

Musket & Pike

Battle Series



Par Rodger B. MacGowan ©2005

LIVRET DE RÈGLES

Version 5.0

Traduction Jean-Baptiste DREYFUS

Table des matières

- | | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| 1. Introduction | 9. Réaction |
| 2. Matériel et terminologie | 10. Tirs |
| 3. Séquence de jeu | 11. Combat |
| 4. Initiative et activation | 12. Moral |
| 5. Chefs et ordres | 13. Ralliement et réorganisation |
| 6. Orientation et formation | 14. Unités spéciales |
| 7. Mouvement | 15. Attribution de la victoire |
| 8. Empilement | |

GMT Games, LLC

1. Introduction

« Musket & Pike Battle Series » est une série de jeux de batailles rangées couvrant la période de 1630 à 1680. Le système est destiné à

mettre en évidence les particularités de l'Art de la guerre de cette période et l'impact des limitations du commandement et du contrôle des troupes. À ce jour, cinq jeux ont été publiés dans cette série :

THIS ACCURSED CIVIL WAR (TACW), SWEDEN FIGHTS ON (SFO), UNDER THE LILY BANNERS (ULB), GUSTAV ADOLF THE GREAT (GAG), ET NOTHING GAINED BUT GLORY (NGBG).

Note : Ce livret de règles remplace les versions antérieures, et contient de nombreuses mises à jour. Pour la plupart, ce ne sont pas de nouvelles règles, mais des éclaircissements sur les questions de précédents jeux. Cependant, il y a quelques légers, mais subtils, changements de règles, et les joueurs expérimentés sont invités à examiner les nouvelles règles au moins une fois avant de commencer. Les sections qui présentent les changements les plus importants sont marqués par ce symbole : >>

Tout changement dans ce livret de règles ou sur les cartes (et non mentionné pour une bataille spécifique) s'applique à tous les jeux de la série MPBS.

NdT : Le matériel de jeu étant imprimé en anglais, il a semblé pertinent de conserver les termes et expressions anglais (signalés entre guillemets) avec lesquels devront composer les joueurs, sans omettre leur traduction (signalée entre parenthèses). Ce procédé permettra de faciliter la compréhension et les références aux règles.

2. Matériel et terminologie

2.1 Pièces du jeu

2.1.1 TYPES. On trouve trois types de pièces.

- Les unités représentant les régiments et les brigades d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie.
- Les personnages représentant les divers chefs militaires.
- Les marqueurs, utilisés pour aider les joueurs à se rappeler certaines informations sur une unité ou un chef.

2.1.2 UNITÉS. Chaque unité affiche sur son pion trois informations et une icône. L'icône permet de différencier facilement infanterie, cavalerie et artillerie. Chaque unité porte soit son type d'unité (« 12-24lb » ou « Dragoon ») ou son nom (« I/Skippon » ou « Rupert LG »), qui est généralement le nom de son commandant historique. Infanterie et unités de cavalerie ont des points de force variant de 1 à 20, chaque point de force représentant 80 à 100 hommes. Les unités d'artillerie n'ont pas de points de force comme les autres mais une courte portée suivie d'une longue portée. Toutes les unités ont une valeur morale variant de 4 à 8, les valeurs plus élevées étant les meilleures. Noter que les chefs ne sont pas considérés comme des unités.

Exemple de cavalerie

Identification
Points de force
Valeur morale



Indicateur d'aile

R= aile droite (« Right »)

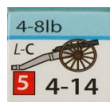
L= aile gauche (« Left »)

C= centre (« Center »)

Les unités peuvent avoir des lettres devant leurs points de force. Ces lettres et les indicateurs d'aile sont expliqués dans le Livret de jeu de chaque module de la série.

Exemple d'artillerie

Type de pièce
Valeur morale
Courte portée



Les unités d'artillerie doubles ont l'abréviation « Dbl » dans leur barre de type d'unité, et une autre barre indiquant x2 sous cette barre.

Portée maximum

Exemple
d'infanterie lourde



Exemple
d'infanterie légère



Quelque unités d'infanterie lourde occupant deux hexagones affichent trois flèches sur leurs bords supérieurs. Cela indique qu'il s'agit de bataillons de style suédois.

2.1.3 CHEFS. Leurs pions portent le nom du chef et une valeur de commandement (« Leadership Rating ») comprise entre 0 et -2 (-2 étant le meilleur).

Exemple de chef

Nom du chef



Valeur de commandement

2.1.4 Marqueurs :

Pas de pistolets chargés
(voir 10.7)

Canon capturé
(voir 10.8.9)

1er pistolet utilisé
(voir 10.7)

Colonne
(voir 6.3.4)

Chariots

Ordre ouvert
(voir 6.3.3)

Point de perte
(voir 10.6.1)

Hérisson
(voir 6.3.2)

Salve
(voir 10.4)

Pas de prolongation
(voir 4.4.2)

Tour
(voir 3.4 C)

Canons attelés
(voir 7.3.3)

Moral ébranlé
(voir 12.4)

Ordre de charge
(voir 5.5)

Moral brisé
(voir 12.4)

Ordre d'être prêts
(voir 5.5)

Formation
brisée (voir 12.4)

Ordre de rallier
(voir 5.5)

Formation brisée
& moral ébranlé (voir 12.4)

Ordre de recevoir la
charge (voir 5.5)

Élan
(voir 11.3.6)

Interception faite
(voir 9.3.3)

GLOSSAIRE

Actif. Une unité et/ou un chef d'une aile activée. Une unité ou un chef actif peut effectuer des actions. Une et une seule aile d'une armée est active à tout moment et seul son chef, le général en chef de l'armée, et les unités de cette aile sont actives. Le joueur actif est celui qui dirige les unités ou chefs actifs.

Action. Un chef ou une unité peut accomplir une ou plusieurs des actions suivantes : bouger, tirer, rallier (« Rally »), ou se remettre en ordre (« Reform »), dans les limites des ordres de leur aile.

Aile. Une armée typique de cette époque est composée de trois ailes dites droite, centre et gauche. Un ailier commande chaque aile. La cavalerie forme les ailes gauche et droite, tandis que le centre rassemble l'infanterie. Une aile sans infanterie lourde est réputée aile de cavalerie.

Artillerie. Batteries de canons de campagne de gros calibre. Seuls des canons suffisamment puissants pour avoir un effet remarquable

dans la bataille sont pris en compte. Traiter les double batteries comme des batteries ordinaires excepté pour le calcul des points de victoire (15.) ou lorsque les tables en disposent autrement.

« **Bypassed** » (**préempté**). Une aile dont l'activation est momentanément interrompue par une préemption est dite préemptée, et son chef est affecté d'un marqueur « Bypass » pour signaler ce statut.

Cavalerie. Pendant cette période, les troupes montées étaient de deux types :

CUIRASSIERS : cavaliers portant une double cuirasse (devant et derrière) et armés de 2 pistolets et d'une épée.

ARQUEBUSIERS : quoique pas aussi lourdement protégés que les cuirassiers, les arquebusiers étaient armés d'une carabine, de deux pistolets et d'une épée.

Ces deux types de cavaliers combattaient à cheval et en ordre serré (sur trois ou six rangs de profondeur). Le pistolet et la carabine étaient largement utilisés en prélude à ou à la place du combat à l'épée. La distinction est liée autant à la tactique qu'à l'équipement car les cavaliers anglais, suédois et bavarois étaient en général équipés en arquebusiers (parfois dit « harquebusiers ») mais employés comme des cuirassiers. Les arquebusiers sont signalés par un « A » précèdent leurs points de force. À moins qu'il n'en soit disposé autrement, quand une règle fera référence à « la cavalerie » il s'agira des deux types de cavaliers.

Note : seuls les cuirassiers sont utilisés dans THIS ACCURSED CIVIL WAR.

Chefs. Les généraux en chef des armées et les chefs d'ailes ou ailiers sont collectivement appelés « chefs ». Ils ne sont pas considérés comme des unités.

>> **Déroute.** Faire retraiter une unité au moral brisé (« Morale Broken ») pour quelque raison que ce soit est assimilé à une déroute. Ceci inclut n'importe laquelle des deux cases de retraite requises quand une unité a son moral brisé (« Morale Broken ») (12.4.3) ou n'importe quelle retraite effectuée pendant la phase de mouvement de déroute (« Rout Movement Phase ») (13.4).

Désactivé (« Finished »). Quand une aile a effectué sa dernière activation, son chef est retourné côté « Finished » apparent. De manière à empêcher que l'aile soit à nouveau activée pendant ce tour pour une raison ou une autre.

Dommmages. Une unité peut subir trois types de dommages : pertes en hommes (« Casualty hit ») (10.6.1), dégradation du moral (« Morale hit ») (12.4), dégradation de cohésion (« Formation hit ») (6.3.1, 7.3).

Formation. Des formations en ordre serré, de grande taille, constituaient le fondement de la tactique et du commandement de l'époque. Toutes les unités sont réputées ordonnées en formation de combat « ordinaire » à moins d'être marquées autrement. L'infanterie est disposée sur six à dix rangs de profondeur et les hommes séparés par une longueur de bras. La cavalerie est disposée sur trois ou six rangs de profondeur avec un à deux mètres entre les chevaux. Pendant le combat (« Close Combat ») et le mouvement, les formations pourront être congestionnées et mises en désordre, leur mobilité et leur efficacité s'en trouvant réduites.

Général en chef d'armée. Chef suprême de l'armée, il a des capacités différentes de celles de ses ailiers, qui sont ses subordonnés.

Inactif. Tout chef ou unité ne faisant pas partie de l'aile actuellement activée. Ces unités peuvent réagir aux actions menées par les unités ennemies actives.

Infanterie. Elle peut être lourde ou légère. Quand le terme est utilisé seul il se réfère aux deux types d'infanterie.

Infanterie légère. Fantassins groupés en petites unités armées du mousquet. Ils étaient les tirailleurs de cette époque. Comme ils n'avaient pas de piques, ils évitaient le combat (« Close Combat ») et cherchaient à contrarier les mouvements de l'ennemi par la mousquetterie. Il existe deux types d'infanterie légère dans le jeu : les mousquetaires et les dragons.

MOUSQUETAIRES : les mousquetaires étaient tirés des régiments réguliers pour cette fonction spéciale. On les appellera aussi « mousquetaires commandés ».

DRAGONS : régiments de cavalerie armés du mousquet et aptes à combattre à pied comme de l'infanterie. Les dragons ont un meilleur moral que les mousquetaires commandés en raison de leur inhérente cohésion régimentaire. En dehors de cela ils fonctionnent de manière ordinaire dans le cadre du jeu.

Infanterie lourde. Fantassins disposés en blocs de mousquetaires et de piquiers. Ces fantassins étaient organisés en régiments ou brigades (deux ou davantage de régiments, regroupés ensemble) pour obtenir l'effet maximum d'une masse de mousquetterie et/ou de piques. Seuls les piquiers portaient la demi-cuirasse, quand c'était possible, laquelle était portée seulement sur la poitrine, et se complétait de tassettes (protections en lamelles articulées suspendues au bas de la cuirasse et protégeant les cuisses) et d'un casque. Les mousquetaires portaient un chapeau de feutre et « les douze apôtres », étuis de poudre prête à l'emploi suspendus sur le devant d'un large baudrier. L'usage du mousquet commençait déjà à faiblir pendant la période couverte. Une unité d'infanterie lourde portant le symbole de l'artillerie est équipée de canons régimentaires. Il existe également quelques unités d'infanterie lourde dépourvues de piques, représentant des unités dans lesquelles le contingent de piquiers a été supprimé ou réduit de façon drastique.

Joueur actif. Le joueur contrôlant l'aile actuellement active.

Joueur inactif. Le joueur qui n'est pas actif.

Élan (« Momentum »). Désigne l'élan généré par la charge en direction d'une unité adverse. Les charges n'étaient généralement pas menées au gallop ni au trot à cette époque mais plutôt au canter ou « trot enlevé ». Néanmoins le rapprochement rapide d'une grande masse de cavalerie produisait un effet considérable sur des défenseurs statiques. On l'utilise dans la résolution du combat (« Close Combat ») (11.).

Moral. Mesure l'endurance, la vigueur, l'agressivité et l'expérience d'une unité. Toutes les unités ont un moral qui varie de 4 à 8 (le plus élevé étant le meilleur).

Ordres. Les joueurs donnent à chacune de leurs ailes des ordres spécifiques qui détermineront le type et l'objet des actions que les unités de l'aile pourront effectuer. Les ordres sont les suivants : charge (« Charge »), «Préparez-vous ! » (« Make Ready »), recevoir la charge (« Receive Charge ») et ralliement (« Rally »).

Passé. Si le joueur actif décline ou n'est pas capable d'activer une aile, il passe, autorisant de ce fait le joueur inactif à devenir le joueur actif. Si les deux joueurs passent consécutivement, la Phase d'activation est terminée et les joueurs procèdent à la résolution des mouvements de déroute. Retourner tout ailier ayant passé son activation pour afficher son verso désactivé (« Finished »).

Potentiel de mouvement. Indique la distance qu'une unité peut parcourir en un tour, mesurée en points de mouvement (7.2).

Préemptée. Une aile dont l'activation est momentanément interrompue par une préemption est dite préemptée, et son chef est

affecté d'un marqueur « Bypassed » (préempté) pour signaler ce statut.

Préemption. Le processus par lequel un joueur inactif peut tenter d'interrompre l'activation de l'aile du joueur actif ou sa continuation, et activer avant lui l'une de ses propres ailes inactives (mais non « Finished ») (désactivée).

Prolongation. Le processus par lequel une aile venant d'achever une activation peut tenter d'être activée une seconde ou une troisième fois.

Test de moral. Diverses situations requièrent un test de moral sur une unité. Un dé sera alors jeté et des modificateurs appliqués selon les règles. Si le résultat est supérieur à la valeur morale de l'unité, elle aura raté son test et en supportera les conséquences (12.).

Unité double-case. Une unité d'infanterie lourde de taille double (c'est-à-dire de forme rectangulaire). Ces unités occupent deux cases, et sont soumises à des règles spéciales concernant leurs orientation, mouvement et combat (« Close Combat »).

Zone de réaction. Les cases qui entourent une unité et dans lesquelles les activités de l'ennemi peuvent autoriser une réaction de l'unité (9.). Les zones de réaction des unités d'artillerie diffèrent des zones de réaction des unités d'infanterie et de cavalerie, et les zones diffèrent entre elles selon le type de réaction que l'unité effectue.

2.2 Diagrammes, tableaux et dés

L'utilisation des diagrammes et tableaux dans le jeu est expliquée dans les règles. Le jeu utilise un dé à 10 faces. Le « 0 » est traité comme zéro et non comme dix. Sauf mention contraire, utiliser la ligne « 0 » sur toutes les tables pour tout jet modifié inférieur ou égal à 0, et utiliser la ligne 9 pour tout jet modifié au-dessus de 9.

2.3 Terminologie

Le glossaire de la page précédente contient des termes et abréviations qui apparaissent dans les règles et les diagrammes.

2.4 échelle

- 1 tour : 20-30 minutes.
- 1 case : 100 mètres.
- 1 point de force : 80-100 hommes.
- 1 unité d'artillerie : 3 à 4 pièces ou une batterie double de 7 à 8 pièces.
- Les unités de cavalerie sont des régiments ou des escadrons de 200 à 500 hommes.
- Les unités d'infanterie lourde sont un mélange de piques et de mousquets et sont des régiments ou des brigades (parfois appelés batalia ou tertia par les Anglais) de 400 à 2000 hommes.
- Les unités d'infanterie légère sont composées de 100 à 300 mousquetaires ou dragons.

2.5 Questions

Des questions concernant le jeu ? Vous pouvez soit envoyer une enveloppe pré-adressée et affranchie à :

GMT Games
ATTN : Musket & Pike Battle Series Q's
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308

Soit nous contacter sur internet à l'adresse :

Designer : Ben Hull (benhull@bellsouth.net)
TACW Developer : Marty Arnsdorf (marnsdorf@yahoo.com)
GAG, SFO, and ULB Developer : Dick Vohlers (dvohlers@mindspring.com)

Éditeur : GMT Games (gmtgames@aol.com)

Nous fournissons également un soutien continu sur le site GMT (www.gmtgames.com). On trouvera également beaucoup de wargamers sur les forums de discussion ConsimWorld (www.consimworld.com).

3. Séquence de jeu

Chaque tour de jeu se déroule selon la séquence suivante :

3.1 Phase d'initiative

Les joueurs déterminent lequel va devenir le joueur actif et activer la première aile (voir 4.1).

3.2 Phase d'activation

Le joueur actif peut soit activer une aile non « Finished » (désactivée) ou passer (4.5). Voir 4.2 pour la séquence selon laquelle les ailes doivent être activées. Lorsque l'activation est terminée (y compris les prolongations d'activations [4.3]), le joueur adverse peut activer à son tour une aile ou passer. Généralement, les joueurs alternent entre le joueur actif et le joueur inactif (voir 4.3.2 et 4.4 pour les exceptions). Cette phase est répétée jusqu'à ce que toutes les ailes aient été activées ou que les deux joueurs aient passé consécutivement.

Séquence de la phase d'activation (« Activation Phase ») :

A. Tentative de préemption. Quand une aile a été activée, le joueur inactif peut essayer d'interrompre cette activation pour activer l'une de ses ailes en premier. Si la tentative est réussie, marquer l'aile préemptée par le marqueur « Bypass » (préemptée) (4.4.2). L'aile préemptée s'activera immédiatement après que l'aile qui l'a préemptée ait terminé son/ses activation(s).

B. Changement des ordres. L'aile activée peut tenter de modifier ses ordres actuels (5.7).

C. Exécution des actions. Chaque unité de l'aile active peut effectuer, dans les limites de ses ordres, UNE ET UNE SEULE des actions suivantes :

- Se déplacer (7.)
- Se déplacer et/ou décharger ses pistolets (cavalerie seulement : 7. et 10.2)
- Faire un tir d'infanterie normal (10.3)
- Faire un feu de salve (infanterie lourde seulement : 10.4)
- Faire un tir d'artillerie (10.8)
- Rallier (« Rally ») (13.)
- Se remettre en ordre (« Reform ») (13.)

D. Combat rapproché. Les unités attaquent les unités ennemies adjacentes en combat (« Close Combat ») (voir 11.).

E. Prolongation. L'aile activée peut tenter de s'activer une deuxième ou une troisième fois (4.3). Si la tentative échoue, revenir à l'étape A.

F. Si l'aile active échoue dans sa tentative de prolongation ou a terminé sa troisième activation de ce tour, ou si le joueur actif ne souhaite pas prolonger avec cette aile, alors procéder en fonction des conditions suivantes qui peuvent s'appliquer :

a) S'il y a une aile préemptée, l'activer et revenir à l'étape B.

b) S'il n'y a pas d'aile préemptée, les joueurs déterminent l'aile suivante à activer (4.2) et reviennent à l'étape A.

c) Si tous les ailiers sont « Finished » (désactivés), passer à la Phase de mouvement de déroute.

3.3 Phase de Mouvement de Déroute :

Toutes les unités avec le moral « Broken » (brisé) effectuent un mouvement de déroute (13.4).

3.4 Phase de retrait des marqueurs :

A. Tous les marqueurs de salve sont retirés. L'artillerie ayant tiré et les chefs « Finished » (désactivés) sont retournés sur leur face ordinaire.

B. Vérifier la Table de remplacement des chefs (« Leader

Replacement Table ») pour déterminer le sort de tous les chef qui ont été retirés du jeu ce tour.

C. Vérifier l'abandon du champ de bataille (4.6). Si cela ne termine pas le scénario et qu'il reste des tours à jouer, faire avancer le marqueur de tour sur la piste des tours et passer au tour suivant.

4. Initiative et activation

4.1 Détermination de l'initiative

4.1.1 >> PROCÉDURE. Au cours de la phase d'initiative les joueurs déterminent quelle aile sera activée la première. L'initiative est déterminée par les ordres actuellement assignés à chaque aile. Le joueur avec le plus d'ailes ayant reçu l'ordre de charger (« Charge ») choisit l'aile qui sera activée la première. S'il n'y a pas d'aile ayant reçu des ordres « Charge », alors le joueur avec le plus d'ailes ayant reçu des ordres « Make Ready » (ordre d'être prêts) est actif en premier. S'il n'y a pas d'ailes ayant reçu l'ordre de se préparer (« Make Ready »), le joueur avec le plus d'ailes ayant reçu des ordres de recevoir la charge (« Receive Charge ») est actif en premier. On ne détermine l'initiative qu'une seule fois par tour, au tout début. Une aile peut pas s'activer si son chef n'est pas sur la carte (que ce soit parce qu'il a été tué ou parce qu'il est en poursuite).

4.1.2 Départager les égalités. Si les deux joueurs ont le même nombre d'ailes ayant reçu des ordres du type de la plus haute priorité pour le tour, alors déterminer le joueur qui a le meilleur ailier ayant reçu ces ordres. Un ailier avec - 2 de niveau de commandement est meilleur qu'un - 1, lequel à son tour vaut mieux qu'un 0. Le joueur avec le meilleur ailier gagne l'initiative, et peut activer en premier l'une de ses d'ailes ayant reçu des ordres du type de la plus haute priorité pour le tour. En cas d'égalité, lancer un dé. Le score le plus élevé l'emporte.

4.2 Priorité d'activation

4.2.1 Chaque aile peut s'activer une fois par tour, soit selon la séquence ordinaire ou par préemption (4.4). L'activation alterne entre les joueurs, le temps que toutes les ailes ayant reçu des ordres de priorité supérieure terminent ce qu'elles ont à faire, avant d'activer les ailes ayant reçu des ordres de priorité inférieure. La préemption (4.4) est l'exception à cette séquence ordinaire.

La priorité des ordres est la suivante :

1. Charge
2. « Préparez-vous ! » (« Make Ready »)
3. « Recevez la charge ! » (« Receive Charge »)
4. Ralliement (« Rally »)

Exemple 1 : Le joueur A possède deux ailes ayant reçu des ordres de charger et une ayant reçu l'ordre de rallier (« Rally »). Le joueur B a une aile ayant reçu l'ordre de charger, l'autre ayant reçu l'ordre de se préparer (« Make Ready ») et la dernière ayant reçu l'ordre de rallier (« Rally »). Étant donné que le joueur A a plus d'ordres de charger, il a l'initiative et choisit d'activer l'une de ses ailes ayant reçu l'ordre de charger. Lorsque que l'aile est marquée « Finished » (désactivée), le joueur B va activer son aile ayant reçu l'ordre de charger. Quand il a fini, le jeu revient maintenant au joueur A, disposant d'ordres de charger. Lorsque toutes les ailes ayant reçu des ordres de charger ont fini, alors l'aile ayant reçu l'ordre de se préparer (« Make Ready ») est activée.

Exemple 2: Le joueur A possède deux ailes ayant reçu l'ordre de charger et deux ayant reçu l'ordre de se préparer (« Make Ready »). Le joueur B a une aile ayant reçu des ordres l'ordre de charger (« Charge »), l'autre ayant reçu l'ordre de se préparer (« Make Ready ») et la troisième ayant reçu l'ordre de rallier (« Rally »). À moins d'une préemption, les ailes seraient activées comme suit:

Joueur A : 1ère aile avec l'ordre de charger (« Charge »)

Joueur B : aile ayant reçu l'ordre de charger (« Charge »)

Joueur A : 2e aile ayant reçu l'ordre de charger (« Charge »)

Joueur B : aile ayant reçu l'ordre de se préparer (« Make Ready »)

Joueur A : 1ère aile ayant reçu l'ordre de se préparer (« Make Ready »)

Joueur A : 2e aile ayant reçu l'ordre de se préparer (« Make Ready »)

Joueur B : aile ayant reçu l'ordre de rallier (« Rally »)

NOTE : Il est possible qu'un joueur puisse activer deux ou plusieurs ailes avant que l'autre joueur en active une, puisque toutes les ailes ayant reçu l'ordre de charger (« Charge ») s'activent avant toutes ailes ayant reçu des ordres de moindre priorité.

4.2.2 Les unités de l'aile actuellement activée peuvent effectuer l'une des actions énumérées en 3.2.C. (ces actions n'ont pas à être effectuées dans un ordre particulier). Le choix des actions dépend des ordres actuels de l'aile active (voir 5.6) et, dans certains cas, du type d'unité. Pendant que le joueur actif effectue ses actions, le joueur inactif peut engager des réactions (9.).

4.2.3 Si toutes les unités d'une aile sont retirées du jeu, l'aile n'est plus valide pour une activation.

4.3 Prolongation

4.3.1 GÉNÉRALITÉS. Une aile qui a achevé son activation et n'a pas reçu l'ordre de rallier (« Rally ») peut tenter de s'activer à nouveau. Une aile peut prolonger jusqu'à deux activations supplémentaires (pour un total de trois activations). Tenter la prolongation des activations avec une formation est toujours volontaire.

4.3.2 PROCÉDURE. Le joueur actif consulte la Table de prolongation (« Continuation Table ») et utilise les ordres actuels de l'aile pour déterminer la série de scores dont il a besoin pour poursuivre avec succès. Lancer un dé et appliquer les modificateurs requis. Si le jet modifié se situe dans la plage indiquée sur la table, l'aile est autorisée à s'activer à nouveau. Si le score modifié se trouve en dehors de cette plage, l'ailier est retourné côté désactivé (« Finished ») et l'aile suivante éligible est activée.

4.4 Préemption

4.4.1 GÉNÉRALITÉS. Le joueur inactif peut essayer d'interrompre l'activation (ou la prolongation) de l'aile active d'un joueur actif et tenter d'activer l'une de ses propres ailes en premier. Ceci est appelé « préemption ». Les tentatives de préemption sont permises avant l'activation de l'aile du joueur actif normalement désignée et après chaque tentative de prolongation réussie. Une aile est éligible pour tenter la préemption si son ailier n'est pas retourné côté désactivé (« Finished ») et n'a pas reçu l'ordre de rallier (« Rally »). Marquer un ailier préempté avec le marqueur « Bypassed » (préempté) pour indiquer que son aile sera automatiquement activée après que l'aile ayant préempté aura terminé ses opérations. Une aile marquée « Bypassed » (préemptée) ne peut être préemptée lors de sa première activation du tour.

4.4.2 PROCÉDURE. Le joueur inactif consulte la Table de préemption (« Preemption Table »), y cherche les ordres actuels de l'aile faisant la tentative et la série de scores nécessaires pour réussir sa tentative de préemption. Il lance un dé et applique les modificateurs requis. En cas de succès, le joueur inactif active immédiatement cette aile (il ne peut pas passer). Il peut aussi essayer de tenter une prolongation avec cette même aile comme dans une activation ordinaire. L'ailier préempté est marqué « Bypassed » (préempté) pour indiquer que son aile sera activée tout de suite après que l'aile ayant préempté ait terminé ses opérations. Si la tentative de préemption échoue, le chef de l'aile ayant échoué est marqué « No Continue » (pas de prolongation). Un chef marqué « No Continue » (pas de prolongation) peut s'activer normalement, mais n'est pas autorisé à tenter de nouvelle prolongation. Un chef marqué « No

Continue » (pas de prolongation) peut faire une autre tentative de préemption plus tard, mais si la tentative de préemption échoue le chef est retourné côté désactivé (« Finished ») et perd son activation pour ce tour. Si un chef échoue dans une tentative de préemption, le joueur possédant ce chef peut tenter de préempter la même activation avec un autre chef.

4.4.3 PRÉEMPTER UNE PROLONGATION. Le joueur inactif peut essayer de préempter une aile après que le joueur actif ait lancé le dé avec succès pour sa prolongation, mais avant que le joueur actif n'active son aile. La procédure est la même que dans 4.4.2, sauf qu'une préemption réussie annule la prolongation et que l'ailier préempté est retourné côté désactivé (« Finished ») au lieu d'être marqué « Bypassed » (préempté). Ainsi, il n'y a pas d'aile « Bypassed » (préemptée). La pénalité pour échec de la tentative de préemption est la même que dans 4.4.2.

4.4.4 PRÉEMPTER UNE PRÉEMPTION. Seul le chef marqué « Bypassed » (préempté) peut tenter de préempter la prolongation d'un chef préempteur. En cas de succès, retourner le chef qui voulait prolonger sur son côté désactivé (« Finished »). En cas d'échec, le chef « Bypassed » (préempté) est marqué « No Continue » (pas de prolongation) ; s'il en a déjà un, le retourner sur son côté désactivé (« Finished »).

4.5 Passer

Plutôt que d'activer une aile, le joueur actif peut passer (Exception : on ne peut pas passer si l'aile a reçu l'ordre de charger (« Charge »), voir 5.6.1.). Retourner l'ailier ayant passé sur son côté désactivé (« Finished ») et aller à la prochaine activation. Le général en chef de l'armée n'est pas activé (5.1.1) dans une phase dans laquelle un des ses ailiers passe.

4.6. Abandon du champ de bataille

Pendant la phase de retrait des marqueurs de chaque tour, vérifier les ordres de tous les chefs. Si tous les chefs d'un camp ont reçu l'ordre de rallier (« Rally »), alors ce camp est considéré comme ayant abandonné le champ de bataille, terminant le scénario ; il est même possible que les deux camps quittent le champ de bataille au même tour. Ne tenez pas compte d'une aile n'ayant pas encore débouché sur le terrain. Déterminer la victoire comme pour 15., mais le camp qui a abandonné le champ de bataille ne peut espérer au mieux qu'un niveau de victoire nul.

5. Chefs et ordres

Les chefs sont utilisés pour influencer et contrôler les actions des unités sous leur commandement. Chaque bataille, selon les règles du scénario, aura un général en chef de l'armée et de multiples ailiers.

5.1 Les généraux en chef

5.1.1 La plupart des armées ont un général en chef qui est activé chaque fois qu'une aile de son armée est activée avec succès (y compris par prolongation et préemption, mais pas si l'ailier est préempté ou passe). Un général en chef n'est jamais retourné côté désactivé (« Finished ») et peut donc être activé plusieurs fois au cours d'un tour de jeu. Les restrictions des ordres (voir 5.6) ne s'appliquent pas aux actes accomplis par un général en chef. En outre, l'action d'un général en chef l'emporte sur les restrictions des ordres, et compte comme l'action d'une unité pour cette phase d'activation (« Activation Phase »). *Par exemple, un général en chef peut rallier (« Rally ») une unité dont l'ailier a reçu l'ordre de charger (« Charge »), et du coup l'unité n'a pas besoin, et même ne saurait se rapprocher d'au moins 1 case de l'unité ennemie la plus proche dans cette activation.*

5.1.2 >> Un général en chef peut intercepter, avancer ou reculer après combat (« Close Combat ») avec toute unité avec laquelle il est

empilé ou qui avance ou retraite à travers sa case (entraîné dans l'avance ou la retraite). Il peut se déplacer avec une unité qui dérouté, qu'il s'agisse des suites d'un combat (« Close Combat »), ou pendant le mouvement de dérouté, ou pour toute autre raison.

En plus de ces actions, un général en chef peut effectuer l'une des actions suivantes à chaque fois qu'il est activé :

- **INFLUENCER UN CHANGEMENT D'ORDRES.** Si le général en chef est empilé ou adjacent à un ailier, le général en chef peut ajouter sa valeur de commandement (« Leadership Rating ») à une tentative de l'ailier pour changer ses ordres ;

- >> **MOUVEMENT.** Le général en chef a une capacité de mouvement de 8 et peut se déplacer par lui-même ou avec toute unité sur laquelle il est empilé ;

- **INFLUENCER UNE PROLONGATION OU UNE PRÉEMPTION.** Si le général en chef est empilé avec ou adjacent à un ailier, le général en chef peut ajouter sa valeur de commandement (« Leadership Rating ») à une tentative de prolongation ou de préemption de l'ailier.

- **REMISE EN ORDRE (« REFORM ACTION »).** Remettre en ordre (« Reform Action ») une unité (13.) empilée avec ou adjacente au général en chef. L'unité ne doit pas faire partie de l'aile active.

- **RALLIEMENT (« RALLY »).** Le général en chef rallie (« Rally ») automatiquement une unité (13.) avec laquelle il est empilé ou peut tenter de rallier (« Rally ») une unité qui lui est adjacente. L'unité n'a pas besoin de faire partie de l'aile active.

5.2 Les ailiers

5.2.1 >> Les ailiers commandent une aile de l'armée. Une aile peut être constituée d'infanterie, de cavalerie, et/ou d'artillerie. Les ailiers sont affectés selon les règles spéciales du scénario et ne peuvent être changés à la suite d'une élimination ou d'une poursuite les forçant à quitter le jeu. Un ailier doit terminer chaque action de mouvement empilé avec une unité de son aile. S'il ne le peut pas, le retirer du jeu et le traiter comme une perte.

5.2.2 >> Un ailier doit intercepter, avancer ou reculer après le combat (« Close Combat ») avec toute unité sur laquelle il est empilé ou qui avance, retraite, ou dérouté au travers de sa case (entraînée par l'avance ou la retraite). Il peut, mais n'y est pas obligé, se déplacer avec une unité qui dérouté au cours de la phase de mouvement de dérouté. Si une unité de l'ailier accompagne retraites ou déroutés hors de la carte, on peut placer immédiatement cet ailier sur toute autre unité de son aile.

En plus de ces actions, un ailier peut effectuer L'UNE des actions suivantes à chaque fois que son aile est activée :

- >> **MOUVEMENT.** Un ailier a une capacité de mouvement de « 8 » et peut se déplacer par lui-même ou avec toute unité sur laquelle il est empilé ;

- **INFLUENCER LE RALLIEMENT (« RALLY ») OU LA REMISE EN ORDRE (« REFORM ACTION »).** Un ailier peut influencer la remise en ordre (« Reform Action ») ou le ralliement (« Rally ») (13.), si les ordres actuels de l'aile le permettent.

5.3 Pertes et remplacement de chefs

5.3.1 **PERTES.** Les chefs peuvent être retirés du jeu par le tir, le combat (« Close Combat ») ou s'ils sont empilés avec une unité de cavalerie qui poursuit hors carte (voir 10.10, 11.8, 11.7.3). Un chef est automatiquement éliminé si une unité ennemie occupe sa case, si toutes les unités avec lesquelles il est empilé sont éliminées, ou s'il est la cible d'un combat (« Close Combat ») et est seul dans sa case.

5.3.2 EFFETS. Une aile peut pas être activée, prolonger ou préempter si son ailier a été éliminé.

5.3.3 TABLE DES REMPLACEMENTS. Les chefs retirés du jeu sont éliminés ou remis en jeu. Pendant la phase de retrait des marqueurs, les joueurs lancent le dé sur la Table des remplacements (« Replacement Table ») pour chaque chef éliminé pendant ce tour. Si un ailier est éliminé, on le remplace par un chef générique à moins que les règles du scénario ne spécifient un remplaçant particulier. S'il n'y a pas d'unités survivantes de l'aile en jeu, il n'y a pas de remplacements.

5.3.4 REMISE EN JEU. Un ailier remplaçant ou non est remis en jeu sur n'importe quelle unité de l'aile. Cela ne change pas les ordres de l'aile. Placer tout chef revenant dans la partie après avoir été hors jeu pendant un tour, sur n'importe quelle unité de son aile pendant la phase de retrait des marqueurs du tour suivant la détermination de son statut. S'il ne reste aucune unité de son aile à son retour, il ne revient pas, mais ne compte toutefois pas comme une perte pour les Points de Victoire.

EXEMPLES DE REMISE EN JEU D'UN CHEF :

1) Un ailier est éliminé à la suite de tirs pendant le tour 1. Dans la phase de retrait des marqueurs du tour 1, le joueur obtient un « 1 » sur la Table des remplacements (« Replacement Table »). Un chef remplaçant est alors immédiatement placé sur une unité de cette aile. Pendant la phase de retrait des marqueurs du tour 2, ce chef remplaçant est retiré, et l'ailier original est placé sur n'importe quelle unité de l'aile. Noter que si toutes les unités de cette aile ont été éliminées au cours du tour 2, l'ailier ne reviendra pas en jeu.

2) Un ailier est éliminé en combat (« Close Combat »). Dans la phase de retrait des marqueurs un « 6 » est obtenu sur la Table des remplacements (« Replacement Table »). L'ailier est définitivement hors jeu, et un chef remplaçant est immédiatement placé sur une unité de cette aile. Noter que s'il ne reste aucune unité de cette aile en jeu à la fin du tour, aucun jet de dé ne doit être fait.

5.3.5 Si le général en chef est éliminé, l'ailier le plus ancien (selon le scénario) prend en charge son commandement. Un chef générique remplace immédiatement l'ailier, sauf indication contraire du scénario. Placer un général en chef de remplacement spécifiquement nommé sur n'importe quelle unité amie.

5.4 Le commandement

5.4.1 Du commandement en général. Afin de donner toute leur efficacité, les unités doivent être commandées. Le commandement est déterminé aile par aile et concerne uniquement les unités de combat et non les chefs (les chefs sont toujours réputés commandés). Chaque unité est assignée à une aile déterminée par le scénario, et il n'est pas possible de réaffecter une unité à une autre aile pendant la partie.

5.4.2 TRAÇAGE DES LIGNES DE COMMANDEMENT. Une unité est considérée comme commandée si, au moment où elle est activée ou réagit, elle est capable de tracer une ligne de communications jusqu'à son ailier. Les unités peuvent tracer leurs lignes de communications sur trois cases (pour la cavalerie) ou deux seulement (pour tout autre type d'unité) jusqu'à leur ailier, ou jusqu'à une unité de la même aile elle-même en mesure de tracer une ligne de communications de 2 ou 3 cases jusqu'à une autre unité de la même aile et ainsi de suite, jusqu'à une unité de la chaîne capable de tracer sa ligne de communications directement jusqu'à l'ailier. Ainsi, le commandement peut être tracé sur de vastes zones, tant que chaque unité est à deux ou trois cases (selon le type d'unité) d'une autre, et qu'au moins une unité de la chaîne est à portée de leur ailier. Une ligne de communications ne peut pas être tracée à travers une case

contenant une unité ennemie ou un terrain infranchissable.

Une unité d'artillerie marquée « hors-service » (« Disabled Guns ») ou « canon capturé » (« Captured Gun ») ne peut être utilisée pour tracer une ligne de communications. Un chef empilé avec une unité double-case d'infanterie doit être spécifiquement placé dans l'une de ses deux cases.

NOTE : Le commandement est tracé à l'instant où une unité particulière souhaite se déplacer. Ainsi, un ailier ou une autre unité peuvent se déplacer pour remettre à portée de commandement une unité hors commandement avant que celle-ci ne bouge. Inversement, si un ailier est tué au cours d'une réaction, toutes les unités de son aile qui n'ont pas encore été activées sont immédiatement hors de commandement.

5.4.3 EFFETS D'ÊTRE HORS COMMANDEMENT. Toute unité qui ne peut pas tracer de ligne commandement est limitée dans ce qu'elle peut faire :

- À moins d'être adjacente à une unité ennemie, elle doit aussi vite que possible venir se replacer sous commandement. Cet acte a priorité sur toutes les restrictions de mouvement résultant de ses ordres. Si son ailier n'est pas encore en jeu, elle ne peut pas bouger du tout. *Exception : une unité d'artillerie hors de commandement n'a pas à suivre cette restriction si elle est en batterie (non porteuse d'un marqueur « Limbered Guns »).* Une fois qu'elle redevient commandée, l'unité peut alors librement utiliser ses points de mouvement restants, dans les limites des ordres de son ailier. Ainsi, une unité une case hors commandement peut se déplacer d'une case pour revenir se placer à distance de commandement, puis prolonger avec son aile pendant la même activation en utilisant ses points de mouvement restants. Si pour une raison quelconque (orientation, terrain, etc.), une unité ne peut se déplacer pour revenir se placer à distance de commandement, le joueur doit au moins réorienter l'unité de façon à rendre le mouvement requis plus facile dans une activation ultérieure. Une unité hors de commandement qui démarre une activation adjacente à une unité ennemie peut reculer pour revenir se placer à distance de commandement.

- Le seul type de tir qu'elle peut exécuter est le tir de riposte (« Reaction Fire ») (voir 9.4). *Exception : les unités d'artillerie peuvent tirer en batterie (non porteuses d'un marqueur « Limbered Guns ») même si elles sont hors de commandement.*

- >>> Une unité non commandée ne peut pas venir en adjacence d'une unité ennemie. Elle peut accomplir normalement tous les types de réactions [tir de riposte (« Reaction Fire »), mouvement de réaction (« Reaction Movement »), et interception], mais ne peut pas non plus en le faisant venir en adjacence d'unités ennemies. Ainsi, elle doit déjà être adjacente à une unité ennemie qu'elle tente d'intercepter.

- Une unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») peut tenter de former le hérisson (« Hedgehog ») (6.3.2) comme réaction, même si elle est hors commandement.

- Une unité hors commandement ne peut pas se remettre en ordre (« Reform Action ») ou rallier (« Rally ») à moins d'être adjacente ou empilée avec le général en chef.

NOTE : La capacité du général en chef à remettre en ordre (« Reform Action ») et à rallier (« Rally ») une unité n'est pas contrariée par le statut de commandement de cette unité. En effet, le général en chef place lui-même l'unité sous son commandement dans le but de la remettre en ordre (« Reform Action ») ou de la rallier (« Rally »). Inversement, si un ailier est tué au cours d'une réaction, toutes les unités de son aile qui n'ont pas encore été activées sont hors de commandement.

5.5 Des ordres en général

5.5.1 Les ordres représentent ce qu'une aile devra faire pendant le tour. Les ordres peuvent limiter ou restreindre ce que les unités de cette aile peuvent faire. Les restrictions des ordres ne s'appliquent qu'aux unités, et non aux chefs, et s'appliquent uniquement lors de l'activation de l'aile. Ainsi, une unité amie ayant ordre de charger (« Charge ») adjacente à une unité ennemie pourra toujours tenter d'intercepter lors d'une activation ennemie. Toutes les ailes commencent le jeu avec l'un des quatre ordres spécifiques (5.6), mais ces ordres peuvent changer au cours du jeu (5.7).

5.5.2 L'acte de changer des ordres n'est pas automatique, mais dépend des ordres actuels de l'aile et des ordres souhaités. La valeur de commandement (« Leadership Rating ») de l'ailier (et éventuellement du général en chef) influe sur la capacité à changer les ordres. Les ordres d'une aile sont signalés en plaçant le marqueur approprié sur ou près de l'ailier.

5.5.3 Les joueurs peuvent choisir secrètement leurs ordres avant le début de partie, puis les révéler simultanément. Des ordres historiques sont fournis pour chaque bataille que les joueurs peuvent choisir d'utiliser par consentement mutuel.

NOTE : Les ordres sont attribués à l'aile dans son ensemble, et non pas aux unités individuellement.

NOTE DE JEU: Pour un jeu plus historique, utiliser les ordres historiques ; pour un jeu plus équilibré, sélectionner vos propres ordres.

5.6 Les quatre types d'ordres

Note Version 5 : La ligne de vue n'affecte plus les ordres d'aucune façon. Les chefs sont en général suffisamment conscients de la situation de l'ennemi pour permettre la charge quelle que soit leur ligne de vue.

5.6.1 >> LA CHARGE. Une unité ayant ordre de charger (« Charge ») doit tenter de terminer son activation plus près d'une case au minimum de l'unité ennemie la plus proche d'elle, même si ce mouvement met l'unité active hors de commandement. Exception : si l'unité ennemie la plus proche est déjà adjacente au front d'une autre unité amie, l'unité active pourra plutôt se diriger vers l'unité ennemie suivante la plus proche. Si pour une raison quelconque (orientation, terrain, etc.), une unité ne peut pas se rapprocher de l'unité ennemie la plus proche, le joueur doit au moins réorienter son unité de façon à faciliter le mouvement requis dans une activation ultérieure. Une unité doit avoir reçu l'ordre de charger (« Charge ») pour aller en adjacence d'une unité ennemie.

Si l'unité active démarre ou vient en adjacence d'une unité ennemie qui n'est pas sur le front d'une autre unité amie, l'unité active ne peut pas aller plus loin à moins de changer d'orientation, pivoter, ou changer sa position dans la pile qu'elle constitue avec une unité d'artillerie située dans sa case (8.3.1). Déterminer vers quelle unité ennemie une unité active doit se déplacer à l'instant où elle commence sa charge. Si deux ou plusieurs unités ennemies sont à égale distance, le joueur possédant l'unité devant charger peut choisir celle de son choix. Une aile ayant ordre de charger (« Charge ») ne PEUT PAS passer lorsqu'elle est activée. Une unité ayant ordre de charger (« Charge ») ne peut pas effectuer une action de remise en ordre (« Reform Action ») ou de ralliement (« Rally ») (13.2) ou utiliser l'option de recul dans le cadre du mouvement de réaction (« Reaction Movement ») (9.2).

NOTE DE JEU : Compte tenu des conditions ci-dessus, une unité ennemie donnée ne fixera qu'une seule unité amie, les autres unités amies pouvant passer outre l'unité ennemie, ou s'en éloigner si elles ont commencé leur charge adjacentes à elle.

CLAUSE ANTI-SUICIDE. Une unité d'infanterie légère n'est jamais tenue de venir en adjacence du front d'une unité d'infanterie lourde ennemie. Si une unité d'infanterie lourde ennemie est l'unité la plus proche visible à une unité d'infanterie légère, l'unité d'infanterie légère doit se déplacer vers l'unité d'infanterie lourde, mais n'est pas tenue de venir en adjacence de son front, même si l'unité d'infanterie légère commence son activation à deux cases de l'unité d'infanterie lourde.

5.6.2 « PRÉPAREZ-VOUS ! » (« MAKE READY »). Une unité ayant reçu l'ordre de se préparer (« Make Ready ») peut se déplacer, mais ne PEUT PAS venir en adjacence d'une unité ennemie. Une unité peut effectuer une action de remise en ordre (« Reform Action »), mais pas une action de ralliement (« Rally »), si elle est empilée avec ou adjacente à son ailier.

>> **5.6.3** RECEVOIR LA CHARGE (« RECEIVE CHARGE »). Une unité ayant ordre de recevoir la charge (« Receive Charge ») peut se déplacer au maximum d'une case, mais ne peut pas venir en adjacence d'une unité ennemie. Une unité de deux cases peut changer d'orientation en pivotant d'une case (en supposant qu'elle est autorisée à entrer dans la case et a les points de mouvement pour le faire) aussi longtemps que, à la fin de son déplacement, au moins la moitié de l'unité est adjacente à la case où elle a commencé, et qu'aucune de ses moitiés n'est adjacente à une unité ennemie qui lui était adjacente à son démarrage. Une unité peut effectuer une action de remise en ordre (« Reform Action »). Une unité peut effectuer une action de ralliement (« Rally ») si elle est empilée avec ou adjacente à son ailier.

5.6.4 >> RALLIEMENT (« RALLY »). Une unité ayant ordre de rallier (« Rally ») peut se déplacer, mais ne peut pas terminer son mouvement plus près d'une unité ennemie que la distance qui la séparerait de l'unité ennemie qui était la plus proche quand a commencé l'activation. Une unité peut effectuer une action de remise en ordre (« Reform Action ») ou de ralliement (« Rally »). Son ailier ne peut pas tenter de prolongation ou de préemption.

5.6.5 TOUS TYPES D'ORDRES. Les unités peuvent participer aux tirs et aux combats (« Close Combat »), et bénéficier des actions de remise en ordre (« Reform Action ») et de ralliement (« Rally ») de leur général en chef à leur profit. Elles peuvent changer d'orientation même si elles commencent adjacentes à une unité ennemie. Les ordres n'ont aucun effet sur les avances et retraites après combat (« Close Combat »).

5.7 Changement des ordres

5.7.1 MOMENT. Seule une aile active peut tenter de modifier ses ordres, et seulement pendant le segment de changement des ordres. Il doit être tenté avant toute autre action de n'importe quelle unité de l'aile.

5.7.2 PROCÉDURE. Pour modifier ses ordres, le joueur actif consulte la Table de changement des ordres (« Orders Change Table ») et croise les ordres en cours de l'aile active avec les ordres souhaités. Lancer le dé et appliquer les modificateurs requis. Si l'aile parvient à modifier ses ordres, les nouveaux ordres entrent en vigueur pour cette activation. Une aile qui ne parvient pas à changer ses ordres doit être activée sous ses ordres actuels (exception : 5.8).

NOTE : Certains changements d'ordres ne sont pas possibles.

5.7.3 REMARQUE SUR LES MODIFICATEURS. Quand on tente de changer pour rallier (« Rally »), il y a un modificateur si plus de la moitié des unités de l'aile ont le moral « Broken » (brisé), « Shaken » (ébranlé), ou ont été éliminées. Traiter les unités qui ont poursuivi hors carte comme éliminées pour déterminer s'il faut utiliser ce modificateur.

5.8 Changement de l'ordre de rallier (« Rally ») obligatoire

>> Au début d'une activation, si toute la cavalerie et les unités d'infanterie lourde de l'aile active sont soit éliminées, soit hors carte, soit en formation brisée (« Formation Broken »), le moral ébranlé (« Morale Shaken ») ou brisé (« Morale Broken »), alors l'ailier doit recevoir ordre de rallier (« Rally »). Ce changement d'ordre est automatique, et l'ailier ne peut pas tenter d'autre changement d'ordre lors de cette activation. Le joueur ne peut pas non plus passer pour cette activation. Une aile ne peut être contrainte à rallier (« Rally ») si toutes les unités de renfort de cette aile ne sont pas encore arrivées.

6. Orientation et formation

6.1 Orientation. Positionner chaque unité dans sa case de sorte que son front soit face à un angle de la case (exception : les unités en colonne, 6.3.4). Le sommet de l'unité est sa face frontale. Les unités simples ont deux cases frontales, deux cases de flanc, et deux cases arrières. Les unités double-case ont trois cases frontales, deux cases de flancs et trois cases arrières. Les chefs, les canons attelés et les unités au moral brisé (« Morale Broken ») n'ont pas de face.

6.2 Changement de l'orientation

6.2.1 COÛT DE MOUVEMENT. Les unités doivent dépenser des points de mouvement pour changer d'orientation.

- La cavalerie et l'infanterie légère : 1 point de mouvement par angle changé.
- L'infanterie lourde simple case : 2 points de mouvement par angle changé.
- Les unités double-case : doivent pivoter vers l'avant pour changer d'orientation. Une moitié de l'unité reste dans sa case tandis que l'autre bouge et pivote autour de la case fixe comme indiqué ci-dessous. Il en coûte un point de mouvement, plus le coût du terrain parcouru par la partie mobile de l'unité double-case [voir la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart »)] pour pivoter d'une case. Les unités double-case ne peuvent pas pivoter vers l'arrière.

Une unité d'infanterie lourde en colonne paie 2 points de mouvement par côté de case pour changer d'orientation.

Exemple : une unité double-case pivote d'un hexagone dans un terrain clair. Le coût total est de deux points de mouvement.

6.2.2 CONTRE MARCHÉ. Une unité peut changer d'orientation à 180 degrés pour un coût de deux points de mouvement. Pas vraiment un demi-tour arrière, ceci représente plutôt les chefs de files qui voltent vers l'arrière suivis à leur tour par le reste de leur file.

Note à l'intention des propriétaires de TACW : la manœuvre de mouvement arrière a été retirée de la série, et n'est plus utilisable, même dans les scénarios TACW.

6.2.3 ARTILLERIE. Une unité d'artillerie qui n'affiche pas sa face « a tiré » (« Fired ») peut changer d'orientation d'un nombre quelconque de sommets de cases au lieu de tirer (que ce soit un tir normal ou de réaction). Retourner l'unité d'artillerie sur sa face « a tiré » (« Fired ») si elle change d'orientation. Les canons attelés n'ont pas de front, de sorte qu'il n'a pas à payer de coût pour en changer l'orientation.

6.2.4 ORIENTATION ET UNITÉS ENNEMIES. Une unité qui change d'orientation alors qu'elle est adjacente à une unité ennemie déclenche un tir de riposte (« Reaction Fire ») (9.4).

6.3 Formation

6.3.1 ÉTATS DES FORMATIONS. La formation d'une unité est toujours dans l'un des sept états suivants : ordinaire, ébranlée (« Formation Shaken »), brisée (« Formation Broken »), en hérisson (« Hedgehog ») (6.3.2), en ordre ouvert (« Open Order ») (6.3.3), en colonne (6.3.4) ou moral brisé sans formation (« Morale Broken No

Formation ») (12.4.3). Tous ces états sont signalés par un marqueur, sauf pour la formation ordinaire (représentée par le recto de l'unité sans marqueur) et la formation ébranlée (« Shaken ») (représentée par le verso de l'unité sans marqueur). Le combat (« Close Combat ») (11.2.F), les tirs d'artillerie et le mouvement à travers un terrain accidenté dégradent la formation d'une unité, qui passera progressivement de ordinaire à ébranlée (« Formation Shaken ») pour finir en formation brisée (« Formation Broken »). Ignorer les dommages supplémentaires aux unités en formation brisée (« Formation Broken ») (excepté 10.6.6). Les effets de ceux-ci sont énumérés ci-dessous :

- Formation ordinaire : pas de restrictions.
- Formation ébranlée (« Formation Shaken ») : la capacité de mouvement de l'unité est réduite de moitié, et subit des modificateurs particuliers à l'occasion des tirs et des combats (« Close Combat »).
- >> Formation brisée (« Formation Broken ») : l'unité n'a aucune capacité de mouvement, et subit des modificateurs de tirs et de combat (« Close Combat ») particuliers. Les unités en formation brisée (« Formation Broken ») avancent normalement après combat (« Close Combat »).

6.3.2 HÉRISSEMENT (« HEDGEHOG »). Cette formation (également appelée « Schiltron ») n'est disponible qu'aux unités d'infanterie lourde équipées de piques.

a. Une unité dans cette formation ne peut pas tirer, déclencher un combat (« Close Combat ») ou bouger volontairement et subit des modificateurs de tir particuliers. L'artillerie empilée avec une unité en hérisson (« Hedgehog ») ne peut pas tirer non plus. L'avantage de cette formation est que l'unité n'a aucun flanc ni d'arrière et reçoit des modificateurs de combat (« Close Combat ») avantageux.

b. Les unités peuvent former le hérisson (« Hedgehog ») dans leur phase d'activation (« Activation Phase ») en dépensant quatre points de mouvement, ou lorsqu'elles sont admissibles au mouvement de réaction (« Reaction Movement ») sans aucun coût en points de mouvement (voir 9.2.3). La formation de l'unité doit être en l'un des états suivants pour autoriser le hérisson (« Hedgehog ») : ordinaire, en ordre ouvert (« Open Order ») (6.3.3) ou en colonne (6.3.4). Les unités dont la formation est ébranlée (« Formation Shaken ») peuvent tenter de former le hérisson (« Hedgehog ») mais seulement à l'occasion d'un mouvement de réaction (« Reaction Movement ») ; en cas de succès retourner l'unité sur sa face ordinaire. Placer un marqueur de hérisson (« Hedgehog ») sur l'unité pour montrer sa nouvelle formation.

c. Pour quitter la formation du hérisson (« Hedgehog ») et retourner à l'ordinaire, il faut un total de trois actions de remise en ordre (« Reform Action ») (6.4). La première supprime le marqueur de hérisson (« Hedgehog ») et laisse l'unité brisée (« Broken ») et dans la même orientation que lors de son entrée en hérisson (« Hedgehog »). Puis, elle revient à sa formation ordinaire selon la même procédure que n'importe quelle autre unité en formation brisée (« Formation Broken »).

d. Les unités en hérisson (« Hedgehog ») retraitent et avancent après combat (« Close Combat ») de manière la ordinaire.

e. Les unités en hérisson (« Hedgehog ») ignorent les dommages aux formations résultant du combat (« Close Combat ») (11.2.F) ou l'avance après combat (« Close Combat ») (11.4.10), mais traitent les résultats des tirs (10.) comme pertes. Si une unité en hérisson (« Hedgehog ») passe en moral brisé (« Morale Broken »), elle est marquée comme telle et devient moral brisé sans formation (« Morale Broken No Formation ») (12.4.3), et le marqueur hérisson (« Hedgehog ») est retiré.

[Légende du schéma sous 6.3.2.e.]

Deux unités d'infanterie lourde, une dans son état normal et une en ordre ouvert (« Open Order »), avancent de deux cases (4 points de mouvement chacune). Toutes deux appartiennent à une aile ayant reçu l'ordre de se préparer (« Make Ready »). L'unité en formation ordinaire subit deux dégradations de cohésion (« Formation hit ») en raison du terrain — une pour descendre une pente raide, l'autre pour traverser un ruisseau. Le joueur marque sa formation comme brisée (« Formation Broken »). L'unité en ordre ouvert (« Open Order ») ne prend pas de dégradation de cohésion (« Formation hit ») pour son mouvement.

Remarque : pour que l'unité revienne à son état normal, elle devra effectuer deux remises en ordre (« Reform Action »). L'ordre de se préparer (« Make Ready ») permet de se remettre en ordre (« Reform Action ») mais seulement avec un chef empilé ou adjacent.

COMMENTAIRE. Il s'agit d'une forme précoce de carré dans lequel les piques formaient une masse orientée de tous côtés pour se défendre contre une attaque de cavalerie. Les mousquetaires pouvaient soit se réfugier sous les piques soit s'éparpiller.

6.3.3 ORDRE OUVERT (« OPEN ORDER »). Les unités en ordre ouvert (« Open Order ») ne subissent pas de dégradation de cohésion (« Formation hit ») résultant du mouvement. Elles peuvent s'engager dans toutes les autres actions normalement. En cas de tir et de combat (« Close Combat »), les unités en ordre ouvert (« Open Order ») sont traitées comme si elles étaient en formation ébranlée (« Formation Shaken »). Les unités en formation ordinaire peuvent adopter l'ordre ouvert (« Open Order ») avec une action de remise en ordre (« Reform Action »). Un joueur peut choisir d'avoir des unités commençant le scénario en ordre ouvert (« Open Order »). Si c'est le cas, les joueurs choisissent secrètement quelles unités seront en ordre ouvert (« Open Order ») avant le début de partie, puis le révèlent simultanément.

Les unités peuvent également passer de l'ordre ouvert (« Open Order ») à la formation ordinaire par une remise en ordre (« Reform Action »). Si une unité en ordre ouvert (« Open Order ») subit une dégradation de cohésion (« Formation hit ») suite à tir ou combat (« Close Combat »), elle est immédiatement brisée (« Broken ») et le marqueur d'ordre ouvert (« Open Order ») est supprimé.

COMMENTAIRE. Il s'agit d'une version assez lâche de la formation de combat ordinaire utilisée lors de la traversée d'un terrain accidenté. Ce que la formation gagne en maniabilité elle le perd en cohésion, d'où les pénalités encourues.

6.3.4 COLONNE. Changer de la colonne à la ligne était extrêmement difficile à cette époque. Les unités peuvent être en colonne uniquement s'ils est spécifié qu'elles commencent le scénario dans cette formation ou qu'elles entrent comme renforts. Les unités en colonne ont une capacité de mouvement augmentée de deux points de mouvement et n'encourent pas de dégradation de cohésion (« Formation hit ») résultant du mouvement. Les unités simple-case en colonne bougent et ont font face normalement. Quand une unité double-case est en colonne, sa moitié droite est considérée comme la tête de colonne, avec ce côté de case (qui serait normalement son flanc) formant son front. Placer le marqueur de colonne sur la moitié droite de l'unité double-case orientée dans la bonne direction.

QUEUE. Parce que tout mouvement est calé sur la « tête » de colonne, cela peut provoquer un pivotement de la « queue » autour de la « tête ». Ce pivotement se fait sans coût supplémentaire.

DE LA COLONNE À LA LIGNE. Les unités peuvent passer de la colonne à une formation brisée (« Formation Broken ») pour l'infanterie, ou de la colonne à une formation ébranlée (« Shaken ») pour la cavalerie, par une remise en ordre (« Reform Action »). Alors

qu'une unité double-case quitte la colonne, le joueur peut choisir quelle moitié, gauche ou droite, deviendra son nouveau front. En d'autres termes, il peut quitter l'unité avec l'orientation qu'elle avait lorsque qu'elle était en colonne ou de la réorienter de 180 degrés.

>> COMBAT. Les unités attaquées [que ce soit par l'artillerie, des mousquetaires, des pistoliers, ou en combat (« Close Combat »)], alors qu'elles sont en colonne, perdent leur marqueur de colonne, passent immédiatement en formation brisée (« Formation Broken ») et doivent subir un test de moral avant que le combat (« Close Combat ») ne soit résolu. Les unités en colonne ne peuvent pas tirer, engager le combat (« Close Combat »), ou effectuer tout type de réaction, y compris l'interception.

6.4 Rétablissement d'une formation

Les unités doivent utiliser la remise en ordre (« Reform Action ») (13.2.3) pour annuler la dégradation de cohésion (« Formation hit »), quitter le hérisson, l'ordre ouvert (« Open Order ») ou la colonne. Chaque remise en ordre (« Reform Action ») améliore l'état de la formation d'une unité d'un niveau, c'est-à-dire qu'il faudra une action pour passer de la formation brisée (« Formation Broken ») à la formation ébranlée (« Formation Shaken ») et qu'il faudra deux actions à une unité dont la formation est brisée (« Formation Broken ») pour se rétablir complètement dans une formation ordinaire.

REMARQUE : certains ordres empêchent les unités d'entreprendre une remise en ordre (« Reform Action ») à moins que le général en chef ne réalise l'action.

7. Mouvement

7.1 Du mouvement en général

7.1.1 >> NOTIONS DE BASE. Les unités et les chefs se déplacent un à la fois, dépensant des points de mouvement pour chacune des cases dans lesquelles ils entrent [voir la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart »)]. Il n'y a aucun coût de déplacement pour venir se placer adjacent à une unité ennemie. Les unités doivent entrer directement dans leurs cases frontales. Une unité doit changer d'orientation pour entrer dans une case de flanc ou arrière (voir 6.2). Les chefs utilisent la colonne « Cavalry » sur la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart »). Si le terrain est interdit à la cavalerie, ils utilisent la colonne « infanterie légère » (« Light Infantry ») à la place. Si une unité n'a pas suffisamment de points de mouvement pour entrer dans une case, elle n'y entre pas. Il n'existe pas de mouvement minimum autorisé d'une seule case à moins que le scénario ne le mentionne expressément.

7.1.2 UNITÉS DOUBLE-CASE. Si les moitiés d'une unité double-case se déplacent sur des terrains différents, on utilisera toujours le coût le plus élevé. Si la moitié d'une unité double-case traverse avant l'autre un bord de case requérant un coût de franchissement, le coût en points de mouvement sera payé deux fois (au moment où chaque moitié traverse).

7.2 Capacités de mouvement

7.2.1 Les capacités de mouvement ne sont pas imprimées sur les pions. La capacité de mouvement pour chaque type d'unité est indiquée ci-dessous :

Cavalerie et Chefs :	8 points de mouvement
Infanterie légère :	6 points de mouvement
Pile Cavalerie/infanterie légère :	6 points de mouvement (8.2)
Infanterie Lourde :	4 points de mouvement
Chariots* et canons attelés :	2 points de mouvement
Artillerie en batterie :	0 (ne peut pas bouger)
Unités au moral brisé (« Morale Broken ») :	0 (peuvent se déplacer seulement dans la phase de mouvement de dérouté)

* Les unités de chariots peuvent se déplacer seulement si cela est permis par les instructions spécifiques du scénario.

REMARQUE : la formation d'une unité peut également affecter sa capacité de mouvement (voir 6.3).

7.3 Mouvement et dégradation de cohésion (« Formation hit »)

7.3.1 Quelques terrains causeront des dégradations de cohésion (« Formation hit ») à la formation pour certaines unités. Ceci est indiqué sur la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart »). Ces dégradations s'appliqueront chaque fois qu'une unité entrera sur un tel terrain, en raison d'un mouvement ordinaire, de réaction, de poursuite, de retraite, d'avance après combat (« Close Combat »), d'avance ou recul au feu. Ne compter aucune dégradation si une unité commence un scénario sur un tel terrain, réarrange les pions d'une pile ou se réoriente sans pivoter dans la case. Alors que de tels dégradations s'appliqueront immédiatement, leur effet sur le mouvement ne sera appliqué qu'après la fin du mouvement. En d'autres termes, la capacité de mouvement d'une unité est déterminée quand l'unité commence à se déplacer, et si l'état de la cohésion de l'unité change pendant son mouvement, l'unité conserve les points de mouvement qu'elle avait quand elle a commencé à bouger. Ainsi, une unité de cavalerie qui commence empilée avec une unité d'infanterie légère a une capacité de mouvement de 6, et la conservera même si elle se déplace loin de l'unité d'infanterie. **Exception** : une unité doit s'arrêter dès qu'elle subit une dégradation qui l'amène à passer en formation brisée (« Formation Broken »). Ces dégradations s'appliquent également si une unité poursuit, retraite, ou avance après combat (« Close Combat »), mais dans ce cas, l'exception ne s'applique pas [par exemple, une unité peut prolonger même si elle en devient en formation brisée (« Formation Broken »)]. Une unité encourra une dégradation pour traverser un côté de case de pente douce (« Gentle Slope ») (vers le haut ou vers le bas) seulement quand elle traverse la seconde case de pente douce (« Gentle Slope ») au cours du même mouvement (que ce soit un mouvement ordinaire, d'interception d'avance ou de retraite après combat (« Close Combat »)).

Exemple : une unité de cavalerie qui descend une pente raide (« Steep Slope ») et traverse un ruisseau subira deux dégradations de cohésion puis s'arrêtera.

7.3.2 UNITÉS DOUBLE-CASE. Pour les unités double-case, si une moitié traverse un terrain qui provoque une dégradation de cohésion (« Formation hit ») tandis que l'autre est en terrain clair, l'ensemble est toujours affecté. Comme dans 7.1.2, si la moitié d'une unité double-case traverse une bord de case avant l'autre, la dégradation de cohésion (« Formation hit ») requise pour le franchissement du bord de case est payée deux fois (au moment où chaque moitié le traverse).

7.3.3 >> ARTILLERIE ATTELÉE. L'artillerie peut atteler ou se mettre en batterie au lieu de tirer dans un tour donné. Cela signifie qu'une unité d'artillerie ne peut pas bouger ou tirer pendant tout le tour où elle attèle ou se met en batterie. Une fois attelée, marquer l'unité avec un marqueur « canons attelés » (« Limbered Guns »). Les canons attelés ont une capacité de 2 points de mouvement et utilisent la colonne « Heavy Infantry » (infanterie lourde) de la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart »). Les canons attelés sont exempts des dégradations de cohésion dues au mouvement. Les canons attelés sont soumis aux conséquences d'être hors commandement (5.4.3). Les canons attelés sont traités comme l'artillerie ordinaire à tous autres égards. Note : l'attelage n'est pas disponible à l'artillerie dans *TACW* en raison de la nature limitée du transport d'artillerie pendant la guerre civile anglaise. Une unité d'artillerie attelée ne peut pas se mettre en colonne ou en ordre ouvert (« Open Order »). Une unité d'artillerie attelée peut entrer dans une

case avec de l'infanterie amie ou une unité de cavalerie s'il leur est permis de s'empiler ensemble selon 8.1.1. Cependant, elle doit alors s'arrêter pour cette activation. Chaque unité peut se déplacer hors de la case dans une activation ultérieure, mais elles ne peuvent se déplacer ensemble en tant que pile.

7.3.4 ARTILLERIE RÉGIMENTAIRE. Une unité de « Heavy Infantry » (infanterie lourde) sur laquelle figure également un symbole d'artillerie dispose de canons régimentaires. Il n'est point besoin de mettre en batterie pour tirer ou d'atteler ces unités pour les déplacer ; lorsque l'infanterie se déplace, l'artillerie est réputée se déplacer avec elle. Cependant, les effets du terrain qui s'appliquent aux unités d'artillerie s'appliquent également à toutes les unités de « Heavy Infantry » (infanterie lourde) avec canons régimentaires.

7.3.5 >> LES PONTS. Toute unité qui n'est pas une unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») peut entrer dans une case de pont ou traverser une case de pont normalement, puis engager le combat (« Close Combat ») si cela lui est permis. Si une unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») est en colonne, elle peut traverser un pont comme s'il s'agissait d'une autre case ou côté de case de route, sauf qu'elle ne peut pas mettre fin à son activation dans une case de pont ou à cheval sur un côté de case de pont.

Si elle n'est pas en colonne, une unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») doit se soumettre aux obligations suivantes pour traverser une case ou un côté de case de pont :

- L'unité doit être en formation ordinaire ou en ordre ouvert (« Open Order ») ;
- L'unité doit commencer l'activation adjacente à une case ou bord de case de pont, avec un pont dans une de ses cases ou côtés de cases frontaux ;
- L'unité utilise alors toute sa capacité de mouvement pour traverser le pont et se retrouver de l'autre côté de sorte que le pont soit dans une des cases ou côté de case arrière. En substance, elle se « resserre » sur le pont.

Exemples de mouvement [page 11 de la règle VO] : L'unité de cavalerie et l'unité de mousquetaires paient chacune un point de mouvement supplémentaire pour franchir la haie et pivoter d'un angle de case. La haie entraîne une dégradation de cohésion (« Formation hit ») sur l'unité de cavalerie, mais pas sur l'infanterie légère. L'unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») pivote à 180° (contre-marche), puis avance de deux cases pour un coût de 2 points de mouvement.

• Elle conserve la même orientation après la traversée et l'autre case où elle aboutit doit être une case où elle pourrait entrer en mouvement ordinaire.

• Après la traversée, l'unité en formation ordinaire devient brisée (« Broken »).

Une unité d'infanterie double-case peut engager le combat (« Close Combat ») à travers un côté de case ou une case de pont contre une unité ennemie située de l'autre côté, mais est réputée en formation brisée (« Formation Broken ») pendant le combat (« Close Combat »). En cas de victoire, elle peut avancer sur le pont en suivant les règles et les restrictions ordinaires de mouvement.

7.4 Renforts

Si un scénario demande des renforts, et si ces renforts ont leur propre aïlier, alors l'aile peut entrer sur la carte durant le tour indiqué avec l'ordre de se préparer (« Make Ready »). L'aile est comptée pour déterminer qui a l'initiative. Le joueur propriétaire peut activer le chef de l'aile de renfort à sa place ordinaire dans la séquence des ordres du tour où l'aile entre, de sorte que l'aïlier peut être utilisé pour

des tentatives de préemption et peut essayer de changer ses ordres avant d'entrer. Si la case d'entrée est bloquée par des unités ennemies, les unités peuvent entrer par la case la plus proche non bloquée. Les unités peuvent entrer en mode normal, en ordre ouvert (« Open Order ») ou en colonne à la discrétion du propriétaire, sauf indication contraire des règles du scénario. Si une seule case d'entrée est spécifiée, les unités doivent entrer successivement, chaque unité suivant la première avec un point de moins par unité qui est entrée avant elle. Exemple : quatre bataillons d'infanterie lourde entrent en 1101; le premier dispose de 4 points de mouvement, le second 3, le troisième 2 et le dernier 1.

8. Empilement

8.1 Règle de base

8.1.1 L'empilement consiste à avoir plus d'une unité dans une case. La limite ordinaire est d'une unité de combat par case. Les exceptions sont les suivantes :

- Une unité d'infanterie légère à 1 ou 2 points de force peut s'empiler avec une unité de cavalerie (8.2).
- Une unité d'artillerie peut s'empiler avec une unité de cavalerie ou d'infanterie (8.3).
- Deux unités d'artillerie peut s'empiler avec une unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») (une unité d'artillerie dans chaque case) (8.3).
- Deux unités de cavalerie peuvent s'empiler momentanément pour effectuer une intégration de cavalerie (8.4).

8.1.2 Les règles d'empilement sont en vigueur à tout moment. Les unités ne peuvent pas traverser des unités amies pendant le mouvement, l'interception ou la retraite. Exception : les unités peuvent se déplacer (8.3), intercepter (9.3) retraiter (11.4.3) à travers les unités d'artillerie amie.

8.2 Empilage de la cavalerie et de l'infanterie légère

8.2.1 Une unité d'infanterie légère à 1 ou 2 points de force peut s'empiler avec une unité de cavalerie de la même aile. Dès lors qu'elles sont empilées, traiter les unités comme une seule unité, avec la même orientation, la même formation, et le même état moral. Les effets de cette posture sont les suivants :

- >> La capacité de mouvement de la pile combinée est de « 6 » en toutes circonstances en utilisant les coûts du mouvement de la cavalerie sur la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart »).
- >> Les deux unités peuvent tirer, et toutes deux peuvent déclencher un tir de riposte (« Reaction Fire ») lorsque la pile se fait tirer dessus. Cumuler les effets des deux tirs avant application des résultats.
- Les deux unités doivent avoir la même orientation.
- Si la pile s'engage en combat (« Close Combat »), l'unité d'infanterie légère est totalement ignorée. Si l'unité de cavalerie est éliminée, l'unité d'infanterie légère l'est aussi.
- Si une unité de cavalerie retraite ou avance après combat (« Close Combat »), l'unité d'infanterie légère l'accompagne. Si l'unité de cavalerie poursuit (11.7) l'unité d'infanterie légère est laissée derrière (11.7.3).
- Les deux unités de la pile subissent les effets physiques et moraux de toute dégradation de cohésion (« Formation hit »). Quand une dégradation est infligée à la pile, seule l'une des unités (au choix du propriétaire) en est victime. Si l'une ou l'autre unité atteint son seuil de dommages, la pile entière en subit les effets.
- La valeur morale de l'unité de cavalerie est utilisé pour tout test du

moral (« Morale Check ») (10.6.2).

- Elles rallient et se reforment ensemble, en utilisant une seule action.
- Si elles sont forcées de faire un mouvement de déroute, diviser la pile et déplacer chaque unité de son potentiel de mouvement complet.
- L'unité de cavalerie peut intercepter, laissant l'unité d'infanterie légère derrière (mais avec un potentiel de mouvement de seulement « 6 », elle ne peut pas intercepter une formation de cavalerie ennemie ordinaire).

NOTE DE CONCEPTION : la combinaison cavalerie/infanterie légère se traduisait par une unité physiquement intégrée, comme les mousquetaires constituaient des pelotons de 40 à 60 hommes intercalés entre les escadrons de cavalerie. La tactique était principalement défensive et fut conçue pour compléter la puissance de feu de la ligne de cavalerie. Popularisée par les Suédois dans les années 1630, elle restait malgré tout controversée. Elle pouvait encore être en usage dans les années 1670.

8.2.2 Une unité de cavalerie qui se déplace dans une case qui contient déjà une unité d'infanterie légère doit s'arrêter : elle ne peut pas passer à travers. L'inverse est également vrai : une unité d'infanterie légère doit s'arrêter si elle se déplace dans une case contenant une unité de cavalerie. L'unité en mouvement doit changer d'orientation pour adopter la même que celle de l'unité non mobile ; si elle ne peut pas le faire, elle ne peut pas entrer dans la case. L'unité qui a démarré dans la case ne peut pas se déplacer dans cette activation. Dans une activation prochaine, la pile pourra se déplacer en tant que pile. Lorsque les unités se déplacent ensemble et forment une pile, les deux unités adoptent le pire état de moral et de formation des deux unités. Ainsi, si une unité de cavalerie de moral ébranlé (« Morale Shaken »)/en formation ordinaire s'empile avec une unité d'infanterie légère de moral normal/en formation ébranlée (« Formation Shaken »), les deux unités sont maintenant de moral ébranlé (« Morale Shaken »)/en formation ébranlée (« Formation Shaken »).

8.3 Empilement avec l'Artillerie

8.3.1 Lorsqu'une unité arrête son mouvement dans une case occupée par une unité d'artillerie, le joueur doit décider quelle unité sera sur le dessus de la pile. Seule l'unité sur le dessus peut engager des tirs et être la cible de tirs parmi lesquels le tir rasant (« Grazing Fire ») (10.8.3), mais l'unité du dessous peut par ailleurs effectuer des réactions [tir de riposte (« Reaction Fire ») et mouvement de réaction (« Reaction Movement »)]. Si une unité d'artillerie est empilée sur une unité double-case d'infanterie, la moitié de l'unité d'infanterie qui n'est pas empilée avec l'unité d'artillerie peut encore tirer. Les unités d'artillerie marquées « canon capturé » (« Captured Gun ») et les unités marquées « canons hors-service » (« Disabled Guns ») doivent toujours être placées et rester au bas de la pile.

8.3.2 L'ordre de la pile ne peut être modifié que par l'unité qui n'est pas d'artillerie à l'occasion d'un mouvement, d'un tir en avançant (« Advancing Fire »), ou d'un tir en retraitant (« Retreating Fire ») quand elle est activée à cet effet OU à la place d'exécuter un tir de riposte (« Reaction Fire ») avec l'unité d'artillerie. Dans le dernier cas, ni l'unité d'artillerie ni l'unité avec laquelle elle est empilée ne peuvent effectuer de tir de riposte (« Reaction Fire ») ; au lieu de cela, l'unité d'artillerie est retournée sur son côté « a tiré » (« Fired ») et placée au dessous ou au dessus de la pile. Si elle est déjà sur son côté « a tiré » (« Fired »), seule un mouvement, un tir en avançant (« Advancing Fire »), ou un tir en retraitant (« Retreating Fire ») de l'unité qui n'est pas d'artillerie peut changer l'ordre de la pile. Une unité en formation brisée (« Formation Broken ») peut échanger sa position dans la pile avec une unité d'artillerie.

8.3.3 Une unité d'artillerie et l'autre unité empilée avec elle peuvent

être de moral ou de formations différentes et peuvent faire face à des directions différentes. Une unité d'artillerie peut s'empiler avec n'importe quelle unité d'une aile quelconque.

8.3.4 Si une unité d'infanterie double-case est empilée avec une unité d'artillerie dans chaque case, les deux unités d'artillerie doivent être dans la même position soit dessus soit dessous. Si une unité d'artillerie empilée sur une unité d'infanterie est marquée « canons hors-service » (« Disabled Guns »), l'unité d'infanterie subit toute perte en excès. Elle peut réagir dans une telle situation si par ailleurs cela est admis.

>> 8.4 Incorporation de cavalerie

Si une unité de cavalerie a pris des pertes elle peut incorporer d'autres unités de cavalerie (de moral identique ou différent) pour compenser une partie ou la totalité de ses pertes, mais jamais plus que sa force imprimée. L'unité de cavalerie mobile se déplace dans la case contenant l'unité immobile qu'elle veut incorporer. L'unité immobile est retirée du jeu et est comptée pour les points de victoire comme une unité éliminée. L'unité mobile se retire un nombre de pertes égal à la résistance restante de l'unité immobile et termine son mouvement. Une unité peut être ramenée au-dessus de son seuil de dégâts grâce à ce processus. L'unité adopte le plus mauvais moral des deux unités de la combinaison.

Si l'unité non mobile dispose encore de plus de points de force que l'unité mobile n'en peut absorber, ils sont perdus.

Exemple : à Newbury, le 1er escadron de cavalerie 4-8 de Rupert a 2 pertes. Son 2e escadron, un 7-4 a aussi 2 pertes. Le joueur concerné déplace le 4-8 dans la case du 2e escadron. Le 2e escadron est retiré du jeu et les 2 pertes sont retirés du 1er escadron 4-8.

9. Réaction

9.1 Concepts de base

9.1.1 DE LA RÉACTION EN GENERAL. Dans certaines conditions, le joueur inactif peut interrompre l'activation en cours de son adversaire pour réagir avec ses unités inactives. Réagir avec une unité inactive n'est autorisé que lorsque ceci est déclenché par des actions spécifiques d'une unité active se produisant dans la zone de réaction de l'unité inactive. Les zones de réaction sont décrites en 9.1.2. Pour chaque action déclencheuse, une unité peut effectuer soit un mouvement de réaction (« Reaction Movement ») soit un tir de riposte (« Reaction Fire »), mais pas les deux. En d'autres termes, mouvement de réaction et tir de riposte sont mutuellement exclusifs. Seules les unités inactives peuvent réagir. Exceptions :

- Une unité de cavalerie active peut effectuer un tir de riposte (« Reaction Fire »), mais pas un mouvement de réaction (« Reaction Movement ») contre une interception réussie (9.3).
- Une unité active peut effectuer un tir de riposte (« Reaction Fire ») ou un mouvement de réaction (« Reaction Movement ») (mais pas intercepter) dans la phase de combat (« Close Combat ») contre une unité inactive qui avance ou poursuit après combat (« Close Combat ») (11.4.9) ou change de front dans le cadre de cette avance.

9.1.1a RESTRICTIONS GÉNÉRALES

- Une unité ne peut tenter une réaction ou une interception par action déclencheuse.
- Une seule action déclencheuse permet à toutes les unités autorisées inactives de réagir ou tenter l'interception. Un joueur n'a pas besoin de déclarer immédiatement toutes les réactions ou interceptions autorisées ; il peut attendre la résolution de chacune avant d'en déclarer une autre. Toutefois, si une seule action déclenche la réaction de plusieurs unités, les tentatives de mise en hérissos (« Hedgehog ») forcées selon 9.2.3 doivent être faites en premier.
- Une unité peut intercepter ou effectuer un mouvement de réaction

(« Reaction Movement ») même si elle est adjacente à une unité ennemie et quelles que soient les restrictions que lui imposent ses ordres.

- Une unité au moral brisé (« Morale Broken ») peut ne pas réagir ou intercepter.
- Une unité hors commandement peut réagir, mais ne peut pas se déplacer et venir en adjacence à une unité ennemie.
- Une unité peut effectuer un tir de riposte (« Reaction Fire ») seulement contre l'unité qui déclenche la réaction.

9.1.2 ZONES DE RÉACTION. Les zones de réaction varient en fonction du type d'unité qui réagit, que ce soit en tir de riposte (« Reaction Fire ») ou en mouvement de réaction (« Reaction Movement »), et selon le type de mouvement de réaction que l'unité effectue. Une unité ne peut effectuer qu'une seule réaction à une quelconque action déclencheuse dans des zones de réaction qui se chevauchent.

- Une unité d'artillerie peut faire un tir de riposte (« Reaction Fire ») au feu ennemi jusqu'à sa portée maximale (contre-batterie), mais un tir de riposte (« Reaction Fire ») déclenché par les autres jusqu'à sa portée de tir rasant (« Grazing Fire »). Une unité d'artillerie peut seulement faire un « Reaction Fire » (tir de riposte) à travers son arc frontal (voir schéma page 18).

- Une autre unité que d'artillerie peut faire un « Reaction Fire » (tir de riposte) dans toute case adjacente à son front ou son flanc.

- Une unité autorisée peut effectuer un mouvement de réaction (« Reaction Movement ») quand une unité ennemie se déplace dans une des cases désignées pour le type spécifique de mouvement de réaction (« Reaction Movement ») dans les cas 9.2.2, 9.2.3, et 9.2.4.

9.1.3 DÉCLENCHEURS. Une unité inactive autorisée peut effectuer un mouvement de réaction (« Reaction Movement ») ou un « Reaction Fire » (tir de riposte) chaque fois que :

- Une unité active entre dans une case située dans la zone de réaction de l'unité inactive par un mouvement normal, un « Advancing Fire » (tir en avançant) un tir en retraitant (« Retreating Fire »), ou par un mouvement d'évitement par la cavalerie de tirs d'artillerie (10.8.6), ou termine une avance ou une poursuite dans la zone de réaction de l'unité inactive ; ou
- Une unité active change d'orientation dans la zone de réaction de l'unité inactive ; ou
- Une pile d'unités actives change l'ordre de son empilement dans la zone de réaction de l'unité inactive ; ou
- Une unité active effectue une remise en ordre (« Reform Action ») ou un ordre de rallier (« Rally ») dans la zone de réaction de l'unité inactive ; ou
- >> Une unité active effectue tout type de tir sur l'unité inactive (seule l'unité inactive qui est la cible peut réagir).

Et (s'applique à l'ensemble des ci-dessus), l'unité inactive a une ligne de vue claire jusqu'au déclencheur de la réaction.

EXEMPLE : à Edgehill, l'unité de cavalerie 3-8 de Rupert se déplace et vient en adjacence à l'unité de cavalerie 4-6 de Ramsey. Lorsqu'elle se déplace pour venir en adjacence, Ramsey peut tirer. Puis Rupert tire sur Ramsey (une unité de cavalerie pouvant tirer à n'importe quel moment pendant son déplacement, voir 9.2), lequel peut alors tirer à nouveau en réaction sur Rupert. Rupert défait Ramsey au combat (« Close Combat ») et avance dans une case adjacente à une unité de dragons 2-6 qui peut maintenant effectuer un tir de riposte (« Reaction Fire ») à cause de l'entrée de Rupert dans sa zone de réaction.

9.1.4 LES UNITÉS DOUBLE-CASE. Les deux moitiés d'une unité double-case doivent s'engager dans le même type de réaction, et les deux moitiés peuvent réagir (si par ailleurs elles y sont autorisées), même si la moitié seulement a été provoquée.

9.1.5 LES UNITÉS D'ARTILLERIE. Les unités d'artillerie sur leur côté « a tiré » (« Fired ») ne peuvent pas réagir. Retourner une unité d'artillerie qui réagit sur son côté « a tiré » (« Fired »). Ainsi, les unités d'artillerie ne peuvent réagir qu'une fois par tour, et seulement si elles n'ont pas encore tiré.

9.1.6 EFFETS DE LA RÉACTION SUR LE MOUVEMENT. Comme les dégradations de cohésion (« Formation hit ») causées par le terrain (7.3.1), la capacité de mouvement d'une unité active est déterminée quand l'unité commence à bouger. Toute modification de cette capacité de mouvement pendant le mouvement dû à une réaction, y compris une interception, ne change pas cette capacité de mouvement, à une exception près : dès qu'une unité passe en formation brisée (« Formation Broken ») elle doit cesser son mouvement. Inversement, la capacité de mouvement d'une unité inactive est déterminée au début de chaque réaction, de sorte que toute modification apportée à sa capacité de mouvement par l'effet d'une réaction affectera ses réactions subséquentes.

9.2 Mouvement de réaction (« Reaction Movement »)

9.2.1 GÉNÉRALITÉS. Un mouvement de réaction (« Reaction Movement ») peut se produire dès qu'il est déclenché. Le joueur actif arrête son mouvement, le joueur inactif effectue son mouvement de réaction (« Reaction Movement »), puis le joueur actif reprend là où il s'était arrêté. Il existe trois types de mouvement de réaction (« Reaction Movement ») (9.2.2-9.2.4). Il n'y a aucune limite au nombre de fois qu'une unité peut effectuer un mouvement de réaction (« Reaction Movement ») — elle peut le faire à chaque fois qu'une réaction est déclenchée. Cependant, une unité ne peut utiliser qu'un seul type de mouvement de réaction (« Reaction Movement ») par déclencheur. Une unité peut effectuer un mouvement de réaction (« Reaction Movement ») même dans la case frontale d'une unité ennemie.

Une unité peut effectuer un mouvement de réaction (« Reaction Movement ») seulement si elle le fait dans la limite de sa capacité de mouvement.

EXEMPLE D'INTERCEPTION [page 14 de la règle VO] : L'unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») veut avancer de 4 cases mais est arrêtée en case A par le joueur adverse qui souhaite effectuer une interception avec son unité de cavalerie. L'unité de cavalerie a reçu l'ordre de charger (« Charge ») ce qui implique qu'un jet de dé de 0-5 est nécessaire pour une interception réussie. Le moral d'origine de l'unité de cavalerie est de 8, de sorte que le jet de dé est modifié par – 1. Si l'interception est réussie, elle permettra à la cavalerie d'intercepter l'unité d'infanterie lourde sur son arrière.

9.2.2 CHANGEMENT D'ORIENTATION. Si une unité ennemie dont le potentiel de mouvement [y compris les effets de « Formation hits » (dégâts à la formation)] est égale ou inférieure à celle de l'unité qui réagit, se déplace adjacente au flanc ou à l'arrière de l'unité qui réagit, l'unité qui réagit peut changer d'orientation comme suit :

a) Les autres unités que l'artillerie n'occupant qu'une seule case peuvent changer d'orientation jusqu'à deux sommets de case.

b) Les unités double-case peuvent pivoter (6.2.1) avec la moitié de leur pion de deux cases au plus. La(les) nouvelle(s) case(s) que la moitié de l'unité traverse au cours de son déplacement pour changer d'orientation ne peut(vent) être adjacente(s) à une unité ennemie à moins que l'unité pivotante n'ait reçu l'ordre de charger (« Charge »). Une unité double-case, quels que soient ses ordres, peut également

pivoter et se déplacer adjacente à une unité ennemie si la moitié fixe de l'unité pivotante est déjà à côté de cette unité ennemie, et que la moitié pivotante en se déplaçant ne vient pas à être également adjacente à une autre unité ennemie.

9.2.3 FORMATION DU HÉRISSEON (« HEDGEHOG »). Si une unité de cavalerie ennemie se déplace dans les deux cases de front ou de flanc d'une unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry »), et que cette unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») est dans l'un des états de formation énumérés en 6.3.2b [y compris en formation ébranlée (« Shaken »)], l'unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») peut tenter de former le hérisson (« Hedgehog ») comme réaction en passant un test du moral (« Morale Check »). Un test du moral (« Morale Check ») manqué empêche l'unité de former le hérisson (« Hedgehog ») et abaisse son état moral d'un niveau (voir 12.). Une unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») y étant autorisée doit tenter de former le hérisson (« Hedgehog ») si une unité de cavalerie ennemie entre dans l'une de ses cases arrière (et non de flanc). Noter que l'unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») n'est pas tenue de rester dans cette formation juste parce qu'une unité de cavalerie est adjacente à son arrière.

>> **9.2.4 RETRAIT.** Si une unité ennemie dont la capacité de mouvement [y compris les effets de dégradations de cohésion (« Formation hits »)] est égale ou inférieure à celle de l'unité qui réagit se déplace à deux cases de l'unité qui réagit, l'unité qui réagit peut s'éloigner d'elle au maximum de sa capacité de mouvement complète [y compris les effets de dégradations de cohésion (« Formation hits »)] (c'est-à-dire terminer son mouvement plus loin de l'unité déclencheuse qu'elle ne l'était au départ). Une unité ne peut effectuer un mouvement de retrait qu'une seule fois par activation ennemie. Pour y être autorisée, une unité doit être :

- Sous ordre de rallier (« Rally ») ou
- Un chef seul dans une case ou
- Une unité de cavalerie n'étant pas reçu l'ordre de charger (« Charge ») abordée par une unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry »).

Une unité effectuant un mouvement de retrait ne peut pas venir en adjacence à une unité ennemie. Les unités retraitant de cette façon ne se contentent pas de reculer — toutes les règles ordinaires de mouvement, d'orientation et de formation restent applicables.

9.3 Interception

9.3.1 ADMISSIBILITÉ. Une unité de cavalerie inactive peut tenter d'intercepter une unité ennemie active si les conditions suivantes sont remplies :

a) L'unité ennemie effectue un événement déclencheur type 9.1.3 qui comporte un mouvement (par exemple, seuls les deux premiers points de capacité de mouvement sont utilisés) n'importe où dans les quatre cases d'une unité de cavalerie amie, et

b) L'unité ennemie est dans l'arc du front ou du flanc de l'unité de cavalerie (tracer cet arc tout droit hors d'un flanc de l'unité puis autour de son front jusqu'à l'autre flanc), et

c) L'unité de cavalerie n'est pas en formation brisée (« Formation Broken »), et

d) L'unité de cavalerie a une ligne de vue claire et une trajectoire dégagée ne traversant pas une « zone morte » (10.9.3b) jusqu'à l'unité en mouvement, et

e) L'unité de cavalerie a assez de points pour aller dans une case adjacente (ou s'y trouve déjà) à l'unité en mouvement et est capable de résister aux dégradations de cohésion (« Formation hits ») causés

par un tel mouvement, et

f) L'unité de cavalerie n'a pas déjà tenté une interception pendant l'activation de l'aile ennemie en cours, et

g) L'allocation de déplacement de l'unité de cavalerie [y compris les effets des dégradations de cohésion (« Formation hits »)] est identique ou supérieure à celle de l'unité ennemie en mouvement.

NOTE : contrairement à d'autres réactions, une unité de cavalerie autorisée peut tenter l'interception une seule fois par activation ennemie, que la tentative soit réussie ou non. Une prolongation est une nouvelle activation.

9.3.2 PROCÉDURE. L'unité en mouvement s'arrête tandis que l'unité de cavalerie en réaction contrôle sur la Table d'interception (« Interception Table ») pour déterminer si sa tentative d'interception est réussie ou non. Les ordres de l'unité de cavalerie se trouvent sur la Table d'interception (« Interception Table ») et un dé est alors lancé. Appliquer les modificateurs requis. Si le jet de dé donne un score gagnant, l'interception est réussie. Si elle échoue, l'unité de cavalerie reste en place sans pénalité (mais elle peut encore réagir). La cavalerie ne peut intercepter une interception. Deux ou davantage d'unités de cavalerie peuvent tenter d'intercepter la même unité en mouvement, mais chaque tentative doit être complètement résolue avant de passer à la suivante. Un joueur n'est pas obligé de déclarer toutes les tentatives avant de lancer le dé ; il peut déclarer l'une, régler l'interception, puis en déclarer une autre.

>> **9.3.3 INTERCEPTION RÉUSSIE.** En cas d'interception réussie, le joueur doit déplacer son unité de cavalerie jusqu'à être adjacente à l'unité ennemie qu'il intercepte. Chaque case dans laquelle elle entre doit être plus proche de l'unité interceptée que la case précédente. Toutes les règles de mouvement et les dégradations de cohésion (« Formation hits ») s'appliquent. L'unité ennemie interceptée peut faire un tir de riposte (« Reaction Fire ») (9.4), mais seulement si elle est une unité de cavalerie. La cavalerie qui intercepte peut alors tirer (10.2). Après l'échange des tirs, l'unité de cavalerie interceptrice peut livrer combat (« Close Combat »), lequel est résolu immédiatement. Remarque : l'unité interceptée ne peut pas effectuer de mouvement de réaction (« Reaction Movement ») en réponse à l'interception car seules les unités inactives peuvent réagir ainsi.

9.3.4 Une fois les combats (« Close Combat ») de post-interception résolus, le joueur actif peut reprendre l'action interrompue de l'unité interceptée (en supposant qu'elle soit toujours sur la carte), puis prolonger avec d'autres unités de l'aile activée. Les dommages essuyés au cours du combat (« Close Combat ») n'affectent pas la capacité de mouvement restante de l'unité interceptée, à moins qu'elle ne devienne en formation brisée (« Formation Broken »). Une unité interceptée perd tout l'élan (« Momentum ») (11.3.6) accumulé jusqu'au moment de l'interception, et doit satisfaire aux exigences de l'élan (« Momentum ») à partir du moment où elle reprend son mouvement.

9.3.5 La cavalerie qui a intercepté peut encore entreprendre des actions lorsque son aile est activée. Une unité de cavalerie dans une aile qui est « Finished » (désactivée) peut également intercepter.

9.3.6 Marquer toute unité qui tente une interception avec un marqueur « interception effectuée » (« Interception Done ») pour indiquer qu'elle ne pourra plus tenter d'intercepter à nouveau pendant cette activation. Retirer tous les marqueurs « interception effectuée » (« Interception Done ») à la fin de l'activation en cours.

9.3.7 La cavalerie peut intercepter à travers une unité d'artillerie amie, bien qu'elle y perde son élan (« Momentum ») pour le faire. La cavalerie peut pas intercepter à travers des unités d'artillerie ennemies.

9.4 Tir de riposte (« Reaction Fire »)

9.4.1 Il n'y a pas de limite au nombre de fois où l'infanterie peut utiliser le tir de riposte (« Reaction Fire ») aussi longtemps que chacun est déclenché séparément. Le tir de riposte (« Reaction Fire ») est traité de la même manière que le feu ordinaire (10.). La cavalerie est soumise aux limitations liées à l'usage des pistolets (10.7) et l'artillerie peut toujours tirer mais seule fois par tour. Pour le tir de riposte (« Reaction Fire »), l'infanterie lourde peut utiliser le feu de salve (10.4) et toute l'infanterie peut utiliser le tir continu (« Skirmishing Fire ») (10.3.3), mais aucune unité ne peut utiliser le tir en avançant (« Advancing Fire ») (10.3.2) ou le tir en retraitant (« Retreating Fire ») (10.3.4). En règle générale, effectuer chaque tir de riposte (« Reaction Fire ») dès qu'il est déclenché. Toutefois, une unité autorisée au tir de riposte (« Reaction Fire ») contre les deux côtés d'une même unité double-case ne fera pas son tir de riposte (« Reaction Fire ») avant que les deux tirs de l'unité double-case n'aient été résolus.

9.4.1a TIR DE RIPOSTE (« REACTION FIRE ») D'INFANTERIE LOURDE (RÈGLE OPTIONNELLE). Si une unité d'infanterie lourde effectue un tir de riposte (« Reaction Fire ») et que son jet de dé non modifié est 5 ou plus, cette unité ne peut pas effectuer un tir de riposte (« Reaction Fire ») à nouveau pendant la même activation. Une unité d'infanterie lourde n'est pas tenue d'effectuer un tir de riposte (« Reaction Fire ») dès le premier déclenché, de sorte qu'elle peut retenir son feu pour une utilisation ultérieure. Si une unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») obtient un 5 quand sa première moitié tire, l'autre moitié peut aussi tirer lors de ce tir de riposte (« Reaction Fire »), mais pas plus tard dans l'activation.

NOTE DE CONCEPTION : une ligne d'unités à pions carrés, comme dans le scénario ULB « Fribourg », produira un plus grand volume de feu qu'une ligne similaire d'unités doubles. Cette règle est destinée à aider à compenser cela, mais est considérée comme optionnelle pour le moment.

9.4.2 TIR DE RIPOSTE (« REACTION FIRE ») D'INFANTERIE LOURDE CONTRE CAVALERIE EN MOUVEMENT. Modifier le jet de dé du tir de riposte (« Reaction Fire ») de - 1 si la cible est une unité de cavalerie qui a avancé après combat (« Close Combat »), ou s'est déplacée d'une ou plusieurs cases avant d'entrer dans la zone de réaction du tireur.

9.4.3 TIR DE RIPOSTE (« REACTION FIRE ») D'ARTILLERIE. L'artillerie peut effectuer un tir de riposte (« Reaction Fire ») sur toute unité qui tire sur sa case, ou se déplace dans son champ de tir rasant (« Grazing Fire »). L'unité cible doit être à portée et dans l'arc frontal de l'unité d'artillerie.

9.4.4 Outre les tirs ordinaires, changer la position de l'artillerie dans une pile au lieu de la faire tirer (8.3.2) est également considéré comme un tir de riposte (« Reaction Fire ») pour son déclenchement.

9.4.5 MISE À COUVERT. Si une unité située dans une case de château-fort, ville, village ou château est autorisée à effectuer un tir de riposte (« Reaction Fire ») contre des mousquetaires ou des pistolets ennemis (mais pas de l'artillerie), l'unité peut se mettre à couvert au lieu de riposter à leurs tirs. Si l'unité se met à couvert, elle ne tire pas, mais tous les tirs des mousquetaires ou des pistolets ennemis contre elle sont sans effets [même si, techniquement, le feu offensif vient avant un tir de riposte (« Reaction Fire »)]. Cet avantage s'applique uniquement aux unités situées dans des château-forts, villages ou châteaux, et non aux unités situées dans d'autres terrains comme des redoutes ou des retranchements.

10. Tirs

10.1 Règles de base des tirs

10.1.1 GÉNÉRALITÉS. Les unités peuvent tirer à titre d'action lors de l'activation de leur aile. Les unités inactives peuvent utiliser le tir de riposte (« Reaction Fire ») (voir 9.4). Une unité peut tirer sur une unité ennemie ou un chef qui est à sa portée et dans sa ligne de vue. Le tir est volontaire ; aucune unité n'est jamais forcée de tirer.

10.1.2 PORTÉE. La portée est le nombre de cases entre l'unité et sa cible, en comptant la case de la cible mais pas celle de l'unité qui tire. La portée pour toutes les unités d'infanterie et de cavalerie est d'une case. La portée des unités d'artillerie est imprimé sur le pion.

10.1.3 TIR ET ORIENTATION. Infanterie et cavalerie peuvent tirer dans leurs cases frontales ou de flancs. L'artillerie peut seulement tirer à travers ses cases frontales. Aucune unité ne peut jamais tirer à travers ses cases arrières. Chaque case d'une unité double-case ne peut tirer que dans les cases adjacentes à elle-même (par exemple, le côté gauche ne peut pas tirer dans la case avant droite). L'orientation ne s'applique pas aux pistolets utilisés par la cavalerie au combat (« Close Combat »).

10.1.4 AUTRES NOTIONS DE BASE. Les unités ne peuvent pas combiner leurs feux. Chaque unité tire individuellement et les résultats sont appliqués immédiatement. Une unité donnée peut être la cible de plus d'un tir dans une activation. Les unités tirent case par case, de sorte qu'une unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») tire à deux reprises, mais les tirs de ses deux moitiés sont considérés ensemble comme une seule action et les deux sont résolus avant que l'ennemi n'effectue un tir de riposte (« Reaction Fire »). Une unité double-case n'a pas l'obligation de tirer sur la même cible. Si la même unité reçoit le feu des deux moitiés d'une unité double-case, toutes les pertes ou dégradations de cohésion (« Formation hit ») essuyées sont cumulatives, mais l'unité n'effectue qu'un seul test du moral (« Morale Check »), avec un modificateur de + 1 au jet si un deuxième test du moral (« Morale Check ») est requis.

EXEMPLE DE TIR [page 16 de la Règle VO] : L'unité A utilise le tir en avançant (« Advancing Fire ») — elle se déplace d'une case vers l'avant, tire de ses deux côtés avec des modificateurs de - 3 sur l'unité X, après quoi l'unité X effectue un tir de riposte (« Reaction Fire »). L'unité B utilise le tir continu (« Skirmishing Fire ») et tire une fois sur l'unité Y et une fois sur l'unité Z. Les tirs de riposte (« Reaction Fire ») par les unités Y et Z sont effectués après que chaque unité se soit fait tirer dessus. L'unité C utilise le tir en retraitant (« Retreating Fire ») et tire une fois sur l'unité Z avec un modificateur de - 3. Après que l'unité Z ait effectué son tir de riposte (« Reaction Fire ») contre C, l'unité C recule d'une case.

10.1.5 ARTILLERIE INTÉGRÉE. Une unité de « Heavy Infantry » (infanterie lourde) qui affiche également un symbole d'artillerie sur elle contient de l'artillerie régimentaire. Cette artillerie ne tire pas séparément. Au lieu de cela, les effets de ce tir d'artillerie sont intégrés dans celui de l'« Heavy Infantry » (infanterie lourde) avec la Table des tirs de l'infanterie lourde avec artillerie régimentaire (« Heavy Infantry with Regimental Artillery Musketry Table »). Utiliser cette table lors du tir des unités d'infanterie lourde qui ont des symboles d'artillerie, et utiliser la table d'infanterie lourde ordinaire lors du tir des autres unités d'infanterie lourde. Cette artillerie inhérente n'est pas limitée à un seul tir par tour comme l'artillerie ordinaire. On peut utiliser la Table des tirs de l'infanterie lourde avec artillerie régimentaire (« Heavy Infantry with Regimental Artillery Musketry Table ») chaque fois que l'unité tire.

10.2 Tir de cavalerie aux pistolets

La cavalerie peut effectuer son mouvement et tirer à n'importe quel moment pendant celui-ci. Un tir distinct n'est pas nécessaire. Une unité de cavalerie peut utiliser ses pistolets sans bouger. Une unité de cavalerie ne peut tirer qu'avec un seul de ses pistolets au cours d'un

mouvement. Une unité de cavalerie ne peut tirer que deux fois avant de devoir recharger (voir 10.7).

10.3 Tir ordinaire d'infanterie

10.3.1 L'infanterie ne peut tirer qu'à titre d'action distincte. Elle ne peut pas tirer après avoir effectué une autre action. Certaines options de tir exigent de l'unité qui tire qu'elle bouge. Cela fait partie intégrante du tir et ne nécessite la dépense d'aucun point de mouvement. L'infanterie dispose ordinairement de trois options de tir. Toutes les trois sont à la disposition de tous les types d'infanterie :

>> **10.3.2 Tir en avançant (« Advancing Fire »).** L'unité activée se déplace d'une case directement vers l'avant [risquant de subir des dégradations de cohésion (« Formation hits ») en raison du terrain], puis tire avec un modificateur de - 3 sur une unité ennemie dans une de ses cases frontales. Appliquer tous les résultats et effectuer tous les tests du moral (« Morale Checks ») nécessaires sur la cible. Les unités ennemies autorisées peuvent alors réagir, mais si elles optent pour un tir de riposte (« Reaction Fire ») il n'y aura aucun modificateur applicable.

EXEMPLE DE RÉOLUTION D'UN TIR [page 16 de la Règle VO] : Noter que les points de force n'ont aucune incidence sur la résolution avec infanterie lourde. La séquence du tir aux mousquets est détaillée ci-dessous :

- >> A. L'unité A tire deux fois sur l'unité X, avec un modificateur de - 3 aux deux tirs.
- >> B. L'unité X tire deux fois sur l'unité A [tir de riposte (« Reaction Fire ») déclenché par l'unité A entrant dans sa zone de réaction].
- C. L'unité B tire une fois sur l'unité Y.
- D. L'unité B tire sa deuxième salve sur l'unité Z. Noter que ce feu est considéré comme un tir frontal.
- E. L'unité Y riposte [tir de riposte (« Reaction Fire ») déclenché par l'étape C].
- F. L'unité Z riposte en tirant deux fois [tir de riposte (« Reaction Fire »)].
- G. L'unité C tire sur Z en utilisant le tir en retraitant (« Retreating Fire ») (- 3).
- H. L'unité Z riposte (tir de riposte (« Reaction Fire »)) en appliquant un modificateur de - 3. Comme une seule case de l'unité double-case est adjacente, Z ne peut tirer qu'une seule fois.

• >> Pour utiliser le tir en avançant (« Advancing Fire »), une unité doit avoir reçu un ordre de charge (« Charge ») et non brisée (« Broken »).

• Une unité ne peut pas pivoter ou changer d'orientation tout en effectuant un tir en avançant (« Advancing Fire »).

• >> Une unité ne peut pas effectuer de tir en avançant (« Advancing Fire ») dans une case où il lui est interdit de pénétrer.

COMMENTAIRE : aussi appelé tir d'introduction. Cette manoeuvre était effectuée par le premier rang avançant jusqu'à hauteur de son officier ou sergent où le tir avait lieu, puis rechargeant rapidement à l'arrêt tandis que le rang suivant s'avavançait au-delà. La manoeuvre était aussi appelée « caracole ». Il était souhaitable de tirer la dernière salve car les salves tirées en avançant avaient tendance à être moins efficaces, de sorte que cette tactique demandait au défenseur de retenir son tir jusqu'à ce que l'ennemi avait terminé sa progression. Celui qui tire le dernier, tire le mieux en quelque sorte.

10.3.3 TIR CONTINU (« SKIRMISHING FIRE »). L'unité activée tire, puis l'unité cible (si elle survit) peut riposter. Aucun mouvement n'est engagé. Appliquer tous les résultats et effectuer tous les tests du moral (« Morale Checks ») nécessaires sur l'unité cible avant qu'elle ne riposte.

COMMENTAIRE : aussi appelé tir à l'arrêt. Les mousquetaires tiraient, puis voltaient à main droite vers l'arrière à travers les rangs.

>> **10.3.4 TIR EN RETRAITANT (« RETREATING FIRE »)**. L'unité activée tire avec un modificateur de -3 sur une unité ennemie dans une de ses cases frontales. Appliquer tous les résultats et effectuer tous les tests du moral (« Morale Checks ») nécessaires sur la cible. Les unités ennemies autorisées peuvent alors réagir, mais si elles optent pour un tir de riposte (« Reaction Fire ») elles appliqueront aussi le modificateur de -3 de retraite. L'unité activée se déplace ensuite d'une case vers l'arrière par une de ses cases arrière [risquant de subir des dégradations de cohésion (« Formation hits ») en raison du terrain].

- Pour utiliser le tir en retraitant (« Retreating Fire »), une unité ne peut pas avoir reçu un ordre de charge (« Charge ») ou être en formation brisée (« Formation Broken »).

- Une unité doit conserver son orientation actuelle quand elle se déplace vers l'arrière.

- >> Une unité ne peut pas effectuer le tir en retraitant (« Retreating Fire ») dans une case où il lui est interdit de pénétrer.

COMMENTAIRE : aussi appelé tir d'extraction. Il s'agissait d'un moyen par lequel une formation de mousquetaires pouvait se retirer, tout en déchargeant une salve sur l'ennemi. Le contraire du tir d'introduction, le tir d'extraction consistait en un tir par rang en se retirant vers l'arrière.

10.3.5 INFANTERIE EMPILÉE AVEC DE L'ARTILLERIE. Une unité d'infanterie empilée avec une unité d'artillerie peut effectuer un tir en avançant (« Advancing Fire ») ou un tir en retraitant (« Retreating Fire ») sans quitter sa case.

A. Conditions prérequis pour les deux :

- L'unité d'artillerie ne peut pas être porteuse d'un marqueur « canons hors-service » (« Disabled Guns ») ou « canon capturé » (« Captured Gun »), mais peut être sur son côté « a tiré » (« Fired »).
- La case en question est adjacente à une unité ennemie.

B. Tir en avançant (« Advancing Fire »). Si l'unité d'infanterie commence sous l'unité d'artillerie, placer l'infanterie sur le dessus de la pile. Faire tirer l'unité d'infanterie comme avec un tir en avançant (« Advancing Fire »). L'unité d'infanterie peut avoir reçu ordre de le faire quel que soit cet ordre. Les unités ennemies autorisées peuvent alors réagir comme dans le cas d'un tir en retraitant (« Retreating Fire »).

C. Tir en retraitant (« Retreating Fire »). Si l'unité d'infanterie commence sur le dessus de l'unité d'artillerie, faire tirer l'unité d'infanterie et effectuer la réaction des unités ennemies autorisées à effectuer un tir en retraitant (« Retreating Fire »), ci-dessus. Ensuite placer l'infanterie en bas de la pile. L'unité d'infanterie ne peut le faire que si elle a reçu un ordre de charge (« Charge »).

10.4 Tir de salve (infanterie lourde seulement)

Une unité ne peut utiliser le feu de salve qu'une seule fois par tour, et seulement dans ses cases frontales. L'unité est signalée avec un marqueur de salve (« Salvo Marker ») pour le rappeler. Si l'unité tire à nouveau dans le même tour (en utilisant le tir d'infanterie ordinaire) son score de tir est modifié par -1. Le feu de salve par une unité active provoque un tir de riposte (« Reaction Fire »). Le feu de salve peut également être utilisé lors d'un tir de riposte (« Reaction Fire »). Les cibles d'un feu de salve doivent faire un test du moral (« Morale Check ») (voir 10.6.3). Le feu de salve est une action séparée et distincte du tir ordinaire (10.3) et est sans rapport avec le mouvement. Il ne peut donc être utilisé en conjonction avec le tir en avançant (« Advancing Fire »). Si seulement la moitié d'une unité

double-case fait un feu de salve à l'occasion, marquer l'unité entière comme ayant tiré un feu de salve. Toutefois, les deux parties peuvent tirer un feu de salve ensemble, et dans ce cas aucun des deux tirs ne subit le modificateur de -1.

REMARQUE : les instructions des scénarios peuvent limiter les unités qui ont l'entraînement au feu de salve. Cette tactique était aussi connue comme « tir de rang ».

10.5 Procédure de tir

10.5.1 INFANTERIE LOURDE

- A) Désigner l'unité cible.
- B) Déterminer si le tir vient des cases frontales ou des flancs de l'unité faisant feu.
- C) Déterminer quelle table de tir utiliser.
- D) Déterminer s'il faut utiliser la colonne « front », « flanc » ou « salve » sur la table de tir.
- E) Lancer le dé et appliquer les modificateurs requis.
- F) Reporter le score du dé sous la colonne appropriée pour trouver les résultats.
- G) Appliquer les résultats.

10.5.2 INFANTERIE LÉGÈRE

- A) Désigner l'unité cible.
- B) Trouver la colonne des mousquetaires et dragons commandés (« Commanded Muskets and Dragoons ») sur la Table des tirs d'infanterie légère et de cavalerie (« Light Infantry and Cavalry Fire Table »).
- C) Lancer le dé et appliquer les modificateurs requis.
- D) Trouver et appliquer les résultats.

10.5.3 TIRS DE CAVALERIE

- A) Désigner la cible.
- B) Trouver la colonne des tirs aux pistolets de cavalerie (« Cavalry Pistol Fire ») sur la Table des tirs d'infanterie légère et de cavalerie (« Light Infantry and Cavalry Fire Table »).
- C) Lancer le dé et appliquer les modificateurs requis.
- D) Trouver et appliquer les résultats.
- E) Signaler l'unité de cavalerie avec le marqueur de pistolets utilisés approprié.

10.6 Résultats des tirs

NOTE : les tirs sont asynchrones et les résultats sont immédiatement appliqués.

10.6.1 PERTES. Les résultats des tirs sont exprimés en termes de pertes (ou « hits ») sur l'unité cible. Placer un marqueur de point(s) de pertes sous le pion de l'unité pour indiquer le nombre cumulé des pertes de l'unité à ce moment. L'artillerie est éliminée si elle en prend une, et est immédiatement remplacée par un marqueur « canons hors-service » (« Disabled Guns ») (10.8.9). Toute autre unité est éliminée quand ses pertes sont égales ou supérieure à sa force imprimée.

10.6.2 TESTS DE MORAL (« MORALE CHECK »). Les pertes peuvent également exiger d'une unité qu'elle vérifie son moral. Lorsqu'une unité subit des pertes au tir, comparer son moral actuel au nombre de pertes qu'elle a subi dans ce tir (voir ci-dessous). Noter que le tir d'une seule unité ne peut jamais entraîner plus d'un test de moral (« Morale Check ») pour une même cible, peu importe combien de pertes elle réalise.

- Moral actuel de l'unité de 6 ou moins — un test du moral (« Morale Check ») suite à toute perte résultant d'un tir.
- Moral actuel de l'unité de 7 — un test du moral (« Morale Check ») suite à deux ou plusieurs pertes au cours d'un tir. *
- Moral actuel de l'unité de 8 — un test du moral (« Morale Check ») sur 3 ou plusieurs pertes au cours d'un tir. *

* Les pertes doivent se produire pendant le tir d'une seule et même unité. Une unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») est considérée comme une seule unité, même si elle lance deux fois le dé sur la table de tir contre une même cible.

10.6.3 FEU DE SALVE ET MORAL. Toutes les unités doivent vérifier leur moral si elles sont la cible d'un feu de salve, qu'elles subissent une perte par ce feu ou non. Si une unité est la cible d'un feu de salve par les deux moitiés d'une unité double-case au même moment, l'unité ne doit subir qu'un seul test de moral (« Morale Check ») en raison de ce feu de salve.

REMARQUE : une unité essuyant un feu de salve par les deux moitiés d'une unité double-case la fois ne doit subir qu'un seul test du moral (« Morale Check ») pour cette salve, mais elle pourrait en accumuler deux de plus conformément à 10.6.3 si les résultats de ces deux tirs incluaient chacun un test du moral (« Morale Check »).

10.6.4 SEUIL DE PERTES. Une unité cible dont le seuil de pertes est atteint ou dépassé (12.5) au moment où elle se fait tirer dessus doit faire un test du moral (« Morale Check ») à la suite de n'importe quelle perte résultant de ce tir en plus de tout test du moral (« Morale Check ») requis selon 10.6.2.

10.6.5 TEST DU MORAL (« MORALE CHECK ») MULTIPLES. Une unité qui doit faire plusieurs tests du moral (« Morale Check ») dus à une combinaison de pertes pour les feux de salve et les seuils de pertes, lance le dé une seule fois et ajoute + 1 pour chaque test du moral (« Morale Check ») requis au-delà de la première perte. Le maximum serait un test avec + 3 si étaient réunis un test pour les pertes de tir (10.6.2), un autre dû à une salve (10.6.3), un troisième dû à un seuil de pertes (10.6.4), et enfin un quatrième pour un résultat de table de mousquetterie requérant lui-même un test du moral si l'unité qui tire disposait d'artillerie régimentaire organique.

EXEMPLE : une unité avec un moral initial de « 7 » prend deux pertes par un feu de salve. Au lieu de lancer deux fois le dé, le joueur ne lance qu'une fois et ajoute + 1 au score.

10.6.6 DÉGRADATION DE COHÉSION (« FORMATION HIT »). Si une unité cible est déjà en formation brisée (« Formation Broken »), avec le moral brisé sans formation (« Morale Broken No Formation »), ou en hérisson, toute dégradation de cohésion (« Formation hit ») sur cette unité causée par l'artillerie, l'infanterie lourde, ou un feu d'infanterie légère devient une perte. Si une unité est la cible de tirs par les deux moitiés d'une unité double-case en même temps, et que de chacun des deux tirs résulte une dégradation de cohésion (« Formation hit »), l'unité subit les deux dommages.

10.7 Approvisionnement de la cavalerie en munitions

10.7.1 La cavalerie allait à la bataille avec ses pistolets (et parfois ses carabines) déjà chargés. Les unités de cavalerie ont deux coups avant que leurs armes pré-chargées ne soient déchargées.

10.7.2 Quand une unité de cavalerie tire, on la signale avec un marqueur « 1er pistolet utilisé » (« 1st Pistol Used »). Si elle est déjà marquée ainsi, on la signale avec un marqueur « plus de pistolets » (« No Pistols »).

10.7.3 « PLUS DE PISTOLETS » (« NO PISTOLS »). La cavalerie marquée « plus de pistolets » (« No Pistols ») ne peut pas effectuer de tir ou un tir de riposte (« Reaction Fire »).

10.7.4 RECHARGE. La cavalerie peut recharger en effectuant une remise en ordre (« Reform Action ») au lieu de changer de formation. Pour chaque remise en ordre (« Reform Action »), réduire le marqueur de pistolets de l'unité d'un niveau, de « plus de pistolets » (« No Pistols ») à « 1er pistolet utilisé » (« 1st Pistol Used »), ou bien

enlever le marqueur « 1er pistolet utilisé » (« 1st Pistol Used »). Ainsi, il faudra deux remises en ordre (« Reform Action ») pour recharger pleinement lorsque les deux pistolets auront été utilisés.

10.8 Tirs d'artillerie

L'artillerie est divisée en trois classes, 12 livres, 4-8 livres et 3 livres. Les Anglais faisaient référence à ces classes comme couleuvrines, couleuvrines bâtarde et faucons respectivement.

10.8.1 Les unités d'artillerie ne peuvent tirer qu'une fois par tour à travers leurs cases frontales, soit lorsque leur aile est activée soit comme tir de riposte (« Reaction Fire »). Les unités d'artillerie peuvent tirer même si elles sont hors commandement (auquel cas elles tirent lors de l'activation de l'aile qui les commandait en dernier).

10.8.2 PROCÉDURE :

A. Trouver la portée de l'unité d'artillerie à l'unité cible. S'assurer que l'unité d'artillerie a une ligne de vue dégagée (voir 10.9).

B. Reporter la classe d'artillerie et la portée sur la Table des portées d'artillerie (« Artillery Range Chart »). Le résultat sera le modificateur de portée.

C. Lancer le dé et appliquer le modificateur de portée trouvé à l'étape B. Trouver le résultat sur la Table des tirs d'artillerie (« Artillery Fire Table »). Appliquer le résultat à l'unité cible. Retourner l'unité d'artillerie sur son côté « a tiré » (« Fired »).

>> **10.8.3 TIR RASANT (« GRAZING FIRE »).** Si la cible du tir d'artillerie se trouve dans le champ de tir rasant imprimé sur le pion de l'artillerie, alors chaque unité le long de la ligne de tir jusqu'à et/ou au-delà de la cible et dans la limite de portée du tir rasant est prise à partie par un jet de dé séparé. Tracer la ligne de tir du centre de la case de l'unité d'artillerie jusqu'au centre de la case de l'unité cible, le long d'une ligne droite comprise dans l'arc frontal de l'unité d'artillerie jusqu'à la portée extrême du tir rasant. Une ligne de tir est similaire mais différente d'une ligne de vue (10.9.5) :

- >> Alors que la ligne de tir doit passer par le centre de la case de l'unité cible, il lui suffit seulement de passer par la case d'autres unités à portée de tir rasant (« Grazing Fire »).

- Une ligne de tir traverse à la fois les unités amies et les unités ennemies.

- Une ligne de tir ne s'étend pas à travers un côté de case de pente, soit vers le haut soit vers le bas, qu'elle soit douce ou abrupte.

- Une ligne de tir s'étend une case au-delà de tout graphisme situé sur le bord d'une case qui n'est pas une pente et qui n'est pas immédiatement adjacent à l'unité qui tire. Ignorer un tel graphisme s'il est immédiatement adjacent à l'unité qui tire.

10.8.4 TIR RASANT (« GRAZING FIRE ») CONTRE DES UNITÉS DOUBLE-CASE. Si la ligne de feu passe à travers les deux cases d'une unité double-case, alors l'unité est attaquée à deux reprises (une fois pour chaque case).

10.8.5 TIR RASANT (« GRAZING FIRE ») LE LONG D'UN ANGLE DE CASE. Le tir rasant (« Grazing Fire ») n'affecte pas à la fois la case gauche et la case droite lorsque la ligne de feu passe à travers le long d'un angle de case. Le joueur qui tire doit décider quel côté le tir rasant (« Grazing Fire ») affectera et cela vaudra pour toute la durée du tir. Voir l'exemple ci-dessous.

EXEMPLE DE LOS ET DE PENTE RAIDE [page 19 de la Règle VO] : Une unité d'artillerie dans la case « A » a une ligne de vue vers toutes les cases sauf celles qui sont ombrées. Noter la « zone morte » créée par la pente (10.9.3). Noter que les deux cases marquées « B »

ne sont pas visibles à l'unité d'artillerie parce que la ligne de vue passe légèrement à travers la case de bois.

SUITE DE L'EXEMPLE : Maintenant, effaçons la pente abrupte de l'image. Une unité d'artillerie dans la case « A » peut voir toutes les cases sauf celles qui sont ombrées. Noter que les cases marquées « C » ne sont pas visibles à l'unité d'artillerie parce que la ligne de vue passe légèrement à travers une case de terrain bloquant.

10.8.6 Une unité de cavalerie qui :

- Est en formation ordinaire ou ébranlée (« Formation Shaken ») et
- N'est pas empilée avec une unité d'infanterie légère (« Light Infantry ») et
- >> Se fait tirer dessus par l'artillerie et
- Subit un dégradation de cohésion (« Formation hit »)

peut éviter la dégradation de cohésion (« Formation hit ») en se déplaçant d'une case sur le côté, tout en conservant la même orientation. Si le résultat comprend des effets autres en plus de la dégradation de cohésion (« Formation hit »), l'unité de cavalerie peut éviter la dégradation de cohésion (« Formation hit »), mais pas les autres résultats. Les règles d'empilement ne peuvent être violées, et la case où l'unité entre ne peut pas être sur la trajectoire de tir rasant (« Grazing Fire ») de l'unité d'artillerie qu'elle essaie d'éviter. Les restrictions des ordres sur le mouvement relativement à des unités ennemies continuent de s'appliquer (5.6). Ce mouvement d'évitement remplace toute autre réaction (9,0) à laquelle l'unité de cavalerie pourrait être autorisée [comme des tirs de riposte (« Reaction Fire »)], et déclenchera une réaction si elle est effectuée par une unité active.

10.8.7 DÉGRADATIONS DE COHÉSION (« FORMATION HITS »). L'artillerie qui subit une dégradation de cohésion (« Formation hit ») effectue un test du moral (« Morale Check »). Ainsi, si elle obtient un résultat « FH + MC », faire un test du moral (« Morale Check ») avec un modificateur de + 1.

10.8.8 MORAL BRISÉ (« MORALE BROKEN »). L'artillerie dont le moral est brisé (« Morale Broken ») ne recule pas. Elle est incapable de tirer ou de changer d'orientation jusqu'à ce qu'elle se soit ralliée.

10.8.9 ELIMINATION. Les unités d'artillerie qui sont éliminées par n'importe quel moyen (tir, combat, retraite) sont signalées avec un marqueur « canons hors-service » (« Disabled Guns »). Le pion de l'unité d'artillerie n'est jamais retiré du jeu. Si une unité ennemie pénètre dans la case d'une unité d'artillerie pendant le mouvement ou une avance après combat (« Close Combat »), l'unité d'artillerie est marquée « canon capturé » (« Captured Gun »). Retourner le marqueur « canons hors-service » (« Disabled Guns ») sur sa face « canon capturé » (« Captured Gun »). De cette manière la propriété des canons (pour la détermination de la victoire) peut changer de mains plusieurs fois avant la fin d'une bataille. Les canons désactivés, marqués « canon capturé » (« Captured Gun ») ou recapturés ne peuvent jamais être réutilisés par un camp ou par l'autre.

Les unités d'artillerie portant un marqueur « canons hors-service » (« Disabled Guns ») et celles qui sont marquées « canon capturé » (« Captured Gun ») ne sont plus considérées comme des unités au regard des rayons de commandement (« Command Range »), ne peuvent plus être engagées au combat (« Close Combat ») ou affecter des ordres de mouvement, et sont toujours placées au pied d'une pile.

10.9 Ligne de vue (« Line of Sight » [LOS])

10.9.1 Une ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) ne peut pas être tracée à travers les cases contenant des chariots, de l'infanterie lourde, ou des unités de cavalerie, mais ces cases ne bloquent pas le tir rasant (« Grazing Fire ») (10.8.3). Une ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) peut être tracée à travers les autres unités et les chefs.

>> **Exception :** une unité d'artillerie ennemie bloque la ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) pour déterminer si une interception est possible (9.3.1d).

>> **10.9.2 TERRAINS BLOQUANTS.** Une ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) peut être tracée jusqu'au dedans, mais pas à travers un terrain bloquant. Un terrain sera désigné comme bloquant la ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) par les règles spécifiques de la bataille ou la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart »). Une case d'une hauteur supérieure à la fois à la case de l'unité de tir et à la case de l'unité cible est toujours un terrain bloquant si cette élévation supérieure est définie par des pentes raides. Des élévations définies par des pentes douces ne bloquent jamais la ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]). Une unité d'artillerie ne peut pas tirer sur une unité amie, même si cette unité n'est pas bloquante pour la ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]).

>> **10.9.3 TERRAINS BORDANT LES CASES.** Certains terrains bordant les cases vont bloquer la ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) comme indiqué sur la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart »).

>> **A. Terrains bordant des cases adjacentes réciproques.** Par exception à la règle générale, une unité tirant à travers un terrain bordant deux cases adjacentes réciproques (14.4) peut tirer dans la case adjacente même si le bord de la case intermédiaire bloque normalement la ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]).

B. Les pentes. Les pentes sont définies dans les règles spécifiques de la bataille comme raides (« Steep Slope ») ou douces (« Gentle Slope »). Toutes les deux arrêtent les tirs rasants (« Grazing Fire ») (10.8.3). Les pentes douces n'ont pas d'autre effet sur le feu ou le mouvement (exception : 7.3.1). Une pente raide représente la crête militaire d'une pente convexe. Elle produit une « zone morte » où la ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) est bloquée. Cette « zone morte » s'étend sur 1 case à partir de la pente pour chaque case entre l'unité la plus haute et la case qui contient un bord de case de pente raide. Ainsi, quand une unité d'artillerie est à 1 case d'une case qui contient un bord de pente raide (« Steep Slope »), une « zone morte » de 1 case s'étend de l'autre côté de la pente dans laquelle l'unité qui fait le repérage ne peut pas tracer de ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) (voir l'exemple sur la page précédente). Le terrain bloquant et les unités de la « zone morte » sont ignorés lors du traçage d'une ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]). La cavalerie ne peut pas intercepter à travers une « zone morte ».

>> **10.9.4 LES AUTRES TERRAINS.** Certains types de terrain qui occupent une case entière sont indiqués sur la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart ») comme bloquant la ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]). Une ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) peut être tracée dans une telle case, mais pas à travers elle. **Exception :** si l'unité qui trace la ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) est sur le côté haut d'une pente raide, le terrain bloque la ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) seulement dans la case immédiatement « derrière » le dessin du relief (comme quand on trace la ligne de vue (« Line of Sight » [LOS])). Ignorer tous les terrains bloquants qui sont à une élévation inférieure à la fois de l'unité qui tire et des unités cibles.

10.9.5 PROCÉDURE. Les joueurs tracent une ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) en tirant une ligne du centre de la case de l'unité qui tire vers le centre de la case de l'unité cible. Si la ligne traverse une fraction quelconque d'une case de terrain figurant sur la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart ») comme bloquant, alors la ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) est bloquée et le tir ne peut pas avoir lieu. Une ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) qui passe le long d'un angle de case est bloquée uniquement si les deux cases

partageant cet angle contiennent un terrain ou des unités bloquants. Une ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) vers une unité double-case est valablement tracée jusqu'à l'une ou l'autre des deux cases que l'unité occupe (au choix du tireur).

Une LOS est réciproque si l'unité A peut voir l'unité B, l'unité B peut voir l'unité A. On tracera toujours la ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]) à partir de l'unité supérieure jusqu'à l'unité inférieure dans les cas où, des règles sur les lignes de vue (« Line of Sight » [LOS]) résulteraient des réponses différentes selon l'unité choisie comme origine du tracé.

10.10 Pertes de chefs

Les chefs peuvent être tués ou blessés par les tirs. Si un chef est dans une case sur laquelle on tire en obtenant un autre résultat que raté (« Miss »), lancer un dé. Sur un « 9 », le chef est retiré du jeu. Voir 5.3.3 pour remplacer un chef.

11. Le combat (« Close Combat »)

11.1 Du combat (« Close Combat ») en général

11.1.1 QUAND. Le combat (« Close Combat ») se déroule à la fin de chaque activation d'aile, après que le joueur actif ait terminé l'ensemble des autres actions des unités de cette aile, y compris les tirs, les mouvements, les ralliements (« Rally ») et les remises en ordre (« Reform Action »). Il peut également avoir lieu dans le cadre d'une interception réussie.

11.1.2 QUI. Le joueur actif et le joueur inactif peuvent mener des combats (« Close Combat ») pendant la phase de combat (« Close Combat ») en désignant précisément les cases contenant les unités ennemies et les chefs devant être attaqués. Le joueur actif peut attaquer en combat (« Close Combat ») uniquement avec les unités qui font partie de son aile active, mais les ordres sont superflus lorsqu'il s'agit de déterminer qui peut participer à un combat (« Close Combat »). Le joueur inactif peut attaquer n'importe quelle case adjacente contenant une unité ennemie de l'aile active si l'unité du joueur inactif n'a pas été désignée comme cible. L'unité attaquante doit être adjacente à l'unité qui se défend et le défenseur doit être dans une des cases frontales de l'attaquant. Une unité ne peut pas effectuer de combat (« Close Combat ») contre une case dans laquelle il est interdit de pénétrer. Le combat (« Close Combat ») est toujours volontaire, et toutes les unités ennemies adjacentes aux cases frontales de l'attaquant ne doivent pas être nécessairement attaquées. Toutefois, si une unité active désignée pour le combat (« Close Combat ») est la cible d'un combat (« Close Combat ») provoqué par le camp inactif, ou que la situation change en raison d'un mouvement de réaction (« Reaction Movement ») ou d'interception, l'unité active doit poursuivre son combat (« Close Combat ») si a), elle reste en place après que toutes les réactions et combats (« Close Combat ») ennemis aient été résolus et b), il reste encore une unité ennemie dans la case cible.

11.1.3 LES UNITÉS D'INFANTERIE DOUBLE-CASE. Ces unités peuvent n'attaquer qu'une seule case. L'unité en défense doit occuper ou avoir au moins une case (pour des unités double-case) dans la case centrale du front de l'unité attaquante. Lorsqu'elle est attaquée, une unité double-case se défend comme un tout, même si l'attaquant est adjacent à une seule de ses cases. La moitié non attaquée ne peut pas effectuer de réaction isolément.

NOTE : ceci représente la rigidité inhérente aux formations de mousquetaires et de piquiers. Les piquiers étaient rassemblés en une masse occupant le centre de la formation avec les mousquetaires répartis uniformément sur chaque flanc. Ainsi, une unité double-case peut seulement combattre des unités dans sa case centrale avant.

11.1.4 COMBAT MULTI-CASES. Une unité ne peut attaquer qu'une

seule case à la fois. Cependant, plus d'une unité peut attaquer la même case. On combine alors les forces de toutes les unités attaquant la même case. De même, si les deux cases d'une unité double-case sont attaquées, les forces de toutes les unités attaquantes sont combinées, et l'attaque est résolue comme un seul combat (« Close Combat »). Si des unités de types différents (cavalerie ou infanterie) et/ou sur des terrains différents attaquent une case, les modificateurs les plus avantageux pour le défenseur sont utilisés.

EXEMPLE DE COMBAT [page 21 de la Règle VO] : Le joueur parlementaire (unités A, B et C) est le joueur actif et désigne ses combats (« Close Combat ») en premier. L'unité A va attaquer l'unité X, et l'unité B va attaquer l'unité Y. Noter que B ne peut pas combattre Z car elle n'est pas dans sa case centrale avant. Le joueur inactif (royaliste) peut engager le combat (« Close Combat ») avec Z parce que l'unité n'est la cible d'aucun combat (« Close Combat ») et adjacente aux unités ennemies qui ont été désignées pour la combattre. La séquence est la suivante :

1. L'unité royaliste Z attaque l'unité B [combat de réaction (« Reaction Close Combat »)].
2. L'unité parlementaire A attaque l'unité X.
3. L'unité parlementaire B (si elle a survécu à l'étape 1) attaque l'unité Y.

11.1.5 ORDRES ET ACTIONS INAPPROPRIÉES. Les ordres ne restreignent pas l'admissibilité à combattre et les unités du joueur actif peuvent mener un combat (« Close Combat ») même si elles viennent d'effectuer une action dans l'activation en cours.

11.2 Procédure de combat (« Close Combat »)

A. Le joueur actif désigne toutes les cases qui seront attaquées en combat (« Close Combat »).

B. Le joueur inactif peut désigner toute unité inactive qui n'est pas déjà désignée comme défenseur, pour engager un combat de réaction (« Reaction Close Combat »).

C. Le joueur inactif résout d'abord tous ses combats de réaction (« Reaction Close Combat ») en commençant par le côté gauche ou par le côté droit de la ligne d'affrontement et procède à la suite. Une fois tous ses combats (« Close Combat ») résolus par le joueur inactif, suivre la même procédure pour les unités du joueur actif.

D. Pour chaque combat (« Close Combat »), les joueurs calculent les modificateurs, puis l'attaquant lance le dé sur la Table de combat (« Close Combat Table ») et y trouve les résultats.

E. Appliquer les résultats du combat (« Close Combat »), y compris les déroutes, les retraites, les avances après combat (« Close Combat ») et les poursuites de cavalerie.

F. Les deux protagonistes, attaquant comme défenseur, et dans chaque combat (« Close Combat »), subissent une dégradation de cohésion (« Formation hit »). Exception : si une unité est déjà marquée brisée (« Broken ») ou en hérisson (« Hedgehog »), il n'y a pas de dégât.

G. Le camp perdant peut effectuer un tir de riposte (« Reaction Fire »), un mouvement de réaction (« Reaction Movement ») ou (pour le joueur inactif seulement) une interception avec des unités autorisées, en réponse à une avance de l'ennemi après combat (« Close Combat »). Le camp vainqueur ne peut pas réagir en réponse à une retraite ou à une déroute.

NOTE : le joueur inactif peut attaquer une unité qui a été désignée par le joueur actif pour attaquer une unité différente. Étant donné que les unités du joueur inactif doivent résoudre le combat (« Close

Combat ») en premier, on peut utiliser cette méthode pour aider une unité moins apte à tenir le choc, en attaquant son agresseur.

11.3 Modificateurs du combat (« Close Combat »)

11.3.1 Les joueurs doivent se référer à la Table de combat (« Close Combat Table ») et à la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart ») pour les modificateurs applicables. S'il y a une question quant au modificateur à appliquer, utiliser toujours le plus avantageux pour le défenseur. Noter que les modificateurs de formation, de salve (« Salvo ») et d'élan (« Momentum ») ne peuvent être appliqués qu'une fois par combat (« Close Combat »), peu importe le nombre d'unités d'un camp auxquelles ces modificateurs s'appliquent. Dans le cadre de cette restriction, tous les modificateurs sont cumulatifs. Toutefois, si le total final de tous les modificateurs dépasse + 4, plafonner le total à + 4. De même, si le total final est inférieur à - 4 maintenir le total à - 4.

11.3.1a CAS PARTICULIERS DE TERRAINS

- Voir 14.4 pour les effets des terrains bordant des cases adjacentes réciproques.

- Ne pas appliquer de dégradations de cohésion (« Formation hits ») pour traverser un terrain bordant une case à moins que et jusqu'à ce que l'unité n'avance à travers lui par suite du résultat d'un combat (« Close Combat »).

- Une unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») ne peut pas engager de combat (« Close Combat ») sur un pont ou à travers une case de pont.

11.3.2 EFFETS DU COMMANDEMENT EN PERSONNE. Si un chef est empilé avec une unité participant à un combat (« Close Combat ») soit en attaque soit en défense, le joueur concerné bénéficie d'un modificateur de dé de « 1 » en sa faveur. Un seul chef de chaque côté peut influencer sur chaque score de combat (« Close Combat »).

11.3.3 DIFFERENTIEL DE MORAL. Prendre la valeur la plus élevée du moral des unités attaquantes et soustraire de ce nombre la valeur morale du défenseur. Le résultat (+/-) est le modificateur de jet de dé pour le moral.

11.3.4 RAPPORTS DE FORCE. Comparer le total des points de force actuels de toutes les unités attaquantes aux points de force actuels du défenseur et exprimer la différence comme un rapport (les pertes sont déduites de la force d'une unité lors du calcul du rapport de force). Les fractions sont arrondies en faveur du défenseur. Le score du dé est modifié pour les rapports suivants :

4:1 ou plus	+ 2
2:1 ou plus	+ 1
1:2 ou moins	- 1
1:4 ou moins	- 2

Utiliser le nombre le plus élevé qui s'applique (c'est-à-dire que ceux-ci ne sont pas cumulatifs).

11.3.5 CAVALERIE CONTRE INFANTRIE LOURDE (« HEAVY INFANTRY »). Si la cavalerie attaque l'infanterie lourde, n'utiliser que la moitié de la force de l'infanterie pour le calcul du rapport de force.

EXEMPLE : si une unité de cavalerie forte de 3 points attaque de l'infanterie lourde forte de 18 points, le rapport de force sera de 3 à 9 (rapport final de 1:3).

11.3.6 ÉLAN (« MOMENTUM ») DE L'ATTAQUANT. Si une unité de cavalerie ou une unité d'infanterie lourde attaque : (a) la déplacer de deux cases à travers un terrain clair pour venir au combat (« Close Combat »), et (b) ne pas changer d'orientation, tirer, bouger d'une

case de côté ou perdre une interception dans ces deux cases ; puis l'attaquant peut ajouter l'un des modificateurs suivants à son jet de dé de combat (« Close Combat ») :

+ 2	si l'unité en mouvement est une unité de cavalerie
+ 1	si l'unité en mouvement est de l'infanterie lourde

Marquer toute unité admissible à ce bonus avec un marqueur d'élan (« Momentum ») à la fin de son mouvement, et retirer ce marqueur à la fin du combat.

Peu importe le nombre d'unités qui peuvent bénéficier d'un modificateur d'élan (« Momentum »), ce modificateur ne peut être utilisé qu'une fois par combat. Ainsi, si deux unités de cavalerie attaquent ensemble et que chacune peut bénéficier d'un modificateur d'élan (« Momentum »), ledit modificateur sera + 2, et non + 4. Si une seule d'entre elles pouvait bénéficier d'un modificateur d'élan (« Momentum »), le modificateur serait encore + 2.

11.3.6a CAS PARTICULIERS D'ÉLAN (« MOMENTUM »)

- >> Traverser une pente ou engager un combat à travers un terrain bordant des cases adjacentes réciproques (14.4) n'empêche pas l'attaquant de bénéficier de l'élan (« Momentum »).

- Toute case pénétrée pendant une avance après combat d'interception ne compte pas pour l'élan (« Momentum »).

- Dans le cas d'une interception réussie (9.3), l'unité d'interception a droit au modificateur d'élan (« Momentum »), mais l'unité interceptée n'y a pas droit.

- >> Une unité qui est interceptée avec succès (9.3.3) perd tout l'élan (« Momentum ») qu'elle peut avoir acquis jusqu'au point d'interception, mais ne l'empêche pas d'acquérir à nouveau de l'élan (« Momentum ») si elle continue son activation après résolution de l'interception.

- Toute unité attaquée en combat de réaction (« Reaction Close Combat ») peut toujours utiliser l'élan (« Momentum ») si elle demeure autorisée à effectuer l'attaque initiale après que le combat soit résolu.

- Une unité de cavalerie empilée avec de l'infanterie légère peut acquérir de l'élan (« Momentum »).

- Une unité en ordre ouvert (« Open Order ») peut acquérir de l'élan (« Momentum »).

- Une unité de cavalerie perd son élan si elle intercepte à travers ou dans sa case une unité d'artillerie qui n'est pas marquée « canons hors-service » (« Disabled Guns ») ou « canon capturé » (« Captured Gun ») (9.3.7 et 11.5.1).

- >> Une unité active qui réagit dans la phase de combat de réaction (« Reaction Close Combat ») contre une unité inactive qui avance perd tout l'élan (« Momentum ») qu'elle a pu acquérir.

11.3.7 ATTAQUES DE FLANC ET D'ARRIERE. Modifier le jet de dé par + 1 pour chaque case de flanc ou d'arrière d'où le défenseur est attaqué. Ainsi, une unité double-case attaquant une unité à la fois par un flanc et par une case arrière obtiendrait un modificateur de + 2. Noter que les défenseurs en hérisson (« Hedgehog ») ou les unités qui ont le moral brisé (« Morale Broken ») sont réputées ne pas avoir de cases de flanc ou d'arrière.

11.3.8 MATRICE DE COMBAT (« CLOSE COMBAT MATRIX »). Certains types d'unités sont plus efficaces contre certains types de cibles. Consulter la matrice de combat (« Close Combat Matrix ») pour déterminer si des modificateurs s'appliquent. Noter que l'artillerie est ignorée dans les combats (« Close Combat ») (11.5).

Utiliser le modificateur qui favorise le plus le défenseur (exemple : une unité d'infanterie lourde se défendant en hérisson (« Hedgehog ») utilise la colonne hérisson, et non la colonne « Hv Inf »).

11.3.9 TIR AUX PISTOLETS DE CAVALERIE. Les unités de cavalerie impliquées dans un combat ont la possibilité de tirer au préalable un coup de pistolet indépendamment de leur orientation par rapport à l'unité ennemie. L'attaquant annonce son intention de tirer le premier, suivi du défenseur. Pour chaque unité attaquante qui tire un coup de pistolet appliquer un modificateur de + 1 au jet de dé préalable. Si le défenseur tire un coup de pistolet, appliquer un modificateur de - 1. Il n'est pas besoin de résoudre les tirs aux pistolets : il suffit de marquer les unités de cavalerie comme ayant tiré un coup de pistolet, puis d'appliquer le modificateur. L'utilisation du modificateur des tirs aux pistolets préalablement au combat n'affecte pas l'élan (« Momentum »).

11.4 Résultats du combat (« Close Combat »)

>> **11.4.1** Les résultats de la Table de combat (« Close Combat Table ») sont appliqués immédiatement et affectent toutes les unités indiquées. Noter qu'une unité ne dépense pas de points de mouvement quand elle recule, et que le mouvement de retraite n'est pas susceptible de déclencher de réaction.

>> **Attaquant/défenseur au moral brisé (« Morale Broken »).** Peu importe l'état de son moral actuel, marquer l'unité avec un marqueur de moral brisé (« Broken ») et la reculer de deux cases vers le bord de carte ami le plus proche. Retraiter en l'occurrence signifie que l'unité s'enfuit.

Attaquant/défenseur au moral « ébranlé » (« Shaken »). L'unité devient ébranlée (« Shaken ») et recule d'une ou deux cases selon le cas. Ce mouvement est une retraite en ordre. L'unité se donne simplement de l'air en s'éloignant de l'attaquant du nombre requis de cases, tout en conservant sa formation et en continuant à lui faire face.

Éliminée. L'unité est retirée de la carte. La cavalerie peut poursuivre les unités éliminées (voir 11.7).

NOTE : dans la poursuite d'unités éliminées, l'unité de cavalerie pourchasse les fuyitifs jusqu'à les balayer hors du terrain.

11.4.2 PRIORITES DE RETRAITE. Lors de la retraite d'une unité, on doit suivre les priorités suivantes dans l'ordre en commençant par la première :

1) On doit l'éloigner de l'unité ennemie qu'elle a combattu. Ceci est une exigence absolue, et signifie que l'on ne peut pas déplacer l'unité en retraite dans une case adjacente à ladite unité ennemie.

>> 2) On doit ensuite essayer de la déplacer vers le bord de carte ami selon la bataille. Tant qu'on la déplace en respectant la priorité 1) ci-dessus, on peut la déplacer adjacente à d'autres unités ennemies. Éliminer toute unité qui retraite hors carte.

3) On doit ensuite suivre le chemin qui coûte le moins de points de mouvement pour atteindre le bord de carte.

>> **11.4.3 EMPILEMENT ET RETRAITE.** Les unités ne peuvent reculer dans ou à travers des unités amies lors d'une retraite. Exception : une unité peut retraiter à travers une unité d'artillerie, mais l'unité d'artillerie est immédiatement marquée « canons hors-service » (« Disabled Guns »). Une pile infanterie légère/cavalerie peut reculer ainsi. Une unité d'infanterie légère qui retraite peut terminer sa retraite empilée avec une unité de cavalerie et vice-versa. Dans ce cas, cependant, si l'unité ne recule pas de toute la distance requise, appliquer 11.4.5.

11.4.4 UNITÉS DOUBLE-CASE EN RETRAITE. Les deux moitiés

d'une unité double-case doivent battre en retraite, même si une moitié seulement a été attaquée. En d'autres termes, une unité double-case ne peut pas retraiter en pivotant.

11.4.5 UNITÉS INCAPABLES DE RETRAITER. Si une unité a son moral brisé (« Morale Broken ») et ne peut pas reculer de la distance totale requise en raison de restrictions d'empilement ou d'unités ennemies, il faut utiliser la Table des retraites impossibles (« Unable to Retreat Table »). Lancer le dé, appliquer les modificateurs requis et trouver le résultat. Un résultat de maintien ferme (« Stands ») donne à l'unité un moral « ébranlé » (« Shaken ») [et la formation brisée (« Formation Broken »)], en substance un ralliement (« Rally ») libre. Si une unité de moral brisé (« Morale Broken ») est tenue de battre en retraite de deux cases, mais ne peut reculer que d'une, on la recule d'une case, puis on lance le dé sur la Table des retraites impossibles (« Unable to Retreat Table »). Si l'unité a le moral « ébranlé » (« Shaken ») au début de la retraite [mais pas par suite du résultat obtenu sur la Table des retraites impossibles (« Unable to Retreat Table »)] et ne peut pas reculer, elle subit alors un point de dégâts pour chaque case qu'elle a été incapable de franchir.

11.4.6 AVANCE APRES COMBAT. Les résultats incluent les avances de l'attaquant ou du défenseur après combat (« Close Combat »). Si la case du défenseur est vide, l'unité attaquante doit avancer tandis que l'unité en défense peut avancer ou choisir de rester dans sa case d'origine. S'il y a deux ou plusieurs unités attaquantes, une seule unité avance par case occupée par le défenseur. L'attaquant doit sélectionner l'unité au moral le plus élevé pour cette avance. Si plus d'une est qualifiée, le propriétaire est libre de choisir. Si une unité double-case retraite, le joueur victorieux peut avancer dans l'une des cases vacantes ou les deux. Une unité qui avance ne dépense pas de points de mouvement, de sorte qu'elle peut avancer même si elle n'a pas capacité pour le faire.

>> **11.4.7 AVANCE ET ORIENTATION.** Une unité peut avancer ou poursuivre dans n'importe quelle direction, quelle que soit son orientation à ce moment. Une unité n'occupant qu'une case et qui avance ou poursuit peut changer d'orientation, mais seulement d'un côté de case à la fois. Cela doit se produire avant toute réaction causée par l'avance.

11.4.8 UNITÉS DOUBLE-CASE ET AVANCE. Si une unité double-case avance après combat, ses deux moitiés doivent avancer si possible. Si elle attaque une unité n'occupant qu'une case et que s'ouvre un passage d'une case de large après la retraite, alors l'unité double-case doit pivoter de telle sorte qu'une de ses moitiés seulement entre dans la case évacuée. Une unité double-case ne peut pas changer son orientation après avoir avancé.

11.4.9 RÉACTION. L'avance et la poursuite après combat (« Close Combat ») sont susceptibles de déclencher des réactions (9.), les unités impliquées dans le combat (« Close Combat ») ayant causé le résultat étant exclues d'y participer.

11.4.10 DÉGRADATIONS DE COHÉSION (« FORMATION HITS »). Si le mouvement dans une case causait un dégradation de cohésion (« Formation hit »), l'avance, la poursuite, ou la retraite en causeraient aussi. Cela s'ajouterait à la dégradation de cohésion (« Formation hit ») normalement encourue en engageant le combat (« Close Combat ») (11.2.F).

11.5 L'artillerie au combat (« Close Combat »)

>> **11.5.1** Une unité d'artillerie ennemie seule dans une case est automatiquement capturée quand une unité amie entre dans sa case pendant le mouvement, effectue un combat (« Close Combat ») contre elle, OU avance ou poursuit après combat (« Close Combat ») dans sa case. L'unité amie entre automatiquement dans la case sans subir de dégradation de cohésion (« Formation hit ») (sauf si le

terrain le demande). Une unité de cavalerie qui traverse une unité d'artillerie ennemie perd son élan (« Momentum »), mais pas une unité d'infanterie.

11.5.2 L'artillerie empilée avec une autre unité dans un combat (« Close Combat ») est ignorée. Si cette autre unité perd le combat (« Close Combat »), alors l'unité d'artillerie est capturée et marquée « canon capturé » (« Captured Gun »). Si une unité d'artillerie est empilée avec la moitié d'une unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry »), et que l'autre moitié de l'unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») est éliminée ou doit retraiter après le combat (« Close Combat »), on laisse l'unité d'artillerie en place, mais on la marque « canons hors-service » (« Disabled Guns ») (la traiter comme dans le cas d'une retraite à travers l'artillerie selon 11.4.3).

11.6 L'infanterie légère (« Light Infantry ») au combat

L'infanterie légère (« Light Infantry ») peut initier et participer au combat SEULEMENT contre des unités d'artillerie isolées et d'autres unités d'infanterie légère (« Light Infantry »). Si une unité d'infanterie légère (« Light Infantry ») d'un point de force est seule dans une case et y est attaquée en combat par autre chose qu'une autre unité d'infanterie légère (« Light Infantry ») d'un point de force, elle est automatiquement éliminée. L'attaquant avance dans la case et n'essuie pas de dégradation de cohésion (« Formation hit ») (sauf si demandée par le terrain).

11.7 Poursuite de cavalerie

11.7.1 Quelques résultats sur la Table de combat (« Close Combat Table ») exigent des unités de cavalerie victorieuses un test pour la poursuite. Une unité doit poursuivre même si son potentiel de mouvement actuel est « 0 ». Exceptions :

- Si l'unité brisée (« Broken ») ou éliminée est une unité d'infanterie légère (« Light Infantry »), ne pas vérifier pour la poursuite. Au lieu de cela, soit l'infanterie légère (« Light Infantry ») retraite [si elle a le moral brisé (« Morale Broken »)] soit elle est éliminée, et la cavalerie avance normalement après combat.

- Si une unité au moral brisé (« Morale Broken ») rallie à cause de la Table de retraite impossible (« Unable to Retreat Table ») ignorer l'exigence de poursuite.

11.7.2 PROCÉDURE. Avant de procéder à l'avance après combat lancer le dé sur la Table de poursuite de cavalerie (« Cavalry Pursuit Table ») pour chaque unité de cavalerie ayant participé à l'attaque. Il ya trois résultats possibles.

A) Rappel (« Break Off »). L'unité de cavalerie ne poursuit pas. Au lieu de cela, elle effectue une avance ordinaire après combat (voir 11.4.6).

>> **B) Poursuivre et éliminer.** Avancer l'unité de cavalerie le long de la route de retraite jusque dans la case occupée par l'unité en retraite, puis éliminer celle-ci et capturer toute l'artillerie que la cavalerie poursuivante aura pu traverser le long de cette route. Si l'unité en retraite a été éliminée par le résultat du combat, laisser l'unité de cavalerie poursuivante dans la case où elle s'est avancée. Noter que ce mouvement de poursuite peut déclencher une réaction (mais pas de l'unité en retraite), mais seulement à la fin de la poursuite. Éliminer l'unité même si elle retraite hors carte, ou que l'unité de cavalerie est empêchée d'avancer de la totalité de la route de retraite. Peu importe son état précédent, marquer l'unité de cavalerie poursuivante comme brisée (« Broken »).

C) Poursuite hors carte. Retirer l'unité de cavalerie poursuivante de la carte et éliminer l'unité en retraite (si ce n'est déjà fait par le résultat du combat). Une unité de cavalerie ou un chef qui poursuit hors carte n'est pas éliminé [ni compté dans les points de victoire

(PV) (« Victory Points » « VP »)], mais ils ne peuvent pas revenir en jeu (cependant, un leader qui accompagne une poursuite le peut [voir 5.3]). Une poursuite hors carte ne déclenche pas de mouvement de réaction (« Reaction Movement ») ou de tir de riposte (« Reaction Fire »).

NOTE : si la poursuite est demandée par la Table de poursuite de cavalerie (« Cavalry Pursuit Table »), la cavalerie DOIT poursuivre, y compris les chefs empilés avec elle.

Veiller à ce que votre ailier ne quitte pas la carte à un mauvais moment !

11.7.3 La cavalerie empilée avec une unité d'infanterie légère (« Light Infantry ») laissera l'infanterie derrière, mais les chefs feront toute la poursuite avec cette cavalerie.

>> **11.7.4** Si le score de la Table de poursuite de cavalerie (« Cavalry Pursuit Table ») exige que l'unité de cavalerie avance dans la case de l'unité brisée (« Broken »), bien que cette unité ait été éliminée au cours du même combat (« Close Combat ») par un précédent score de la Table de poursuite de cavalerie (« Cavalry Pursuit Table »), traiter tout résultat « Poursuivre et éliminer » (« Cavalry Pursue and Eliminate ») (pas un résultat de poursuite hors carte [« Pursue off map »]) comme un rappel (« Break Off »).

Exemple : trois unités de cavalerie doivent tester pour la poursuite de cavalerie dans THIS ACCURSED CIVIL WAR. Le premier score est de « 3 », ce qui provoque l'élimination de l'unité brisée (« Broken »). Marquer l'unité poursuivante comme brisée (« Broken »). Le deuxième score est un autre « 3 », mais puisque l'unité est déjà éliminée, il est traité comme un rappel (« Break Off ») et la formation de l'unité poursuivante n'est pas affectée. Le troisième score est un « 6 », ce qui provoque le retrait de la troisième unité de cavalerie (elle a poursuivi les unités en déroute hors de la carte).

>> **11.7.5** Si une unité de cavalerie doit poursuivre, et qu'il y a plus d'une unité vaincue, la cavalerie poursuit d'abord une unité qui est dans une de ses cases frontales, et s'il n'y en a pas, alors une unité dans une de ses cases de flanc (au choix du poursuivant, si toutes les unités attaquantes sont dans le même type de cases). L'unité ne peut poursuivre qu'une seule des unités vaincues, et seule cette unité est affectée par la poursuite.

11.8 Pertes des chefs au combat

Les chefs empilés avec une unité qui participe au combat peuvent en devenir les victimes. À la fin de chaque combat impliquant un chef, lancer le dé pour chaque chef. Sur un « 9 », le chef est éliminé (5.3.3). Si un chef est empilé avec une unité qui est éliminée le chef est automatiquement éliminé.

12. Le moral

12.1 Du moral en général

Toutes les unités ont un moral de base variant de « 4 » (le pire) et « 8 » (le meilleur) imprimé sur le pion. En outre, les unités peuvent se trouver dans quatre états de moral : ordinaire, ébranlée (« Shaken »), brisée (« Broken ») et éliminée.

12.2 Test du moral (« Morale Check »)

Pour tester le moral d'une unité, lancer le dé et ajouter la valeur de commandement (« Leadership Rating ») d'un seul chef avec lequel l'unité est empilée (On ne peut pas utiliser à la fois un général en chef et un ailier si les deux sont empilés dans la case). Si le résultat net est égal ou inférieur au moral actuel de l'unité, elle réussit son test. Si le résultat net est supérieur au moral actuel de l'unité, abaisser ce moral d'un niveau, c'est à dire passer d'ordinaire à ébranlée (« Shaken »), de ébranlée (« Shaken ») à brisée (« Broken »), et enfin de brisée (« Broken ») à éliminée.

EXEMPLE : une unité avec un moral actuel de « 7 » passerait son test sur un score de « 0 » à « 7 ». Elle échouerait avec un « 8 » ou un « 9 ».

12.3 Quand tester le moral

Une unité doit tester son moral (« Morale Check ») quand :

- Elle essuie des pertes causées par les tirs (10.6.2).
- Elle s'est fait tirer dessus par un feu de salve (« Salvo Fire ») (10.6.3).
- Elle subit un résultat quelconque lui infligeant des pertes après que son seuil critique soit atteint (12.5).
- C'est une unité d'artillerie et qu'elle reçoit une dégradation de cohésion (« Formation hit ») résultant de tirs d'artillerie (10.8.7).
- C'est une unité d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») essayant de former le hérisson (« Hedgehog ») pendant un mouvement de réaction (« Reaction Movement ») (9.2.3).
- Elle essaie de rallier (« Rally »), à moins de l'être par le général en chef dans la même case (13.25 et 13.3.3).

12.4 Résultats après échec au test de moral

12.4.1 Les unités qui échouent à un test de moral perdent un niveau de moral. Une unité ordinaire devient donc ébranlée (« Shaken »), une unité ébranlée (« Shaken ») devient brisée (« Broken »), et une unité brisée (« Broken ») est éliminée. Des marqueurs sont fournis pour indiquer l'état moral actuel d'une unité. Une tentative de ralliement (« Rally ») réussie relève le moral de l'unité d'un niveau.

12.4.2 MORAL « ÉBRANLÉ » (« SHAKEN »). Une unité qui devient ébranlée (« Shaken ») voit sa valeur morale réduite d'un niveau.

EXEMPLE : une unité avec un moral normal de « 7 » se retrouverait avec un moral de « 6 » après avoir été marquée ébranlée (« Shaken »).

12.4.3 MORAL BRISÉ (« MORALE BROKEN »). Les unités au moral brisé (« Morale Broken ») n'ont pas de formation et un moral de « 1 ». Comme elles n'ont aucune formation, ces unités n'ont pas non plus d'orientation déterminée et les unités ennemies ne peuvent les attaquer de flanc ou sur l'arrière en bénéficiant de ces avantages. Quand une unité a son moral brisé (« Morale Broken »), elle doit immédiatement retraiter de deux cases par rapport à l'unité ennemie qui a causé sa chute de moral en respectant les priorités définies en 11.4.2. Si elle ne peut pas battre en retraite pour raison d'empilage ou de terrain, alors elle utilisera la Table de retraite impossible (« Unable to Retreat Table ») (voir 11.4.5). Les unités au moral brisé (« Morale Broken ») doivent se déplacer dans la phase de mouvement de déroute (« Rout Movement Phase ») (voir 13.4), sauf les unités d'artillerie au moral brisé (« Morale Broken »). Les unités au moral brisé (« Morale Broken ») ne peuvent effectuer aucune action, sauf rallier (« Rally ») et ne peuvent pas réagir ou engager de combat (en cas d'attaque en combat, elles se défendent normalement). Lorsqu'elle est ralliée, l'unité est en formation brisée (« Formation Broken »), et le joueur peut en choisir l'orientation.

12.4.4 L'ARTILLERIE AU MORAL BRISÉ (« BROKEN »). Une unité d'artillerie qui a le moral brisé (« Morale Broken ») ne peut accomplir aucun type de tir, normal ou de réaction. L'artillerie ne retraite ou ni ne déroute jamais. Moral brisé (« Morale Broken »), elle reste sur place jusqu'à ce qu'elle soit ralliée ou éliminée.

12.4.5 EFFETS DE L'EMPILAGE SUR LES CONTRÔLES DE MORAL. Si une pile contient à la fois de l'infanterie légère et de la cavalerie, utiliser la valeur morale de la cavalerie pour tous les tests du moral

(« Morale Check ») (voir 8.2.1). Si une pile contient de l'artillerie et une autre unité et que l'une d'elles échoue à un test de moral, l'autre unité n'est pas affectée.

12.4.6 RÉSULTATS DE MORAL MULTIPLES. Si une unité subit un résultat moral ébranlé (« Morale Shaken »), et est déjà moral ébranlé (« Morale Shaken »), le traiter comme un résultat moral brisé (« Morale Broken »). Si une unité a son moral brisé (« Morale Broken ») et reçoit un résultat aggravant, elle est éliminée.

12.5 Seuil de pertes

12.5.1 Vérifier la Table des seuils de pertes (« Casualty Threshold Table ») chaque fois qu'une unité subit une perte. À l'intersection de son moral nominal (« Original morale ») et de sa force nominale (« Original Strength ») on trouvera combien de pertes elle peut supporter avant d'atteindre son seuil de pertes.

12.5.2 EFFETS. Quand une unité atteint son seuil de pertes elle

- a) Perd immédiatement un niveau de moral (12.4.1).
- b) Ne peut plus se rallier au mieux que moral ébranlé (« Morale Shaken »).
- c) Doit faire un test du moral (« Morale Check ») lorsqu'elle subit des dommages dus à un tir ultérieur (10.6.4), en plus de tous les autres tests du moral (« Morale Check ») requis.

Si une unité atteint son seuil de pertes dans le même tir qui exige un test du moral (« Morale Check »), faire le test contre le moral le plus faible.

13. Ralliement (« Rally ») et remise en ordre (« Reform Action »)

13.1 Concept de base

À mesure qu'une bataille progresse, la formation et le moral d'une unité se dégradent. Les actions de ralliement (« Rally ») et de remise en ordre (« Reform Action ») peuvent réduire les dégradations de cohésion (« Formation hit ») et restaurer le moral des unités.

13.2 Procédure :

13.2.1 QUAND. Ralliement (« Rally ») et remise en ordre (« Reform Action ») sont des actions qui peuvent être réalisées seulement :

- a) Lorsque l'aile de l'unité est active et que les ordres de cette aile le permettent (5,6), OU
- b) Par le général en chef (13.3), quels que soient les ordres de l'unité.

13.2.2 LES UNITÉS ENNEMIES. Une unité qui se remet en ordre (« Reform Action ») ou se rallie (« Rally ») avec succès alors qu'elle est adjacente à une unité ennemie déclenche automatiquement un tir de riposte (« Reaction Fire »).

13.2.3 L'ACTION DE REMISE EN ORDRE (« REFORM ACTION »). Toute unité d'une aile activée ayant ordre de rallier (« Rally ») ou de recevoir la charge (« Receive Charge ») peut se remettre en ordre (« Reform Action »). Toute unité d'une aile activée avec ordre de se préparer (« Make Ready ») qui est empilée avec ou adjacente à son ailier peut se remettre en ordre (« Reform Action »). Aucune unité ne peut se remettre en ordre (« Reform Action ») si elle a ordre de charger (« Charge ») (exception : 13.3). Quand une unité se remet en ordre (« Reform Action »), elle peut choisir l'une des options suivantes :

- Elle peut supprimer une dégradation de cohésion (« Formation hit »).
- Si c'est une unité de cavalerie, elle peut recharger ses pistolets d'un niveau (10.7.4).

- Si en formation de hérisson, elle peut retourner à la formation brisée (« Formation Broken ») (6.3.2c).

- Elle peut passer de la formation ordinaire à l'ordre ouvert (« Open Order ») ou vice-versa (6.3.3).

- Si en colonne, une unité d'infanterie peut passer en formation brisée (« Formation Broken ») ou si c'est une unité de cavalerie passer en formation ébranlée (« Formation Shaken ») (6.3.4). Une unité ne peut se former en colonne à l'aide d'une action de remise en ordre (« Reform Action »).

13.2.4 L'ACTION DE RALLIEMENT (« RALLY »). Une action de ralliement (« Rally ») réussie restaure une unité au moral ébranlé (« Morale Shaken ») en moral normal, ou permet à une unité au moral brisé (« Morale Broken ») de passer en moral ébranlé (« Morale Shaken »). Toute unité d'une aile activée ayant ordre de rallier (« Rally ») peut tenter un ralliement (« Rally »). Toute unité d'une aile activée sous ordre de recevoir la charge (« Receive Charge ») qui est empilée avec ou adjacente à son ailier peut tenter un ralliement (« Rally ») (voir aussi 13.3). Noter que les unités qui ont atteint leur seuil de dommages ne peuvent pas relever leur moral au-delà de moral ébranlé (« Morale Shaken ») (12.5.2).

13.2.5 PROCÉDURE D'ACTION DE RALLIEMENT (« RALLY »). Le ralliement (« Rally ») est automatique (gain d'un niveau de moral) si l'unité est empilée avec son ailier. Sinon, l'unité doit faire un test du moral (« Morale Check »). Modifier le score du test du moral (« Morale Check ») par la valeur de commandement (« Leadership Rating ») de l'ailier s'il est adjacent à l'unité. Si le score modifié est inférieur ou égal à son moral actuel, l'unité passe, et gagne un niveau de moral. Si elle échoue, elle perd un autre niveau de moral. Ainsi, une unité de moral brisé (« Morale Broken ») qui échoue à un test du moral (« Morale Check ») pour rallier (« Rally ») est éliminée. Une unité de moral brisé (« Morale Broken ») qui rallie (« Rally ») peut être orientée dans n'importe quelle direction au choix de son joueur. Une unité de cavalerie ralliée maintient le même niveau de pistolets qu'elle avait avant son ralliement (« Rally »).

EXEMPLE DE SEUIL DE PERTES [page 25 de la Règle VO] : Toutes les unités ci-dessus ont tout juste atteint leur seuil de pertes. Chaque unité doit maintenant réduire son niveau de moral en devenant moral ébranlé (« Morale Shaken »). Noter que les unités qui commencent avec 4 points de force ou moins et ont un moral d'origine de 8 n'ont pas de seuil de pertes. Goldstein n'est pas sensible au seuil de pertes.

13.3 Influence du général en chef sur la remise en ordre (« Reform Action ») et le ralliement (« Rally »)

13.3.1 Le général en chef peut rallier (« Rally ») ou remettre en ordre (« Reform ») une unité, quel que soit l'ordre de cette unité. Il peut également le faire pour une unité qui n'est pas dans l'aile active, même à partir d'une aile qui a fini son activation.

13.3.2 REMISE EN ORDRE (« REFORM ACTION »). Un général en chef peut remettre en ordre (« Reform ») une unité avec laquelle il est empilé ou à laquelle il est adjacent chaque fois qu'il est activé.

13.3.3 RALLIEMENT (« RALLY »). Un général en chef peut rallier (« Rally ») automatiquement une unité avec laquelle il est empilé (niveau de moral gain d'un unique) ou tenter de rallier une unité à laquelle il est adjacent. Utiliser la même procédure que décrite en 13.2.5, en utilisant la valeur de commandement du général en chef comme un modificateur de score.

13.4 Mouvement de dérouté

13.4.1 Les unités qui ont le moral brisé (« Morale Broken ») doivent se déplacer dans la phase de mouvement de dérouté (« Rout Movement Phase »). Toutes les unités en dérouté doivent tenter de se

déplacer de la totalité de leur capacité de mouvement hors dérouté vers un bord de carte ami (selon chaque scénario). Elles sont sans formation et ne subissent aucune dégradation de cohésion (« Formation hit ») en raison de ce mouvement. Les unités en dérouté doivent suivre la trajectoire présentant la moindre résistance, de sorte qu'elles peuvent être amenées à éviter d'autres unités, même si cela implique qu'elles se doivent se déplacer temporairement dans une direction autre que vers un bord de carte ami.

13.4.2 Les unités qui ne peuvent pas dérouter de leur capacité de mouvement complète doivent s'arrêter et perdre un point de force pour chaque point de mouvement qu'elles ne peuvent pas dépenser, que ce soit en raison de la présence d'autres unités ou d'un manque de points de mouvement requis pour entrer dans une case. Si cela entraîne l'atteinte de leur seuil de dommages, appliquer immédiatement les effets de 12.5.2 [éliminant ainsi toutes les unités moral brisé (« Morale Broken »)].

13.4.3 Les unités qui déroutent hors de la carte sont éliminées.

14. Unités spéciales et terrain

14.1 Les chariots

>> Les chariots sont traités comme terrains plutôt que comme unités, et n'importe quelle unité peut donc s'empiler avec des chariots. Si une unité ennemie entre dans la case d'une unité de chariots pendant le mouvement ou l'avance après combat, l'unité de chariots est capturée ; retourner le marqueur sur son verso. La propriété des wagons peut ainsi changer de mains (pour la détermination de la victoire) plusieurs fois avant que la bataille ne soit terminée. Les unités avec lesquelles les chariots sont empilés reçoivent les modificateurs de tir et de combat [voir la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart »)]. Sauf indication contraire d'un scénario, les unités de chariots ne peuvent pas bouger. Un chariot qui est autorisé à se déplacer le fait comme s'il s'agissait d'une unité d'artillerie attelée (7.3.3).

14.2 Les unités d'infanterie lourde sans piques

Certains scénarios peuvent indiquer que certaines unités d'infanterie lourde n'ont pas de piques. Une unité d'infanterie lourde sans piques est traitée de la même façon que tout autre unité d'infanterie lourde avec les exceptions suivantes :

- a) Elles ne peuvent pas se former en hérisson.
- b) Elles ont des modificateurs différents sur la matrice de combat (« Close Combat Matrix »).

14.3 La cavalerie démontée

Certains scénarios peuvent indiquer que certaines unités de cavalerie sont démontées. Une unité de cavalerie démontée est traitée comme une toute autre unité de cavalerie pour les tirs et les points de victoire et comme une unité d'infanterie lourde sans piques à tous autres égards. Cela signifie, entre autres choses :

Comme cavalerie :

- Elles utilisent les tables de tir de la cavalerie, et ne peuvent donc pas effectuer de tir en avançant (« Advancing Fire »), de tir continu (« Skirmishing Fire »), de tir en retraitant (« Retreating Fire »), ou de feu de salve (« Salvo Fire »).

- Elles peuvent se déplacer et tirer dans la même activation.

- Elles peuvent utiliser leurs pistolets au combat et doivent compter leurs munitions.

- Elles valent le même nombre de points de victoire que n'importe quelle autre unité de cavalerie.

Comme infanterie lourde (« Heavy Infantry ») :

- Elles ont une capacité de mouvement de « 4 » et utilisent la colonne « HI » sur la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart »).
- Elles sont traitées comme unités d'infanterie lourde sans piques dans les combats.
- Elles ne peuvent pas se former en hérisson.
- Elles ne sont pas considérées comme de la cavalerie pour l'interception, la réaction et la poursuite.

14.4 Terrains bordant des cases adjacentes réciproques

Certains terrains à cheval sur les bords de cases adjacentes procurent des avantages aux unités situées des deux côtés de ces bords de cases.

- Si deux unités ennemies sont de chaque côté d'un bord de case, la première unité à se déplacer adjacente à ce bord de case reçoit un avantage de tir défensif entre ces deux unités seulement. Les deux unités peuvent se voir (et réagir) normalement de part et d'autre du bord de case.

Cette règle s'applique à tout terrain bordant des cases adjacentes et identifié comme réciproque dans les règles spéciales d'une bataille, ainsi qu'à :

- Tout bord de case de haie
- Tout bord de case de cours d'eau
- Tout bord de case de pont
- Tout talus ou bord de case de route surélevée
- Tout bord de case d'abattis
- Tout bord de case de retranchement, de ligne fortifiée, ou de redoute

15. Détermination de la victoire

Les joueurs gagnent des points de victoire (PV) en éliminant des unités ennemies et des chefs, en infligeant des pertes à l'ennemi, et en neutralisant ou capturant son artillerie. À la fin de la partie, déterminer la victoire comme suit :

- TACW : soustraire le total des PV royalistes du total des PV parlementaires.
- SFO, GAG, et NGBG : soustraire le total des PV non suédois du total des PV suédois.
- ULB : soustraire le total des PV non français du total des PV français.

Les joueurs reçoivent des points de victoire quand se produisent les événements suivants :

Unité de cavalerie éliminée	10 PV
Pour chaque point de perte sur les unités de cavalerie encore sur la carte en fin de partie	2 PV
Unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») éliminée	10 PV
Unité d'une seule case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») éliminée	5 PV
Pour chaque point de perte sur les unités d'infanterie lourde encore sur la carte en fin de partie	1 PV
Unité d'infanterie légère éliminée	0 PV
Unité d'artillerie double de 12 lb capturée	30 PV
Unité d'artillerie double de 4-8 lb capturée	20 PV
Unité d'artillerie double de 3 lb capturée	10 PV
Unité d'artillerie de 12 lb capturée	15 PV
Unité d'artillerie de 4-8 lb capturée	10 PV
Unité d'artillerie de 3 lb capturée	5 PV
Canons hors-service (« Disabled Guns ») double de 12 lb ou double de 4-8 lb	10 PV
Canons hors-service (« Disabled Guns ») double de 3 lb	5 PV
Canons hors-service (« Disabled Guns ») de 12 lb	

ou de 4-8 lb	10 PV
Canons hors-service (« Disabled Guns ») de 3 lb	2 PV
Chariot capturé	10 PV
Général en chef (sauf le roi Charles) éliminé	20 PV
TACW : le roi Charles éliminé	50 PV
Ailier nommé éliminé	valeur x 5 PV
Ailiers remplaçants	0 PV

Notes :

- Pour un ailier nommé éliminé, exprimer sa valeur comme un nombre positif.
- Les scénarios peuvent prévoir des tarifs spécifiques de VP en plus de ceux-ci ou qui les remplacent.
- Les unités et les chefs qui ont quitté la carte à fins de poursuite ne sont pas considérés éliminés, et aucun PV n'est attribué pour leur perte.
- Ceux-ci remplacent les points de victoire du livret de jeu (« Playbook ») de TACW.
- Les PV attribués pour l'élimination d'un général d'armée ne s'appliquent qu'au général d'origine, et non à son remplaçant. Inversement, un ailier non-général, nommé, compte comme chef nommé au regard des PV.
- Dans tous les scénarios où des PV sont attribués pour le contrôle de zones géographiques, le camp dont une unité amie a été la dernière à passer dans une case est réputé contrôler cette case. Sauf mention particulière, une unité n'a pas besoin de rester dans la case pour en obtenir les PV.

ERRATA pour *This Accursed Civil War*

PIONS

- La mention « FS » au verso de la dernière unité de mousquetaires parlementaire sur la feuille 2 est manquant.
- L'unité de cavalerie « Aston » a été mal orthographiée « Ashton ». Voir la planche des pions SFO pour un nouveau pion.

TABLES

Noter que les tables fournies avec *Sweden Fights On* contiennent toutes les errata mentionnés ici ainsi que tous les modificateurs pour TACW. Ainsi, les propriétaires des deux jeux peuvent utiliser les tables de SFO et ignorer cet errata. Les joueurs devront eux-mêmes apporter les modifications sur les tables.

TABLE DE RESTRICTION DES ORDRES

- Sur la ligne « Receive Charge », sous la colonne « Move », ajouter l'exposant 2 à « 1 Hex ».
- Modifier la note 1 comme suit : « Doit se terminer au moins à 1 case plus près de l'unité ennemie la plus proche qu'elle peut voir. (Exception : l'infanterie légère (« Light Infantry ») ne doit pas passer au contact du front d'une unité d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») ennemie). Les unités ne peuvent pas passer (« Pass »), utiliser le tir en retraitant (« Retreating Fire »), ni utiliser la retraite en mouvement de réaction (« Reaction Movement »). »

TABLE DE REMPLACEMENT DES CHEFS (« LEADER REPLACEMENT TABLE »)

Changer le résultat de la dernière ligne comme suit : « Chef éliminé ou ne revient pas (si hors carte). Utiliser un chef remplaçant. »

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN (« TERRAIN EFFECTS CHART »)

- La haie/talus est un terrain bordant un côté de case, et non le terrain dans une case. Traiter un tel bord de case comme un côté de case de haie, et supprimer la ligne haie/talus de la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart »).
- Ajouter une note en bas de table : « Les routes et les pistes n'ont pas d'effet sur le jeu ».

EFFETS DES FORMATIONS SUR LA TABLE DE MOUVEMENT

- Changer « Formation régulière » en « Formation ordinaire. ».
- Ajouter une nouvelle ligne : « Moral brisé sans formation (« Morale Broken No Formation ») Aucun mouvement. ».

TABLE DE COMBAT (« CLOSE COMBAT TABLE »)

- Sous le premier modificateur, modifier la référence de 10.3.10 à 11.3.2.
- Ajouter une note à la table : « Important : Le total maximum final de tous les modificateurs de combat ne peut pas être supérieur à + 4 ou inférieur à - 4. ».
- Ajouter au-dessus de « *Attaquant* (« *Attacker* ») *est ou a* » : « *Appliquer tout modificateur sous cette ligne au maximum une fois par combat* ».

MATRICE DE COMBAT (« CLOSE COMBAT MATRIX »)

À « Light Inf » et « Lt Inf » (« infanterie légère » dans les deux cas), ajouter une astérisque et la note suivante au bas de la table : « * Voir 10.6. ».

TABLE DE RETRAITE IMPOSSIBLE (« UNABLE TO RETREAT TABLE »)

Ajouter la note suivante à la fin : « Si une unité tient sur place, la retourner côté moral ébranlé (« Morale Shaken »). ».

LIVRET DE JEU (« PLAYBOOK »)

- La phase de retrait des marqueurs manque dans la séquence de jeu au dos du livret de jeu (« Playbook »). Elle devrait y être.
- Ajouter au barème des Points de Victoire : « Unité de chariots capturée : 10 PV ».

Bataille d'Edgehill

- Pour l'application de 10.9.3, les pentes dans toutes les batailles sont raides, à l'exception de Marston Moor, où elles sont douces.
- Edgehill dure 10 tours : le livret de jeu (« Playbook ») est incorrect.
- La cavalerie de Byron est 4-6 et non 4-7. Le pion est correct.
- Belaysse est 20-7 et non 18-7. Le pion est correct.

Première bataille de Newbury

- Byron est 18-8 et non 15-8. Le pion est correct.
- Les pions « Bryon » I, II, III sont en fait ceux de « Byron ». Voir la planche des pions de SFO pour avoir les pions de remplacement.
- Les 2 x Dragons (1-5) du joueur parlementaire devraient être 2 x Dragons (2-6).
- Les tumuli (tertres funéraires romains) sont traités comme une case de route bordée de haies, mais ne bloquent pas les lignes de vue (« Line of Sight » [LOS]).

Bataille de Marston Moor

- « Warren 5-7 » est en fait le pion « Moore 4-7 » (Warren était le colonel, Moore était le lieutenant-colonel et le seul présent).
- L'unité de dragons sur la droite parlementaire (aile de T. Fairfax) est de dragons anglais (rouges) et non écossais (verts) (il s'agit de la « Fairfax's Northern Association Dragoons »).
- La pente de la colline est très douce et n'affecte pas le mouvement, son seul effet étant d'empêcher les tirs rasants (« Grazing Fire »).
- Les fossés sont figurés à titre historique et sont sans effet.
- Hamilton, chef remplaçant du centre allié, a été retiré de la dotation de pions, étant donné qu'il était quatrième dans la ligne et n'a jamais été utilisé au cours du playtesting.
- Si on commence le jeu avant l'heure de début historique de 7:00 PM, toujours finir le jeu à la fin du tour 8:20 (lorsque le scénario historique se termine) et utiliser la même mise en place.
- Le « York Contingent » offre 4 options.

OPTION 1. Toutes les unités commencent sur la carte comme faisant partie de l'aile centrale, avec Tillier comme ailier. Ne pas utiliser Newcastle ou Eythin.

OPTION 2. Les unités Whitecoat commencent sur la carte comme faisant partie de l'aile centrale, avec Tillier comme ailier. Les unités York entrent au GT 1 en 1031, comme faisant partie d'une nouvelle aile, avec Newcastle comme ailier et Eythin comme remplaçant.

OPTION 3. Toutes les unités arrivent en 1031, aux tours indiqués et comme faisant partie d'une nouvelle aile, avec Newcastle comme ailier et Eythin comme remplaçant.

OPTION 4. N'utiliser aucune des unités, Newcastle, ou Eythin.

- L'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») de Manchester est 13-7 et non 13-8. Le pion est correct.

Seconde bataille de Newbury

- Le pion 2-5 de Douglas est une unité de mousquetaires commandés qui est en fait absente, et une unité de dragons 2-6 la remplacera très bien. Voir la planche de pions OFS pour se procurer un nouveau pion Douglas.
- La planche de pions manque d'une unité d'artillerie royaliste de 4-8 lbs. Utiliser une batterie écossaise à sa place. Voir la planche de pions OFS pour se trouver une unité d'artillerie royaliste supplémentaire.
- Traiter la Maison Shaw comme un hexagone de chateau.
- Le joueur royaliste devrait se mettre en place en premier pour cette bataille.
- Les unités ne peuvent pas franchir la muraille médiévale et les cases de ville situées derrière elle.

Bataille de Naseby

- Les pions « New Model Horse » I/1 et II/1 sont des 3-7 et non des 3-8. Les pions sont corrects.
- Le pion « I/Fiennes » est un 3-6 et non un 2-6 (j'ai intégré un escadron de l' « Associated Horse » dans la planche de pions pour limiter les empilements). Les pions sont corrects.
- « Maurice 3-7 » et « Maurice LG 2-8 » étaient à l'origine pour Naseby, mais ont été regroupés en un seul « Maurice 3-8 », sur la base des dernières données sur la force des troupes. Les deux pions sont désormais des extras.
- Le « Kings LG/Rupert Bluecoats » s'installe en 1517 et 1518 et non en 1516 et 1517.
- Ajouter Okey comme ailier pour ses trois dragons qui se cachent derrière la haie. Ces unités et Okey sont traités comme une aile séparée.
- La haie est un terrain de bord de case.
- La garde des bagages est immobile et indépendante de toute aile.
- Les unités d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») I/Bard et II/Bard sont désormais considérées comme de l'infanterie lourde sans piques. La planche de pions ULB inclut des remplaçants pour ces deux unités.

ERRATA pour *Sweden Fights On*

Valeurs des unités

Il se trouvera quelques cas où les valeurs d'une unité dans la liste d'installation ne correspondront pas aux valeurs imprimées sur les pions. Dans tous les cas, utiliser les valeurs des pions.

Nouvelles unités double-case

SFO exige davantage d'unités double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») qu'il n'était possible d'en percer sur la planche de pions. À cause de cela, nombre d'unités double-case d'infanterie lourde ont dû être utilisées dans plusieurs batailles. Heureusement, ULB avait laissé des emplacements double-case supplémentaires vacants, et permis de fabriquer les pions de remplacement nécessaires pour que les joueurs puissent avoir un pion d'infanterie lourde distinct pour chaque bataille (exception : l'unité bavaroise Pappenheim devra toujours être utilisée dans deux batailles). Les joueurs doivent utiliser le pion d'origine SFO pour la première bataille inscrite sur chaque pion, et utiliser les remplacements fournis

avec ULB pour les autres batailles indiquées sur chaque pion de remplacement. Noter que l'un des nouveaux pions « Gamla Blåa » n'intègre plus d'artillerie, et le premier nom « Bourre » a été supprimé du pion Zaradetzky pour Breitenfeld.

Les commandants supérieurs d'aile

Les chefs suivants sont les commandants supérieurs d'aile pour chaque bataille au cas où le général d'armée devrait être remplacé.

Bataille de Nördlingen

Suédois. Remplacer Bernhard par Kratz, Horn par Vitzhum puis Schawelitzki.

Impériaux. Remplacer le roi Ferdinand par Gallas, le cardinal-infant Ferdinand par Leganes.

Bataille de Wittstock

Suédois. Remplacer Baner par Torstenson.

Impériaux. N'ont pas de général d'armée dans cette bataille.

Seconde bataille de Breitenfeld

Suédois. Remplacer Torstenson par Wittenberg.

Impériaux. Remplacer Léopold par Piccolomini.

Bataille de Jankau

Suédois. Remplacer Torstenson par Wittenberg.

Impériaux. Remplacer Hatzfeld par Goetz.

Bords de cartes amicaux aux fins de retraite

Bataille de Nördlingen

Suédois. Bord ouest ou sud.

Impériaux. Bord est.

Bataille de Wittstock

Suédois. Bord sud.

Impériaux. Bord nord.

Seconde bataille de Breitenfeld

Suédois. Bord ouest.

Impériaux. Bord est.

Bataille de Jankau

Suédois. Bord sud.

Impériaux. Bord nord.

Errata d'installation pour la bataille de Nördlingen

- Suédois. Infanterie de l'aile gauche : supprimer la note historique « Nassau à cette bataille. »

- Suède. Unités optionnelles de cavalerie de l'aile gauche : les valeurs de Zülow et d'Hillebrand devraient être « 4-6 ».

- Ajouter le mot « historique » à la liste des ordres de début.

- Dans le scénario 1, les unités de la même aile doivent entrer sur la même route.

Bataille de Nördlingen (changement)

Traiter le Retzenbach comme un côté de case de ruisseau marécageux, et non une rivière.

Errata d'installation pour la bataille de Wittstock

- Cavalerie de l'aile droite impériale : les valeurs de Stansdorf devrait être « 4-6 ».

- Les arquebusiers impériaux Halle, Morzin, et Leslie commencent bel et bien hors de commandement.

Bataille de Wittstock (clarification)

Les « Winery » (exploitation vinicole), « Farm » (ferme) et « Windmill » (moulin à vent) sont là seulement à titre de détails historiques et n'ont aucun effet sur le jeu.

Errata d'installation pour la seconde bataille de Breitenfeld

Suède, cavalerie de l'aile gauche :

- Les valeurs de Liljehök devraient être 3-6.

- Les mousquetaires sont « LI » (infanterie légère) au lieu de « Cuir. ».

Seconde bataille de Breitenfeld

L'unité infanterie légère (« Light Infantry ») Maul (aile d'infanterie de réserve suédoise) ne devrait pas avoir d'artillerie organique. La planche de pions ULB contient un pion de remplacement pour cette unité.

Bataille de Jankau (correction)

Aile centrale d'infanterie suédoise : les titres des colonnes doivent être lus « Scen. 1/2 » au lieu de « Scen. 2/3 ».

Jankau (précision)

Déclarer toute pause au début d'un tour, avant que l'initiative soit déterminée.

Jankau (mise à jour)

Il ya une unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») mise à jour marquée « de Hasi » dans la planche d'ULB pour cette bataille. Pour utiliser ce pion, retirer soit « Holtz » soit « Ruischenberg » (au choix du joueur) de l'aile centrale impériale et le remplacer par « de Hasi ». Déplacer les unités restantes d'une case vers la droite pour s'adapter à la nouvelle unité.

Jankau (modification)

Le Livret de jeu montre que le chef remplaçant pour l'aile droite de cavalerie impériale est Franz von Mercy (- 2). Des recherches supplémentaires montrent que le « von Mercy » engagé dans cette bataille était un frère de Franz, et non le maréchal lui-même. En conséquence, on utilisera un « Oberst (0) » générique au lieu du pion « von Mercy ».

Révision de *Lion of the North* (ajout)

Si l'un des scénarios ne se termine pas par reddition sur le champ de bataille, alors le gagnant est celui qui a accumulé le plus de PV à la fin du dernier tour.

Révision de *Lion of the North*, valeurs des unités (ajout)

Considérer les unités double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») suivantes à Lützen, comme ayant de l'artillerie intégrée :

Suédois. « Svenska », « Gula », « Gamla Blaa », et Brigade verte de Bernhard.

Impériaux. « Waldstein », « Grana », « Camargo », « Sachsen » et « Mansfeld » (les bataillons de première ligne).

Révision de *Lion of the North*

Lützen, règle spéciale pour talus/fossé/route encaissée (modification) : les seules unités d'artillerie qui peuvent tirer par-dessus sont les unités impériales d'infanterie légère (« Light Infantry »).

Attribuer un bonus de 50 points au joueur impérial si Gustave-Adolphe est éliminé.

Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart »)

Ajouter un « # » aux côtés de cases de mur de jardin.

Dans la bataille de Jankau, il ya cinq cases contenant plus d'un type de terrain. Dans ces cases, les coûts et les effets sont cumulatifs.

	Mouvement HI/CAV/LI	Dégrad. Cohés. (« Formation hit »)	Tirs	Combat
Village + ruisseau (cases 2124 & 4005)	4/7/4	2	-2	-1
Bois + ruisseau (cases 3909, 3617 & 3516)	4/7/5	2	-1	0

ERRATA pour *Under the Lily Banners*

PIONS

- Nouveaux pions pour *This Accursed Civil War* (précision) : il est exact que la valeur du moral de la nouvelle unité « II/Bard » est passée de 7 à 6.
- Nouveaux pions pour *Sweden Fights On* (précision) : notre correspondant suédois nous informe que « Gamla Blaa » devrait être « Gamla Blå ».

LIVRET DE JEU

Rocroi

- Mise en place espagnole, cavalerie aile gauche, 1ère ligne (modification) : changer la position de l'unité de mousquetaires 2-5 la placer en 2407.
- Règle spéciale 5 (modification) : ignorer les effets de la Table des portées d'artillerie (« Artillery Range Chart ») pour le bombardement préliminaire.
- >> Règle spéciale 5 (précisions) : appliquer simultanément les résultats du bombardement préliminaire.
- Règle spéciale 6 (ajout) : une unité perd tout élan acquis ainsi sur un score de « 0-2 ».
- >> Bords de retraite (correction) : le bord de retraite français est le bord 42xx. Le bord de retraite espagnol est le bord 10xx.

Freiburg

- Scénario 1, règle spéciale 1 (précision) : une unité peut entrer à partir de l'extérieur de la carte en exécutant un tir en avançant (« Advancing Fire »). En outre, Turenne entre avec le 2ème groupe. Jusqu'à ce qu'il entre, les deux unités d'infanterie légère (« Light Infantry ») s'activent avec l'aile centrale française mais sont libres de tout commandement et de toutes restrictions résultant des ordres.
- Scénario 1, règle spéciale 6 et Scénario 2, règle spéciale 4 (modifications) : seul le joueur français obtient des PV pour la capture de positions.

Alerheim

- Carte (clarification). Les lignes fortifiées sont les mêmes que sur les retranchements de la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart »).
- Règle spéciale 7. Ajouter après la phrase entre parenthèses : « À chaque tour, premièrement lancer le dé pour toutes les cases qui se sont fait tirer dessus ce tour, puis lancer le dé pour les cases en feu, en commençant par les cases adjacentes et en poursuivant vers l'extérieur. »

Lens

- Ordres de départ (omission). L'aile de réserve « Erlach » commence avec l'ordre de se préparer (« Make Ready »).

- >>> Règle optionnelle. Traiter les côtés de cases de pentes entre le niveau 1 et le niveau 2 de Rot nord et de la case 2308 et Adolzhausen nord comme raides. Les pentes près de la ferme Apelhof restent douces.

Mergentheim

- Page 41 (correction). Vers le milieu bas de la colonne de droite, on trouvera un débat à propos de la trajectoire d'Alt Kolb. Wittgenstein ne peut pas l'intercepter parce que Taupedel bloque sa ligne de vue (« Line of Sight » [LOS]). Cependant, Ohm pourrait intercepter Alt Kolb quand il entre dans la case 2113.
- Page 45 (clarification). Dans les deux illustrations, l'unité double-case d'infanterie lourde (« Heavy Infantry ») « Fugger » devrait avoir la même orientation qu'au début de son mouvement (elle n'a pas les points de mouvement suffisants pour changer d'orientation).
- Il ya deux combats où la détermination du rapport de force a été omise à tort. En outre, le modificateur du rapport de force dû à l'attaque de flanc page 39 aurait dû être - 2.

ERRATA pour *Gustav Adolf the Great*

PIONS

Les pions rectifiés pour tout ce qui suit ont été inclus dans le magazine C3i n° 19 et dans *Nothing Gained But Glory* :

- Honigfelde. Koniecpolski doit avoir une désignation d'aile « R » et non « L ».
- Breitenfeld. Alt-Piccolomini (A4-7) et Mérode devraient avoir les désignations d'aile « L » et non « C ».
- Alte Veste. Henderson devrait avoir une désignation d'aile « C » et non « L ».

En outre, dans Alte Veste, l'unité « O.H. Fugger » devrait avoir une désignation d'aile « Inf » et non « C ». Ce pion n'a pas encore été corrigé (car aucun des deux nouveaux pions double-case n'a encore été publié).

Nothing Gained But Glory comprend des pions de remplacement pour Gustav. Ces pions ont seulement de nouveaux noms (pour Efferen) ou de nouveaux portraits (dans le cas de Banér c'est une image corrigée). Les valeurs n'ont pas été modifiées.

- Breitenfeld. Efferen (commandant remplaçant de l'aile centrale suédoise) est Adolf Dietrich von Efferen appelé Disternich zu Hall ; en conséquence son pion se lit simplement Hall, non Efferen-Hall.
- Breitenfeld. Photos nouvelles/corrigées pour von der Wahl (remplaçant le commandant de l'aile impériale centre) et Banér (commandant de l'aile droite).
- Alte-Veste. Nouvelles photos pour Landgraf W. (commandant de l'aile droite) et Wilhelm D. (ailier central suédois).
- Lützen. Nouvelles photos pour D. Wilhelm (commandant de l'aile gauche suédoise) et Stalhandske (commandant de l'aile droite suédoise).
- Dirschau. Images corrigée/nouvelle pour Banér (commandant de l'aile droite suédoise) et Wrangel (commandant de l'aile gauche suédoise).
- Honigfelde. Nouvelle image pour Wrangel (commandant de l'aile droite suédoise).

LIVRET DE JEU

Règles pour les guerres polonaises

- Paragraphe 5 (précisions). Modifier la deuxième phrase pour lire « Si la cible est d'un type sans armure modifier le score de +3. »

- Paragraphe 6.B & C (précisions). Le doublement des coûts de terrain quand une unité de cavalerie se déplace à travers une autre s'applique également aux retraites et aux déroutés.

- Paragraphe 6.C (précisions). Si une unité de cavalerie retraite à travers une autre unité de cavalerie amie, tout cavalerie ennemie en poursuite peut également poursuivre à travers cette cavalerie même si c'est une unité ennemie.

- Paragraphe 6.D (précisions). Une unité de cavalerie polonaise est encore ébranlée (« Formation Shaken ») quand elle change de formation à partir de la colonne.

Dirschau

Carte (précisions). Les retranchements sont construits sur les routes et les unités, quelle que soit leur formation, doivent en payer le coût pour les traverser.

Règle spéciale 2 (clarification). S'il n'y a pas de cases de route inoccupées pour qu'une unité polonaise puisse y battre en retraite, lancer le dé sur la Table de retraite impossible (« Unable to Retreat Table ») pour cette unité.

* Règle spéciale 6 (précisions). La phrase qui dit « Traiter toutes les cases de dunes avec des arbres comme des cases de forêt » s'applique pour l'entrée dans ces cases lorsque l'unité n'est pas sur une route et en colonne. Lorsqu'elle est sur une route et en colonne, la vitesse spéciale de 1 point de mouvement par case s'applique pour chaque case de dunes, qu'il s'y trouve des arbres ou non.

Breitenfeld

Par dérogation à 8.2.1, dans ce scénario les unités de cavalerie peuvent s'empiler avec des unités infanterie légère (« Light Infantry ») de 3 points de force.

Alte Veste

- Mise en place impériale (omission). L'infanterie « Alt-Aldringen N4-7 » s'installe avec les deux autres unités Alt-Aldringen n'importe où à l'intérieur du camp principal et dans n'importe quelle formation.

- Mise en place impériale (correction). Dans l'aile d'infanterie, les deux unités « Arty 4-8 lb » s'installent comme les unités d'artillerie énumérées juste au-dessus.

- Règle spéciale 4 (précisions). Une unité d'infanterie légère (« Light Infantry ») qui utilise le feu de salve (« Salvo Fire ») bénéficie du modificateur correspondant sur la Table de combat (« Close Combat Table »).

- Règle spéciale 8 (précisions). Il n'y a pas de retranchements « ordinaires » sur la carte. Considérer tous les bords de cases du type retranchement comme les murs du camp.

- Règle spéciale 14 (précisions) :

◇ Il n'y a aucun modificateur d'aucune sorte pour les scores de la Table de Sniper.

◇ Les unités « Sniper » & « Picket » sont considérées comme des unités de combat pour les ordres, et donc une unité suédoise doit avoir un ordre de charge (« Charge ») pour venir se placer adjacente.

◇ Une unité suédoise s'attire le feu de toutes les unités de Snipers adjacente auxquelles elle se place.

◇ Appliquer 10.6.6 si une unité en formation brisée (« Formation

Broken ») subit une dégradation par la Table de Sniper.

Lützen

- Mise en place de l'aile gauche impériale (correction). Leutersheim s'installe en 1716, et non en 1632 (c'est l'année où l'unité s'est soulevée).

- Règle spéciale 3, effets du brouillard (clarification). Le doublement des coûts de mouvement s'applique pendant la Phase de déroute et seulement pour le coût des cases, et non pour les bords de cases.

- Règles spéciales 3, effets du brouillard, et 4.A, effets des fumées (clarification). Ne pas doubler le coût pour changer d'orientation ou de formation dans les cases de brouillard ou de fumée.

- 4.C règle spéciale, route surélevée (précisions). Une unité peut toujours utiliser son élan (« Momentum ») lorsqu'elle engage un combat à travers un bord de case de route surélevée.

- 4.D Règle spéciale, les jardins de Lützen (changement). Traiter ces cases comme des cases de village.

Edgehill

- À l'aile droite de cavalerie royaliste, l'unité « King's LG » de cuirassiers s'installe en 3006.

Addendum à la Table des effets du terrain (« Terrain Effects Chart »)

- Dans l'AV (correction). Au bas de la ligne « Double Steep Slope » (double pente raide), les entrées « HI » [infanterie lourde (« Heavy Infantry »)] et les colonnes « Close Combat » (combat) doivent se lire « † † † † » lieu de « NA » et « 0 ».

- Pour AV (omission). Une porte est considérée comme un bord de case où une route ou piste traverse une fortification.

3. Séquence de jeu

Chaque tour de jeu progresse selon la séquence suivante :

3.1 Phase de l'initiative

Les joueurs déterminent qui va devenir le joueur actif et activer la première aile (voir 4.1).

3.2 Phase d'activation

Le joueur actif peut soit activer une aile dont les activités ne sont pas terminées ou passer (4.5). Voir 4.2 pour la séquence selon laquelle les ailes doivent être activées. Lorsque cette activation est terminée (y compris les prolongations [4.3]), le joueur adverse peut à son tour activer une aile ou passer. Généralement, les joueurs alternent entre le joueur actif et le joueur inactif (voir 4.2.2 et 4.4 pour les exceptions). Cette phase est répétée jusqu'à ce que toutes les ailes aient été activées ou que les deux joueurs passent consécutivement.

Séquence de la phase d'activation

A. Tentative de préemption. Quand une aile est activée, le joueur inactif peut tenter d'interrompre cette activation pour activer l'une de ses ailes en premier. Si la tentative est réussie, l'aile préemptée est repérée avec un marqueur « Bypassed » (4.4.2). L'aile préemptée s'activera immédiatement après que l'aile qui l'a préemptée ait terminé son/ses activation(s).

B. Changement d'ordres. L'aile activée peut tenter de modifier ses ordres actuels (5.7).

C. Effectuer des actions. Chaque unité dans l'aile active peut effectuer, dans les limites de ses ordres, UNE ET UNE SEULE des actions suivantes :

- Se déplacer (7.).
- Se déplacer et/ou tirer avec ses pistolets (cavalerie seulement, 7. et 10.2).
- Faire un tir d'infanterie ordinaire (10.3).
- Faire un feu de salve (« Salvo Fire ») (infanterie lourde seulement, 10.4).
- Tirer avec de l'artillerie (10.8).
- Rallier (« Rally ») (13.).
- Se remettre en ordre (« Reform Action ») (13.).

D. Combat. Les unités attaquent les unités adjacentes en combat rapproché (voir 11.).

E. Prolongation. L'aile activée peut tenter de s'activer une deuxième ou une troisième fois (4.3). Si la tentative échoue, revenir à l'étape A.

F. Si l'aile activée échoue dans sa tentative de prolongation ou a terminé sa troisième activation de ce tour, ou si le joueur actif ne souhaite pas prolonger avec cette aile, alors faire selon celle des conditions suivantes qui s'applique :

- a) S'il y a une aile « Bypassed », l'activer et revenir à l'étape B.
- b) S'il n'y a pas d'aile « Bypassed », les joueurs déterminent une aile à activer (4.2) et reviennent à l'étape A.
- c) Si tous les ailiers ont terminé, passer à la Phase de Mouvement de Déroute.

3.3 Phase de mouvement de dérouté

Toutes les unités avec le moral brisé (« Morale Broken ») effectuent un mouvement de dérouté (13.4).

3.4 Phase de retrait des marqueurs

A. Tous les marqueurs de feu de salve (« Salvo Fire ») sont retirés. L'artillerie qui a tiré et les chefs qui ont terminé leurs activités sont retournés sur leur face ordinaire.

B. Vérifier la Table des remplacements (« Replacement Table ») pour déterminer le sort de tous les chefs qui ont été retirés du jeu ce tour.

C. Vérifier la reddition sur le champ de bataille (4.6). Si cela ne termine pas le scénario et qu'il reste des tours à jouer, avancer le marqueur de tour sur la piste des tours et passer au prochain.

10.5 Procédure de tir

10.5.1 Infanterie lourde (« Heavy Infantry »)

- A. Désigner l'unité cible.
- B. Déterminer si le feu vient du front de l'unité qui tire ou de ses cases de flanc.
- C. Déterminer quelle Table des tirs utiliser.
- D. Déterminer s'il faut utiliser la colonne front, flanc ou salve sur la Table des tirs.
- E. Lancer le dé et appliquer les modificateurs requis.
- F. Comparer le score à la colonne appropriée pour trouver les résultats.

G. Appliquer les résultats.

10.5.2 Tirs de l'infanterie légère

- A. Désigner l'unité cible.
- B. Trouver la colonne des mousquets commandés et dragons sur la Table des tirs d'infanterie légère et de cavalerie (« Light Infantry and Cavalry Fire Table »).
- C. Lancer le dé et appliquer les modificateurs requis.
- D. Trouver et appliquer les résultats.

10.5.3 Tirs de cavalerie

- A. Désigner l'unité cible.
- B. Trouver la colonne des tirs de cavalerie sur la Table des tirs d'infanterie légère et de cavalerie (« Light Infantry and Cavalry Fire Table »).
- C. Lancer le dé et appliquer les modificateurs requis.
- D. Trouver et appliquer les résultats.
- E. Marquer l'unité de cavalerie avec le marqueur d'usage des pistolets approprié.

11.2 Procédure de combat

- A. Le joueur actif désigne toutes les cases qui seront attaquées en combat.
- B. Le joueur inactif peut désigner toute unité inactive pas encore désignée comme défenseur pour attaquer en combat de réaction (« Reaction Close Combat »).
- C. Le joueur inactif résout tous les combats de réaction (« Reaction Close Combat ») en premier en commençant par le côté gauche ou le droit de la ligne et en progressant le long de cette ligne. Une fois tous les combats du joueur inactif résolus, suivre la même procédure pour les unités du joueur actif.
- D. Pour chaque combat, les joueurs calculent les modificateurs, puis l'attaquant lance le dé sur la Table de combat (« Close Combat Table ») et trouve les résultats.
- E. Appliquer les résultats, y compris les déroutés, les retraites, les avances après combats et les poursuites de cavalerie.
- F. Les deux, attaquant et défenseur, dans chaque combat, subissent une dégradation de cohésion (« Formation hit »). Exception : si une unité est déjà marquée comme formation brisée (« Formation Broken ») ou en hérisson (« Hedgehog »), cette dégradation supplémentaire reste sans effet.
- G. Le côté perdant peut effectuer tirs de riposte (« Reaction Fire »), mouvements de réaction (« Reaction Movement ») ou (pour le joueur inactif seulement) interceptions avec les unités autorisées en réponse à une avance ennemie après combat. Le côté gagnant ne peut pas réagir en réponse à une retraite ou une dérouté.

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