

La Règle “Alexandre et Bayard”

Chapitre 4 : Phase de Combats

Cette phase, appelée « les combats », comprend les tirs et les combats corps à corps. Les combats corps à corps, ou mêlées, ont lieu entre deux hexagones contigus, ce qui est indiqué par une portée de 1, la portée étant le nombre d'hexagones pour aller de celui de l'attaquant (non compris) à celui de la cible (compris). Les tirs sont donc exécutés avec une portée supérieure à 1 (et incluse dans la portée de l'arme).

Ordre des combats.

Comme pour les déplacements, les combats (corps à corps ou tirs) sont résolus un par un dans l'ordre choisi par le joueur dont c'est le tour. Un combat doit être résolu dans son entier et ses conséquences appliquées avant de passer au suivant. Seule une unité activée peut initier un combat. Elle est appelée « attaquant ». L'unité qui reçoit l'attaque est appelée « défenseur ».

Un combat se fait toujours d'une unité sur une autre. L'ordre ne dépend jamais que de la volonté de l'attaquant (et de l'ordre des activations si plusieurs généraux). Après avoir combattu une unité, l'unité ne peut plus combattre (contre la même unité ou contre une autre) que dans le cadre de la poursuite (cf post). Comme une unité ne peut combattre qu'un seul adversaire, elle ne peut pas répartir ses dés de combats sur plusieurs adversaires, ni participer au combat de ses voisins.

Une unité activée n'est pas obligée de combattre si son joueur ne le veut pas, y compris si elle est adjacente à une unité adverse (sauf cas particulier de la définition de l'unité). De même, une unité sans cible ne peut pas combattre dans le vide pour lancer les dés de combat.

Question de l'arme

Comme on l'a vu à la description des troupes (annexe 2), chaque troupe a une arme de mêlée (ou est une arme par elle-même comme les éléphants) et certaines ont aussi une arme de tir. Donc le combat peut être soit un tir, avec une arme de tir, soit une mêlée, avec l'arme de mêlée, en attaque ou en riposte, mais jamais les deux, sauf suite à un autre combat...

Chaque arme de tir a donc une portée (éventuellement égale à 1 en mêlée) et un facteur de combat correspondant au nombre de dés à lancer, plus des conditions éventuelles. A noter que si les conditions d'emploi de l'arme ne sont pas remplies, on utilise l'arme de base. Par ailleurs, on rappelle qu'en cas d'« Armure Inversée », « noir » est compté comme « jaune », « rouge » comme « vert », « vert » comme « rouge » et « jaune » comme « noir ».

Les Tirs

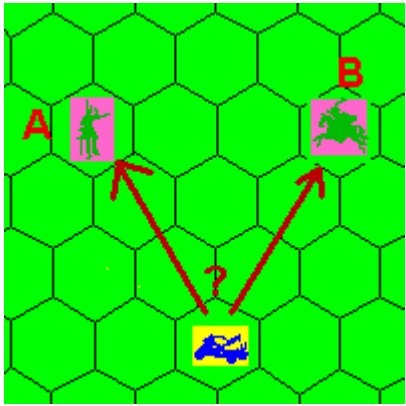
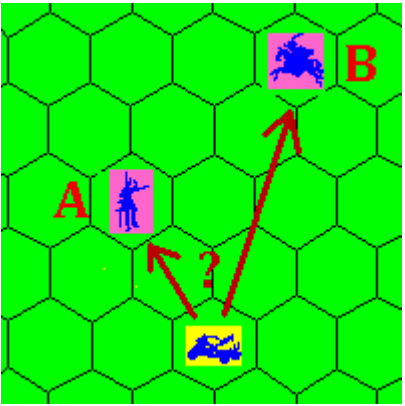
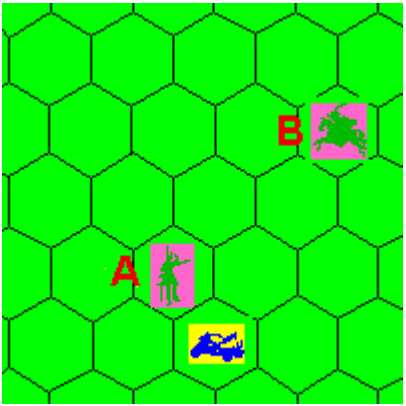
Rappel : le tir est un combat à distance. Nous allons donc voir le déroulement d'un combat.

Conditions du tir

Choix des cibles

Une unité peut tirer sur n'importe quelle unité choisie par le joueur qui la contrôle sauf si un adversaire au moins lui est adjacent. Dans ce cas, une mêlée avec cet adversaire (ou un de ces adversaires si plusieurs) s'impose.

La Règle “Alexandre et Bayard”

		
L'artillerie choisit sur quel ennemi tirer.	L'artillerie peut choisir de tirer sur B même si A est plus près.	L'artillerie ne peut tirer. Si elle combat, ce doit être sur A qui lui est adjacent.

Portée

Pour vérifier qu'une cible soit à portée de tir, il suffit de compter le nombre de cases qui la sépare de l'unité tirant. Lors de ce décompte, on ne comptabilise pas la case où se situe l'unité qui fait feu mais on compte la case de la cible.

Ligne de mire

Pour pouvoir tirer sur une cible, il est également nécessaire qu'il existe une ligne de mire valide entre la case où est située l'unité et celle de sa cible. Pour ce faire, on imagine une ligne reliant le centre des deux cases concernées. Cette ligne de mire est valide si elle ne traverse aucun obstacle (ci-après appelé « masque »). Le terrain de l'hexagone sur lequel se trouve la cible ne bloque jamais la ligne de mire (mais peut avoir un autre effet). Quand la ligne de mire se superpose à la limite d'une ou plusieurs cases, elle n'est bloquée que si des masques se trouvent de part et d'autre de la ligne.

Les obstacles pouvant bloquer une ligne de mire sont les autres unités (ennemies ou amies) et certains types de terrain comme les forêts et les habitations ainsi que les collines (voir le terrain). Un tireur situé sur une colline voit par dessus toute troupe (amie ou ennemie) et une artillerie (pas des armes légères) ainsi située peut tirer normalement sur un ennemi à portée, mais :

- une unité (ennemie ou amie) fait une zone d'ombre d'un hex, sauf ;
- une unité amie au pied de la colline ne fait pas de zone d'ombre ;
- Un masque (bois, habitations) fait une zone d'ombre égale au nombre d'hex entre lui et le tireur.

Si une unité peut tirer sur une autre, le contraire est naturellement vrai.

A la même hauteur, on ne peut pas tirer par dessus une unité, amie ou ennemie. Par exception, les éléphants peuvent tirer ou être tirés par dessus toute troupe, sauf des éléphants. En revanche, les éléphants sont moins hauts que les bois, habitations et collines.

La Règle “Alexandre et Bayard”

<p>L'artillerie peut tirer sur A en direct ; ne peut pas tirer sur B bloqué par un bois ; peut tirer sur C car la ligne de vue n'est bloquée que d'un côté.</p>	<p>L'artillerie ne peut tirer sur A bloqué par une unité ; peut tirer sur B car la ligne de vue n'est bloquée que d'un côté ; ne peut pas tirer sur C car la ligne de vue est bloquée des 2 côtés, même si à des endroits séparés.</p>	<p>L'artillerie peut tirer sur A car l'unité amie est au pied de la colline ; ne peut pas tirer sur B bloqué par un ami qui fait masque ; peut tirer sur C car l'unité amie ne fait masque que pour 1 hex.</p>
<p>L'artillerie peut tirer sur A car le bois, situé à 1 hex du tireur, fait masque sur 1 hex ; ne peut pas tirer sur B car le bois, situé à 2 hex du tireur, fait masque sur 2 hex ; ne peut pas tirer sur C car la colline de même niveau bloque la vue.</p>	<p>L'artillerie pour tirer sur l'infanterie est observée comme à l'envers. Donc l'artillerie A peut tirer car l'unité masque est au pied de la colline ; B ne peut pas tirer car elle est dans la zone d'ombre du bois et C peut tirer car hors de la zone d'ombre.</p>	<p>L'artillerie peut tirer sur l'éléphant A car celui-ci est plus haut que l'unité amie mais ne peut pas tirer sur B dans la zone d'ombre du bois.</p>

Déroulement du Tir

Le joueur annonce l'unité qui tire et indique l'unité adverse qu'il choisit comme cible de son attaque. Puis il effectue dans l'ordre les actions suivantes:

1	Il vérifie que l'unité attaquante ait bien le droit de combattre.
2	Il vérifie que la cible soit à portée et dans la ligne de mire de son unité.
3	Il calcule le nombre de dés de combat auquel son unité lui donne droit (le facteur de l'arme de tir) et ajuste ce nombre en fonction du terrain où se déroule le combat et des mouvements. Particularité : Tir sur troupe très légère : l'attaquant a -1 dé pour chaque hexagone de séparation entre lui et la cible.
4	Il lance le nombre de dés obtenu et applique les résultats en commençant par les coups touchés, puis les éventuels coups spéciaux et enfin les retraites éventuelles.

Rappel : pour certaines armes l'armure de la cible ne compte pas et donc on indique quels dés font touche et pour les armes avec « armure inversée », l'effet de l'armure est inversé (voir chapitre 2).

La Règle “Alexandre et Bayard”






Rappel des interdictions liées aux mouvements des unités

- L'artillerie sur une route traversant une case de terrain accidenté (forêt, marais, rocailles, habitations) ne peut pas combattre.
- Une unité qui vient d'effectuer un mouvement de marche le long d'une route (+1 hex) ne peut pas combattre.
- Une infanterie montée qui vient d'effectuer un mouvement monté (+1 hex) ne peut pas combattre.

Effets complémentaires

- Le terrain, ainsi que les obstacles artificiels, peut influencer les combats. Le tout est décrit à l'annexe 1.
- « Effet chameaux » : une unité avec animaux (chevaux, éléphants,...) sauf chameaux et chevaux « arabes » adjacente à une unité avec des chameaux (même amis) a un dé de moins en combat.
- « Effet éléphants » : une unité avec animaux (chevaux, chameaux,...) sauf éléphants et chevaux « indiens », adjacente à une unité avec des éléphants (même amis) a un dé de moins en combat.
- D'autres troupes ont des effets similaires, décrits à l'Annexe 3 ;
- « Effet du feu » : une unité avec animaux (chevaux, chameaux, éléphants...) adjacente à un hexagone avec du feu ou face à un ennemi utilisant le feu a un dé de moins en combat ;
- Pour une troupe montée sur chariots, il y a des effets particuliers (voir Annexe 3).

Résultat des dés

Dé	Effet	Dé	Effet
	Coup Touché L'attaquant ne fait un coup touché, qui, dans la plupart des cas, correspond à une perte, seulement que sur les troupes légères (vertes) et très légères (jaunes).		Coup Touché Comme le précédent mais en plus coup touché pour les troupes moyennes (bleues).
	Coup Touché Comme le précédent mais en plus coup touché pour les troupes lourdes (rouges).		Coup spécial Chaque « coup spécial » est transformé selon le tableau ci dessous. Tous résultats autres que ceux indiqués dans le tableau sont des coups manqués.
	Coup au moral Pour chaque « Drapeau de repli » obtenu, l'unité cible reçoit un coup au moral. Cette unité peut parfois ignorer certains de ces coup au moral. Pour chaque coup au moral reçu et validé, l'unité cible doit reculer vers son bord de table comme indiqué dans le paragraphe suivant intitulé « repli ».		

Pour les très lourds (noirs), on compte comme pour les lourds (rouge) mais la touche obtenue doit être confirmée en relançant un dé et l'on doit obtenir un coup touché vert au moins (les drapeaux et le coup spécial sont des échecs).

Coups spéciaux (pour le tir)

Coup manqué si	Attaquant troupe montée combattant depuis une case de terrain accidenté OU si Attaquant tireur, sauf artillerie, contre une forêt, habitation ou fortification
Coup au moral si	Défenseur « Insaisissable » OU Attaquant Fusées ou Feu
Artillerie à poudre	Coup touché si la cible est à 2 hex au plus

Troupe montée = Cavalerie, chamellerie et charrerie. Si 2 résultats possibles, d'abord coup touché puis coup au moral, sauf si coup manqué obligatoire.

Dans certains cas, on compte armure inversée, c'est à dire que l'on compte DANS CE CAS l'armure

La Règle “Alexandre et Bayard”

noire comme une jaune et vice versa, la rouge comme verte et vice versa.

Retrait des pertes

Les coups touchés, une fois validés, donnent chacun une perte. Certains de ces coups peuvent être modifiés ou annulés par des caractéristiques. Pour chaque coup touché validé, l'adversaire doit retirer un élément de son unité prise pour cible.

Repli (suite coup au moral)

Après avoir retiré les pertes de l'unité cible, on procède à son éventuel repli. Pour chaque coup au moral reçu par l'unité, elle doit entreprendre un recul vers le bord du champ de bataille de son armée

- d'une case pour l'infanterie, les éléphants et l'artillerie
- de 2 cases pour les troupes montées

Ce nombre de cases peut être modifié selon les caractéristiques de la troupe (voir annexes 2 et suivantes). Rappel : un chef avec l'unité a un effet moral qui annule un coup au moral (effet limité à 1 chef par unité même s'il y en a plusieurs). Le détail du processus de repli est donné plus loin, après les combats en mêlée.

A noter que les tirs, se faisant à distance, ne permettent ni esquive, ni suivi ni poursuite.

Tirs spéciaux de l'artillerie

Artillerie à poudre

L'artillerie à poudre sont les bombardes et canons. Leur plus ou moins grande efficacité historique sera rendue par leur entraînement (recrues, normales, élite...) car ce sont tous des spécialistes. On comptera comme pour l'artillerie mécanique sauf les particularités suivantes :

- quand une unité vient de tirer, on lance un dé pour chaque unité avec des animaux située à 1 hexagone alentour (ami ou ennemi) : un drapeau signifie un recul obligatoire (même si soutenu ou présence d'un chef) ;
- Si l'unité au tir sort plus de « coups spéciaux » que toute autre face, un canon explose : l'unité subit un tir comme si elle se tirait sur elle-même.

Artillerie à fusées

L'artillerie à fusées a été utilisée assez tôt en Extrême Orient. On comptera comme pour l'artillerie mécanique sauf les particularités suivantes :

- dispersion : juste après le jet des dés mais avant de voir les pertes, on lance un dé : un drapeau signifie que l'on a frappé trop court l'hex en avant et à droite, un coup spécial trop long l'hex en arrière et à gauche (par rapport au tireur) ;
- Si on joue cette règle optionnelle, un tir de fusées peut déclencher un feu dans l'élément de terrain touché. Un feu se déclare pour tout coup spécial sorti.

Les mêlées

Ce sont les combats entre des unités adjacentes. Si un attaquant est contigu à plusieurs unités ennemies, il peut choisir celle qu'il attaque.

Conditions de la mêlée

Facteur de l'arme

L'arme employée est l'arme de mêlée (qui peut être la troupe elle-même comme les éléphants). Chaque arme de mêlée a deux facteurs: le facteur d'assaut et le facteur de mêlée. Ce sont parfois les

La Règle “Alexandre et Bayard”

mêmes mais pas toujours.

En général, l'attaquant utilise le facteur d'assaut sauf si celui-ci lui est interdit par les circonstances ou par les armes de l'ennemi. En particulier, pour utiliser le facteur d'assaut, l'attaquant doit avoir fait un mouvement d'au moins 1 hexagone. Dans les autres cas et en riposte (voir plus loin), il utilise le facteur de mêlée.

Choix de la cible

L'unité peut attaquer en mêlée n'importe laquelle des unités qui lui sont adjacentes. Une fois ce choix fait, elle n'attaquera que celle-ci, sauf en poursuite.

Déroulement d'un combat.

Le déroulement se fait comme pour un tir mais avec des phases supplémentaires. Le joueur annonce l'unité qui combat et indique l'unité adverse qu'il choisit comme cible de son attaque. Puis il effectue dans l'ordre les actions suivantes:

1	Il vérifie que l'unité attaquante ait bien le droit de combattre.
2	Il vérifie que la cible soit adjacente à l'attaquant.
3	Il calcule le nombre de dés de combat auquel son arme lui donne droit et ajuste ce nombre en fonction du terrain où se déroule le combat et des mouvements. L'attaquant utilise le facteur d'assaut de son arme sauf si les circonstances l'empêchent, notamment s'il est statique. Tous les autres combats corps à corps et la riposte utilisent le facteur de mêlée.
5	Le défenseur peut, si cela lui est possible, faire une esquive (voir plus loin).
6	L'attaquant lance le nombre de dés obtenu et applique les résultats en commençant par les coups touchés, puis les éventuels « coups spéciaux » et enfin les retraites éventuelles.
7	Le cas échéant, il effectue ou subit les conséquences du combat (suivi, poursuite, riposte).

Rappel : pour certaines armes l'armure de la cible ne compte pas et donc on indique quels dés font touche et pour les armes avec « armure inversée », l'effet de l'armure est inversé (voir chapitre 2).

Rappel des interdictions liées aux mouvements des unités

- L'artillerie sur une route traversant une case de terrain accidenté (forêt, marais, rocailles, habitations) ne peut pas combattre.
- Une unité qui vient d'effectuer un mouvement de marche le long d'une route (+1 hex) ne peut pas combattre.
- Une infanterie montée qui vient d'effectuer un mouvement monté (+1 hex) ne peut pas combattre.

Effets complémentaires

- Le terrain, ainsi que les obstacles artificiels, peut influencer les combats. Le tout est décrit à l'annexe 1.
- « Effet chameaux » : une unité avec animaux (chevaux, éléphants,...) sauf chameaux et chevaux « arabes » adjacente à une unité avec des chameaux (même amis) a un dé de moins en combat. Une infanterie montée sur dromadaires ou chameaux engagée en corps à corps s'abrite derrière ses chameaux baraqués, et donc l'ennemi subit « l'effet chameaux ».
- « Effet éléphants » : une unité avec animaux (chevaux, chameaux,...) sauf éléphants et chevaux « indiens », adjacente à une unité avec des éléphants (même amis) a un dé de moins en combat ; Une infanterie montée sur éléphants engagée en corps à corps garde ceux-ci proches et donc l'ennemi subit « l'effet éléphants ».

La Règle “Alexandre et Bayard”






- D'autres troupes ont des effets similaires, décrits à l'Annexe 4 ;
- « Effet du feu » : une unité avec animaux (chevaux, chameaux, éléphants...) adjacente à un hexagone avec du feu ou face à un ennemi utilisant le feu a un dé de moins en combat ;
- Pour une troupe montée sur chariots, il y a des effets particuliers (voir Annexe 4).

Esquive

Si l'unité attaquée a un déplacement avec combat supérieur de 2 à celui de l'attaquant, le défenseur peut effectuer une esquive :

- le défenseur effectue une retraite (vers son bord de table sauf particulier) de son déplacement maximum avec combat et y pose un jeton « pré-joué » (voir déplacements) ;
- si l'unité ne peut faire tout son mouvement, elle subit 1 perte par hexagone non fait ;
- l'attaquant fait son combat avec le facteur de mêlée et avec armure inversée : seules les touches normales font des pertes ; les avantages tactiques, drapeaux et ordres sont ignorés ;
- L'attaquant peut (et parfois doit) faire suivi et éventuellement poursuite.

Résultat des dés

Dé	Effet	Dé	Effet
	Coup Touché L'attaquant ne fait un coup touché, qui, dans la plupart des cas, correspond à une perte, seulement que sur les troupes légères (vertes) et très légères (jaunes).		Coup Touché Comme le précédent mais en plus coup touché pour les troupes moyennes (bleues).
	Coup Touché Comme le précédent mais en plus coup touché pour les troupes lourdes (rouges).		Coup spécial Chaque « coup spécial » est transformé selon le tableau ci dessous. Tous résultats autres que ceux indiqués dans le tableau sont des coups manqués.
	Coup au moral Pour chaque « Drapeau de repli » obtenu, l'unité cible reçoit un coup au moral. Cette unité peut parfois ignorer certains de ces coup au moral. Pour chaque coup au moral reçu et validé, l'unité cible doit reculer vers son bord de table comme indiqué dans le paragraphe suivant intitulé « repli ».		

Pour les très lourds (noirs), on compte comme pour les lourds (rouge) mais la touche obtenue doit être confirmée en relançant un dé et l'on doit obtenir un coup touché vert au moins (les drapeaux et le coup spécial sont des échecs).

Coups spéciaux

Coup manqué si	Attaquant troupe montée combattant dedans ou contre une case de terrain accidenté OU si Attaquant tireur sauf artillerie contre une forêt, habitation ou fortification		
Coup touché si	Défenseur troupe très légère OU Attaquant Éléphant		
Coup au moral si	Défenseur « Insaisissable » OU Attaquant Fusées ou Feu		
	Défenseur		
Attaquant \	Infanterie	Troupe montée	Artillerie
Infanterie	Coup touché si attaquant soutenu et pas le défenseur OU si le défenseur est adjacent à une Troupe montée amie de l'attaquant	Coup au moral si attaquant soutenu	Coup touché
	Coup touché si défenseur « fanatique »		
Troupe montée	Coup touché si l'attaquant est soutenu OU si le défenseur est adjacent à une unité d'infanterie amie de l'attaquant		Coup touché
Artillerie à poudre	Coup touché si la cible est à 2 hex ou moins		

Troupe montée = Cavalerie, chamellerie et charrerie. Si 2 résultats possibles, d'abord coup touché

La Règle “Alexandre et Bayard”

puis coup au moral, sauf si coup manqué obligatoire.

<p>L'infanterie A ne fait pas de perte car aucun n'est soutenu ; en B, l'attaquant est soutenu et pas le défenseur = 1 perte ; en C, le défenseur est soutenu car défendant des bâtiments = pas de perte ; en D, la troupe montée attaque un terrain accidenté = pas de perte.</p>	<p>En A, la cavalerie est soutenue = 1 perte même si défenseur est soutenu ; en B, pas de perte ; en C, l'artillerie est à 2 hex = 1 perte si artillerie à poudre ; en D, l'attaquant est un éléphant = 1 perte.</p>	<p>En A, L'infanterie étant soutenue, le coup spécial donne un Coup au moral ; En B, le tir est sur une habitation, donc pas de perte.</p>

Résumé des touches selon l'armure

En fonction de l'armure de la cible, on a un coup touché si :

Troupe très légère	Jaune	Coup touché vert ou coup spécial (4 faces du dé)
Troupe légère	Vert	Coup touché vert (3 faces du dé) (plus coup spécial selon situation)
Troupe moyenne	Bleu	Coup touché bleu (2 faces du dé) (plus coup spécial selon situation)
Troupe lourde	Rouge	Coup touché rouge (1 faces du dé) (plus coup spécial selon situation)
Troupe très lourde	Noir	Coup touché rouge confirmé (1/2 faces du dé) (plus coup spécial selon situation)

Dans certains cas, on compte armure inversée, c'est à dire que l'on compte DANS CE CAS l'armure noire comme une jaune et vice versa, la rouge comme verte et vice versa.

Conséquences et suites des attaques

Après chaque attaque, on en règle les conséquences, à savoir les pertes mais aussi certaines actions complémentaires comme effectuer un repli, un suivi ou une poursuite ou encore subir la riposte de l'adversaire.

Retrait des pertes

Les coups touchés, une fois validés, donnent chacun une perte. Certains de ces coups peuvent être modifiés ou annulés par des caractéristiques ou des ordres. Pour chaque coup touché validé, l'adversaire doit retirer un élément de son unité prise pour cible.

Repli (suite coup au moral)

Après avoir retiré les pertes de l'unité cible, on procède à son éventuel repli. Cependant, le défenseur peut annuler un coup au moral reçu s'il est soutenu ou si un chef est avec l'unité (effet limité à 1 chef par unité même s'il y en a plusieurs). Pour chaque coup au moral restant, l'unité doit entreprendre un recul vers le bord du champ de bataille de son armée

- d'une case pour l'infanterie, les éléphants et l'artillerie
- de 2 cases pour les troupes montées


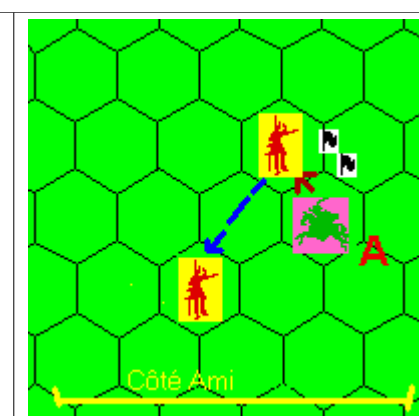
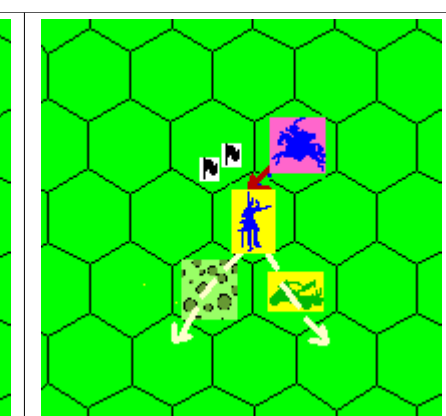
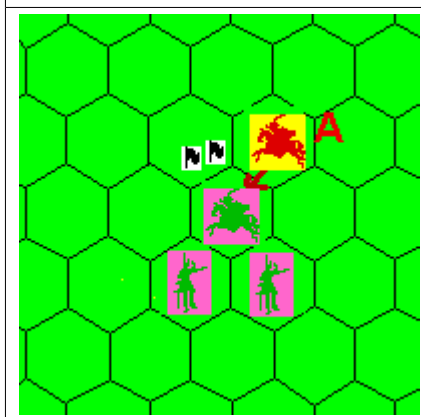
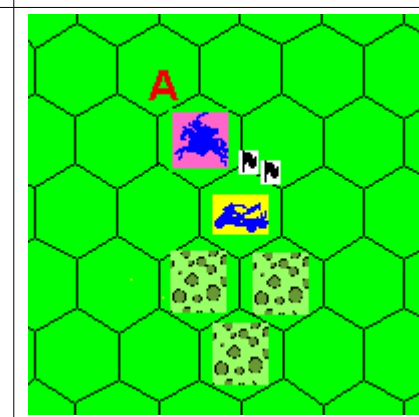
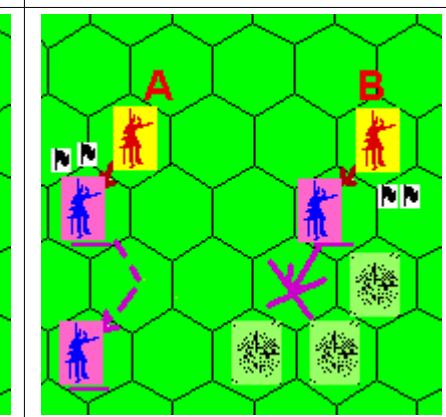
Ce nombre de cases peut être modifié selon les caractéristiques de la troupe (voir annexes 2 et

La Règle “Alexandre et Bayard”

suivantes).

Le joueur contrôlant l'unité effectuant un repli choisit la case sur laquelle son unité bat en retraite en respectant les règles suivantes :

- Une unité doit toujours se replier vers le côté du joueur qui la contrôle (même si l'attaquant vient de ce côté).
- Le terrain n'a aucun effet sur les déplacements lors d'un repli. Ainsi, une unité qui se replie peut traverser une forêt sans devoir s'arrêter. Par contre, une unité ne peut ni atteindre ni traverser des terrains infranchissables pour elle pendant son repli.
- Lors d'un repli, une unité ne peut pas traverser des cases occupées par des unités amies à moins qu'il ne s'agisse d'une troupe légère ou très légère, à condition de la traverser entièrement.
- Si une unité ne peut pas se replier parce qu'elle n'a aucun chemin libre pour le faire ou parce qu'elle est au bord de la table, on lui retire un élément par case de repli non effectué.

		
<p>En A, suite à un drapeau, l'infanterie doit reculer d'1 hex; en B, 2 drapeaux = 2 hex</p>	<p>2 drapeaux = le défenseur doit reculer de 2 hex vers son bord de table, même si l'attaque en vient.</p>	<p>L'infanterie peut se replier à travers le bois ou à travers l'artillerie légère.</p>
		
<p>La cavalerie annule un drapeau (car soutenue) mais pas le second : elle devrait reculer de 2 hex, mais le chemin est bloqué. Donc 2 pertes.</p>	<p>L'artillerie ne peut reculer dans le bois, terrain infranchissable pour elle. Donc 2 pertes.</p>	<p>En A, l'infanterie recule de 2 cases. En B, comme elle ne le peut pas, elle fait 1 recul et subit 1 perte.</p>

Cas particulier de l'artillerie

Quand une artillerie doit effectuer un repli après combat, 2 éléments s'imposent :

- Le nombre d'hexagones possibles est limité par la capacité de déplacement de l'unité d'artillerie ;
- Tout hexagone de repli effectué par une artillerie est compté dans le tour suivant de son

La Règle “Alexandre et Bayard”

- joueur ;
- De plus, l'artillerie devant reculer aura systématiquement la caractéristique « panique ».

Le nombre d'hexagones possibles est limité par la capacité de déplacement de l'unité d'artillerie et chaque hexagone de repli qui ne peut être fait sera une perte. Ainsi, une artillerie statique ne reculera pas et tous les reculs seront donc des pertes. De même, pour une artillerie lourde à pied qui a « 1 seul hexagone en toute circonstance », tout recul au delà du premier sera une perte.

Certains éléments du terrain peuvent jouer. Ainsi, une artillerie moyenne sur une route pourra reculer de 2 hexagones au lieu de 1 sur la route, mais d'1 seul en tout terrain et aucun dans un bois ou habitat.

Tout hexagone de repli effectué par une artillerie est compté dans le tour suivant de son joueur. Donc une artillerie très légère à pied (1 hex, 2 sans combat) qui aura reculé de 1 n'aura plus qu'une capacité de 1 hexagone sans combat ou de 0 avec combat (et un dé de moins). Une unité légère à pied (1 hex sans combat) qui a reculé de 1 non seulement ne pourra pas se déplacer (le 1 hexagone ayant été fait) mais ne pourra pas combattre. Une artillerie volante légère (2 hexagones – 1 dé de moins par déplacement) qui a reculé de 1 n'aura plus qu'une capacité de 1 hexagone (et donc 2 dés de moins) ou combattra sur place avec un dé de moins.

« Panique »

Certaines troupes, formées de mercenaires ou de soldats forcés, étaient très sujettes à la désertion, ce qui est indiqué par la caractéristique « Panique » : pour chaque hexagone de repli effectif après drapeau (que ce soit au tir ou en mêlée), lancer 1 dé : 1 « coup spécial » signifie une perte de plus.

Suivi (seulement après une mêlée)

Quand la case attaquée se libère, soit parce que l'unité cible est détruite soit par ce qu'elle a été obligée de se replier, l'attaquant peut, et parfois doit, faire un suivi et venir occuper la case libérée. Ce n'est jamais possible pour le défenseur suite à sa riposte.

Troupe	Suivi obligatoire	Suivi possible
Tous	* « Fanatiques » ou « Changeants »	
Infanterie	* Infanterie (sauf Infanterie d'élite) attaquant une unité située au dessous d'elle.	* Infanterie d'élite
Troupe montée	* Troupe montée (sauf d'élite) attaquant une unité située au dessous d'elle. * Éléphants (même d'élite)	* Toute Troupe montée (sauf éléphants)
Artillerie ou chariots	Jamais	

La Règle “Alexandre et Bayard”

<p>L'infanterie A ne peut pas suivre ; l'infanterie d'élite B le peut mais ce n'est pas obligatoire. Pas de nouveau combat sauf ordre spécial.</p>	<p>L'infanterie A attaquant une unité située au dessous d'elle doit suivre. (Une infanterie d'élite peut le refuser.)</p>	<p>La cavalerie A attaquant une unité située au dessous d'elle doit suivre. (Une cavalerie d'élite peut le refuser.) ; l'artillerie B (même d'élite) ne peut jamais suivre ; l'éléphant C DOIT toujours suivre.</p>

Poursuite

Si une unité de troupe montée ou d'éléphants vient d'effectuer un suivi, elle peut également effectuer une poursuite. Une poursuite permet à l'unité de Troupe montée de se déplacer si nécessaire d'une case supplémentaire et d'engager immédiatement un nouveau combat avec une unité adverse qui se trouve adjacente à la case qu'elle vient d'occuper.

Ce déplacement supplémentaire, ainsi que l'attaque sont optionnels. L'unité qui poursuit n'est pas obligée de combattre à nouveau. De même, l'unité qui poursuit peut très bien mener sa seconde attaque à partir de la case occupée après le suivi si elle a choisi de ne pas effectuer de mouvement supplémentaire.

Le nouveau combat est résolu aussitôt et peut concerner un adversaire différent du premier. En revanche, quelle que soit son issue, l'unité effectuant une poursuite peut (et parfois doit comme ci-dessus) faire un second suivi mais pas une seconde poursuite dans le même tour.

<p>La cavalerie A a fait reculer son adversaire ; elle peut suivre et faire une poursuite (sur place) pour engager un 2ème combat contre la même unité ; la cavalerie B a détruit son ennemi ; elle peut suivre (occuper la case désertée) puis faire une poursuite pour engager en 2ème combat un</p>	<p>L'éléphant A a fait reculer son adversaire (ici une unité de milice, donc 2 hexagones) ; il doit suivre. Ensuite, il peut faire une poursuite (1 hex) pour engager un 2ème combat contre la même unité.</p>	<p>La cavalerie A a détruit son 1er ennemi ; elle peut suivre (occuper la case désertée) puis faire une poursuite pour engager en 2ème combat un nouvel ennemi. Elle le fait reculer. Elle peut donc faire un 2ème suivi mais pas de 2ème poursuite ni de 3ème combat.</p>

La Règle “Alexandre et Bayard”

nouvel ennemi.		
----------------	--	--

Une poursuite peut aussi intervenir suite à une caractéristique de l'attaquant ou du défenseur.

Riposte

Lors d'une mêlée (mais pas d'un tir à distance) toute unité qui n'a pas été détruite et qui n'a pas reculé peut riposter à une attaque si elle est toujours adjacente à l'attaquant à la fin de l'attaque. Si l'unité quitte la case qu'elle occupe au début du combat, elle perd sa capacité à riposter. De même, la cible d'un tir à distance n'a pas l'opportunité de riposter même si elle a aussi une arme de tir.

La riposte se fait comme un combat normal, mais :

- avec le facteur de mêlée (jamais celui d'assaut) ;
- elle ne permet pas de suivi ni de poursuite.

Cas particulier des éléphants

Les éléphants sont très particuliers :

- Un éléphant ne disparaît pas, il panique.
- Quand l'éléphant est un moyen de transport d'infanterie ou d'artillerie, il n'y a qu'une seule plaquette d'animaux (même si l'unité en a 4) et l'éléphant panique à la première perte sur l'unité. L'unité subit sa perte (infanterie ou artillerie) et EN PLUS, l'éléphant panique. Donc, si les éléphants tractent de l'artillerie, après le départ de l'éléphant, l'artillerie devient statique, si les éléphants portent de l'infanterie, celle-ci se déplace à pied ensuite.
- Si l'unité subit 2 pertes :
 - Si c'est une unité d'éléphants de combat, on a 2 éléphants en panique ;
 - Si c'est de l'infanterie ou de l'artillerie avec un éléphant en transport ou traction, l'unité subit 2 pertes mais il n'y a, en plus, 1 seul éléphant en panique.

Eléphant en panique

Un éléphant en panique veut fuir. A chaque tour (y compris celui de la perte) on lance 3 dés. Les drapeaux et les avantages tactiques comptent comme des reculs qui sont joués normalement (vers le bord de table « ami »). Si le passage est barré par une unité (amie ou ennemie) et qu'il n'est pas possible de l'éviter, un combat a lieu, l'éléphant lançant 3 dés, avec une riposte éventuelle. Si l'éléphant subit une nouvelle perte ou si l'éléphant atteint le bord de table, il disparaît.

<p>En A l'infanterie a fait une perte et donc un éléphant en panique. Avec 2 dés de fuite (drapeau et coup spécial) le modèle d'éléphant fait 2 hex vers son bord de table. En B, c'est pareil mais l'éléphant sort de la table.</p>	<p>En A l'infanterie a fait une perte à une unité d'infanterie sur éléphants. On a 1 éléphant en panique et l'infanterie combat ensuite uniquement à pied. En B, l'éléphant en panique devrait faire 2 hex mais, arrivé devant un terrain</p>	<p>L'éléphant A en panique ne peut fuir vers son bord de table. Il attaque donc l'ennemi sur son chemin et le repousse, puis fait son mouvement de fuite. C'est le joueur de l'éléphant qui choisit l'ennemi attaqué. En B, c'est pareil mais</p>

La Règle “Alexandre et Bayard”

	infranchissable, il subit la perte d'hex non fait et donc disparaît.	c'est une unité amie qui est sur le chemin. Il ne peut l'éviter par le terrain impassable.
--	--	--

Personnages sur le Champ de Bataille

La présence d'un personnage auprès de ses troupes peut avoir de l'influence sur les armées. Sauf pouvoir spécial, seuls les personnages de commandement (chefs : généraux et officiers supérieurs) ont une influence. Pour tous les personnages, voir l'annexe 2.

Personnage au combat

L'effet de la présence d'un personnage dans une unité est décrit ci-dessus. En général, sauf quand expliqué dans cette annexe,

- Si l'unité effectue un suivi ou une poursuite, le personnage doit la suivre.
- Si une unité recule, un personnage qui se trouve sur sa case la suit dans son mouvement de repli.
- Si l'unité qui se trouve sur la même case qu'un personnage est détruite, le personnage doit fuir.

Personnage en fuite

Un personnage peut être amené à fuir si l'unité avec laquelle il se trouve est détruite par l'adversaire. C'est aussi le cas si le personnage est sans unité sur une case dans laquelle une unité ennemie veut entrer au cours de son déplacement. Après cela, l'unité adverse peut continuer son déplacement normalement.

Un chef qui fuit doit trouver refuge dans une case occupée par une unité amie. Un Officier Supérieur qui fuit doit immédiatement trouver refuge dans l'une des cases voisines à sa case originelle. Un Général en Chef, un Sous-Général ou un personnage isolé peut fuir jusqu'à deux cases mais ne peut traverser une case occupée par un adversaire. Si aucune unité de son armée n'est disponible pour accueillir sa fuite ou s'il est dans l'impossibilité de fuir, notamment à cause des ennemis et des terrains infranchissables, le personnage est retiré du jeu. Les héros ont un comportement spécial.

Perte du Général en chef

Si le Général en Chef se retrouve éliminé, le joueur qui le contrôle passe son tour suivant durant lequel il ne peut rien faire, ni activer de troupe, ni donner aucun ordre. Il a juste le droit de replacer son Général en Chef autre part sur le champ de bataille, à la place d'un Sous-Général ou à défaut d'un Officier Supérieur, ou à défaut n'importe où sur le champ de bataille s'il n'y a plus d'autre personnage de commandement présent sur le terrain. Le joueur qui a ainsi éliminé provisoirement le Général en Chef gagne donc, de fait, un tour supplémentaire.

