

# Devil's Horsemen

## *Les Mongols – 13<sup>e</sup> siècle*

LES BATAILLES DE :  
**L'INDUS (Les Perses Khwarizms ; 1221)**  
**KALKA (Les Russes ; 1223)**  
**LIEGNITZ (Europe de l'Est ; 1241)**  
**AYN JALUT (Les Mamelouks ; 1260)**

**UN JEU DE  
 LA SERIE  
 DES  
 GRANDES  
 BATAILLES  
 DE  
 L'HISTOIRE  
 VOL. X**



### **Table des Matières**

1. Introduction
2. Matériel et Termes
3. Séquence de Jeu
4. Chefs
5. Activation des Chefs et Ordres
6. Mouvement
7. Orientation et ZDC
8. Tir de Projectiles
9. Combat de Choc
10. Les Tables de Combat
11. Les Effets du Combat
12. Déroute et Victoire

*Un jeu de Richard Berg et Mark Herman*  
 Version 1.0 AOUT 2004

# LIVRET DE REGLES



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

# 1.0 Introduction

*The Devil's Horsemen* (TDH) simule sous forme de jeu quatre des batailles les plus importantes livrées à l'Ouest par les Mongols afin d'exercer leur suprématie sur le plus grand empire que le monde ait jamais connu. TDH est le dixième volume de la Série des Grandes Batailles de l'Histoire (GBOH).

TDH utilise le même système « de base » que *Cataphract* (Vol. VIII), avec les modifications apportées par le module « *Attila* », plus les changements de règles et additions qui représentent les concepts tactiques des Mongols ainsi que leurs progrès dans l'armement et particulièrement dans l'archerie. Nous avons également changé les règles de ralliement pour obtenir quelque chose de plus historique et certainement plus intéressant. Tous les changements de règles avec *Cataphract* sont indiqués par le symbole >>.

Nous avons également inclus des notes historiques afin que vous puissiez voir les questions d'histoire militaire soulevées par les batailles. Il y a aussi la section habituelle sur la terminologie, pour que vous puissiez bien comprendre où nous allons—et d'où tout cela provient. Finalement il y a aussi des indicateurs sur la durée des parties et leur équilibre (en termes de chance de victoire)—tous basés sur les expériences des testeurs et leurs comptes-rendus. Bien sur, vos expériences pourront varier.

## Une Note pour les Joueurs

Bien que *The Devil's Horsemen* ne soit pas un jeu excessivement difficile à apprendre, comprendre et jouer, il utilise un système tactique qui récompense ceux qui savent ce que leurs hommes peuvent faire et comment exploiter au mieux les capacités même des pires d'entre eux. C'est un style de guerre très orienté cavalerie-archerie, comme dans *Cataphract*, mais avec certaines subtilités tactiques et un meilleur armement. Se lancer calmement dans une bataille avec la théorie « voyons ce qu'il s'est passé ici » est la meilleure façon de se faire inviter à dîner par le Khan et de se retrouver sous la table piétiné à mort (une forme unique de dîner-théâtre Mongol).

**Pour ceux qui n'ont jamais joué à une simulation historique auparavant :** Normalement nous ne recommanderions pas ce jeu pour des novices, mais comme vous avez déjà déplié votre yourte, vous souhaitez probablement y jeter un coup d'œil. Votre problème principal est qu'avec ce genre de jeu, comme la plupart des systèmes introspectifs de la vie, il utilise son propre langage. Ce langage est l'obstacle principal vers le loisir, un peu comme la première fois où vous avez essayé d'utiliser un ordinateur (ou de régler l'horloge de votre magnétoscope). Ainsi les règles utilisent une approche en « sections », ce qui rend la lecture assez décousue pour les non initiés, mais cela vous permettra de retrouver les choses très rapidement lorsque vous en aurez besoin. Par-dessus tout, cela est supposé être amusant, alors ne prenez pas ce que l'on vous dit trop au sérieux, et survolez les règles pour savoir ce que veulent dire ces mots mystérieux. (La section sur la terminologie est très utile dans ce cas.) Ceci vous permettra plus ou moins de progresser. Nous vous suggérons de commencer par 'Ayn Jalut' ; préparez la partie (cela signifie placer tous les pions indiqués dans leurs hexs de « départ »),

puis de passer à la section intitulée Séquence de Jeu (3.0) puis de suivre ce que la séquence vous dit de faire, en vous reportant aux règles lorsque vous ne comprenez pas ce que vous devez faire ensuite. Après environ 20-30 minutes vous serez aussi bon que nous pour ce genre de choses.

**Pour ceux qui n'ont pas encore joué à ce système :** Même si vous êtes familiarisé avec les jeux de simulations, nous vous suggérons de préparer le scénario 'Ayn Jalut' et de pousser quelques pions pendant un ou deux tours avant de commencer une vraie partie. Ceci vous révélera les diverses stratégies tactiques utilisables et comment les divers types d'armement peuvent être utilisés au mieux et comment s'en protéger au mieux (ou au moins essayer). La chose à se rappeler c'est que plus vous connaissez vos unités et comment elles interagissent, plus vous serez apte à commander.

**Pour ceux qui ont déjà joué au système :** TDH utilise toutes les règles communes des précédents titres, sauf celles indiquées par >>. Un certain nombre de règles familières ont été supprimées pour représenter les changements de l'histoire et la marche du temps. Vous pourrez remarquer la meilleure efficacité des unités armées de projectiles à cause de l'utilisation de l'Arc Composite, donc nous vous recommandons chaudement de bien revoir les tables et tableaux.

# 2.0 Matériel et Termes

## 2.1 Les Cartes

Chaque bataille utilise des cartes sur lesquelles ont été imprimées des grilles hexagonales afin de normaliser le mouvement et le combat. Les effets des différents types de terrains sont expliqués dans les règles et dans les tableaux.

## 2.2 Les Pions

Il existe trois types de pions : les unités de combat représentant les différentes troupes combattantes ; les chefs qui sont les individus commandant les troupes ; et les marqueurs qui sont utilisés pour indiquer certains types d'informations nécessaires au cours de la partie.

**>>2.21 Unités de Combat :** Toutes les unités de combat sont caractérisées par des valeurs numériques représentant la Qualité de Troupe (QT) et le potentiel de Mouvement. Les unités capables de tirer des projectiles ont également un Indicateur de Projectile représentant le type de projectile utilisé (B = Arc Normal, C = Arc Composite, CB = Arbalète, etc.). La Table des Projectiles donne les Portées de ces projectiles. Chaque unité de combat comporte deux faces.

- Pour la majorité des unités non Mongoles, le verso indique qu'elles ont « Bougé » une fois au cours du Tour et subiront des pénalités de Cohésion si/lorsque elles bougent à nouveau au cours du tour ; voir 6.1.
- Lorsqu'une unité Mongole et certaines autres unités (comme les LC Mamelouks) sont retournées, cela indique qu'elle est Démontée et qu'elle combat à pied. La cavalerie Montée, en dehors des Chevaliers, qui a une face Démontée, ne subit pas de Pertes de Cohésion à cause d'un

mouvement « excessif » lorsqu'elle est montée. Par contre, cela se produit lorsqu'elle est Démontée.

*NOTE HISTORIQUE : Ce changement pour le verso de la cavalerie Mongole reflète deux aspects historique. D'abord la hardiesse des unités Mongoles, plus le fait que les cavaliers Mongols portaient en campagne avec 4 à 5 chevaux, et plusieurs sources indiquent qu'ils restaient frais et dispos en changeant de monture pendant l'action. En ce qui concerne la face « démontée », voir les règles de Déroute, plus loin.*

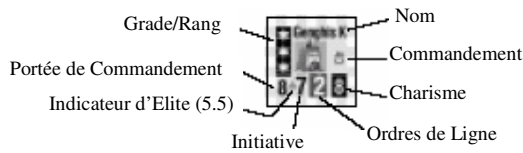
**2.22** Chaque unité appartient à un Type particulier (HI, LC, etc.), les types étant utilisés pour déterminer certains résultats de combat et l'efficacité vis-à-vis d'autres types. Certains types sont divisés en Classes : (ex : Chevaliers Cataphractaires). Le « type » de l'unité représente l'armement utilisé ainsi que les armures et autres protections portées. Le Type est important pour la détermination de la Supériorité (voir 9.8).

**2.23 Exemples d'Unités**

Les chefs ont plusieurs caractéristiques utilisées pour déterminer leur Initiative et leur Commandement ainsi que leurs capacités de combattants—en tant que chef et individuellement. Tout ceci est expliqué en 4.41.

Les marqueurs, comme « Shock-Check TQ », « # » (représentant la Perte de Cohésion), « Routed », « Missile Low », etc. sont utilisés pour indiquer certaines fonctions du jeu qui sont expliquées plus loin.

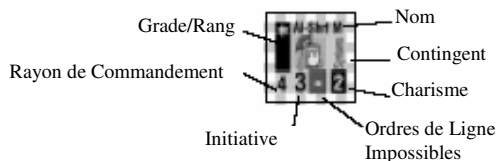
**Exemple de Chef—Recto (Face Activé)**



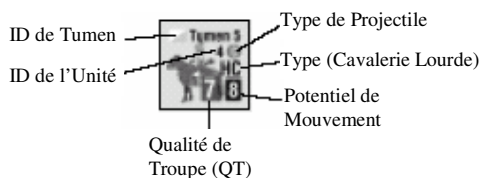
**Verso (Face Terminé)**



**Exemple de Chef de Contingent**



**Exemple d'Unité de Combat**



	Cavalerie Lourde Cataphractaire (indiqué par le HC dans une case noire)		Infanterie Lourde (Cavalerie Mongole Désarçonnée)
	Chevalier Cavalier Lourde		Infanterie Moyenne (recto)
	Chevalier Démonté/Infanterie Lourde		Infanterie Moyenne (verso) La bande indique que l'unité a bougé
	Cavalerie Légère Le triangle indique la capacité de Pluie de Flèches (8.2)		Infanterie Légère
	Cavalerie Légère Le LC dans une case indique la capacité de Retraite Feinte (6.7)		Artillerie Mongole

**Exemples de Marqueurs**

	Désorganisé (11.61)		Etendards (11.31)
	Une Volée Restante (8.14)		Fumée (voir les règles spéciales)
	Plus de Projectiles (8.14)		Choc Obligatoire (7.32)
	Désorganisé avec une Volée Restante		Choc Obligatoire Pas de Test de QT (7.32)
	Déroute (11.13, 11.41)		Court-Circuité (5.44)
	Bougé (6.14)		Engagé (11.2)
	Rallié (11.52)		Marqueur de Cohésion (11.1)
	Pas d'Ordre de Ligne		Arbalète à Tiré
	En Colonne (6.41)		Chef Blessé

**2.3 Tables, Tableaux et le Dé**

L'utilisation de chaque table et tableau est expliquée dans les règles. Le jeu utilise un dé à 10 faces ; le '0' est considéré comme un zéro et non comme un dix et est inférieur à '1'.

**2.4 Terminologie**

La connaissance des termes suivants sera utile au cours du jeu.

**Chef Actif** = C'est le chef qui donne ses Ordres ou ses Ordres de Ligne à ses troupes à un instant donné. Il ne peut y avoir qu'un seul chef actif à la fois.

**Classe** = C'est une sous-catégorie de certains types, utilisée pour différencier les différents systèmes d'armement au sein d'un même type. *EXEMPLE* : Chevalier.

**Cohésion** = C'est la capacité d'une unité à rester organisée en formation de combat. Dans le jeu ceci est mesuré sous la forme de Perte de Cohésion.

**Désorganisé** = C'est le statut de la formation obtenu par la cavalerie après un combat de choc, qu'elle soit victorieuse ou non.

**Chef Inactif** = C'est un chef qui n'a pas encore été activé et qui est toujours éligible pour l'être.

**Chef Terminé** = C'est un chef qui a été activé précédemment au cours du tour et qui a Terminé, il ne peut plus être à nouveau activé. Les chefs peuvent avoir Terminé pour plusieurs raisons, comme une blessure, l'échec d'un Court-Circuit, etc.

**Chef** = Interchangeable avec le mot Commandant. Les chefs étaient les généraux qui commandaient et influençaient les troupes.

**CM** = C'est l'acronyme pour la Capacité de Mouvement de base des unités. Elle représente aussi la manoeuvrabilité d'une unité vis-à-vis des autres unités du jeu.

**Volée de Projectiles** = Lorsque les unités amies tirent des flèches sur les unités ennemies.

**Momentum** = C'est le mécanisme avec lequel un chef peut entreprendre plus d'une Phase d'Ordres au cours d'un tour.

**Noyan** = Commandant subordonné Mongol, généralement en charge d'un seul tumen.

**Phase d'Ordres** = C'est la période d'un tour dans laquelle un Chef donne des Ordres Individuels ou des Ordres de Ligne à ses troupes pour qu'elles bougent et combattent.

**Ordre/Ordre de Ligne** = Ce sont les deux méthodes avec lesquelles un chef peut faire bouger ses troupes. Les Ordres s'appliquent aux unités individuelles ; les Ordres de Ligne s'appliquent à des groupes entiers d'unités. Savoir si un chef peut donner un Ordre ou un Ordre de Ligne est traité de deux façons différentes.

**Orlok** = Commandant en Chef d'une Armée Mongole, il y en avait parfois plusieurs pour une bataille.

**Combat de Choc** = Corps à corps (et souvent littéralement œil pour œil), coups d'épées et craquements d'os, mêlée.

**Supériorité** = Elle représente les capacités et l'efficacité « meurtrière » relatives des différents systèmes d'armement. Lorsqu'elle est obtenue, la supériorité augmentera substantiellement les Pertes de Cohésion de l'adversaire.

**Tumen** = C'est le mot Mongol pour ce que nous appellerions une division. Cela représente environ 10000 hommes. L'armée Mongole était organisée avec un niveau décimal strict, chaque tumen contenant 10 minghans ou régiments, et ainsi de suite jusqu'à l'unité. Les unités ne contenaient pas toujours (voire rarement) le contingent complet sur le « papier ».

**QT** = C'est l'acronyme pour la très importante Qualité de Troupe. La Valeur de QT est de loin la plus importante pour une unité de combat. Elle sera constamment utilisée au cours du jeu—pratiquement à chaque fois qu'une unité met sa cohésion en danger. Les Tableaux de Pertes de Cohésion et de Tests de QT résument l'utilisation de la valeur de QT.

**Court-Circuit** = C'est le mécanisme avec lequel un chef ennemi peut empêcher un chef ami d'entreprendre sa Phase d'Ordres et transférer cette phase à ce chef ennemi. Il peut aussi être utilisé par un chef ami pour agir avant un autre chef ami de valeur inférieure.

**Type** = C'est la description générale de la catégorie d'une unité de combat, il est généralement utilisé pour déterminer l'efficacité du combat et son résultat. Exemples : HI (Infanterie Lourde), HC (Cavalerie Lourde), etc.

**Zone de Contrôle (ZDC)** = Ce sont les hexs—généralement à l'avant d'une unité—dans lesquels cette unité exerce par sa présence suffisamment « d'influence » pour diminuer la liberté de mouvement.

*NOTE DE CONCEPTION* : Nous n'utilisons plus la valeur de « taille ». Nous connaissons dans une certaine étendue les nombres globaux des armées. Par contre, les unités individuelles dans cette armée n'étaient pas souvent « nommées » comme maintenant, et par conséquent, pour les règles du jeu, elles sont homogènes par rapport à la taille. Donc le nombre d'hommes dans une « unité » individuelle n'est pas un problème.

La connaissance des types d'unités de combat et des termes suivants sera utile au cours du jeu.



**Cavalerie Lourde (Cataphractaire)** : C'est la cavalerie dont les chevaux et les cavaliers étaient souvent couverts d'armures et de casques en lamelles superposées spectaculaires, assez semblables à celles portées plus tard par les Japonais. Certaines, principalement les Russes et les Polovtsiens, comportaient des masques complets pour le visage. Ce sont des troupes d'élite, conçues pour le coup fatal, armées d'arcs, d'épées, de masses, de lances et de tout un tas d'armes de destruction.



**Cavalerie Lourde** : Elle est composée de cavaliers en armure et de chevaux sans armures. C'était généralement le second tiers de la cavalerie lourde, des hommes qui ne pouvaient pas s'offrir les spectaculaires protections de l'élite. Certains portaient des arcs et des flèches, et la plupart utilisaient des épées et des masses, et occasionnellement des lances.

*NOTE DE CONCEPTION* : Pendant des années on a pensé que les armées Mongoles étaient uniquement composées de cavalerie légère mal habillée et quasiment sans armures. Des recherches récentes ainsi que des découvertes archéologiques

ont prouvé le contraire : les armées Mongoles étaient composées environ à 40% de cavalerie lourde, les unités d'élite portant des armures très chères, certaines étant parfois très colorées, bien que visuellement pas aussi spectaculaires que celles des Russes.



**Chevaliers :** Cavalerie Lourde Européenne. Les chevaliers étaient protégés par des armures de plaques et dirigés par le code de la chevalerie Européenne sur le champ de bataille, une sorte de vision agressive étroite qui n'avait que peu d'intérêt dans une grande bataille. La majorité de l'armement était composé d'épées et occasionnellement de Lances.



**Cavalerie Légère :** Ce que l'infanterie lourde était aux Romains, et les hoplites au Grecs, la cavalerie légère armée d'arcs des tribus des steppes Eurasiennes formait la majorité des armées de ce jeu. Portant des arcs composites très puissants, portant des protections légères (et pour les Mongols des sous-vêtements en soie), et pas grand-chose d'autre, les LC des steppes pouvaient chevaucher et tirer tout au long de la journée. Certains étaient meilleurs que d'autres, mais ils avaient pratiquement tous les mêmes théories et pratiques. Ils n'étaient pas du tout « partiels » en combat de choc.



**Infanterie Lourde :** Il n'y a pas d'unités d'infanterie lourde en tant que telles. Par contre la Cavalerie Lourde peut démonter, et lorsqu'elle le fait, elle devient de l'Infanterie Lourde... avec des armures, de boucliers et des épées pour délimiter ce statut.



**Infanterie Moyenne :** La majorité de l'infanterie de la région et de l'époque, lorsqu'il y en avait—les Russes utilisaient de grands contingents d'infanterie—est ce que le jeu considère comme « moyenne ». L'infanterie Moyenne était équipée d'épées et de lances, avec un casque en métal et une armure en cuir ou un autre matériau non métallique. L'infanterie Russe pouvait être efficace contre la cavalerie parce qu'elle était assez adepte de la meilleure utilisation possible de leurs lances.



**Infanterie Légère :** Cette classe représente les archers, les arbalétriers et d'autres troupes similaires utilisées uniquement pour leurs capacités de tir. Elles n'étaient pas armées ni entraînées pour le combat de choc et devaient en être protégées par d'autres unités. Il y a aussi ici certaines troupes consrites, si mal équipées et entraînées que nous les avons reléguées au statut d'Infanterie Légère.



**Artillerie :** Elle va du gros mécanisme semblable à une arbalète et projetant des lances des Polovtsien aux tubes à poudre primitifs des Mongols adaptés de leurs années de guerre contre la Chine.

## 2.5 Echelle du Jeu

Chaque unité à pied représente environ 500 hommes. Chaque unité montée représente environ 350 hommes.

Chaque hex représente environ 100 mètres d'un bord à l'autre. Chaque tour de jeu représente environ 20 minutes de temps

réel, mais les joueurs ne devraient pas prendre ceci trop littéralement.

## 2.6 Durée d'une Partie

Il n'y a pas de Piste des Tours bien qu'il y ait des tours de jeu. Une bataille continue jusqu'à ce qu'un camp retraite/déroute—donc il n'y a (généralement) pas besoin de compter le nombre de tours écoulés. Nous vous avons fourni un ensemble de batailles en termes de taille : 2 petites (1/2 carte), 1 moyenne (une carte complète) et 1 grande (2 cartes). Les batailles sur les demi-cartes dureront de 3 à 4 heures tandis que les plus grande pourront aller jusqu'au double.

## 3.0 La Séquence de Jeu

Les joueurs activent leurs chefs dans l'ordre déterminé par leur Initiative selon 5.1. Lorsqu'un chef est activé il donne des ordres qui permettent aux unités à portée de bouger et de combattre. Lorsque tous les chefs ont Terminé, chaque joueur vérifie si son Armée Retraite, ensuite le tour de jeu est terminé.

### A. Phase d'Activation des Chefs

Le joueur ayant le chef avec l'Initiative la plus basse et qui n'a pas encore été activé active ce chef. Si ce chef désire donner un Ordre de Ligne, il fait un jet de dé pour cette capacité [4.23]. Ce joueur peut tenter de passer le tour de ce Chef en lui faisant un Court-Circuit [5.41].

### B. Phase d'Ordres

#### 1. Segment de Mouvement et de Tir

- Pour chaque Ordre Individuel donné par un chef activé, le joueur peut faire une des actions indiquées en 5.22 avec une unité de combat ou un chef. OU
- Pour chaque Ordre de Ligne donné, un certain nombre d'unités à portée du chef peut Bouger et/ou Tirer [5.23]. OU
- Faire un Ralliement d'Etendard qui nécessite que toutes les unités adjacentes à l'étendard du chef fassent un jet de Ralliement [11.54].

Les unités capables de Retraite Ordonnée [6.5], de Retraite Feinte [6.7] et/ou de Tir de Réaction [8.4] peuvent le faire pendant ce segment.

#### 2. Segment de Combat de Choc.

Lorsqu'un chef a fini de donner des ordres, les unités éligibles engagent le combat de Choc, en utilisant la séquence suivante [9.1] :

- Désignation du Choc : Toutes les unités immobiles éligibles qui choisissent de faire un Choc reçoivent un marqueur Shock-No Check (Choc-Pas de Test).
- Charge (Test de QT Pré-Choc).
- Résolution des éventuelles Pertes de Chef.
- Résolution du Choc.
- Vérification d'un éventuel Effondrement.

### C. Phase de Momentum OU Retour en « A »

Le joueur dont le chef a été activé pendant la Phase d'Ordre précédente peut tenter un jet de Momentum afin de lui donner une nouvelle Phase d'Ordres (Phase « B »), ou alors le jeu

revient à la Phase « A » pour les chefs n'ayant pas encore été activés.

## D. Phase de Ralliement

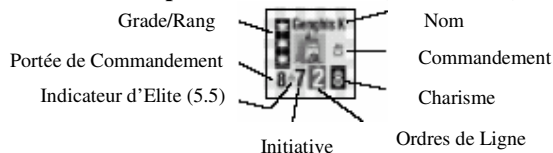
1. Retirez les marqueurs « Rallié » et « Désorganisé ».
2. **Mouvement de Déroute :** Les unités en Déroute doivent faire un Mouvement de Déroute [11.42].
3. **Segment de Rechargement :** Les unités avec des projectiles qui sont éligibles peuvent récupérer des projectiles [8.15].
4. **Test de Déroute d'Armée :** Chaque joueur vérifie si son armée a atteint son niveau de Déroute.
5. Retournez toutes les unités « Bougées » et les chefs « Terminés » sur leur recto. Retirez tous les marqueurs Bougé/Ordre de Ligne.

A la fin de la Phase de Ralliement, le tour de jeu est terminé et un autre tour commence. Il n'y a pas de nombre de tours de jeu imposé. La bataille continue jusqu'à la déroute d'un des camps.

## 4.0 Chefs

Les unités de combat ne peuvent ni bouger ni tirer tant qu'elles n'ont pas reçu un Ordre ou un Ordre de Ligne de la part d'un chef. Les unités de combat qui reçoivent de tels ordres pendant un tour, ou qui sont à portée de Commandement de ce même chef, ou qui font une Aggression Incontrôlée peuvent faire un Combat de Choc. Chaque pion chef comporte deux faces : « Actif » et « Terminé ». Un chef qui n'a pas encore été activé ou qui est activé utilise sa Face Active. Un chef qui a terminé son activation est retourné sur sa face Terminé.

### Exemple de Chef—Recto (Face Activé)



## 4.1 Pions Chef

Chaque chef possède plusieurs caractéristiques :

**Initiative (Face Activé uniquement) :** Cela représente sa capacité de base à contrôler des forces et à prendre des décisions rapides. L'Initiative est utilisée pour déterminer l'ordre d'activation des chefs et la probabilité que ce chef soit capable d'utiliser le Momentum. Cela définit aussi le nombre d'Ordres Individuels que ce chef peut donner par Phase d'Ordres. Les meilleurs chefs ont les valeurs les plus hautes.

**Initiative de Commandant d'Elite :** Ceci se rapporte aux chefs avec un triangle rouge à côté de leur Initiative ; voir 5.5 pour son utilisation.

**Ordres de Ligne (Face Activé uniquement) :** Le nombre se trouvant à droite de l'Initiative indique que, s'il y est autorisé [4.23], ce chef peut, au lieu de donner une série d'ordres à un certain nombre d'unités, donner un ordre de Mouvement et/ou de Tir à toutes les unités de ce nombre de lignes. Les chefs de contingents ne peuvent pas donner d'Ordres de Ligne et par conséquent n'ont pas cette caractéristique.

**Portée de Commandement (Face Activé uniquement) :** C'est la portée de base en hexs jusqu'à laquelle un chef peut exercer son Initiative. Ceci représente l'étendue de sa présence sur le champ de bataille, ainsi que la présence de ses aides et l'efficacité de ses capacités.

*NOTE DE JEU : Certaines armées ont plusieurs commandants « En Chef ». Les scénarios individuels couvrent ces situations.*

>> **Charisme :** Il représente la capacité à Rallier des troupes et à les aider en Combat de Choc.

**La Capacité de Mouvement (CM)** d'un chef n'est pas imprimée sur le pion. Le nombre de Points de Mouvement qu'un Chef peut dépenser au cours d'une même Phase d'Ordres est neuf (9). Cette valeur est la même pour tous les chefs.

## 4.2 Capacités des Chefs

Il existe trois types de chefs dans TDH : les Commandants en Chef, les Commandants Subordonnés et les Commandants de Contingents. La section 4.3 décrit le Système de Commandement, tandis que cette section décrit les capacités générales de tous les chefs. Lorsqu'il est activé, un chef peut donner des Ordres Individuels ou des Ordres de Ligne. Il ne peut pas faire les deux.

**4.21** Un chef peut donner des Ordres Individuels à toute unité de combat amie se trouvant dans sa Portée de Commandement (en respectant les Restrictions de Commandement) s'il existe un chemin d'hexs non obstrués d'une longueur égale ou inférieure à la Portée entre le chef et l'unité. Comptez l'hex de l'unité mais pas celui du chef. Un chemin est obstrué par des hexs occupés par des unités ennemies, un hex en Zone de Contrôle (ZDC) ennemie, ou par un terrain que le chef ne peut pas traverser. Les unités de combat amies annulent les ZDC ennemies pour le tracé du chemin des ordres. Tous les autres chemins sont considérés comme n'étant pas obstrués. Les Portées de Commandement sont calculées au moment où l'ordre est donné.

**4.22** Un Ordre Individuel permet à une unité amie de faire un mouvement et/ou tirer une volée de projectiles, de se rallier, etc. selon 5.22. Pendant une Phase d'Ordres un chef peut donner un nombre d'ordres égal à son Initiative. Lorsqu'un chef ne peut plus donner d'Ordres et qu'il ne peut plus être activé, retournez-le sur sa face Terminé.

>>>**4.23** Un chef peut donner des Ordres de Ligne au lieu d'Ordres Individuels s'il est éligible (la plupart des chefs ne peuvent en donner qu'un seul). Les unités recevant un Ordre de Ligne peuvent Bouger et/ou Tirer ; voir 5.23. Une Ligne est composée uniquement d'unités du même type et de même organisation, comme indiqué dans les règles d'Ordres/Chefs et Lignes de chaque scénario. Toutes les unités composant une ligne donnée doivent se trouver jusqu'au double de la Portée de Commandement du chef impliqué. Le chemin est tracé comme s'il donnait un ordre (voir 4.21). Les unités dans une Ligne ne sont pas obligées de rester ensemble lorsqu'elles bougent, et toutes les unités éligibles ne sont pas obligées d'en faire partie.

*NOTE AUX JOUEURS : Les Ordres de Ligne sont gérés différemment des autres jeux de la série. Les joueurs*

expérimentés devraient lire ce qui précède et les obligations d'éligibilité de ligne dans les instructions du scénario avec attention et se retenir d'ajouter des exceptions et des conditions des précédents jeux et qui n'existent plus maintenant. Par exemple il n'y a pas d'obligation que le chef soit à une distance spécifique des unités de la Ligne tant que les unités se trouvent à une distance inférieure ou égale au double de sa Portée de Commandement. Toutes les obligations d'éligibilité sont déterminées au moment où est donné l'Ordre de Ligne. Voir aussi 5.24#3.

**4.24** Pour qu'un chef puisse bouger ; il doit d'abord se donner un Ordre Individuel à lui-même, ou recevoir un Ordre Individuel d'un Commandant en Chef, ou bouger en même temps que la Ligne à laquelle il a donné un Ordre de Ligne. Voir aussi 6.15.

**4.25** Un chef, en dehors du Commandant en Chef (voir 4.3), qui se trouve dans une Zone de Contrôle ennemie ne peut pas donner d'Ordres ni d'Ordres de Ligne - que ce soit à des unités de combat ou à lui-même, donc il ne peut pas quitter cette ZDC ennemie – à moins et jusqu'à ce qu'il en sorte en recevant un Ordre du Commandant en Chef.

**4.26** Un chef qui a « Terminé » [5.15] ne peut plus donner d'Ordres ni d'Ordres de Ligne. Par contre, il peut bouger, mais seulement s'il en reçoit l'ordre d'un Commandant en Chef.

## 4.3 Système de Commandement

**4.31 Commandants en Chef :** Les Commandants en Chef (CC) agissent comme les autres chefs, sauf que, lorsqu'ils sont activés, ils peuvent :

1. Quitter une ZDC ennemie en se donnant un Ordre Individuel (ceci coûte deux (2) ordres) ;
2. Ils peuvent donner des Ordres Individuels à d'autres chefs amis (un chef par Phase d'Ordres) pour les déplacer. Si le chef à bouger commence dans une ZDC ennemie, cela coûte deux (2) Ordres au CC pour déplacer ce chef. Notez qu'un CC en ZDC ennemie ne peut pas donner un Ordre pour bouger un autre chef ; il doit d'abord quitter cette ZDC ;
3. Donner automatiquement des Ordres de Ligne ;
4. Utiliser leur Portée de Commandement pour permettre à des subordonnés de donner des Ordres de Ligne.
5. Utiliser un Ordre pour remplacer un chef éliminé.

*NOTE DE JEU : Un CC dans une ZDC ennemie ne peut faire que le point 1 ci-dessus – quitter une ZDC ennemie. Juste après avoir quitté cette ZDC, un CC peut recommencer à donner des Ordres Individuels et, si c'est possible, utiliser sa Portée de Commandement pour permettre à d'autres subordonnés de donner des Ordres de Ligne. Le CC ne peut pas donner d'Ordres de Ligne juste après avoir quitté une ZDC, mais il pourra le faire lors d'une activation ultérieure s'il remplit les conditions.*

**>>4.32 Chefs Subordonnés :** Les chefs subordonnés (CS) agissent comme les autres chefs par rapport aux Ordres Individuels, mais pour être éligible de donner un Ordre de Ligne, il doivent commencer leur Phase d'Activation de cette façon :

1. Si ils sont à Portée de Commandement du Commandant en Chef, ils peuvent donner automatiquement un Ordre de

Ligne (aucun jet de dé n'est nécessaire). Cette capacité à donner un Ordre de Ligne reste avec ce chef pendant ce tour, notamment pour toute activation de Momentum consécutive réussie. Ou,

2. Si un Chef Subordonné n'est pas dans la Portée de Commandement de son Commandant en Chef, le joueur peut toujours tenter de donner un Ordre de Ligne avec ce chef en lançant un dé et en comparant le résultat à son Initiative :
  - Si le dé est inférieur ou égal à l'Initiative du chef, l'Ordre de Ligne peut être donné.
  - Si le dé est supérieur, le chef a Terminé.

Dans tous les cas, le chef subordonné doit remplir les conditions données en [4.23]. Dans certains scénarios, les Chefs Subordonnés peuvent aussi être limités par la nationalité et les types d'unités qu'ils peuvent commander.

*NOTE AUX JOUEURS : En dehors de ce qui précède, il n'y a pas d'autres restrictions pour qu'un Chef Subordonné puisse donner un Ordre de Ligne.*

*EXEMPLE : Sur la rivière Indus, l'Emir Timur Malik peut donner des Ordres et des Ordres de Ligne uniquement aux unités de l'aile droite Khwarizme. Si Timur Malik est en dehors de la Portée de Commandement du Shah Jalad ad-Din qui est de 7 hexs, il devra faire un jet de dé inférieur ou égal à son Initiative (5) pour pouvoir donner un Ordre de Ligne.*

3. Pendant le premier tour de la partie (uniquement), tous les subordonnés peuvent donner des Ordres de Ligne sans faire de jet de dé.

*NOTE DE JEU : Le point 3 représente les ordres donnés avant la bataille par le CC.*

**4.33 Chefs de Contingent :** Les Chefs de Contingents (Cc) agissent comme les autres chefs par rapport aux Ordres Individuels. Par contre :

- Ils ne peuvent donner des Ordres qu'aux unités de leur contingent (indiqué sur le pion).
- Ils ne peuvent pas donner d'Ordres de Ligne.
- Ils ne peuvent pas utiliser le Court-Circuit ni le Momentum.

*NOTE DE JEU : Certains Chefs Subordonnés sont aussi des Chefs de Contingents, mais sans les deux dernières restrictions.*

*NOTE DE CONCEPTION : Les joueurs réaliseront vite que les Ordres de Ligne sont une façon très efficace de bouger un grand nombre d'unités. Par contre, les Ordres de Ligne limitent ce que peut faire un chef. Par exemple, un chef donnant un Ordre de Ligne pour bouger ne pourra pas rallier d'unités pendant cette Phase d'Ordres.*

## 4.4 Chefs et Combat

Cette section couvre les règles générales relatives aux chefs et aux unités de combat ennemies. Pour les règles spécifiques sur les pertes au cours du Choc, voir 9.15.

**4.41** Les chefs ne peuvent entrer dans une ZDC ennemie que s'ils sont empilés avec une unité de combat amie ou si cette ZDC contient déjà une unité de combat amie. Comme pour les

unités de combat, les chefs aussi doivent cesser leur mouvement pour cet Ordre lorsqu'ils entrent dans une ZDC ennemie. Un chef peut quitter une ZDC ennemie seul, mais uniquement s'il en reçoit l'ordre d'un Commandant en Chef ; voir 4.3.

>>4.42 Un chef empilé avec une unité de combat amie qui entreprend une Retraite Ordonnée (6.5) peut se retirer avec cette unité. Au moment où une unité de combat ennemie entre dans un hex adjacent à un chef, ce chef peut faire une Retraite Ordonnée s'il est empilé avec une unité de combat amie. Par contre, si le chef est seul dans l'hex à ce moment ou si il est empilé avec une unité non combattante, une des choses suivantes se produit :

1. Si l'unité de combat ennemie est une unité à pieds, placez simplement le chef sur l'unité amie la plus proche ; s'il n'y a pas d'unités amies sur la carte, le chef est éliminé.
2. Si l'unité de combat ennemie est une unité montée, lancez le dé. Si le résultat est supérieur à l'Initiative du chef, alors ce chef est éliminé (capturé ou tué). Si le résultat est inférieur ou égal, placez le chef sur l'unité amie la plus proche, comme indiqué ci-dessus.

Dans tous les cas, si le chef ne peut pas tracer un chemin vers l'unité amie la plus proche à travers des hexs de terrain franchissable libres d'unités ennemies et de leurs ZDC (les unités de combat amies annulent les ZDC ennemies dans le cadre de cette règle) alors il est éliminé.

>>4.43 Les chefs, en dehors du Commandant en Chef peuvent être remplacés lorsqu'ils sont éliminés. Pour cela le CC donne un Ordre pour Remplacer un subordonné tombé par un chef de Remplacement. Un Noyan Mongol éliminé ainsi que d'autres chefs spécifiquement désignés sont simplement remis sur la carte. Le CC n'a pas besoin d'être à portée d'une unité particulière ; placez simplement le chef de Remplacement dans n'importe quel hex contenant une unité qu'il est capable de commander. Le chef de Remplacement est considéré comme ayant « Terminé » pour ce tour ; il ne peut pas donner d'ordres, ni engager un combat de Choc avec des unités à portée avant le prochain tour. Le nombre de chefs de Remplacement fourni est une limite de conception voulue. Si il n'y a plus de chefs de Remplacement, alors un chef mort ne peut plus être remplacé.

*NOTE DE CONCEPTION : Un pion de Chef Subordonné « nommé » représente en fait plusieurs « hommes » en termes de présence sur le terrain.*

>>4.44 A moins qu'autre chose ne soit indiqué dans le scénario, un Commandant en Chef qui est éliminé n'est pas remplacé ; aucun autre chef ne prend sa place. S'il y a un remplaçant pour le scénario, alors ce remplaçant est traité comme un Chef Subordonné [4.32], et non comme un Commandant en Chef.

## 5.0 Activation des Chefs et Ordres

Les chefs donnent des Ordres ou des Ordres de Ligne pendant la Phase d'Ordres. Les chefs ne peuvent pas donner d'Ordres avant d'avoir été Activés. Les joueurs peuvent utiliser le Momentum pour qu'un chef activé puisse faire jusqu'à deux

Phases d'Ordres supplémentaires. Ils peuvent aussi utiliser le Court-Circuit pour activer un chef plus tôt que d'habitude.

**Note Importante :** Pour des questions de clarté, le mot « ordre » signifiera aussi Ordre de Ligne (OL), à moins que les règles n'utilisent spécifiquement le terme Ordre Individuel (OI) pour le distinguer d'un OL.

## 5.1 Comment Activer les Chefs

5.11 Tous les chefs commencent le tour Inactifs, et chacun a l'opportunité d'être Activé et de donner des Ordres. Après avoir fini de donner des ordres, ils ont Terminé.

5.12 Chaque tour commence avec l'activation d'un chef par un joueur. Les chefs sont activés dans l'ordre de leur Initiative, en allant de la plus faible à la plus élevée. En cas d'égalité, lancez un dé ; le résultat le plus élevé jouant en premier, puis les joueurs alternent entre les chefs de même valeur. Si deux chefs du même camp ont la même Initiative, c'est le propriétaire qui décide lequel agira en premier. Par contre, voir 5.4.

5.13 Seuls les chefs Inactifs qui n'ont pas encore été activés pendant ce tour sont éligibles pour l'activation, à l'exception de la règle de Momentum [5.3] et de Commandants d'Elite [5.5].

*EXEMPLE D'ORDRE D'ACTIVATION : A Liegnitz, l'Ordre d'Activation, en dehors des tentatives de court-circuits serait Boleslaw, puis un jet de dé pour savoir lequel des chefs avec '4' en Initiative agira en premier, les joueurs alternant ensuite l'activation des chefs de même valeur, puis un jet de dé pour savoir si c'est la Cavalerie Lourde de Noyan ou Wenceslas/Henry qui agira, et finalement un jet de dé pour savoir si ce sera le tour de Poppo ou Baidan/Kaidan.*

5.14 Un chef peut être activé un maximum de trois (3) fois de suite au cours d'un même tour (en utilisant le Momentum pour les deux dernières fois). L'exception par rapport à l'activation à la suite concerne l'Initiative d'Elite [5.5].

5.15 Un chef a Terminé lorsqu'un des événements suivant survient :

1. Le chef a terminé sa Phase d'Ordres et ne veut (ou ne peut) pas faire de tentative de Momentum ; ou
2. Le chef est court-circuité par un chef ennemi ; ou
3. Le chef rate une tentative de Court-Circuit ou de Momentum.
4. Le joueur refuse d'utiliser ce chef lorsque c'est son tour ; il « passe ».
5. Le chef échoue dans sa tentative d'Ordre de Ligne (voir 4.32).

5.16 Lorsqu'un chef a Terminé, retournez son pion afin de l'indiquer. Un chef qui a Terminé ne peut plus entreprendre de Phases d'Ordres au cours de ce tour.

## 5.2 La Phase d'Ordres

5.21 Lorsqu'il est activé, un chef peut donner un nombre d'Ordres Individuels égal à son Initiative OU il peut donner des Ordres de Ligne, OU il peut faire un Ralliement d'Etendard selon 11.53.

*EXEMPLE : Lorsque Subudei est activé, il peut donner jusqu'à sept (7) Ordres Individuels, ou bien deux (2) Ordres de Ligne pour cette activation. Il peut aussi choisir d'en donner moins (ou aucun) ; mais il ne peut pas donner plus d'ordres pendant cette Phase d'Ordres.*

**5.22** Chaque Ordre Individuel permet au joueur de :

1. Bouger une unité. Les unités armées de projectiles peuvent tirer une volée de projectiles à tout moment au cours de leur mouvement [8.1] ; ou
2. Tirer avec une unité armées de projectiles (sans Mouvement) ; ou
3. Retirer deux Pertes de Cohésion [11.14] ; ou
4. Tenter de Rallier une unité en Déroute [11.51] ; ou
5. Remplacer un chef éliminé (Commandant en Chef uniquement) [4.53].

**>>5.23** Chaque Ordre de Ligne permet à toutes les unités de certains types se trouvant jusqu'au double de la portée de commandement du chef qui remplissent les conditions pour recevoir un Ordre de Ligne [4.23] de bouger/tirer des projectiles comme si elles avaient reçu un ordre individuel.

**5.24** Les chefs peuvent bouger dans les circonstances suivantes :

1. Un chef activé peut se donner un Ordre Individuel à lui-même et se déplacer seul.
2. Un chef activé peut donner un Ordre Individuel à une unité avec laquelle il est empilé et se déplacer avec elle. Ce chef doit rester avec l'unité de combat et s'arrêter dans le même hex.
3. Un chef activé peut donner un Ordre de Ligne et bouger avec cette ligne tant qu'il commence dans le même hex qu'une des unités de la Ligne. Par contre, il n'est pas obligé de rester avec cette unité/ligne, du moment qu'il termine son mouvement à Portée de Commandement normale d'une des unités de cette Ligne.
4. Le Commandant en Chef (CC) peut donner un Ordre Individuel pour déplacer un autre chef (ce qui est utile lorsque ce chef est dans une ZDC ennemie, ce qui nécessite deux ordres). Il peut utiliser un OL pour bouger un autre chef uniquement si ce chef est empilé avec une unité de combat de cette Ligne.
5. Un chef peut bouger avec une unité faisant une Retraite Ordonnée [6.5] s'il est empilé avec cette unité.

**5.25** Bien qu'une unité puisse recevoir l'ordre de bouger plusieurs fois au cours d'un tour, elle ne peut pas bouger (et/ou tirer) plus d'une fois par Phase d'Ordres [6.11, 6.12].

*EXEMPLE : A Liegnitz, si une unité HC Mongole reçoit l'ordre de bouger par le Hvy Cavalry Noyan, elle ne peut pas recevoir un nouvel ordre pour bouger pendant cette Phase d'Ordres. Par contre, elle peut recevoir un nouvel ordre de Hvy Cavalry Noyan s'il obtient une seconde activation (Momentum).*

**5.26** Les Ordres/Ordres de Ligne ne sont pas utilisés pour précipiter directement le Combat de Choc, qui se déroule lors d'un segment ultérieur [9.1]. Les Ordres Individuels peuvent être utilisés pour les Tirs de Projectiles [8.1]. Le Tir de Réaction ne nécessite pas d'ordres, car il se produit en réponse aux actions ennemies.

**5.27** Tout chef – en dehors du Commandant en Chef – qui commence sa Phase d'Ordres dans une ZDC ennemie ne peut pas donner d'ordres (selon 4.25). Par contre, sa Portée de Commandement peut toujours être utilisée pour désigner les unités qui engageront un Combat de Choc pendant ce segment de la Phase d'Ordres (voir 7.31), donc il n'est pas totalement inutile. De plus, à moins qu'il ne soit affecté par 5.15, ou s'il a utilisé sa Portée pour permettre à ses unités de combat de se battre (comme ci-dessus), il n'a pas « Terminé » simplement parce qu'il se trouve en ZDC ennemie ; il est juste « occupé à autre chose ». Si, plus tard au cours du tour il redevient éligible pour donner des ordres, le joueur devra l'activer avant tout autre chef de valeur supérieure. Par contre, un chef ainsi activé « sans ordre » ne pourra pas utiliser le Momentum. [Voir 4.24, 4.31 et 5.24 pour le mouvement des chefs en ZDC ennemie].

*EXEMPLE : A Liegnitz, Poppo commence son tour en ZDC ennemie. Il ne peut pas donner d'Ordres ni d'Ordres de Ligne, mais il peut utiliser sa Portée de Commandement pour permettre à ses Chevalier Teutoniques de faire des Attaques en Choc. Poppo a Terminé pour ce tour. Henry peut utiliser un Ordre plus tard au cours du tour pour faire sortir Poppo de la ZDC ennemie, mais Poppo restera à l'état Terminé.*

*NOTE DE CONCEPTION : La capacité des chefs en ZDC ennemie à permettre aux unités à portée déjà en contact avec l'ennemi de faire un Choc – même si ce chef ne peut rien faire d'autre – est plus une fonction de la proximité des unités et de l'ennemi plutôt que la capacité, portée, perception etc. du chef. La limitation des Chefs en ZDC est tout simplement ceci – une limitation de « jeu » qui permet de garder ce type de situation sous contrôle.*

**5.28** Lorsqu'un chef a fini de donner tous les ordres qu'il souhaite (ou peut), les unités amies engagent le Choc pendant le Segment de Choc suivant, comme indiqué par l'Introduction à 9.1.

**5.29** Lorsque le combat de Choc est terminé, la Phase d'Ordres est également terminée. Deux choses peuvent maintenant se produire :

1. Le joueur peut tenter d'obtenir un Phase d'Ordres de Momentum [5.3] pour le chef qui vient juste de terminer sa Phase d'Ordres ; ou
2. Le prochain chef éligible avec l'Initiative la plus basse est activé (sujet au court-circuit), retournez à la Phase « A ».

Lorsque tous les chefs ont Terminé, les joueurs passent à la Phase de Ralliement.

## 5.3 Momentum

*NOTE AUX JOUEURS : Le Momentum (et le Court-Circuit, plus loin) sont des outils très utiles et puissants, surtout pour le joueur avec un commandement supérieur. Par contre, il y a généralement de 20 à 40% de chances de retour de bâton ; lorsque ceci se produit, le Momentum peut souvent donner de grandes possibilités à l'adversaire.*

**5.31** A la fin de la Phase d'Ordres, si le chef qui vient de donner des ordres pour cette phase

- n'est pas en ZDC ennemie, et
- n'a pas déjà été Court-Circuité ou Devancé [5.44]

Il peut tenter de faire une Phase d'Ordres supplémentaire. Pour cela, ce chef doit réussir un jet de Momentum.

**5.32** Le joueur lance le dé et compare le résultat à l'Initiative du chef. Si le résultat est inférieur ou égal, ce chef commence une nouvelle Phase d'Ordres (Phase B); si le résultat est supérieur, alors le chef a Terminé pour ce tour.

*EXEMPLE : Poppo, grand maître des Chevaliers Teutoniques aurait besoin d'un jet de 0 à 6 pour obtenir un Momentum ; et de 7 à 9 il aurait Terminé.*

**5.33** Si le jet de Momentum est un '9' alors il faut immédiatement relancer le dé.

1. Si le second jet donne également un '9' alors il n'y a plus d'activation de chef pour ce tour et le jeu passe directement à la Phase de Ralliement.
2. Si le second jet est un '0' ou un '1', il y a une Paralysie. Le joueur ne peut plus activer aucun de ses chefs pour ce tour, mais son adversaire peut toujours activer ses chefs éligibles restants.
3. Si le second jet est entre 2 et 8, le chef qui a tenté le Momentum a Terminé. Revenez à la Phase « A ».

**5.34** Les jets de Momentum ne s'appliquent qu'au chef qui vient de terminer sa Phase d'Ordres. Vous ne pouvez pas faire une tentative de Momentum avec un chef qui a Terminé il y a plusieurs phases.

**Exception :** Un chef activé par la règle d'Elite [5.5] puis activé à nouveau – plus tard au cours du tour – peut toujours faire un jet de Momentum.

## 5.4 Court-Circuit

*NOTE DE CONCEPTION : C'est un mécanisme de jeu conçu pour simuler l'effet de la supériorité du commandement. En tant que tel, il sera utilisé presque exclusivement par le joueur avec les meilleurs chefs (comme Subodei). Le joueur « inférieur » s'apercevra vite que pour lui, la meilleure utilisation du court-circuit est d'attendre le retour de bâton sur son adversaire supposé meilleur. C'est pour cela que les joueurs devraient comprendre qu'il ne faut pas utiliser cette option sans discrimination tout simplement parce qu'elle est disponible.*

Avant l'activation de chaque chef, les deux joueurs ont la possibilité de court-circuiter l'activation de ce chef.

**5.41 Option de Court-Circuit du Joueur Actif.** Le joueur qui devrait normalement activer son chef avec l'Initiative la plus faible peut à la place tenter d'activer tout autre chef inactif avec une Initiative supérieure. Pour cela le joueur doit obtenir avec un dé un résultat inférieur ou égal à l'Initiative du chef qu'il souhaite activer. Si c'est réussi ce chef est activé ; si c'est raté, c'est le chef qui devait normalement être activé qui est activé et celui qui a tenté le Court-Circuit a Terminé. Les Chefs de Contingents ne peuvent pas tenter de Court-Circuits.

*EXEMPLE : Sur l'Indus, le joueur Khwarizm peut, au lieu d'activer l'Emir Malik, tenter d'activer le Shah Jalal addin avec un Court-Circuit. La tentative réussira sur un jet de 0 à 6, et échouera sur un jet de 7 à 9. Si la tentative réussit, le*

*Shah al-Din sera activé à la place de l'Emir Malik. Si elle rate, l'Emir Malik sera activé et le Shah al-Din aura Terminé.*

**5.42 Option de Court-Circuit du Joueur Inactif.** Le joueur adverse a deux options de Court Circuit ; utilisable chacune dans des circonstances différentes.

- **Court-Circuiter le Court-Circuit.** Si – et seulement si – le joueur Actif a réussi son Court-Circuit [5.41] alors le joueur adverse a la possibilité de tenter de court-circuiter cette activation de court-circuit avec un de ses propres chefs – si ce chef a une Initiative égale ou supérieure au chef venant de réussir le court-circuit. Si la tentative est réussie, ce chef est immédiatement activé ; si elle est ratée, le chef qui a réussi le court-circuit est activé et celui qui a tenté de court-circuiter le court-circuit a Terminé.

*EXEMPLE : En utilisant l'exemple de 5.41, si le joueur Khwarizm a réussi, le joueur Mongol pourra ensuite utiliser Gengis Khan pour tenter de court-circuiter le court-circuit. Si le joueur Mongol obtient un 9, le Shah restera activé et Gengis aura Terminé, sinon c'est Gengis qui sera activé.*

- **Court-Circuiter un Momentum.** Si le joueur actif a réussi son Momentum, le joueur adverse peut tenter de le Court-Circuiter de la même façon que pour Court-Circuiter un Court-Circuit, comme ci-dessus.

*EXEMPLE : Sur l'Indus, le Shah al-Din a réussi son Momentum. Le joueur Mongol utilise Gengis Kahn pour tenter un Court-Circuit. Il obtient un '7' et au lieu d'activer le Shah, c'est Gengis qui est activé et le Shah a Terminé pour ce tour.*

Après que le chef ayant réussi son Court-Circuit a fini de donner ses Ordres/OL, le jeu revient à la procédure standard de chef à l'Initiative la plus basse.

**5.43** Chaque camp ne peut tenter qu'un seul Court-Circuit par activation.

**>>5.44** Un chef qui rate son Court-Circuit ou qui a été court-circuité en tentant un Momentum a Terminé. Tout chef inactif qui n'a pas encore été activé et dont l'Initiative est inférieure ou égale à celle du chef ayant fait le Court-Circuit, ou qui a subi un Court-Circuit du joueur actif est toujours éligible pour l'activation. Par contre, ce « Chef Devancé » ne pourra pas utiliser le Momentum pendant ce tour (Utilisez les marqueurs « Trumped/No Momentum » pour l'indiquer).



*NOTE AUX JOUEURS : Le Devancement s'applique aux unités des deux joueurs. Donc si le Shah a réussi à Court-Circuiter l'Emir Malik (voir l'exemple en 5.41), non seulement tous les chefs Khwarizms seront incapables d'utiliser le Momentum, mais aussi les Chefs Mongols Kutuku, Tului, Bela et tous les Noyans.*

**5.45** Un chef ne peut être activé qu'une seule fois par tour de jeu, bien que cette activation puisse être étendue par un Momentum. Les chefs qui ont Terminé ne peuvent plus être activé pendant le tour.

**5.46** Un chef qui a réussi sont court-circuit ne peut pas passer. Il doit donner un ordre à une unité pour bouger ou tirer, ou il doit utiliser sa Portée pour ordonner à des unités d'attaquer.

Une unité est considérée comme ayant bougé dans le cadre de cette règle si elle termine sa phase dans un hex différent de celui où elle l'a commencé (un changement d'orientation n'est pas suffisant).

## 5.5 Commandants d'Elite

Cette règle simule la supériorité marquée de certains chefs – comme Gengis – et surtout leur capacité à agir avant leurs adversaires.

Un joueur avec un Commandant en Chef d'Elite (indiqué par le triangle à côté de l'Initiative) a la possibilité de commencer chaque tour par une Phase d'Ordres d'Initiative d'Elite. Cette Phase d'Ordres IE peut être entreprise par le CC ou par tout chef subordonné à Portée de Commandement, quelle que soit son Initiative, selon ce que choisit le joueur. Ce chef ne peut pas utiliser le Momentum pour poursuivre sa Phase IE. Lorsque la phase est terminée, le chef choisi ou le CC redevient inactif (mais pas Terminé). Il n'a fait qu'une seule phase d'ordres pour la règle 5.14 et il peut être à nouveau activé en utilisant les règles normales d'activation.

Si les deux joueurs ont un CC d'Elite, ils lancent chacun un dé au début de chaque tour de joueur et ajoutent l'Initiative de leur Commandant d'Elite. Le résultat le plus élevé obtient la phase d'Elite. En cas d'égalité, aucun joueur ne peut faire de Phase IE.

## 6.0 Mouvement

### 6.1 Capacité de Mouvement

*NOTE DE CONCEPTION : La capacité de mouvement ne simule pas seulement le temps nécessaire pour une unité d'aller d'un point A à un point B, mais aussi sa manoeuvrabilité par rapport aux autres unités de types différents ainsi que les doctrines tactiques appliquées au déploiement de ces unités.*

**6.11** La Capacité de Mouvement imprimée sur un pion est la capacité de base d'une unité pour un seul ordre. Une unité de combat qui reçoit un ordre peut se déplacer d'un nombre d'hexs égal à sa CM au maximum. Les unités peuvent se déplacer moins que leur CM [voir 9.31 Agression Incontrôlée pour une exception importante].

**6.12** Il n'y a pas de limite au nombre de fois où une unité de combat peut bouger au cours d'un tour ; par contre, elle ne peut bouger qu'une seule fois par Phase d'Ordres.

**6.13** Après le premier déplacement d'une unité, retournez-la sur sa face « Bougée » (mais voir 6.14 ci-dessous). Les unités « Bougées » peuvent utiliser leur CM complète. Par contre, à chaque fois qu'une unité « Bougée » bouge à nouveau, elle subit une Perte de Cohésion [11.1]. Cette pénalité ne s'applique pas à l'avance après combat ni aux unités utilisant la Retraite Ordonnée [6.53]. (Comparez ceci aux pertes « occasionnées par le terrain » en [9.21]). Faire un tir sans bouger ne représente pas un mouvement dans le cadre de cette règle.

>>**6.14** Certaines unités montées ne sont pas affectées par 6.13 ; elles ne sont pas retournées sur leur face « Bougée ». En

fait, elles n'ont pas de face Bougée, ce qui est un bon moyen pour les reconnaître. Les Chevaliers, bien que n'ayant pas de face « Bougée », sont affectés par 6.13.

Les unités Démontées sont affectées par 6.13.

*NOTE DE JEU : Nous avons fourni quelques marqueurs « Bougé » (Moved) pour vous aider à savoir qui a ou n'a pas bougé.*

**6.15** Les chefs activés peuvent se déplacer un nombre de fois illimité au cours d'un tour ou d'une Phase d'Ordres, mais ils ne peuvent pas dépasser leur CM de neuf à chaque phase. Voir aussi 6.64 et 6.76. Les chefs utilisent le coût de mouvement de la cavalerie. Les chefs n'ont pas d'orientation et ne paient aucun coût supplémentaire pour changer d'orientation.

## 6.2 Restrictions sur le Mouvement

**6.21** Lorsqu'une unité bouge, elle trace un chemin d'hexs contigus à travers la grille hexagonale, en payant le coût de chaque hex où elle entre. Le mouvement d'une unité doit être terminé avant de commencer le mouvement d'une autre unité.

**6.22** Une unité peut se déplacer dans n'importe quelle direction ou combinaison de direction. Par contre, une unité ne peut entrer que dans un hex se trouvant devant elle [7.11]. Pour qu'une unité puisse changer de direction elle doit d'abord changer d'orientation [7.12] en pivotant dans l'hex qu'elle occupe.

## 6.3 Terrain Naturel

*NOTE DE CONCEPTION : Comme il y a des armées orientées cavalerie, pratiquement toutes les batailles ont été livrées sur des étendues aussi plates et dégagées que possible. Quelques soins ont été également pris pour utiliser des barrières naturelles comme les rivières pour protéger les flancs.*

Il y a toujours un coût en Points de Mouvement pour entrer dans ou traverser chaque type de terrain. De plus, il peut y avoir une pénalité sous la forme de Pertes de Cohésion pour cela, en fonction du type de l'unité et/ou du terrain.

**6.31** Une unité dépense des Points de Mouvement pour chaque hex dans lequel elle entre et pour certains côtés d'hexs traversés. La plupart des unités paient aussi des Points de Mouvement supplémentaires pour entrer dans un hex d'élévation supérieure.

>>**6.32** Une unité subit généralement une Perte de Cohésion lorsqu'elle change d'élévation ou entre dans un hex de Bois/Difficile. Toutes les Pertes de Cohésion causées par le mouvement, y compris toutes les avances après combat et les changements d'orientation, sont appliquées au moment où elles se produisent. Les chefs ne subissent jamais de pertes de cohésion.

*NOTE DE CONCEPTION : Contrairement à beaucoup d'autres jeux de la série, il n'y a pratiquement pas de terrain « Difficile » ici, l'exception étant le terrain élevé autour d'Ayn Jalut.*

**6.33** Un hex contenant deux types de terrain utilise le terrain « majoritaire ». Par exemple l'hex 1325 à Liegnitz, bien que

contenant un peu de terrain Clair est un hex de Bois en termes de jeu.

**6.34** Certains hexs sont infranchissables : aucune unité ne peut entrer dans un tel hex.

**6.35** Une unité qui bouge doit avoir suffisamment de PM pour payer le coût d'entrée dans un hex ; si ce n'est pas le cas, elle ne peut pas entrer dans cet hex. Les unités paient aussi un coût en points de mouvement pour changer d'orientation [7.12].

>>**6.36** Les élévations et les rivières peuvent aussi affecter les résultats du combat de choc en modifiant la colonne de détermination des pertes, comme indiqué sur la Table de Résultats du Combat de Choc.

**6.37 Le Tableau des Coûts de Mouvement.** Ce tableau donne les coûts de Mouvement et les Pertes de Cohésion pour chaque type d'unité qui bouge (ou change d'orientation) dans ou à travers un type de terrain spécifique.

## 6.4 Mouvement en Colonne

*NOTE DE CONCEPTION : Sur le champ de bataille, l'infanterie et parfois la cavalerie bougeaient en formation qui ultérieurement seront appelées « Lignes ». Par contre, elles étaient capables d'utiliser une formation plus lâche et plus mobile (en termes modernes, la « Colonne ») afin de se déplacer plus rapidement. De plus, comme ces unités n'étaient pas dans une ligne étendue nécessitant d'être constamment maintenue pour être efficace, les effets du mouvement sur la « cohésion » ne sont pas très dramatiques.*

>>**6.41** Lorsqu'elle reçoit un ordre de mouvement, une unité qui ne se trouve pas dans une ZDC ennemie ou qui n'est pas en Déroute peut passer en « Colonne » à la fin de son mouvement ou bien revenir à l'état normal. Cela coûte un PM pour changer de formation que ce soit pour passer en colonne ou pour en sortir, donc l'unité doit avoir encore au moins un PM pour pouvoir le faire. Pour qu'une unité puisse utiliser le Mouvement en Colonne, elle doit commencer sa Phase d'Ordres en Colonne. Utilisez les marqueurs « In Column » pour indiquer cet état.



**6.42** Les unités en Colonne augmentent leur CM de un (en général de '5' à '6'). De plus, les seules Pertes de Cohésion subies par les unités en Colonne sont celles indiquées par « COL » sur le Tableau du Terrain.

*EXEMPLE : Des unités en colonne subissent une Perte de Cohésion pour se déplacer à travers une rive escarpée (Kalka) mais pas pour traverser un ruisseau.*

**6.43** Les unités en Colonne doivent faire face à un côté d'hex (et non un angle) et seul l'hex se trouvant devant elles est leur hex de Front. Le changement d'orientation est effectué au moment où l'unité passe ou quitte la Colonne. Lorsque l'unité quitte le mouvement en colonne, elle est orientée vers un des deux angles du côté d'hex auquel elle faisait face. Il n'y a pas de coût pour cela (NdT : en dehors du coût pour quitter la Colonne).

**6.44** Les unités en Colonne peuvent entrer dans leur hex de front ou dans un des hexs de flanc adjacent à l'hex de front. Il

n'y a pas de coût de changement d'orientation pour entrer dans un hex de front ou de flanc ; il y en a un pour entrer dans tout autre hex.

**6.45** Les unités en Colonne ont leur QT réduite de deux (-2) temporairement. Les unités en Colonne ne peuvent pas Tirer de Projectiles ni faire de Combat de Choc. La seule chose autorisée est le mouvement. Si elles sont attaquées en choc par une unité ennemie, alors l'attaquant obtient automatiquement la supériorité, quelle que soit sa Position ou son Armement.

**6.46** Si une unité en Colonne est attaquée en choc alors elle revient automatiquement en formation de combat à la fin de cette Phase d'Ordres au prix de la perte d'un Point de Cohésion, même si cette perte entraîne sa Déroute !

**6.47** Les unités en Colonne ne peuvent pas utiliser la Retraite Ordonnée ni bouger à travers d'autres unités.

## >>6.5 Retraite Ordonnée

La Retraite Ordonnée est une forme de retraite résolue pendant le Segment de Mouvement face à un ennemi en approche, au cours de laquelle les unités les plus « légères », mais aussi les plus rapides et manoeuvrables, peuvent éviter de se faire piétiner.

*NOTE DE JEU ET DE CONCEPTION : La RO est une manœuvre extrêmement utile. Par conséquent nous allons prendre beaucoup de temps pour bien tout expliquer.*

**6.51** Pendant un Segment de Mouvement ennemi, toute unité de cavalerie qui n'est pas en déroute et qui ne se trouve pas en ZDC ennemie [7.2] peut éviter le contact avec l'infanterie ennemie au moment où celle-ci arrive dans les deux hexs de la cavalerie « en défense ». Ce cas s'applique aussi si l'unité qui bouge commence à une portée de deux hexs. De plus, la Cavalerie Légère (LC) qui n'est pas éligible pour la Retraite Feinte [6.7] peut faire une Retraite Ordonnée comme indiqué ci-dessus contre de la Cavalerie Lourde (HC). La Cavalerie Légère (LC\*) n'utilise pas la Retraite Ordonnée contre la cavalerie adverse mais peut à la place utiliser la Retraite Feinte [6.7] comme expliqué plus loin.

*NOTE DE JEU : L'infanterie ne peut jamais utiliser la RO.*

**6.52** Pour entreprendre une RO, l'unité de cavalerie en défense Retraite d'un nombre de Points de Mouvement (pas d'hexs) égal à la différence entre la capacité de mouvement de l'unité en approche et la sienne. La retraite doit se produire au moment où l'unité ennemie arrive à une portée de deux hexs (stoppez temporairement le mouvement de l'unité amie), sinon l'option est perdue. Les unités de cavalerie qui sont qualifiées en tant que Ligne peuvent retraiter en groupe si une partie de la Ligne fait une Retraite Ordonnée. Pour les chefs, voir 4.42.

*NOTE DE JEU : Oui, la règle indique à deux hexs, donc toute unité amie (éligible) peut Retraiter si un ennemi approche à deux hexs, même si cette unité ne se déplace pas vraiment dans sa direction. Donc le joueur ami doit prendre sa décision pour retraiter avant que le joueur ennemi en mouvement ne précise ses intentions !*



**EXEMPLE DE MOUVEMENT :** L'unité A dépense 9 PM en payant un PM supplémentaire (+1 PM) pour traverser le ruisseau et +1 PM pour pivoter. L'unité B bouge de 5 hexs, en payant +1 PM pour traverser une unité amie, tire ses projectiles (sans dépenser de PM [8.11], pivote (+1 PM) puis revient en arrière de deux hexs—pour un coût total de 9 PM. L'unité C est une unité d'infanterie lourde qui a subi une perte de cohésion lorsque l'unité B l'a traversé. L'unité D entre dans un hex adjacent à une unité ennemie pour un coût de 4 PM et doit cesser son mouvement [7.21]. Aucune Retraite Ordonnée

n'est possible pour l'unité de Chevaliers HC parce que l'unité HC Mongole a une Capacité de Mouvement supérieure à celle des Chevaliers. Les unités E et F dépensent toute leur CM pour encercler l'unité de Chevaliers ennemie. Notez que les deux unités ont pivoté avant d'entrer dans l'hex adjacent parce que le changement d'orientation est interdit dans une ZDCE [7.13]. L'unité G arrive à deux hexs des Chevaliers Teutoniques, ce qui lui permet d'utiliser l'option de Retraite Ordonnée—ce qu'elle fait en reculant de deux hexs (2 PM).

**6.53** L'unité qui retraite doit maintenir son orientation originale pendant toute la durée de la retraite, sans coûts en Pertes de Cohésion ni Points de Mouvement. Elle doit par contre payer toutes les pénalités de cohésion habituelles pour le terrain traversé pendant la retraite. A la fin de la retraite, si elle désire changer d'orientation elle doit payer la pénalité de cohésion inhérente à un tel changement.

**NOTE DE JEU :** La Retraite Ordonnée est une « retraite » face à un ennemi en approche, bien avant que cet ennemi ne puisse s'approcher. C'est pourquoi l'unité peut revenir à l'orientation qu'elle avait (avec un minimum de perte de cohésion) avant l'approche de l'ennemi. En termes de jeu, il suffit de reculer le pion.

**6.54** Si l'unité qui retraite a été approchée par un hex d'arrière ou de flanc, elle perd 1 point de Cohésion avant de retraire.

**6.55** Si une unité qui retraite atteint sa QT en Pertes de Cohésion, elle Déroute [11.41].

**6.56** Une unité peut retraire un nombre de fois illimité au cours d'un tour de jeu, mais les pénalités de 6.53 et 6.54 s'appliquent à chaque retraite. Aucun point de mouvement n'est dépensé et aucun ordre n'est nécessaire pour cette unité.

**6.57** Une unité ne peut pas retraire dans une ZDC ennemie ni dans tout hex dont l'entrée lui est normalement interdite. Les limitations d'empilement [6.6] s'appliquent pendant la retraite.

Les unités de cavalerie armées d'arcs peuvent faire un Tir Direct (uniquement) dans le cadre de la Retraite Ordonnée uniquement contre de l'infanterie. La portée est toujours considérée comme étant de deux (2) hexs et le tir est résolu avant le mouvement. Tous les modificateurs de mouvement s'appliquent. Une unité en retraite est limitée à un seul tir par unité entraînant une Retraite Ordonnée par Phase d'Ordres.

**6.58** La Retraite Ordonnée se déroule pendant le Mouvement du joueur adverse—une unité ne peut pas Retraire pendant le Segment de Combat de Choc. L'unité qui attaque/bouge peut continuer son mouvement face à une telle retraite.

## >>6.6 Empilement

L'empilement désigne le fait d'avoir plus d'une unité dans un même hex à un moment donné, que ce soit pendant le mouvement ou lorsqu'il est terminé, ou pendant les retraites et les avances.

**6.61 La Règle de Base :** Un hex peut contenir sans pénalité une seule unité de combat... pas plus. Les chefs et les marqueurs ne comptent pas dans les limites d'empilement [mais voir 6.67]. Un hex peut contenir un nombre illimité de marqueurs/chefs.

**NOTE DE JEU/CONCEPTION :** Les règles d'empilement sont très simples—une unité de combat ne peut pas terminer son mouvement (quel que soit son type) empilé avec une autre unité.

**6.62** Une unité ne peut jamais entrer dans ou traverser un hex contenant une unité de combat ennemie.

**6.63** Les unités peuvent traverser des unités de combat amies avec les coûts suivants :

- L'unité qui dépense les Points de Mouvement dépense 1 PM, en plus du coût du terrain. Il n'y a pas de pénalité de mouvement pour les unités lorsqu'elles se déplacent en termes d'hexs (en général pour les avances et les retraites).
- Si des HI ou MI sont impliquées, chacune perd 1 Point de Cohésion.
- Une unité en Déroute qui traverse (ou est traversée par) une unité amie est éliminée.
- Une unité de combat ne peut pas terminer son mouvement empilée avec une autre unité de combat.

*NOTE DE JEU : Il n'y a pas de Tableau d'Empilement comme dans les précédents jeux GBOH.*

**6.64** Les unités de combat peuvent entrer dans un hex contenant un chef seul sans coût de mouvement ni perte de cohésion supplémentaire. Par contre, les chefs doivent payer un Point de Mouvement supplémentaire (+1 PM) pour entrer dans un hex occupé par une unité de combat.

**6.65** Une unité de combat empilée avec un chef peut faire une Retraite Ordonnée avec lui [6.5]. Si elles retraitent ensemble, elles doivent rester ensemble (rappelez-vous que le Chef peut aussi ignorer la retraite en utilisant 4.42).

## >>6.7 Retraite Feinte

**6.71** La Cavalerie Légère de certaines armées peut utiliser une tactique appelée Retraite Feinte. Ceci permet aux unités en défense de retraiter en attirant les attaquants à leur poursuite loin de leurs lignes, puis de se retourner et contre-attaquer. Seules les unités dont la lettre qui indique le type est encadré case peuvent utiliser la Retraite Feinte, et elle ne peut être utilisée que contre la cavalerie ennemie.



*NOTE HISTORIQUE : La Retraite Feinte était la tactique favorite de la cavalerie des steppes, comme les Mongols—qui l'ont rendue célèbre—et les Polovtsiens. Les Russes l'ont apprise des Polovtsiens, et les Mameluks, essentiellement des ex-Turques des steppes, connaissaient aussi cette tactique. Certains l'utilisaient mieux que d'autres. Cette tactique était plus utilisée dans un environnement opérationnel que sur un champ de bataille, surtout lorsque les Mongols étaient concernés.*

**6.72** La Retraite Feinte est utilisée en Défense, au moment où une unité ennemie arrive (ou commence) à deux hexs. (voir 8.3 pour une tactique similaire utilisée en Offensive/Attaque). La Retraite Feinte ne peut pas être utilisée par une unité en ZDC ennemie, ni ne peut être utilisée contre une cible dans un ZDC amie. La Retraite Feinte est volontaire.

**6.73** Lorsqu'une unité éligible en défense voit une unité de cavalerie ennemie arriver à deux hexs (ou si elle a commencé son mouvement à deux hexs) alors elle fait ce qui suit :

1. Elle annonce qu'elle tente une Retraite Feinte.

2. Elle retraite de trois à cinq hexs (ni plus ni moins), en utilisant le principe général qu'une Retraite doit se faire en « s'éloignant » des unités ennemies. Si le chemin est bloqué par des hexs occupés par l'ennemi ou des ZDC, elle ne peut pas retraiter. L'unité utilisant la Retraite Feinte doit changer son orientation afin d'indiquer la direction dans laquelle elle se dirige (sans dépenser de PM). Toutes les règles d'empilement s'appliquent.

3. L'unité qui attaque utilise le jet de réaction de RF [6.74] pour voir si elle doit poursuivre en utilisant le chemin pris par l'unité qui retraite, quelle que soit la distance qu'elle ait déjà parcouru au cours de cette phase. L'unité qui poursuit ignore les ZDC ennemies, mais doit s'arrêter si le chemin est bloqué par une unité ennemie. Les unités du défenseur ne peuvent pas faire de Tirs de Réaction contre l'unité en poursuite, et l'unité qui poursuit ne peut pas tirer non plus.

4. Si l'unité qui poursuit est capable d'arriver à deux hexs de la cible avec un hex vide entre les deux unités, alors l'unité qui retraite lance le dé.

- Si le résultat est inférieur ou égal à la QT de l'unité qui retraite, cette unité peut immédiatement faire demi-tour et tirer des projectiles sur le poursuivant depuis l'hex où elle se trouve, ou bouger et entrer dans un hex adjacent au poursuivant et lui tirer dessus ou l'attaquer en Choc ; l'un ou l'autre, mais pas les deux. Dans tous les cas le poursuivant ne peut pas utiliser le Tir de Réaction.
- Si le résultat est supérieur à la QT de l'unité qui retraite, la Retraite Feinte a échoué et le poursuivant peut immédiatement entrer dans un hex adjacent à l'unité qui retraite et soit lui tirer dessus, soit l'attaquer en choc (par l'arrière).

Tous les Chocs résultants d'une Retraite Feinte nécessitent un Test de QT selon 9.14.

L'action en 4. termine la phase de mouvement du poursuivant pour cette Phase d'Ordres.

*NOTE DE JEU : Toutes les Attaques de Choc en '3' et '4' font partie de la Retraite Feinte et sont donc résolues immédiatement avant de passer à d'autres unités.*

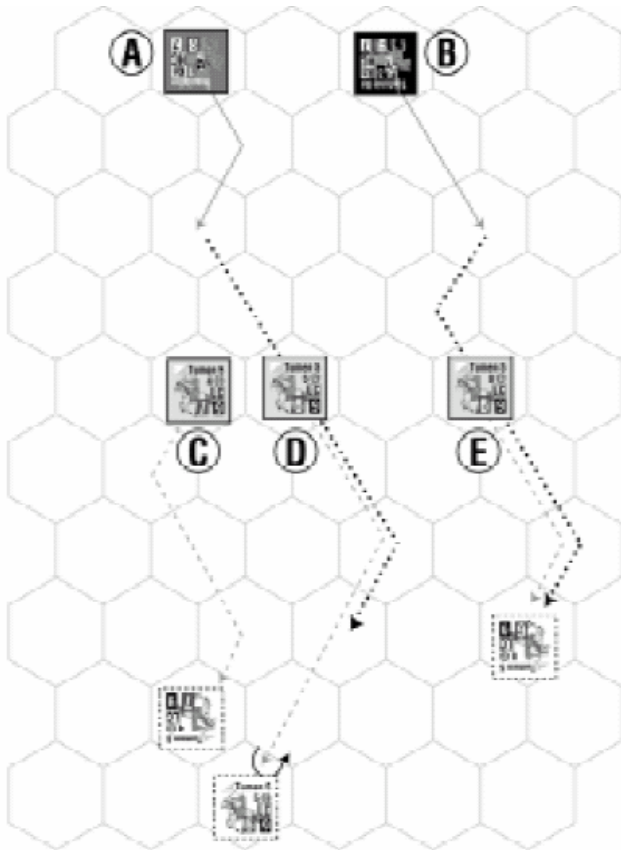
**6.74 Réaction face à une Retraite Feinte :** L'unité qui a enclenché une Retraite Feinte (RF) doit vérifier si elle a « mordu à l'hameçon ». Le joueur lance le dé et compare le résultat à la Valeur de Réaction de l'unité qui fait la RF. Cette valeur est donnée dans chaque scénario. Si une unité est empilée avec un chef, soustrayez un (-1) au jet de Réaction.

- Si le résultat est supérieur à la Valeur de Réaction de RF, la cible Doit Poursuivre (selon 6.73[3]).
- Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Réaction de RF, il n'y a pas de poursuite, bien que l'unité utilisant la RF s'éloigne selon 6.73[2]. L'attaquant peut continuer son mouvement (mais voir 6.75).

Si l'unité qui réagit n'a pas une LDV déagée vers l'hex d'où est partie l'unité qui retraite, il n'y a pas de jet de dé et les effets du 2è point ci-dessus s'appliquent.

**6.75** Les Retraites Feintes sont faites individuellement. Si deux unités en défense ou plus sont éligibles pour utiliser la RF selon 6.73, le défenseur choisit l'unité qui retraitera en premier. Si l'unité qui bouge réussit son jet de réaction, le joueur en

défense choisit la prochaine unité éligible, etc. jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unités éligibles ou jusqu'à ce que le joueur en mouvement rate son jet de réaction et doive poursuivre.



**EXEMPLE DE RETRAITE FEINTE :** L'unité de Chevaliers Montés A arrive à deux hexs des unités de LC ennemies C et D. Le joueur Mongol décide d'utiliser la Retraite Feinte et bouge l'unité C de quatre hexs. Les Chevaliers Montés dans le scénario Liegnitz ont une Valeur de Réaction de RF de 2, donc un jet de 0 à 2 est nécessaire pour éviter de poursuivre l'unité Mongole—et c'est réussi. Le joueur Mongol est déçu mais il est autorisé à faire une autre Retraite Feinte avec l'unité D et la déplace de 5 hexs. Les Chevaliers ratent leur jet de réaction et doivent poursuivre l'unité en retraite. Lorsque les Chevaliers arrivent à deux hexs de l'unité D, le joueur Mongol lance un dé pour savoir si la Retraite Feinte a réussi—il faut un résultat inférieur ou égal à 6 (sa QT). Le joueur Mongol obtient un 5 ce qui lui permet de se retourner et de tirer sur les Chevaliers avec les Arcs Composites de l'unité.

L'unité de Chevaliers Teutoniques (B) bouge à son tour et approche elle aussi à deux hexs d'une unité de LC Mongole. Le joueur Mongol déclare une Retraite Feinte et bouge de trois hexs. Les Chevaliers ratent leur jet de réaction et doivent poursuivre. Par contre, cette fois l'unité de LC Mongole rate son test de QT et ne peut donc pas se retourner. Les Chevaliers Teutoniques entrent donc dans un hex adjacent à la LC Mongole et le joueur Européen décide de l'attaquer en choc par l'arrière.

**6.76** La RF peut être utilisée un nombre de fois illimité au cours d'un tour par une même unité. Par contre, les unités ne peuvent pas faire de RF en quittant la carte.

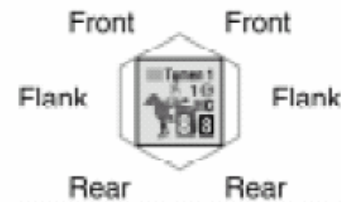
## 6.8 Tableau des Coûts de Mouvement

Voir dans les Aides de Jeu.

## 7.0 Orientation et ZDC

### 7.1 Orientation

>>7.11 Dans un hex, toutes les unités doivent être orientées de façon à ce que le haut de l'unité (le côté avec son nom) soit face à un des angles de l'hex (entre deux côtés d'hex, voir le diagramme suivant). Les deux hexs devant l'unité sont appelés les hexs de Front ; ceux sur les côtés les hexs de Flank, et ceux derrière les hexs Arrière. Une unité ne peut se déplacer que dans un hex de Front.



>>7.12 Pour qu'une unité puisse changer d'orientation, elle doit pivoter dans son hex. Toutes les unités d'infanterie (y compris la cavalerie Démontée) paient un coût de un point de mouvement pour chaque changement d'angle. Les unités de cavalerie paient un point de mouvement pour pouvoir s'orienter dans n'importe quelle direction. Les chefs ne dépensent pas de points de mouvement pour changer d'orientation.

>>7.13 Une unité ne peut pas changer d'orientation après être entrée dans une ZDC ennemie. Exception : Les unités qui avancent après combat [9.22] peuvent changer leur orientation d'un angle. Une unité qui commence son Segment de Mouvement dans la ZDC d'une unité ennemie peut dépenser jusqu'à la moitié de sa CM (arrondie au supérieur) pour changer d'orientation. Une unité qui change d'orientation de cette façon ne peut pas tirer de projectiles, ni ne peut faire de Combat de Choc, ni ne peut utiliser 7.23[3] pour quitter cette ZDC. Une unité dans la ZDC de plusieurs unités ennemies ne peut pas changer d'orientation.

>>7.14 Les unités qui changent d'orientation dans un hex de terrain Difficile subissent une pénalité d'un point de Cohésion pour chaque changement d'angle.

**7.15 Changement d'Orientation de Réaction :** Toute unité peut changer son orientation d'un angle par Phase lorsqu'une unité ennemie entre dans un hex qui lui est adjacent (et ceci inclus l'avance après combat). Elle ne peut pas le faire si elle est déjà dans la ZDC d'une autre unité ennemie. Si l'unité qui réagit est de l'infanterie, le joueur lance un dé après le changement d'orientation. Si le résultat est supérieur à sa QT, appliquez la différence (dé – QT de l'unité) en pertes à l'unité qui réagit. Il n'y a pas de jet de dé pour les unités de cavalerie.

## 7.2 Zones de Contrôle (ZDC) et Obligation de Choc

**7.21** Toutes les unités de combat exercent une Zone de Contrôle, mais seulement dans leurs hexs de Front—même celles qui n'ont plus de projectiles. Les unités en Déroute et les chefs n'exercent pas de ZDC.

**7.22** Les ZDC ne s'étendent pas dans les hexs dont l'entrée est interdite.

**7.23** Une unité doit cesser son mouvement au moment où elle entre dans une ZDC ennemie. Une unité qui commence son mouvement dans une ZDC ennemie ne peut en sortir que si :

1. C'est le Commandant en Chef qui se donne deux Ordres à lui-même ;
2. C'est un Chef qui a reçu deux Ordres de son CC ;
3. C'est une unité de combat qui reçoit un ordre de mouvement, et qui a au moins un hex de front inoccupé, et dont la CM imprimée est supérieure à la CM de l'unité ennemie qui exerce la ZDC.

**7.24** Une unité qui quitte une ZDC ennemie peut immédiatement entrer dans une autre ZDC ennemie, mais devra cesser son mouvement pour cette Phase d'Ordres. Les unités quittant la ZDC d'une unité capable de tirer des Projectiles peut subir un Tir de Réaction de Sortie [8.41].

**7.25** Si des unités adverses projettent une ZDC dans le même hexs, on considère que toutes les unités « contrôlent » cet hex.

## 7.3 Obligation de Choc pour les Unités en ZDC

**7.31** Certaines unités ayant des unités ennemies dans leur ZDC doivent attaquer en Choc, tandis que d'autres peuvent choisir de le faire :

A. Pendant la Phase de Combat de Choc, les unités de combat « lourdes »—celles avec un « plus » [+] sur le Tableau de Supériorité—qui ont bougé pendant la Phase d'Ordres en cours doivent attaquer en Choc toutes les unités ennemies se trouvant dans leur ZDC.

B. Toutes les unités « légères » qui ont ainsi bougé peuvent choisir de faire un Choc ou non.

C. Toute unité qui n'a reçu qu'un ordre de Tir (uniquement), ou tout simplement les unités à Portée de Commandement du chef activé peuvent choisir d'attaquer toutes les unités de combat se trouvant dans leur ZDC [7.32, 9.11].

**7.32** Le joueur qui bouge place un marqueur « SHOCK – Check TQ » sur chaque unité « lourde » qui a bougé [7.31A] au moment où l'unité qui bouge entre dans un hex adjacent à une unité ennemie. L'unité qui bouge doit attaquer en Choc pendant le segment de Choc suivant. Les unités qui sont éligibles pour attaquer—mais qui n'y sont pas obligées—parce qu'elles ont bougé selon 7.31B reçoivent aussi un marqueur « SHOCK – Check TQ » au moment où elles terminent leur mouvement si à ce moment le joueur choisit d'attaquer en choc avec cette unité. Les unités immobiles selon 7.31C reçoivent



un marqueur « SHOCK – No Check » au début du Segment de Combat de Choc. Ces marqueurs de Choc indiquent quelles unités devront faire un test de QT avant le Choc [9.14]. Seules les unités avec un marqueur de Choc peuvent attaquer en Choc.

*EXEMPLE : Une unité de Cavalerie Lourde Cataphractaire Russe bouge de façon à avoir dans sa ZDC une unité HC Mongole ; la HC Russe reçoit un marqueur « SHOCK – Check TQ » parce qu'elle est obligée d'attaquer. Une unité de Cavalerie Légère Mongole entre dans un hex adjacent à une unité d'infanterie, donc elle n'est pas obligée de l'attaquer en Choc ; par contre, le joueur qui bouge doit prendre sa décision d'attaquer ou non dès qu'il termine son mouvement. S'il désire attaquer, il doit placer un marqueur « SHOCK – Check QT » sur l'unité.*

## 8.0 Tir de Projectiles

*NOTE DE JEU : Il existe deux types de combat : le Tir et le Choc. Le Tir de Projectiles se déroule au cours—ou à la place—du mouvement à tout moment au cours du Segment de Mouvement d'une Phase d'Ordres. Le Combat de Choc se déroule pendant son propre segment—à la fin du Segment de Mouvement, après que tous les ordres aient été donnés et les mouvements terminés. Une unité armée de projectiles peut participer aux deux types de combat au cours d'une même Phase d'Ordres.*

## 8.1 Volée de Projectiles

*NOTE HISTORIQUE : L'utilisation de l'Arc Composite pendant cette période fit du tir de Projectiles une force majeure sur le champ de bataille. L'arc « simple » de l'histoire ancienne est maintenant un Arc Court (bien meilleur que ceux utilisés il y a plus d'un millénaire, mais que l'on trouve presque partout en Europe) ou un Arc Composite bien plus efficace. L'utilisation d'archers en tant qu'élément majeur dans une armée se fait principalement avec des archers montés à l'Est. L'arc long ne fait pas son apparition ici, et son utilisation en tant que force majeure des armées basées sur l'infanterie n'arrivera que dans à peine un siècle. Il y a pu y avoir des utilisations occasionnelles de javelots, mais il n'y a pas suffisamment de preuves pour les inclure.*

**8.11** Il existe trois types d'unités armées de projectiles dans TDH : les Arcs Courts (B), les Arcs Composites (C) et les Arbalètes (CB). Lorsqu'elle reçoit un ordre individuel, une unité peut bouger et tirer ou tirer au cours de son mouvement. Une Ligne d'unités armées de Projectiles recevant un Ordre de Ligne peut tirer pendant—ou à la place de—son mouvement. Les unités de la Ligne ne sont pas obligées de faire la même action (certaines peuvent bouger, d'autres peuvent tirer sans bouger, tandis que d'autres encore peuvent bouger et tirer). Une unité peut tirer pendant son mouvement seulement si elle s'est déplacée « en avant » (en se rapprochant de la cible) juste avant d'effectuer son tir (voir l'exemple plus loin). Le tir pendant le mouvement ne coûte pas de points de mouvement ; par contre, voir 8.18[45].

*EXEMPLE : Une unité de Cavalerie Légère Mongole peut avancer de 4 hexs, puis tirer sur un ennemi à 4 hexs de distance, puis utiliser les PM restant pour s'éloigner.*

>>8.12 Un Tir de Projectile peut se produire :

1. Dans le cas d'un Ordre ou d'un Ordre de Ligne.
2. Dans le cas d'un Tir de Réaction [8.4].

>>8.13 Une unité peut tirer sur une seule cible se trouvant à Portée de Tir—qui s'étend depuis ses hexs de Front et/ou de Flanc et vers laquelle elle peut tracer une Ligne de Vue (LDV) [8.16]. Les unités doivent tirer individuellement ; elles ne peuvent pas combiner leurs tirs. Les unités engagées ne peuvent pas être la cible d'un Tir [11.2].

**Note Importante :** Certaines unités sont autorisées à avoir une cadence de Tir plus rapide ; voir 8.2.

**8.14 Ravitaillement en Projectiles :** Une unité ne peut tirer que s'il lui reste au moins une volée de projectiles.

1. Les Archers équipés d'Arcs Composites (C) et d'Arcs Courts (B) ont un nombre illimité de volées de projectiles jusqu'à ce qu'elles obtiennent un '9' non modifié lors de la résolution d'un tir. Au moment où une de ces unités obtient un '9' non modifié, placez un marqueur « Missile Low » dessus pour indiquer qu'il ne lui reste plus qu'une volée.



2. L'Infanterie armée d'Arbalètes (CB) a un nombre illimité de volées jusqu'à ce qu'elle obtienne un résultat de 6 à 9 non modifié lors de la résolution d'un tir, dans ce cas, placez un marqueur « Missile Low » sur l'unité pour indiquer qu'il ne lui reste plus qu'une volée. Voir 8.25 lorsque le dé est lancé pour les unités capables de tirs multiples.

3. Si une unité « Missile Low » tire, retournez le marqueur sur sa face « Missile No » pour indiquer qu'elle ne peut plus tirer. Une unité avec un marqueur Missile No n'a plus la possibilité d'effectuer un tir.

**8.15** Toute unité « Missile Low » ou « Missile No » qui :

1. N'est pas dans une ZDC ennemie, et
2. N'est pas à portée de tir et dans la LDV d'un tir direct d'une unité ennemie (qui n'est pas 'Missile No') peut Recharger pendant le Segment de Rechargement de la Phase de Ralliement simplement en retirant le marqueur Missile Low/Missile No.

**8.16** Une unité ne peut tirer une volée de projectiles que contre une unité ennemie vers laquelle elle a une Ligne de Vue (LDV) dégagée. Une LDV est calculée en traçant une ligne entre le centre de l'hex de l'unité qui tire et le centre de l'hex de l'unité cible, en passant par un côté d'hex de front ou de flanc de l'unité qui tire. La LDV est bloquée si une partie d'un hex d'élévation supérieure se trouve entre les deux unités. Si la LDV est bloquée, le tir est impossible. Les hexs de Bois bloquent les LDV.

**Exception :** Les unités peuvent toujours tirer dans un hex de front ou de flanc adjacent.

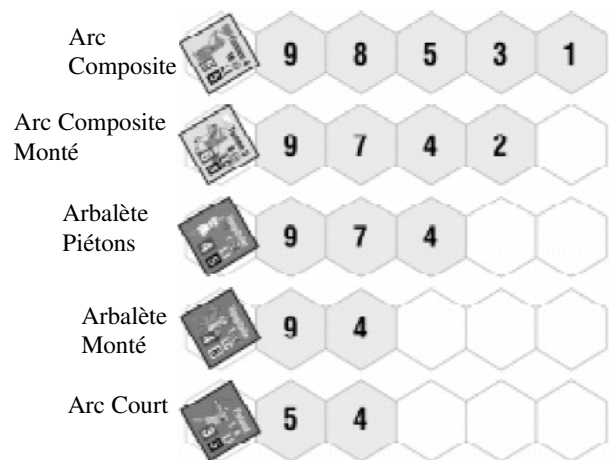
>>8.17 Les unités de combat bloquent la LDV, sauf dans les situations suivantes :

- La LDV n'est jamais bloquée par les unités de combat si un Tir en Cloche est utilisée.
- La LDV n'est jamais bloquée par les unités de combat amies si la tactique H&D est utilisée [8.3].

- La LDV n'est pas bloquée par des unités amies adjacentes à une unité utilisant le Tir Direct.

Notez que les types de projectiles C et B peuvent utiliser le Tir Direct ou en Cloche. Les Arbalètes ne peuvent utiliser que le Tir Direct.

**NOTE DE JEU :** Les LDV, bien que n'étant pas un problème majeur dans ces batailles à cause du terrain plat est souvent la cause d'une « tension » entre les joueurs. Nous suggérons d'interpréter strictement les règles de LDV pour les tirs, tandis que les LDV pour les Ordres de Ligne pourront être interprétées plus librement. La première est un essai de tir sur une cible ; la seconde sert simplement à voir si tout le monde est en place.



Le diagramme précédent indique la portée de chaque Type d'unité armée de Projectiles. Les chiffres dans les hexs sont les valeurs pour toucher la cible. Par exemple, une unité de cavalerie Mongole Démontée avec un arc composite (l'unité du haut) touchera une cible à deux hexs de distance sur un jet de 0 à 8 (en supposant qu'il n'y a pas d'autres modificateurs). Voir la Table de Portée et de Résultats des Projectiles [10.1] pour une liste complète des modificateurs.

>>8.18 La Table de Portée et de Résultats des Projectiles [10.1], avec la Table d'Efficacité des Armures contre les Tirs (AcT) [10.2] est utilisée pour déterminer les effets des volées de projectiles. Pour chaque unité qui tire :

- D'abord, le joueur annonce s'il utilise le Tir Direct ou le Tir en Cloche.
- Ensuite le joueur consulte la Table d'Efficacité AcT pour déterminer le modificateur du type de tir contre l'armure de la cible.
- Le joueur lance un dé et modifie le résultat avec les modificateurs indiqués ci-dessous et sur la Table de Portée/Résultats des Projectiles. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur indiquée pour la portée alors la cible perd un point de Cohésion. Si le résultat est supérieur alors le tir est raté.

On applique les modificateurs suivants :

1. Ceux de la Table d'Efficacité AcT.
2. Si l'unité qui tire a bougé ou va le faire (Ceci inclus la Retraite Feinte [6.7]), ajoutez un (+1) au résultat du dé.
3. Pluie de Projectiles [8.23 et 8.24].

4. Terrain, bien que dans ce jeu il n'y en a pas qui influence l'efficacité des projectiles.

Tous les effets des tirs de projectiles sont immédiats et sont appliqués avant qu'une autre unité ne bouge ou tire.

*EXEMPLE DE TIR : Sur la Rivière Kalka, une LC Polovtsienne tire sur une unité HC Mongole à une portée de trois hexs en utilisant le Tir en Cloche. Comme la LC a l'intention de bouger après le tir on ajoute +1 au résultat du dé. Il n'y a pas de modificateurs contre une HC avec un Tir en Cloche. Le joueur Russe obtient un 4 qui devient un 5 à cause du modificateur, donc le tir est raté.*

*NOTE HISTORIQUE SUR LES ARBALETES : La portée des arbalètes du 13<sup>e</sup> siècle était environ la moitié de celle des arcs composites. De plus, les Européens n'avaient pas encore intégré la méthode Turque du tir avec un support.*

**8.19** S'il y a un chef dans l'hex cible et que le jet de tir est un « 0 », il y a une probabilité que le chef ait été touché. Relancez le dé ; si le résultat est à nouveau « 0 », le chef a été Blessé. Le joueur relance une troisième fois le dé ; si le résultat est supérieur à l'Initiative du chef, alors il est tué. Voir aussi 9.15. Les joueurs peuvent, s'ils le désirent, tirer sur un hex à portée ne contenant qu'un chef.

## >>8.2 Cadence de Tir : Tactique de la Pluie de Projectiles

**8.21** Certains archers, ceux dont le Type de Projectile est dans un triangle rouge, peuvent utiliser la tactique de la Pluie de Projectile. La Pluie de Projectiles doit être annoncée à l'avance, mais peut être utilisée par des unités individuelles, tandis que d'autres, activées pendant la même phase, feront autre chose.

**8.22** La Pluie de Projectiles peut être utilisée par des unités Activées, ou par des unités en défense utilisant le Tir de Réaction [8.4].

**8.23 Pluie de Projectiles Montée :** Lorsqu'un archer monté utilise la Pluie de Projectiles :

- Il réduit sa Capacité de Mouvement à '5'.
- Il soustrait deux (-2) à chaque jet de résolution de tir.
- Il devient « Missile Low » sur un résultat de '8' ou '9'.

**8.24 Pluie de Projectiles à Pied :** Lorsqu'un archer Démonté utilise la Pluie de Projectiles :

- Il ne peut pas bouger si il est activé.
- Il soustrait trois (-3) à chaque jet de résolution de tir.
- Il devient « Missile Low » sur un résultat de '7', '8', ou '9'.

*NOTE HISTORIQUE : Tandis que les tactiques majeures des archers de la cavalerie des steppes Eurasiennes étaient le Harassement et la Dispersion [8.3], les tribus Turques du Moyen Orient préféraient ce que les sources appellent la Pluie de Projectiles. (Ils ont peu après adopté les tactiques Mongoles, après l'apparition et l'efficacité de ces dernières, mais ils sont vite revenus à leur tactique favorite de la Pluie de Projectiles). Des archers entraînés et à pied pouvaient tirer jusqu'à 5 fois en moins de 3 secondes.*

**8.25** Toute unité d'infanterie activée (ou de cavalerie démontée) armée d'arcs composites (Type de Projectile C) et qui ne bouge pas au cours de la phase où elle est activée peut tirer deux fois. Ces unités ne sont pas obligées de tirer sur la même cible. La dépense de munitions n'est vérifiée que lors du second jet de tir. Si une unité tire deux fois, elle ne peut pas utiliser la Pluie de Projectiles.

**8.26** Les unités capables de faire une Pluie de Projectiles ne peuvent pas utiliser les tactiques de Harassement et Dispersion, ni utiliser la Retraite Feinte.

*NOTE DE CONCEPTION : La règle 8.26 est basée sur le fait que les armées adoptaient une méthode de tir ou l'autre, elles n'utilisaient pas les deux.*

## >>8.3 Tactiques de Harassement et Dispersion

*NOTE DE JEU : C'est la version offensive de la Retraite Feinte. Toutes deux étaient des tactiques de bataille standard des tribus des steppes Eurasiennes.*

**8.31** La Cavalerie Légère (LC) avec des projectiles (les unités capables de Pluies de Projectiles sont une exception selon 8.26) peuvent utiliser les tactiques de H&D. Le H&D constitue l'action entière d'une unité pour ce tour.

**8.32** La LC utilisant le H&D doit commencer dans un rayon de quatre (4) hexs (mais pas adjacent) de l'unité cible. Elle ne peut pas commencer dans une ZDC ennemie et elle doit être capable de tracer un chemin libre d'unités ennemies. Ce chemin ne peut pas passer par des ZDC ennemies à moins que ces ZDC ne soient adjacentes à la cible. De plus, elle doit avoir une LDV dégagée vers la cible [8.16 et 8.17]. Le H&D ne peut pas être utilisé contre des unités ennemies se trouvant dans une ZDC amie.

**8.33** Le chemin de H&D peut passer à travers/dans des hexs occupés par des unités amies, des hexs de terrain non Difficile ou à travers tout ruisseau ne coûtant pas plus de +1 PM pour sa traversée. Si le chemin est tracé à travers des unités amies, les pénalités de cohésion indiquées en 6.63 s'appliquent.

**8.34** Si l'unité correspond aux critères précédents, elle peut tirer à nouveau sur la cible choisie sans bouger (sur la carte bien sûr !). La procédure est la suivante :

- Indiquez l'unité qui utilise le H&D.
- Indiquez la cible, comme indiqué plus haut.
- Tirez comme si le tir était à une portée d'un hex.
- Subissez les tirs en retour [8.37 et 8.43] s'il y en a (à une portée d'un hex).

Tout ceci se produit sans réellement déplacer l'unité qui tire.

*NOTE DE CONCEPTION : Il s'agit bien d'un mouvement (vers la cible puis retour à la position initiale). Nous avons juste éliminé la microgestion. C'est une forme primaire de la caracole de l'époque des pistolets, ou plutôt, c'est cette dernière qui est une adaptation aux armes à feu de cette tactique des tribus des steppes Eurasiennes. La portée générale du tir était d'environ 30 mètres.*

**8.35 Mouvement de Réaction :** Si la cible est de l'infanterie, et que l'infanterie subit une perte, alors le joueur de l'infanterie lance le dé.

- Si le résultat est inférieur ou égal à la QT imprimée, rien ne se passe.
- Si le résultat est supérieur à la QT imprimée, cette unité doit avancer d'un hex s'il n'y a pas d'unité dans cet hex. Si elle ne le peut pas, quelle qu'en soit la raison, elle n'avance pas, et il n'y a pas de pénalité supplémentaire.

**8.36 Impétuosité et Agression :** Si l'unité cible est de la HC de n'importe quel type, faites le même jet qu'en 8.35. Par contre, si le résultat est supérieur, la HC doit immédiatement bouger d'un maximum de quatre PM vers l'unité qui tire par le chemin le plus direct et l'attaquer en Choc (si possible). Toutes les règles de mouvement et de ZDC normales s'appliquent. La HC ne peut pas tirer. Une telle réaction/charge est considérée comme faisant partie du mouvement/tour de l'unité qui tire, et le choc résultant (seuls la HC et le tireur sont pris en compte) est résolu avant qu'il ne se passe autre chose.

- La LC armée d'arcs composites peut retraire jusqu'à deux hexs lorsqu'elle est ainsi contre-chargée. Cette retraite est faite avant l'avance de la HC.
- La HC qui fait une Agression Incontrôlée [9.32] ajoute deux (+2) à son jet de dé.

**8.37** Les unités cibles d'un H&D doivent utiliser le Tir de Réaction [7.15] pour se retourner et faire face aux unités en H&D. Elles sont aussi éligibles pour utiliser le Tir de Réaction d'Entrée [8.43].

*EXEMPLE : Sur la rivière Kalka, une HC Galicienne (QT 6) a été la cible d'une attaque H&D par une LC Mongole à une distance de quatre (4) hexs. La HC Galicienne rate son Jet de Réaction en obtenant un 7. La LC Mongole décide de retraire de deux hexs. La HC Galicienne avance de quatre PM mais n'arrive pas au contact, donc il n'y a pas de Choc. Par contre, si la LC Mongole avait fait son attaque à une distance de deux hexs, la retraite de deux hexs aurait été insuffisante (en supposant qu'il n'y ait que du terrain clair) pour l'empêcher d'être attaquée en Choc.*

## 8.4 Tir de Réaction

Les unités armées de projectiles qui sont inactives peuvent faire un tir en réaction à certains mouvements ennemis dans (Réaction d'Entrée) et hors (Réaction de Sortie) de leurs ZDC ainsi que contre les unités actives qui leur tirent dessus (Tir en Retour).

**8.41 Réaction de Sortie :** Lorsqu'une unité qui n'est pas en Déroute quitte la ZDC d'une unité ennemie capable de tir, cette unité peut, si elle a une portée de deux hexs ou plus, tirer librement une volée de projectiles sur l'unité qui bouge. Tous les résultats sont appliqués avant le mouvement de l'unité.

**8.42** Tous les Tirs de Réaction de Sortie sur des unités qui s'éloignent se font à une Portée de deux (2) hexs.

**>>8.43 Réaction d'Entrée :** Lorsqu'une unité amie entre dans la ZDC d'une unité ennemie capable de tir, et ceci inclut l'entrée suite à une Avance Après Combat ; cette unité peut tirer une volée sur l'unité qui entre dans sa ZDC avant tout autre mouvement ou tir ami. Tous les effets du tir s'appliquent

immédiatement. Lorsque des unités amies bougent en Ligne, tous les mouvements sont terminés avant la résolution du Tir d'Entrée.

**8.44** Le Tir de Réaction ne nécessite pas d'Ordre.

**>>8.45 Tir en Retour :** Toute unité hors phase peut Tirer « en retour » sur l'unité ennemie qui vient de lui tirer dessus. Le tir de l'unité en phase est résolu avant le tir en retour ; les tirs ne sont pas simultanés. L'unité hors phase ne peut pas utiliser le Tir de Réaction d'Entrée et le Tir en Retour contre la même unité.

*NOTE DE CONCEPTION : Ceci met les règles de Cataphract en accord avec la règle 7.23 de Simple GBOH et devrait être appliquée avec ce jeu.*

## 9.0 Combat de Choc

### 9.1 Procédure de Combat de Choc

*NOTE DE JEU : Le système de Choc repose sur l'interaction entre les armes, les armures, l'angle d'attaque des unités et l'entraînement et la qualité globale (QT) pour obtenir un seul résultat. Bien qu'aucun facteur ne soit sans importance, la valeur à laquelle il faut prêter attention est la QT. Car c'est cette valeur qui détermine la capacité d'une unité à subir les rigueurs d'un combat pied à pied.*

A la fin du Segment de Mouvement d'une Phase d'Ordres, le combat de choc se produit. Le Choc fait partie de la Phase d'Ordres d'un chef, et tous les chocs engendrés par ce chef sont résolus avant d'activer le chef suivant (ou de tenter un Momentum). Toutes les unités avec un marqueur de Choc—placé selon 7.31 et 7.32—doivent attaquer en Choc.

**Note Importante :** Chaque combat de choc est résolu par une série d'étapes faites dans l'ordre par toutes les unités participant au choc—avant de passer à l'étape suivante. Voir 9.13 pour l'ordre des étapes. Nous vous suggérons de faire chaque étape séparément de gauche à droite de la carte. Les joueurs peuvent utiliser tout système approprié pour indiquer ce qu'il s'est produit le long de la ligne d'attaque.

*NOTE DE CONCEPTION : Il serait plus facile de résoudre chaque combat un par un. Par contre, cela créerait un effet de type « blitzkrieg », où l'attaquant pourrait choisir les attaques à faire en premier de façon à obtenir des « percées ». En dépit de sa simplicité, cela serait bien loin de la réalité, et cela rendrait le système—et le jeu—imprécis. Par contre, des chocs isolés pourront tout à fait être résolus en entier, si cela ne risque pas d'affecter d'autres attaques. Vous devriez garder ceci à l'esprit lorsque vous choisissez votre méthode.*

**9.11 Segment de Désignation du Choc :** Ceci est utilisé pour placer des marqueurs « SHOCK – No Check » sur des unités immobiles qui choisissent d'attaquer en Choc [7.31C].

**>>9.12 La Procédure de Base Avant le Choc :** Les unités qui attaquent en Choc doivent attaquer toutes les unités dans leur ZDC, à moins que l'unité en défense ne soit attaquée par une autre unité amie au cours de ce Segment de Choc. L'attaquant détermine les unités qui seront impliquées dans chaque

résolution de combat individuel, avec les restrictions suivantes :

- Une unité amie peut attaquer plusieurs unités, du moment que les défenseurs soient tous dans la ZDC de l'attaquant.
- Une unité qui attaque ne peut pas séparer ses capacités d'attaque, bien que deux unités (ou plus) puissent se combiner pour attaquer un défenseur.
- S'il y a plus d'une unité en défense et/ou en attaque, le camp avec le plus d'unités (pions) obtient un Décalage de Colonnes sur la Table de Choc (+ pour l'attaquant, - pour le défenseur) égal à la différence.
- Chaque unité ne peut attaquer qu'une seule fois par Segment de Combat de Choc.
- Une unité en défense ne peut être attaquée qu'une seule fois par Phase d'Ordres.

En dehors des restrictions précédentes, l'attaquant peut répartir ses attaques parmi ses unités comme il l'entend.

*EXEMPLE : Sur la Rivière Kalka, une HC Cataphractaire Mongole entre dans un hex adjacent à une MI Galicienne. La MI Galicienne est déjà dans la ZDC d'une autre HC Mongole. Le joueur Mongol peut combiner les deux HC pour l'attaque ou attaquer uniquement avec la HC Cataphractaire. Comme la HC Cataphractaire est entrée dans un hex adjacent à l'unité MI, elle doit l'attaquer en Choc.*

**>>9.13 Aperçu de la Procédure de Résolution du Choc :** Les sections 9.14 à 9.18 sont des descriptions de la séquence et de la procédure utilisée pour la résolution du Combat de Choc. Chaque étape doit être terminée pour toutes les unités avant de passer à l'étape suivante. Bien que tout ceci soit très verbeux, les joueurs réaliseront vite que ces étapes sont :

1. Les unités qui chargent (avec un marqueur « Shock - Must Check TQ ») et les défenseurs font des Tests de QT pour savoir si leurs troupes vont attaquer de manière ordonnée [9.14].
2. Vérifiez les Pertes de Chefs [9.15].
3. Résolvez le Choc
  - a. Utilisez la Table du Fracas des Lances et des Epées pour déterminer la colonne à utiliser sur la TRC de Choc [9.16].
  - b. Déterminez la Supériorité d'Armement, de Position et Numérique [9.17#1].
  - c. Déterminez si le terrain et/ou les chefs auront une influence [9.17#2].
  - d. Résolvez le Choc en utilisant la Table de Résultats du Choc [9.17#3].
  - e. Toute la Cavalerie impliquée dans le Choc est Désorganisée [11.6].
4. Vérifiez l'Effondrement [9.18].

**9.14 La Charge :** Toutes les unités avec un marqueur « SHOCK – Must Check TQ » [7.32] et leurs cibles désignées doivent faire un Test de Qualité de Troupe (QT) en lançant un dé pour chaque unité, tous ces jets sont simultanés.

**Exception :** Si toutes les unités en défense sont en Déroute, alors les attaquants n'ont pas besoin de faire un test de QT, mais les cibles le doivent, et n'oubliez pas que les unités en Déroute ont une QT de 1.

Les unités en attaque avec un marqueur « SHOCK – No Check »—et les unités qui se défendent contre elles—ne doivent pas faire ce test de QT. Si une unité est attaquée par les

deux types d'unités (Shock-Check et Shock – No Check), alors le défenseur teste sa QT.

1. Si le résultat est supérieur à la QT de l'unité, elle subit un nombre de Pertes de Cohésion égal à la différence entre le résultat du dé et sa QT.
2. Si le défenseur a subi un nombre de Pertes de Cohésion égal ou supérieur à sa QT, il Déroute immédiatement [11.41] et l'attaquant avance dans l'hex libéré (où il peut changer son orientation d'un angle s'il le désire, et s'il n'est pas dans la ZDC d'une autre unité ennemie). Une unité en Déroute qui rate son test est éliminée.

**Important :** Voir 9.21 pour savoir ce qui arrive aux unités subissant des Pertes de Cohésion lorsqu'elles avancent.

3. Si l'attaquant a Dérouté suite à son test de QT, le Défenseur reste en place s'il n'est pas en Déroute.
4. Si les deux unités doivent Dérouter après leur test de QT, le défenseur retraite selon les règles de Déroute, et l'attaquant reste sur place (bien qu'il soit aussi Dérouté).

Après les tests de QT, si l'attaquant et le défenseur n'ont pas Dérouté, passez à l'étape suivante.

**9.15 Eventuelle Pertes des Chefs :** Les Pertes des Chefs sont déterminées avant la résolution réelle du choc. Si un camp ou les deux ont un chef empilé avec une des unités impliquées dans le combat, les joueurs lancent un dé pour chacun de ces chefs. Si le résultat est '0', le chef a été Blessé. Le joueur relance le dé une seconde fois ; si le résultat est supérieur à l'Initiative du chef, alors ce chef a été tué.

- Les chefs tués sont immédiatement retirés du jeu [4.53].
- Si un chef est Blessé, il reste en jeu mais toutes ses valeurs sont réduites de un—avec un minimum de '0'. Un chef blessé qui est à nouveau blessé est tué.

**9.16 Le Fracas des Lances et des Epées :** On consulte maintenant la Table du Fracas des Lances et des Epées pour déterminer la colonne utilisée sur la TRC de Choc (avant modification). S'il y a plus d'un type d'unités en défense, le défenseur choisit le type utilisé pour la détermination. Par contre, si l'attaquant attaque avec plusieurs types d'unités, et qu'une telle attaque provient de plusieurs « angles », il choisit l'angle d'attaque qui lui est le plus avantageux. Si une unité est attaquée sur plusieurs orientations différentes, il obtient le bénéfice de l'orientation la plus avantageuse.

**9.17 La Lutte au Corps à Corps :** Les joueurs déterminent maintenant l'effets des avantages de chaque camp puis passent à la résolution du choc :

**>>1. Détermination de la Supériorité :** Il existe trois (3) types de supériorité :

- SUPERIORITE DE POSITION : Elle est obtenue lorsque l'angle de l'attaque provient du flanc ou de l'arrière du défenseur.
- SUPERIORITE D'ARMEMENT : L'armement d'un camp et sa protection sont tellement supérieurs à ceux de l'autre camp que cela entraîne des pertes supplémentaires pour le camp inférieur [9.17#4].
- SUPERIORITE NUMERIQUE : Si un camp a plus d'unités (pions) que l'autre, alors il obtient un Décalage de Colonnes égal à la différence : positif (+) pour l'Attaquant, négatif (-) pour le Défenseur.

Un camp ou l'autre peut (mais n'est pas obligé) gagner la Supériorité de Position ou d'Armement en tant que : Attaquant Supérieur (AS ; la plus commune) ou Défenseur Supérieur (DS). Les joueurs déterminent la Supériorité en utilisant la Table de Supériorité du Choc. Dans la plupart des cas il n'y aura pas de Supériorité.

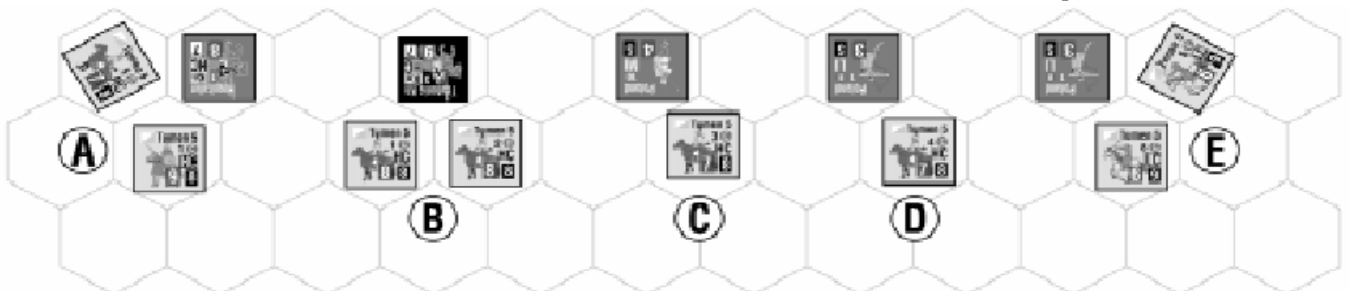
La Supériorité est déterminée de cette façon :

A. Si une unité amie attaque un ennemi par le Flanc ou l'Arrière, il obtient la Supériorité de l'Attaquant. Par contre, l'unité utilisée par l'attaquant pour déterminer la

Supériorité de Position doit aussi être utilisée pour déterminer la Colonne de Choc sur la Table du Fracas des Lances et des Epées [10.4].

Une unité qui attaque n'obtient pas la Supériorité de Position si elle est dans la ZDC d'une autre unité ennemie, et si cette unité ennemie n'est pas attaquée par une unité amie différente.

B. Si aucune Supériorité de Position n'est obtenue, les unités vérifient la relation de leurs classes d'armement [Voir la Table de Supériorité de Choc, 10.3] pour déterminer si un système d'armement est supérieur (en Attaque ou en Défense) à l'autre. Si il y a plus d'un type d'unités dans un camp ou les deux, les joueurs utilisent l'unité qu'ils veulent pour déterminer la colonne de Choc sur la Table du Fracas des Lances et des Epées.



A	B	C	D	E	Colonne de Base TRC
Colonne 8	Colonne 7	Colonne 7	Colonne 8	Colonne 6	Colonne de Base TRC
Décalage 1D	Décalage 1D	—	—	Décalage 1D	Supériorité Numérique
Pertes du Def. x 2	—	—	—	Pertes du Def. x 2	Supériorité de Position
<b>2(3) = 2(6)</b>	<b>2(2) = 2(4)</b>	<b>2(2)</b>	<b>2(3)</b>	<b>2(2) = 2(4)</b>	<b>Résultat TRC</b>
Non	Non	Test QT Déroute	Def. Déroute	Def. Déroute	Effondrement ?

EXEMPLES DE COMBAT DE CHOC : Le joueur Mongol a déplacé les huit unités ci-dessus à côtés d'unités Européennes. Comme chaque unité est dans un hex adjacent à l'ennemi, il a placé des marqueurs (non représentés) « SHOCK – Check TQ » sur chacune de ses unités. Notez que l'unité de HC Cataphractaire et l'unité de HC *doivent* faire un choc si elles entrent dans un hex adjacent à un ennemi [7.31] ; tandis qu'il est volontaire pour les unités de LC.

JETS DE DES : Pour cet exemple, *tous* les jets de dés sont des 5—ce qui est légèrement mieux qu'un jet moyen.

TIR DE REACTION : Notez que les deux unités Polonaises avec des arcs courts peuvent tirer une volée sur les unités Mongoles lorsqu'elles entrent dans leurs ZDC (Tir de Réaction d'Entrée 8.43). Le Tir Direct recevra un modificateur de +1 pour cible en mouvement et +1 contre la LC Mongole et +2 contre la HC. La valeur pour toucher des arcs courts à une portée de 1 hex est 0-5. Les jets de 5 sont modifiés et les deux tirs échouent.

ETAPE 1 : Tous les attaquants et défenseurs doivent faire des Tests de QT. Avec des jets de 5, toutes les unités réussissent sauf les trois unités Polonaises. La MI Polonaise perd 1 Point de Cohésion et les deux unités avec des arcs courts en perdent 2 (la différence entre le jet de dé et leur QT).

ETAPE 2 : Comme il n'y a pas de chefs, cette étape est ignorée.

ETAPE 3 : Le joueur Mongol consulte maintenant la Table du Fracas des Lances et des Epées pour déterminer la colonne à utiliser sur la

TRC. Pour le **Combat A** il utilise l'unité HC au lieu de la HC Cataphractaire parce qu'il veut obtenir la Supériorité de Position pour la prochaine étape. La HC de Flanc contre un KN utilise la colonne 8. **B** : HC de Front contre KN = colonne 7. **C** : HC de Front contre MI = colonne 7. **D** : HC de Front contre LI = colonne 8. **E** : LC de Flanc contre LI = colonne 6. Plus la colonne est élevée sur la TRC, mieux c'est pour l'attaquant.

ETAPE 4 : Ensuite on détermine la Supériorité de l'Attaquant ou du Défenseur. Le joueur Mongol n'a aucune Supériorité d'Armement, mais il a la Supériorité de Position et Numérique comme indiqué ci-dessus. La Supériorité de Position entraîne le double de Pertes de Cohésion pour le défenseur et la Supériorité Numérique donne un décalage de colonne sur la TRC.

COLONNE DE LA TRC : La colonne de « base » sur la TRC et les modificateurs sont indiqués pour chaque attaque.

ETAPE 5 : Ensuite on résout tous les combats de Choc sur la Table de Résultats du Combat de Choc. Des jets de 5 pour chaque combat donnent les résultats indiqués dans le tableau ci-dessus.

ETAPE 6 : Toutes les unités de cavalerie impliquées dans un combat de Choc sont Désorganisées (attaquant et défenseur).

ETAPE 7 (EFFONDREMENT) : Les unités ayant des pertes supérieures à leur QT Déroutent automatiquement (souvenez-vous que les unités MI et LI ont subi des Pertes de Cohésion lors de l'étape 1). Les unités qui sont à 1 point de leur QT doivent faire un Test de QT et Déroute si elles le ratent. Les résultats d'effondrement pour chaque unité sont indiqués dans le tableau précédent.

*NOTE AUX JOUEURS : Il y a plusieurs types de permutations et de combinaisons possibles en termes de types d'unités et d'angles d'attaque multiples. Les deux préceptes précédents devraient couvrir virtuellement toutes les possibilités. Si ce n'est pas le cas, essayez d'approcher au mieux le résultat correspondant aux principes généraux.*

**2. Ajustement de Colonnes et Résolution :** Pour résoudre le choc, l'Attaquant consulte la Table de Résultats du Combat de Choc et détermine la colonne de « base » puis ajuste cette colonne en fonction de la Supériorité Numérique et/ou les effets du Terrain. Ensuite il lance un dé et modifie le résultat par le Charisme d'un chef empilé avec les unités d'un camp ou l'autre. (*NdT : S'il y a un chef par camp, on soustrait le charisme du défenseur à celui de l'attaquant.*)

**3. Appliquez les Résultats :** Les résultats de la TRC de Choc sont des « pertes » de Cohésion pour l'attaquant et le défenseur, la valeur entre parenthèses s'applique au défenseur. Si l'attaquant est Supérieur (AS) alors doublez le résultat du défenseur. Si le défenseur est Supérieur (DS) alors triplez le résultat de l'attaquant. Si plusieurs unités (du même joueur) ont été impliquées dans ce combat, les pertes de cohésion sont distribuées selon 11.12.

*NOTE DE JEU : Si une unité a un nombre de Pertes supérieur à sa QT, elle ne Déroute pas maintenant—elle Déroutera pendant l'étape d'Effondrement après que tous les Chocs aient été résolus.*

**9.18 Effondrement :** Toutes les unités ayant un nombre de Pertes de Cohésion supérieur ou égal à leur QT Déroutent automatiquement [11.41] ; puis les unités qui ne sont plus qu'à un point de la déroute automatique et qui sont en ZDC ennemie doivent lancer un dé. Si le résultat est inférieur à leur QT, réduisez les pertes de cohésion de l'unité de un ; sinon l'unité déroute. Les unités qui attaquent peuvent avancer dans tout hex libéré [9.2].

## 9.2 Avance Après Combat

**9.21** Les unités qui attaquent doivent avancer dans tout hex libéré par l'ennemi suite à un Choc (uniquement), y compris suite à une Déroute à cause d'un Test de QT avant le Choc. Ceci ne nécessite pas d'Ordre, mais les unités qui avancent subissent toutes les pénalités de Cohésion engendrées par un tel mouvement [8.43]. Si l'avance fait dérouter l'unité en mouvement, elle avance quand même mais ne déroute pas ; elle se retrouve avec un nombre de Pertes de Cohésion égal à sa QT moins un.

**Exception :** Les unités qui forcent un ennemi à libérer un hex à cause d'une déroute suite à un Test de QT avant le Choc (pas le choc réel) et qui sont dans la ZDC d'une autre unité ennemie à ce moment ne peuvent pas avancer.

**9.22** Les unités qui avancent peuvent changer leur orientation d'un angle lorsqu'elles ont terminé leur avance, même si elles sont dans une ZDC ennemie. Ceci est une exception à 7.13.

**9.23** S'il y avait plus d'une unité en attaque, c'est l'unité avec la Supériorité (s'il y en a) qui doit avancer. Sinon c'est l'unité avec la QT la plus élevée qui doit avancer. En cas d'égalité c'est l'Attaquant qui choisit.

**9.24** Il n'y a pas d'avance après les Tirs seuls, quoi que fasse l'unité cible.

## 9.3 Le Code de la Chevalerie : Aggression Incontrôlée

**9.31** Lorsqu'une unité de HC ou Chevaliers Européens, ou une Ligne contenant de telles unités est activée, ou si n'importe quelle unité de Chevaliers ou HC Européen de cette ligne est dans un rayon de six (6) Points de Mouvement d'une unité ennemie et qu'il n'y a pas d'unités ennemies ou amies entre elles, alors avant de déplacer de telles unités, lancez un dé et consultez la Valeur d'Aggression Chevaleresque (A-C) de l'unité en question (ou la plus faible valeur des unités dans une Ligne) comme indiqué dans le scénario.

- Si le dé est supérieur à la Valeur d'A-C, cette unité, ou toutes les unités de Chevaliers ou HC Européens dans la Ligne doivent dépenser le plus possible de leur Capacité de Mouvement vers l'unité ennemie la plus proche et l'attaquer en Choc. Lorsqu'il y a plusieurs cibles possibles pour une telle charge, c'est le joueur qui bouge qui détermine la cible. Par contre, si il y a plusieurs cibles, alors la cible choisie doit, si possible, ne pas déjà être attaquée par une agression incontrôlée.
- Si le dé est inférieur ou égal à la Valeur d'A-C, les unités peuvent bouger normalement.

**9.32** S'il y a des unités d'infanterie amies intermédiaires, la charge de cavalerie Agressive les traversera pour atteindre sa cible. Il n'y a pas de Perte de Cohésion pour l'unité en mouvement, par contre, l'unité d'infanterie doit immédiatement faire un Test de QT. Si le résultat est supérieur à sa QT, elle perd un nombre de Points de Cohésion égal à la différence. Ceci s'ajoute aux pertes subies par l'unité stationnaire décrites en 6.63.

## >>9.4 Cavalerie Démontée

*NOTE HISTORIQUE : Il y a beaucoup de preuves dans les sources qui indiquent que les armées des steppes Eurasiennes, dont le système militaire est couvert par ce jeu, étaient semblables à leur contrepartie Européenne par rapport au fait que parfois les cavaliers descendaient de cheval pour combattre en tant qu'infanterie. Ceci s'est bien plus produit que dans les anciens temps et c'est peut être une extension des occasions d'utilisation d'une telle tactique au début de l'époque Byzantine et après.*

Tous les types d'unités HC et LC Mongoles peuvent démonter et devenir des unités d'Infanterie Lourde et des Archers d'Infanterie Légère respectivement. Certaines autres unités HC non Mongoles peuvent aussi démonter et devenir de la HI ou de la LI, comme indiqué par la face Démontée des pions. Toute unité éligible qui n'est pas à portée ni dans la LDV d'un Tir Direct d'une unité de Tir ennemie qui n'est pas « Missile No », et qui ne se trouve pas dans un rayon de 4 hexs d'une unité ennemie peut Démonteur. Pendant la phase de mouvement, l'unité dépense toute sa Capacité de Mouvement et est retournée sur sa face Démontée. L'unité peut adopter n'importe quelle orientation à ce moment. Dans les mêmes circonstances, une unité de cavalerie Démontée peut remonter en selle en utilisant la même procédure. Démonteur/monter en selle peut faire partie d'un Ordre de Ligne.

*NOTE DE JEU : Etant donné que la HI est Supérieure en Défense face à toute la cavalerie en Choc, ceci peut être une tactique défensive valable. Mais elle n'est que ça, défensive. Voyez aussi la Déroute et les Règles pour les Mongols.*

## 10.0 Les Tables de Combat

### 10.1 La Table de Portée et de Résultats des Tirs

Cette table est utilisée pour résoudre chaque tir individuel de projectiles. A l'intersection du Type de Projectile et de la Portée, vous trouverez le résultat nécessaire à obtenir au dé pour causer une Perte de Cohésion à la cible.

### >>10.2 La Table d'Efficacité des Armures contre les Tirs

Cette table donne les modificateurs au dé à apporter aux jets de tirs. Ils sont basés sur l'efficacité des armures portées par la cible par rapport au type de projectile utilisé.

### 10.3 La Table de Supériorité du Choc

Cette table est utilisée pour comparer la supériorité (s'il y en a une) d'un type d'unité par rapport à un autre, en fonction du camp qui attaque et du camp qui défend. Lisez toujours en descendant dans les colonnes d'un point de vue de l'Attaquant. (Lire en ligne donne de « faux » résultats). La Supériorité est utilisée pour augmenter les Pertes de Cohésion.

### 10.4 La Table du Fracas des Lances et des Epées

Cette table est utilisée pour déterminer la Colonne à utiliser sur la Table de Résultats du Choc (avec d'éventuels ajustements).

*NOTE DE CONCEPTION ET HISTORIQUE POUR LES CHANGEMENTS : Les changements des effets comparatifs des armes contre les armures indiqués dans cette table représentent la montée de l'utilisation de l'épée en tant qu'arme de cavalerie, et son efficacité lorsqu'elle est utilisée contre « l'arrière » d'un cavalier ennemi.*

### 10.5 La Table de Résultats du Choc

Cette table est utilisée pour résoudre le combat de choc en termes de « pertes » de Cohésion pour l'attaquant et le défenseur [11.11 et 11.12].

### 10.6 La Table de Pertes de Cohésion et de Tests de QT

Ceci est un résumé pour savoir quand appliquer les Pertes de Cohésion et quand faire les Tests de QT.

## 10.7 Table de Résumé des Pertes de Chefs

Cette table résume les tests de Pertes de Chefs.

## 11.0 Les Effets du Combat

Les unités subissent des pénalités de cohésion (appelées « pertes » à cause d'un mouvement excessif et/ou désorganisant et/ou à cause du combat. Trop de pertes de cohésion entraînent la Déroute. Les unités qui Déroutent retraitent pour la plupart vers les étendards de leurs commandants. Une unité qui déroute peut être ralliée sous certaines circonstances, quel que soit le résultat du combat.

### 11.1 Cohésion

La cohésion mesure l'organisation et l'efficacité d'une unité à tout moment au cours de la bataille. La diminution de la cohésion est mesurée par des Pertes de Cohésion, qui sont appliquées à la Qualité de Troupe de l'unité—parfois automatiquement, parfois après un jet de dé. Le Tableau de Pertes de Cohésion et de Tests de QT [10.6] indique quand ceci se produit.

**11.11** A chaque fois qu'une unité subit une Perte de Cohésion, placez un marqueur de pertes—représentant le total des pertes subies—sur (ou sous) l'unité.



>>**11.12** S'il y a plusieurs unités impliquées dans un même combat, les pertes doivent être réparties aussi équitablement que possible entre ces unités, les pertes supplémentaires étant distribuées à l'unité qui :

1. a été utilisée pour déterminer la Supériorité de Position.
2. a été utilisée pour déterminer la Supériorité d'Armement.
3. au choix du joueur.

Cette règle s'applique même si cela signifie que l'unité doit Dérouter.

>>**11.13** Lorsqu'une unité a subi un nombre de Pertes de Cohésion supérieur ou égal à sa Qualité de Troupe, elle Déroute [11.41]. Si, suite à une perte de Cohésion à cause d'un Choc, tous les attaquants et tous les défenseurs doivent dérouter, ce qui suit se produit :



1. L'attaquant ajoute à son total de pertes le nombre de Pertes—s'il y en a—qu'il aurait accumulé si il avait avancé après le combat.
2. Le camp avec l'unité ayant la plus grande différence entre ses pertes et la QT Déroute. Si le défenseur ne déroute pas, il reste en place ; si l'attaquant ne déroute pas, il avance (si il y est autorisé) ; l'unité qui ne Déroute pas se retrouve avec un nombre de Pertes égal à sa QT moins un (-1).
3. Si la différence entre les pertes et la QT est la même pour les deux camps, le défenseur déroute et l'attaquant avance après le combat (s'il y est autorisé) et a un nombre de Pertes de Cohésion égal à sa QT moins un (-1).

Si un camp (ou les deux) a plus d'une unité impliquée et qu'au moins une unité n'a pas atteint ou dépassé sa QT, alors

TOUTES les unités qui ont atteint ou dépassé leur QT Déroulent. Ce qui précède ne s'applique que si toutes les unités doivent dérouter.

De plus, pendant la Phase d'Effondrement du Combat de Choc, les joueurs font un jet de Déroute pour les unités en ZDC ennemie qui sont à un Point de Cohésion de leur limite [9.18].

**>>11.14 Récupération :** Pendant une Phase d'Ordres, toute unité qui n'est pas en Déroute (uniquement) avec des pertes de cohésion et qui n'est pas dans une ZDC ennemie, ni adjacente à une unité ennemie, ni à portée et dans la LDV d'un Tir Direct d'une unité armée de projectiles qui n'est pas « Missile No » et qui se trouve en terrain « clair », peut retirer deux pertes de cohésion en recevant un Ordre Individuel pour cela. Une unité ne peut pas retirer plus de deux pertes de cohésion par Phase d'Ordres, et les Ordres de Ligne ne peuvent pas être utilisés pour cela. Une unité qui retire des pertes de cohésion ne peut pas bouger/tirer au cours de la même Phase d'Ordres, et une unité qui a bougé ou tiré ne peut pas retirer de pertes. Les unités qui se sont ralliées au cours de ce tour de jeu ne peuvent pas retirer de pertes.

**11.15** Les pertes de cohésion n'affectent aucunement la force de combat d'une unité ni ses capacités, en dehors du fait d'indiquer à quel point elle est proche de s'effondrer. Donc une unité avec une QT de 6 et 4 pertes aura le même effet au combat qu'une unité sans pertes. Elle est juste plus proche de la déroute.

**11.16** Le Tableau de Pertes de Cohésion et de Tests de QT [10.6] indique quand une unité doit faire un Test de QT. Ces cas ont aussi été expliqués tout au long des règles. Un Test de QT consiste à lancer un dé et comparer le résultat à la QT imprimée de l'unité. Le Tableau de Pertes de Cohésion et de Tests de QT indique aussi les résultats, en général une ou plusieurs pertes de Cohésion quand/si le dé dépasse la valeur. Important : les unités en Déroute ont une QT de 1.

## >>11.2 Engagé

A la fin de la Résolution d'un Choc où des unités adverses sont toujours adjacentes et n'ont pas bougé (pas d'avance ni de retraite), placez un marqueur « Engagé » sur ces unités. Ces unités ne peuvent pas tirer, ni ne peuvent être prises pour cible d'un tir jusqu'à ce que le marqueur soit retiré. Le marqueur est retiré au moment où les unités sont séparées.



## >>11.3 Etendards

**11.31** Certains chefs ont un pion Etendard. Les Etendards sont le point de ralliement principal pour les unités en Déroute. Voir 11.5.

**11.32** Les Etendards sont placés selon les instructions de chaque scénario. Ils ne peuvent être déplacés que s'ils sont empilés avec le Chef correspondant à l'Etendard, auquel cas ils se déplacent avec la Capacité de Mouvement de ce chef. Les Etendards peuvent s'empiler avec d'autres unités sans aucune pénalité.

**11.33** Les Etendards peuvent être capturés par les unités de combat ennemies si elles entrent dans un

hex contenant uniquement un Etendard. Notez que si le Chef de l'Etendard réussit à retraire selon 4.42, son Etendard va avec lui. Lorsqu'il est capturé, le joueur qui s'en est emparé peut :

- Eliminer immédiatement l'Etendard. S'il le fait, alors au prochain tour où le Chef de cet Etendard est activé, placez un marqueur Etendard avec lui. (Ces gars ont voyagé avec plusieurs drapeaux).
- Bouger l'Etendard comme si c'était le sien (mais en l'empilant avec n'importe quelle unité de combat). Dans ce cas, l'Etendard est toujours actif en terme de point de ralliement pour les unités de cette formation. Les Etendards restent Capturés jusqu'à ce que le Chef de cet Etendard soit activé au cours du prochain tour. A ce moment, remettez l'Etendard sur ce chef. Si le chef de l'étendard a été éliminé, l'étendard est retiré du jeu à la fin de ce prochain tour de jeu.

*NOTE DE JEU : Cela signifie que les Etendards Capturés peuvent être utilisés pour créer la confusion. Ce qui est arrivé assez souvent.*

## >>11.4 Déroute et Retraite

**11.41** Une unité qui déroute [11.13] est immédiatement déplacée de deux (2) hexs vers son Point de Retraite ; soit :

- L'Etendard du Chef de l'unité (comme indiqué dans les instructions du scénario) si cet Etendard est à Portée de Mouvement (la CM de l'unité) comptée en hexs (et non en PM) ; ou
- Son Bord de Retraite (BR), comme indiqué dans les règles de chaque bataille, si elle n'est pas à portée de son Etendard.

Aucun Point de Mouvement n'est dépensé, mais l'unité doit prendre le chemin le plus direct vers le Point de Retraite désigné. Ce chemin doit passer par des hexs vides ne se trouvant pas en ZDC ennemie. Si aucun chemin n'existe, ou si l'unité ne peut pas retraire de deux hexs, l'unité est éliminée. Placez un marqueur « Routed » sur l'unité lorsqu'elle a terminé sa retraite.

*NOTE DE JEU : Ecrire des règles pour la direction de retraite est au mieux une tâche exotique. Il faudrait trois pages pour couvrir chaque possibilité—et même avec ça, les pinailleurs arriveraient encore à trouver quelque chose de nouveau. Tout ce que nous pouvons dire, c'est utilisez votre bon sens. Les hommes qui fuient s'éloignent de l'ennemi—ils ne s'en rapprochent pas. Avec le choix de contourner ou traverser leurs propres hommes, ils feront comme l'eau, ils prendront le chemin de moindre résistance. Lorsque nous disons « utilisez le chemin le plus direct », nous voulons dire de ne pas essayer de faire des méandres sur la carte pour éviter d'arriver au bord.*

*EXEMPLE : Sur l'Indus, la HC Cataphractaire Khwarizme (CM 8) déroute à cause d'un Tir. L'unité est à six hexs de l'Etendard du Shah al-Din. L'unité se rapproche de l'Etendard de deux hexs. Si l'Etendard était à neuf hexs ou plus, la HC Cat aurait à la place retraité vers son Bord de Retraite.*

**11.42** Pendant le Segment de Mouvement de Déroute de la Phase de Ralliement, toutes les unités en Déroute dépensent toute leur capacité de mouvement pour se rapprocher de l'Etendard de leur Chef (s'il est à portée selon 11.41) ou vers le

Bord de Retraite (même si elles ont bougé précédemment au cours du tour). Les unités en Déroute utilisent les règles de mouvement normales.

**11.43** Une unité qui quitte la carte (quelle qu'en soit la raison) ou qui ne peut pas terminer son mouvement de déroute à cause de la présence d'unités/ZDC ennemies ou de terrain infranchissable ou qui est forcée d'entrer dans un hex occupé par une unité amie (voir 11.44 pour une exception importante) est définitivement retirée du jeu et considérée comme éliminée pour les règles de Déroute d'Armée.

**11.44** Une unité qui retraite vers son Etendard cessera de retraire lorsqu'elle sera aussi près que possible de cet Etendard sans avoir à entrer dans un hex occupé par une unité amie. Elle n'a plus à retraire lorsqu'elle a atteint son but. Exception : Pendant le mouvement de Déroute initial [11.41], l'unité doit retraire de deux hexs.

**11.45** Si une unité qui Déroute entre dans un hex contenant une autre unité amie en Déroute, alors les deux unités sont éliminées.

#### 11.46 Restrictions sur les Unités en Déroute

- Les unités en Déroute gardent leur Capacité de Mouvement.
- Elles ont une QT de 1.
- Les unités à pied capables de tir sont automatiquement « Missile No ». Toutes les autres unités gardent leur statut de Ravitaillement en munitions.
- Les unités en mouvement de Déroute ne subissent pas de Pertes de Cohésion à cause du mouvement.
- Les unités en déroute ne peuvent pas recevoir d'Ordres ni d'Ordres de Ligne en dehors du Ralliement (Etendard ou Chef), elles ne peuvent pas tirer non plus.
- Si une unité en déroute est attaquée (par un tir ou un choc) et subit des pertes de cohésion supplémentaires, elle est immédiatement éliminée et retirée du jeu.

**11.47** Si un Chef est empilé avec une unité en déroute, ce chef peut faire un mouvement de déroute avec cette unité. Il n'est pas affecté par la déroute.

## >>11.5 Ralliement

Il existe deux types de Ralliement : le Ralliement par un Chef et le Ralliement par un Etendard.

**11.51** Pendant une Phase d'Ordres un Chef peut tenter de faire un Ralliement de Chef sur toute unité avec laquelle il est empilé ou adjacent, et qui n'est pas adjacente à une unité ennemie ni à portée et dans la LDV de Tir Direct d'une unité de tir ennemie ayant encore des projectiles. Chaque tentative individuelle de Ralliement utilise un des Ordres du chef, et tous les ralliements doivent être faits avec des Ordres Individuels.

**11.52** Un chef peut automatiquement Rallier toute unité éligible (selon 11.51) avec laquelle il est empilé. Un chef peut tenter de Rallier toute unité éligible (selon 11.51) adjacente en lançant le dé pour chaque tentative. Si le résultat est inférieur ou égal au Charisme du chef, l'unité est ralliée, sinon elle est éliminée. Les unités qui ont été Ralliées avec succès ont leur marqueur de Déroute retourné sur leur face « Rallied ». Si c'est de l'infanterie, elle a maintenant un



nombre de Pertes égal à la moitié de sa QT imprimée, arrondi à l'inférieur. Si c'est de la cavalerie elle a maintenant un nombre de Pertes égal à un tiers de sa QT imprimée, arrondi à l'inférieur.

*NOTE DE JEU : Oui un chef peut se déplacer sur la carte pendant son tour, et s'arrêter pour donner des Ordres Individuels de Ralliement puis continuer à bouger.*

**11.53** Un joueur peut utiliser le Ralliement d'Etendard en utilisant l'Activation du Chef propriétaire (le chef indiqué sur l'Etendard)—que ce soit une activation normale, un Court-Circuit ou un Momentum—pour cela. Lorsque ceci est fait, le Chef n'est pas obligé de se trouver près de l'Etendard, mais c'est son seul « ordre » pour cette activation. Lors d'un Ralliement d'Etendard, toutes les unités en Déroute éligibles (voir 11.55) quel que soit le chef qui les commande, qui sont adjacentes à l'Etendard, ou adjacente à une autre unité adjacente à l'Etendard (c'est « l'effet de chaîne »), doit faire un jet de Ralliement.

**11.54** Lors d'un Ralliement d'Etendard, le joueur lance le dé pour chaque unité éligible. Le jet est essentiellement un Test de QT en utilisant la QT imprimée de l'unité :

- Si le résultat est inférieur ou égal à la QT imprimée, cette unité est Ralliée, retournez le marqueur de Déroute sur sa face « Rallied ». Si c'est de l'infanterie, elle a maintenant un nombre de Pertes égal à la moitié de sa QT imprimée, arrondi à l'inférieur. Si c'est de la cavalerie elle a maintenant un nombre de Pertes égal à un tiers de sa QT imprimée, arrondi à l'inférieur.
- Si le résultat est supérieur, l'unité est éliminée.

**11.55** Si un Etendard bouge ou est Capturé [11.33], alors toutes les unités adjacentes à l'Etendard, ou adjacentes à une autre unité adjacente à l'Etendard (effet de chaîne) ne sont plus éligibles pour le Ralliement d'Etendard. Ces unités de combat doivent dérouter vers le Bord de Retraite pendant la Phase de Mouvement de Déroute. Elles ne peuvent pas utiliser le Ralliement d'Etendard (bien qu'elles puissent être Ralliées par un Chef).

**11.56** Les unités avec un marqueur « Rallied » ne peuvent pas recevoir d'Ordres avant que ce marqueur ne soit retiré. Les marqueurs « Rallied » sont automatiquement retirés pendant la Phase de Ralliement.

*NOTE DE JEU : Etant donné le faible Charisme de la plupart des chefs, et leur besoin de courir partout sur la carte pour être efficaces, le Ralliement d'Etendard est un mécanisme de Ralliement bien plus efficace. Mais il n'est pas sans risques.*

## 11.6 Désorganisation de Cavalerie

**11.61** Toutes les unités de cavalerie prenant part à un Combat de Choc et qui vont jusqu'au jet de résolution sont Désorganisées après la résolution de ce combat. Placez un marqueur « Disordered » sur chacune de ces unités.



#### 11.62 La Cavalerie Désorganisée

- Ne peut pas attaquer en Choc.

- Lorsqu'elle est attaquée en Choc, l'Attaquant obtient un décalage d'une colonne à droite sur la Table de Résolution du Choc.
- Fait un Test de QT lorsqu'elle utilise la Retraite Ordonnée, la pénalité étant un nombre de Pertes égal à la différence entre un jet supérieur à la QT et la valeur de QT.
- A sa Capacité de Mouvement réduite de un (-1).
- Ne peut pas utiliser la Retraite Feinte ni le Harassement et Dispersion.
- Ajoute un (+1) à tous ses Tirs de Projectiles.

La LC Désorganisée capable de Retraite Feinte ne peut l'utiliser que contre de la cavalerie plus lente et doit faire le Test de QT mentionné précédemment.

**11.63** Tous les marqueurs de Désorganisation sont automatiquement retirés pendant la Phase de Ralliement.

## 12.0 Déroute et Victoire

### 12.1 Déroute d'Armée

**12.11** Un joueur gagne en forçant l'armée de son adversaire à Dérouter. Une armée déroutera lorsqu'elle aura dépassé son Niveau de Déroute, indiqué dans le scénario, pendant la Phase de Ralliement à la fin du tour. Pour déterminer ce niveau, chaque joueur additionne le total de points de QT de toutes ses unités éliminées. Les unités qui ont Déroulé hors de la carte sont considérées comme éliminées pour la règle de Déroute d'Armée. A ce total on ajoute cinq fois (x 5) la valeur d'Initiative des Chefs tués. Ceci donne le total de Points de Déroute (PD) du camp.

**12.12** Si le total de PD d'un joueur/armée est supérieur ou égal au Niveau de Déroute de l'Armée, alors cette armée déroute et ce joueur a perdu la bataille. Si les deux camps dépassent leur Niveau de Déroute d'Armée à la fin du même tour, le joueur avec le moins de Points de Déroute au-dessus de son niveau gagne (mais de peu). Si les deux camp sont à égalité, c'est un match nul.

### >>12.2 Réaction Mongole Face à la Déroute

*NOTE HISTORIQUE : La plupart du temps—du moins pendant la période couverte par ce jeu—lorsque les Mongols quittaient le champ de bataille en ce qui en termes de jeu serait une Déroute d'Armée, c'était en fait une manœuvre planifiée (Cf. La campagne Kalka, etc.) En fait, la discipline et l'entraînement de l'armée Mongole étaient telles que lorsqu'elle faisait face à des pertes qui auraient causé la déroute d'autres armées, les cavaliers descendaient de cheval, resserraient les rangs, et combattaient à pied. Peut être que c'est à cause du fait que les hommes qui s'enfuyaient du champ de bataille étaient traités plutôt durement lors de leur retour au camp que cette situation existait.*

Lorsque les Mongols atteignent leur Niveau de Déroute (Phase de Ralliement, Etape 4), le joueur Mongol a le choix :

- Il peut accepter la défaite et perdre, ce qui met fin à la partie... et subir une malédiction sans fin pour les

générations à venir, et ne plus se faire accepter dans aucune maison Mongole digne de ce nom, ou dans les restaurants Chinois.

- Il peut, à la place, faire immédiatement une Phase Démonter et Défendre (voir plus bas). A la fin de la Phase Démonter et Défendre, le jeu reprend et passe au tour suivant.

**12.21 Démonter et Défendre :** Le joueur Mongol fait les actions suivantes :

- Il élimine toutes les unités en Déroute.
- Il élimine toutes les unités en ZDC ennemie.
- Il élimine toutes les unités non montées.
- Il élimine toutes les unités alliées.
- Il place les unités qui restent n'importe où entre leur position actuelle et le Bord de Retraite Mongol, mais pas adjacentes à des unités ennemies, puis il les démonte et les oriente comme il le souhaite. Les unités Mongoles ne peuvent plus remonter en selle.

**12.22** Lors de toute Phase de Ralliement ultérieure, il peut choisir d'abandonner, ou tenir et défendre. A un moment une de ces trois choses va se produire :

1. Toutes les unités Mongoles seront éliminées, à ce moment le joueur a perdu.
2. Il peut abandonner, au moins le joueur aura essayé. Il peut ordonner le départ aux Mongols.
3. Le joueur adverse atteint son Niveau de Déroute, auquel cas c'est le joueur Mongol qui gagne !!!

## Tableau des Coûts de Mouvement (6.8)

Type de Terrain	Coût en PM pour Enter/Traverser	Pénalités de Cohésion(a) pour Enter/Traverser		
		LI	MI/HI	Cavalerie
Clair	1	0	0	0
Bois [COL]	2	0	1	1
Difficile	3	2	2	3
Ruisseau	+1	0	1	0
Rivière Kalka	+1	0	1	0
Rivière Indus	Infranchissable			
Rive Raide	+2	0	1	1
Monter d'un niveau	+1	0	0	0
Monter de Plus de 1 Niveau [COL]	+1 par niveau	1 par niveau	1 par niveau	1 par niveau
Descendre de 1 Niveau	0	0	0	0
Changement d'Orientation (par angle) PLUS	1(b)	0	0	0
Changement d'Orientation dans un Bois/Terrain Difficile (par angle)	0	0	1	1
Démonter/Monter	Tous	0	0	0
Enter/Sortir d'une Colonne	1	0	0	0

COL = Le coût de Cohésion indiqué s'applique aussi aux unités en Colonne [6.7]. Les unités en Colonne ne paient PAS les coûts de Cohésion pour les effets du terrain si il n'y a pas la mention COL.

### Notes

(a) = Les unités non indiquées ne subissent jamais de pénalités de Cohésion à cause du mouvement.

(b) = Toutes les HI et MI paient un coût de 1 PM par changement d'angle. La cavalerie paie un coût de 1 PM pour s'orienter dans n'importe quelle direction, quel que soit le nombre d'angles.

## RESUME DES ORDRES ET ORDRES DE LIGNE

Chaque Ordre Individuel permet au joueur de :

1. **Bouger n'importe quelle unité.** Les unités de tir peuvent aussi tirer à tout moment au cours de leur mouvement [8.1] ; ou
2. **Faire un Tir Individuel** avec n'importe quelle unité capable de tirer ; ou
3. **Retirer deux Pertes de Cohésion**, selon 11.14 ; ou
4. **Tenter un Ralliement** sur une unité en Déroute, selon 11.53.
5. **Remplacer** un chef tué (uniquement avec le Commandant en Chef) [4.53]

Chaque Ordre de Ligne permet à chaque unité de cette Ligne de :

1. Bouger. Les unités capables de tirer le peuvent ; OU
2. Tirer sans bouger
3. Les Chefs ne peuvent PAS utiliser un Ordre de Ligne pour les points 3 à 5 ci-dessus.

Chaque Ralliement d'Etendard permet à toutes les unités adjacentes à l'Etendard du chef de faire un jet de Ralliement [11.54].

## CREDITS

SYSTEME ORIGINAL CONCU PAR : Mark Herman

SYSTEME DE JEU CONCU PAR : Richard Berg

DEVELOPPEUR : Alan Ray

DIRECTION ARTISTIQUE & CONCEPTION DE LA

BOITE : Rodger MacGowan

PIONS : Mike Lemick, Rodger MacGowan, Mark

Simonitch

CARTES, TABLES ET MISE EN PAGE : Mark

Simonitch

TESTEURS : Fabio Bernardini, Elias Nordling, Jack

Polonka, John Nebauer et Nick Hyle

RELECTEURS : Steve Likevich, Alan Ray

COORDINATION DE PRODUCTION : Tony Curtis

PRODUCTEURS : Tony Curtis, Rodger MacGowan,

Andy Lewis et Mark Simonitch

TRADUCTION : Noël Haubry

RELECTURE VF : Frédéric Velasco, Nicolas Zamichiei



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com