



SEQUENCE DU TOUR

1	DEBUT du TOUR	3	TIR
2	MOUVEMENT	4	CORPS A CORPS

DEBUT DU TOUR

Lors de votre tour, vous devez tester vos troupes dans l'ordre suivant.

- 1 Les unités qui ont quitté la table doivent faire un test pour y revenir.
- 2 Faire les tests de **Panique** dues à la proximité de l'ennemi.
- 3 Faire les tests de **Terreur** dues à la proximité de l'ennemi.

MOUVEMENT

Lors de votre tour, vous pouvez déplacer vos troupes dans l'ordre suivant.

- 1 DECLARATION DES CHARGES ET DES REACTIONS
- 2 RALLIEMENT DES TROUPES EN FUITE
- 3 MOUVEMENTS OBLIGATOIRES
- 4 CHARGES
- 5 AUTRES MOUVEMENTS

CHARGE ET REACTIONS

Charge!	Une unité peut charger au double de son mouvement normal. Il est interdit de mesurer la distance avant de déclarer la charge. Si elle est incapable d'atteindre sa cible, l'unité se déplace de son mouvement normal dans sa direction. Une fois la charge déclarée, l'ennemi déclare sa réaction. Une unité qui charge ne peut effectuer d'autres manœuvres qu'une roue initiale pour se mettre face à sa cible
Contre Charge	Une unité de cavalerie ou de chariots légers chargée de face par une unité ennemie de cavalerie ou de chariots légers (dans son arc de vision) peut répondre par une contre charge.
Maintien et Tir	Uniquement si l'ennemi charge depuis une distance supérieure à la moitié de son mouvement de charge. Déterminez les pertes immédiatement
Maintien	L'unité maintient sa position et réceptionne la charge.
Fuite	L'unité s'enfuit elle est immédiatement et se déplace de sa distance de fuite (2 ou 3D6ps) dans la direction opposée à celle de l'ennemi en charge. Elle ne peut pas tirer
Tir et Fuite	Combine Maintien et Tir avec Fuite L'unité maintient sa position, tire puis s'enfuit ce qui réduit sa distance de fuite (-1D6).

MANOEUVRES

Roue	Une unité peut effectuer autant de roues qu'elle le désire, sauf en charge, où elle ne peut en faire qu'une pour se mettre face à sa cible. La distance parcourue par l'unité est celle parcourue par la figurine extérieure de la roue.
Demi-tour	Une unité peut changer d'orientation une fois au cours du mouvement. Toutes les figurines restent en place mais pivotent de 180°. Cette manœuvre coûte un quart de son mouvement à l'unité. Une unité en ordre relâché peut le faire 2 fois.
Changer de formation	Une unité peut augmenter ou diminuer de 1 son nombre de rangs en sacrifiant la moitié de son mouvement. Une unité peut augmenter ou diminuer de 2 son nombre de rangs en sacrifiant tout son mouvement.
Reformer les rangs	Une unité avec un musicien peut se reformer pendant son mouvement en adoptant une nouvelle formation orientée dans la direction qu'elle désire. Une unité qui se reforme, ne peut avancer plus loin ni tirer lors de ce tour. Cette manœuvre nécessite un test de commandement réussi.

TERRAIN ET OBSTACLES

Terrain	Exemples	Modificateur
Normal	Champs, routes, collines douces	Aucun
Difficile	Bois, Collines pentues	1/2
Très difficile	Forêts denses, Collines escarpées	1/4
Obstacle	Clôtures, murs et murets	1/2 pour franchir

Les unités en ordre relâché ou les tirailleurs ont juste un 1/2 mouvement en terrain très difficile.

MARCHES RAPIDES

- 1 Une unité doit posséder un musicien pour effectuer une marche rapide
- 2 Une unité en marche rapide double son mouvement, un personnage le triple.
- 3 La marche rapide est impossible s'il y a un ennemi à moins de 8ps (sauf des troupes en fuite, des personnages et de l'artillerie. L'infanterie adverse est exclue pour la cavalerie ou les chars.)
- 4 Les tirailleurs, les éléphants et l'artillerie ne peuvent pas marcher rapidement.
- 5 Les unités en marche rapide ne peuvent que faire une roue comme manœuvre.
- 6 Les unités en marche rapide ne peuvent passer des terrains (très) difficiles
- 7 Les unités en marche rapide ne peuvent franchir des obstacles

GENERAL ET GRANDE BANNIERE

Général

Toute unité (sauf des tirailleurs) se trouvant dans un rayon de 12ps du général peut utiliser son **Commandement (Ld)**

Grande Bannière

Toute unité (sauf des tirailleurs) se trouvant dans un rayon de 12ps de la Grande Bannière peut relancer un test de **Moral** manqué mais pas un test de **Psychologie**

MARCHES FORCEES

- 1 Une unité doit posséder un musicien pour effectuer une marche forcée
- 2 Une unité doit être en colonne de marche pour effectuer une marche forcée
- 3 Une unité en marche forcée triple son mouvement
- 4 La marche forcée est impossible s'il y a un ennemi à moins de 8ps
- 5 Les tirailleurs, les éléphants et l'artillerie ne peuvent pas en faire.
- 6 Les unités en marche forcée ne peuvent que faire une roue comme manœuvre.
- 7 Les unités en marche forcée ne peuvent passer des terrains (très) difficiles
- 8 Les unités en marche forcée ne peuvent franchir des obstacles
- 9 Les unités en marche forcée ne peuvent pas charger ou contre charger.
- 10 En combat, seul le premier rang des unités en marche forcée peut combattre.
- 11 Les unités en marche forcée en colonne par un peuvent serpenter entre les unités.

TROUPES EN FUITE

Pendant leur mouvement, les troupes en fuite avancent vers le bord de table le plus proche, en évitant autant que possible l'ennemi et les terrains gênants. Les troupes avec un mouvement de 6 ou moins se déplacent de 2D6ps. Les troupes ayant un mouvement supérieur à 6 se déplacent de 3D6ps. Les unités en fuite n'ont plus de formation précise: elles forment une masse compacte de figurines qui se déplacent dans la plus grande confusion.

DISTANCE DE FUITE

Mouvement	Distance	Réduction
6" ou moins	2D6"	D6"
Plus de 6"	3D6"	2D6"

PSYCHOLOGIE

Lancez 2D6. Si votre résultat est inférieur ou égal au **Commandement (Ld)** de l'unité, le test est réussi. Si le résultat est supérieur vous avez échoué au test de **Psychologie**.

PANIQUE

Une unité qui rate un test de panique s'enfuit comme une unité démoralisée au corps à corps ou qui fuit en réaction à une charge. Une unité réduite de moitié ou plus déduit -1 de son **Commandement** pour le test de panique.

- 1 Des amis (2:1) sont en fuite dans un rayon de 4ps de l'unité au début de son tour
- 2 Des amis sont démoralisés / anéantis au combat dans un rayon de 12ps. Si l'unité a gagné son corps à corps, elle bénéficie d'une relance en cas d'échec du test.
- 3 Une unité chargée de flanc ou par l'arrière
- 4 Le général est tué
- 5 L'unité a subi 25% ou plus de pertes lors d'une seule phase de tir
- 6 Une unité chargée par un ennemi qu'elle a négligé

PEUR

Si une unité est chargée par un adversaire qui provoque la peur, elle doit faire un test dès qu'il a déclaré sa charge. Si le test est un échec et que l'adversaire est supérieur en nombre, elle doit fuir. Si elle est supérieure en nombre mais que le test est manqué, elle peut rester pour combattre, mais il faudra obtenir des 6 pour toucher lors du premier tour de combat ou des tirs (**Maintien & Tir** ou **Tir & Fuite**).

- 1 Si l'unité souhaite charger un ennemi qui provoque la peur, elle doit réussir un test. Si le résultat est un échec, la charge n'a pas lieu, l'unité doit rester sur place et ne peut tirer.
- 2 Une unité vaincue en corps à corps par un ennemi supérieur en nombre et provoquant la peur est automatiquement démoralisée sans test de moral. Si l'ennemi n'est pas en surnombre, le test de moral est nécessaire.

TERREUR

Une unité qui manque un test de **Terreur** fuit de la même façon qu'une unité démoralisée en corps à corps ou qu'une unité qui fuit en réaction à une charge.

- 1 Effectuez le test si l'unité veut charger ou si elle est chargée par un ennemi qui provoque la terreur.
- 2 Effectuez le test si un ennemi qui provoque la terreur se trouve dans un rayon de 8ps au début de votre tour.

FRENESIE

- 1 L'unité doit charger tout ennemi se trouvant à portée de charge.
- 2 L'unité bénéficie d'une attaque supplémentaire par figurine.
- 3 L'unité poursuit toujours un adversaire en fuite (aucun test n'est permis)
- 4 L'unité n'est pas affectée par les autres effets psychologiques si elles sont à portée de charge de l'ennemi.
- 5 Si l'unité est démoralisée au corps à corps, elle n'est plus affectée par la **Frénésie** jusqu'à la fin de la bataille.

HAINE

- 1 L'unité fait ses tests de moral avec un **Commandement de 10 (modifiable)**.
- 2 Au 1er de combat, l'unité peut relancer une fois toutes les attaques ratées.
- 3 L'unité poursuit obligatoirement un ennemi haï qui s'enfuit (sauf pos. défensives)

DISCIPLINES (Stubborn)

- 1 L'unité n'a pas à faire de test lorsqu'il y a des amis en fuite à moins de 4ps
- 2 L'unité peut lâcher du terrain si elle manque son test après un tour de combat.
- 3 Si l'unité perd un tour de combat contre un adversaire qui devrait automatiquement la démoraliser, lancez un D6 : 1-3 Démoralisée / 4-6 Résiste



TIR

Le joueur dont c'est le tour peut utiliser toutes ses troupes équipées d'armes de jet. Il indique les unités concernées et précise les unités ennemies visées.

Arme	Portée	F	Svg	Notes
Pierres, rochers	4"	3		Pas de pénalité à longue portée
Javelot	8"	3		Pas de pénalité à longue portée Déplacement et Tir
Fléchettes	12"	2		Pas de pénalité à longue portée, Déplacement et Tir, grêle de flèches
Arquebuse	18" (9")	3 4	-1 -2	Pas de Déplacement + Tir
Arbalète légère	18"	3		Déplacement et Tir
Arc court	18"	3		grêle de flèches si stationnaire
Fronde	18" (9")	3 2		- Deux tirs / tour à courte portée
Arc	24"	3		grêle de flèches si stationnaire
Fronde sur bâton	24" (12")	3 4		Pas de Déplacement + Tir
Arbalète	30" (15")	3 4		Pas de Déplacement + Tir
Arc long	30" (15")	3 3		grêle de flèches si stationnaire

TABLE DE TIR

BS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

MODIFICATEURS

-1	Tirer sur un ennemi qui charge
-1	Tirer à longue portée (au delà de la moitié de la portée)
-1	Tirer en se déplaçant
-1	Tirer sur un personnage seul
-1	Tirer sur une cible bénéficiant d'un couvert léger (haies ou bois)
-2	Tirer sur une cible bénéficiant d'un couvert en dur (mur ou bâtiment)
-1	Tirer sur des tirailleurs
-1	Tirer sur un chariot léger
+1	Tirer sur une grosse cible

TABLE DES SAUVEGARDES

Protection	Fantassin	Cavalier	Malus Mv. (cumulatif)
Cheval	-	6+	Aucune
Bouclier / Rondache (1)	6+ ou (+1)	5+	Aucune
Grand Bouclier	5+ ou (+2)	4+	Aucune
Pavois	5+ ou (+2) (2)	-	Aucune
Armure légère	6+ (3)	5+ (3)	Aucune
Armure Lourde	5+ (3)	4+ (3)	Aucune -1ps (8)
Armure blanche partielle	4+ (3)	3+ (4)	-1ps
Armure blanche	3+ (4)	3+ (4)	-1ps
Caparaçon partiel molletonné	-	+1 (5+6)	Aucune
Caparaçon complet molletonné	-	+1 (5)	Aucune
Caparaçon partiel métal	-	+1 (6)	-1ps
Caparaçon complet métal	-	+1 (7)	-1ps

- La sauvegarde pour la rondache s'applique à toutes les troupes au corps à corps et uniquement aux unités de tirailleurs pour les tirs
- Pavois uniquement contre les tirs de face (sauf mention contraire dans la liste d'armées).
- Bonus du bouclier si utilisé
- Pas de bonus pour l'utilisation d'un bouclier
- Uniquement au corps à corps.
- Uniquement en cas d'attaque frontale
- Contre toutes les attaques
- Malus au mouvement si un bouclier est utilisé

MODIFICATEUR DE SAUVEGARDE

FORCE (S)	4	5	6	7	8	9	10
MODIFICATEUR	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

RESULTATS DES COMBATS

Chaque camp additionne le nombre de blessures qu'il a causé, auquel il ajoute, si applicables, les modificateurs qui suivent. Le camp obtenant le plus grand résultat est victorieux.

+1 Ordre serré	Pour les unités en ordre serré
+1 Bonus de rangs	+1 pour chaque rang complet d'infanterie derrière le premier avec un maximum de +2
+1 Etendard	Si l'unité a un étendard
+1 Grande Bannière	Si la Grande Bannière participe au combat
+1 Elan (Momentum)	Sauf la cavalerie et les chars en terrain difficile
+1 Position élevée	Si vous êtes plus haut que l'adversaire
+1 Attaque de flanc	Si vous attaquez l'ennemi de flanc
+2 Attaque par derrière	Si vous attaquez l'ennemi par derrière

CORPS A CORPS

Toute figurine en contact socle à socle avec un ennemi peut combattre. Une figurine peut porter autant d'attaques qu'il est indiqué dans son profil. Si elle porte une arme dans chaque main, elle peut porter +1 attaque.

Ordre d'attaque

Les figurines qui ont chargé durant ce tour frappent les premières. Autrement, les figurines frappent par ordre décroissant d'initiative. Les unités avec l'élan (Momentum) frappent en premier si les initiatives sont identiques.

Jet pour toucher

Déterminez le résultat nécessaire pour toucher en vous servant de la table pour toucher, ci dessous. Jetez un D6 pour chaque attaque et conservez les dés qui indiquent des attaques réussies

Jet pour blesser

Déterminez le résultat nécessaire pour blesser sur la table pour blesser. Jetez un D6 pour chaque touche réussie et conservez les dés qui indiquent des blessures.

Jet de sauvegarde

Si les troupes ont une sauvegarde, elle doit être effectuée avant que les pertes ne soient retirées du jeu. Lancez un D6 pour chaque blessure. Le résultat nécessaire pour réussir un jet de sauvegarde est indiqué sur le tableau des sauvegardes.

Résolution du Combat

Une fois que toutes les troupes engagées ont combattu, déterminez le camp victorieux. Reportez vous aux Résultats du Combat.

TABLE POUR TOUCHER

CAPACITE de COMBAT (ws) du DEFENSEUR

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CAPACITE de COMBAT (ws) de l'ATTAQUANT	1	4	4	5	5	6	6	6	6	6	6
	2	3	4	4	5	5	6	6	6	6	6
	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6	6
	4	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6
	5	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6
	6	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6
	7	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5
	8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5
	9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

TABLE POUR BLESSER

ENDURANCE (T) du DEFENSEUR

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FORCE (S) de l'ATTAQUANT	1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
	3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
	4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

TEST DE MORAL

Le perdant doit faire un test de Moral pour chaque unité engagée. Le score nécessaire pour réussir le test de moral est déterminé en soustrayant la différence en les résultats de combat des deux adversaires au Commandement (Ld) de l'unité vaincue. Lancez 2D6: si Résultat est inférieur ou égal au score nécessaire, l'unité a réussi le test de moral. Dans cas contraire, l'unité est démoralisée.

Une fois que tous les combats ont été résolus, les unités démoralisées s'enfuient dans direction opposée à leurs ennemis Les unités alliées se trouvant dans un rayon de 12ps d'une unité qui rate son test de moral, doivent passer un test de panique, pour déterminer si elle s'enfuient aussi. Ces tests se font une fois que tous les combats ont été résolus avant que les unités démoralisées ne s'enfuient. Les unités réduites à moins de cinq figurines sont automatiquement démoralisées.

RALLIEMENT

Une unité peut tenter de se rallier au début de sa phase de mouvement. Lancez 2D6, si le résultat est inférieur ou égal à son Commandement (Ld), elle y parvient. En cas d'échec elle continue à fuir.

- Une unité en fuite doit avoir au moins cinq figurines pour pouvoir se rallier.
- Une unité en fuite réduite de moitié ou plus déduit -1 de son Commandement.
- Une unité en fuite à moins de 8ps de l'ennemi déduit -1 de son Commandement.
- Une unité ralliée se reforme, mais elle ne peut rien faire ce tour