement est l'une des parties les plus importantes du jeu. Un plan et une analyse sont nécessaires pour être efficaces dans ce domaine.

Il y a trois classes de guerriers représentés dans la Guerre des Barons, les hommes à cheval, les hommes d'armes et l'infanterie. Ces trois catégories avaient changé subtilement au cours des deux derniers siècles, depuis que la proéminence du guerrier à cheval, valide ou non, ait été établie à Hastings. L'infanterie des batailles de Montfort, bien que n'étant pas une classe professionnelle dans son ensemble, était aussi d'une bien meilleure qualité que les levées féodales qui produisaient le gros de la plupart des armées près qu'un siècle auparavant. Souvent équipés d'armes blanches, aussi bien des armes que des boucliers et des pièces d'armure, leurs rangs étaient souvent optimisés avec des arbalétriers professionnels. Les guerriers montés d'alors méprisaient la capacité de l'infanterie à résister à une charge, et ce n'était pas leur rôle prévu dans la bataille. Les arbalètes étaient capables de percer la meilleure armure de l'époque, si elle était correctement dirigée. Le problème rencontré par les arbalétriers était simple. Leur cadence de tir extrêmement lente les a limités à deux coups sur une cible blindée en mouvement, après quoi ils n'avaient aucune chance de résister à la charge. Pour être efficaces contre la cavalerie, ils devaient avoir la protection des autres, ou à défaut se battre à couvert ou en tant que tirailleurs.

Le résultat des améliorations de l'infanterie signifiait que des troupes expérimentées, bien formées, pouvaient s'attendre à tenir contre des charges de cavalerie non soutenues. C'était particulièrement vrais avec les hommes d'armes, car ils formaient une classe entraînée et étaient expérimentés dans la lutte contre les attaques fâcheuses des hommes à cheval.

Les hommes d'armes comprenaient une classe de combattants professionnels qui était née du besoin de grandes armées, tout en assumant la difficulté de former un tel soldat. Le guerrier typique de ce groupe était expérimenté au combat, équipé d'une arme dont il était expert, et portait une armure décente avec un bouclier. Avec des arbalétriers dans leurs rangs, ils pouvaient espérer résister au choc du combat contre la cavalerie sans dérouter. Ils n'avaient pas encore développé l'idée d'intégrer des armes à l'allonge suffisante pour contrer celles de l'homme à cheval, mais se rassemblaient en groupes dirigés par des professionnels. Comme ils n'étaient pas sous les armes en permanence, leur compétence n'était pas aussi bonne que celle des professionnels à temps plein de la classe montée.

Quand on pense au guerrier à cheval, ce sont les chevaliers qui viennent le plus souvent à l'esprit. J'ai délibérément évité de les appeler chevaliers, car beaucoup d'hommes à cheval

n'étaient pas de naissance noble, mais plutôt des membres (souvent appelés sergents) de familles qui étaient montés. Le coût initial pour entraîner un cheval à porter un homme au combat, le harnacher et armer le guerrier, équivalait facilement au coût actuel des études universitaires. Ajoutez à cela le temps requis pour apprendre à monter et à utiliser les armes adéquates, et vous comprendrez ce que représentait l'investissement nécessaire qu'impliquait l'entraînement d'un combattant monté.

Le chevalier était littéralement armé d'acier de la tête aux pieds. Tandis que les casques de l'infanterie régulière et de nombreux hommes d'armes étaient soit la pièce conique ouverte que portaient les chevaliers deux siècles auparavant, soit la plus large pièce ouverte représentée en première de couverture de ce livre de règles, le chevalier des batailles de Montfort portait un casque qui couvrait toute la tête, reposant sur l'épaule de l'homme. Des fentes étaient laissées à l'avant pour permettre de voir. Les visières étaient extrêmement rares. Par exemple, alors que la barre de Richard I^{er}, telle qu'elle apparaît sur son sceau, était munie d'une visière, celle de Henry III ne l'était pas. Entre la coiffe postée sur une cagoule rembourrée et la barre elle-même, le chevalier était protégé de la plupart des coups meurtriers à la tête.

Vers le milieu du 13^{e} siècle, l'armure avait évolué jusqu'au bout. Les brassières couvraient tout le bras, se terminant le plus souvent en mitaines blindées, bien que certains aient eu des gants. Les jambières aussi descendaient jusqu'au bout des pieds. Certains des chevaliers les plus riches avaient une plaque rivée à de petites zones de leur armure, généralement les épaules, les genoux et les coudes, comme le montre l'illustration de Matthieu Paris. Sous tout cela se trouvait le justaucorps, un lourd vêtement en coton matelassé dont l'épaisseur offrait une protection contre les impacts.

Le coût de maintenance de tels guerriers impliquait que leur nombre soit relativement faible. Ils étaient irrésistibles en exploitant les trous dans les formations des piétons ennemis. Et ils devenaient mortels en frappant des piétons désorganisés. Ce qui se produisait habituellement, c'était de voir les combattants à cheval des deux armées tenter de s'engager entre eux.

Il y avait deux raisons à cela. D'abord, il n'y avait pas d'honneur à abattre l'infanterie. Ce qui importait le plus, c'était le profit à retirer. Capturer un chevalier était une option extrêmement profitable, car la rançon du captif représentait habituellement plus d'une année de dépenses. Ajouté à cela l'argent reçu pour l'armure et peut-être le cheval. Guillaume, le maréchal d'Henri II, a commencé comme chevalier disposant de peu de biens hors son cheval et son armure et est devenu un homme riche au cours de ses décennies de combats et en gagnant des tournois. Beaucoup de chevaliers mineurs ont été catapultés dans les rangs des riches après que quelques chevaliers leurs soient tombés entre les mains au combat.

19 CONTRIBUTEURS

Concepteur : Rob Markham.

Développeur : Charlie Spiegel.

Illustrateurs : Terry Leeds, Patrice-Alexis Chaya.

Testeurs : Frank Hakstege, Alex Kachesky, Brian Mulvihill, Mike Riffle, Mark Seaman et Randy Ubben.

Traducteur : Patrice-Alexis Chaya.

Melee Table

Die Roll	Strength Points 1	2	3	4	5	6	7+
0<	–	–	–	–	–	–	–
1	–	–	–	–	–	–	–
2	–	–	–	–	–	–	–
3	–	–	–	–	–	–	1
4	–	–	–	–	–	1	1
5	-	-	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	2
8	1	1	1	1	2	2	2
9	1	1	1	2	2	2	2
10	1	1	2	2	2	2	2
11	1	2	2	2	2	2	3
12+	1	2	2	2	2	3	3

Die Roll Modifiers:

Attacking in Flank	+1
Attacking in Rear	+1
Attacking Up Slope	-1
Leader Bonus	+?
Part of Concentric Attack in Flank or Rear	+2
Attacking Down Slope	+1

Type Modifier Table

Attacker / Defender	Inf	MaA	HC
Inf	–	+1	+2
MaA	-1	–	+1
HC	-1	-1	–

Die Used:

Infantry	D6
Men at Arms	D8
Heavy Cavalry	D10

Command Chits	Command Capabilities
4	Attack, plus Continuation. May initiate as many attacks as desired + Continuation.
3	Attack, mat initiate as many attacks as desired.
2	May initiate 2 new attacks.
1	May initiate 1 new attacks.
0	May not enter enemy ZOC.

Fire Table

Die Roll	Range (in Hexes) 1	2	3
1 - 7	–	–	–
8	1	–	–
9	1	1	–
10	1	1	1

© Clash of Arms Games - 2004

Printed in the USA