

La Règle “Frédéric le Grand”

Chapitre 4 : Phase de Combats

Cette phase comprend les tirs et les combats. Le tir est une forme de combat qui ne se distingue que par la portée. Tous les combats (corps à corps ou tirs) se font dans la même phase sous le même vocable de combats.


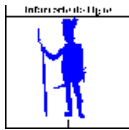
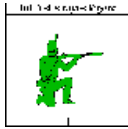









Ordre des combats.

Comme pour les déplacements, les combats 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 ».


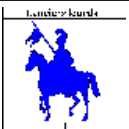






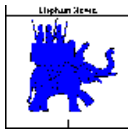
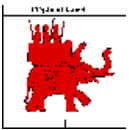
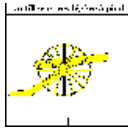

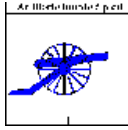
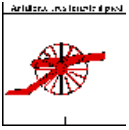
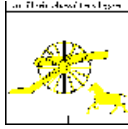


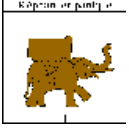
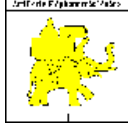
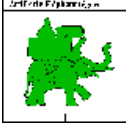


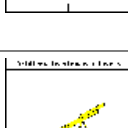
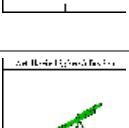
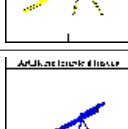
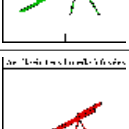
Un combat se fait toujours d'une unité sur une autre. L'ordre ne dépend jamais que de la volonté de l'attaquant (et de l'ordre des activations si plusieurs généraux). Après avoir combattu une unité, l'unité ne peut plus combattre (contre la même unité ou contre une autre) que dans le cadre de la poursuite (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.

Les données du combat par types de troupes

Type	Port	Fact	Notes	Type	Port	Fact	Notes
	1	2			1	3	
	2	2	-1 dé en corps à corps		2	3	-1 dé en corps à corps
	1	2	L'ennemi « moderne » a +1 dé en corps à corps (caractéristique « Irréguliers »)		1	3	L'ennemi « moderne » a +1 dé en corps à corps (caractéristique « Irréguliers »)
	1	2	L'ennemi « moderne » qui pourrait riposter fait systématiquement sa riposte AVANT l'attaque.		1	3	L'ennemi « moderne » qui pourrait riposter fait systématiquement sa riposte AVANT l'attaque
	1	2			1	3	
	1	4			1	3	l'adversaire a -1 dé

La Règle “Frédéric le Grand”

	1	2	+1 en attaque sur cavalerie et artillerie		1	3	+1 en attaque sur cavalerie et artillerie
	1	4	+1 en attaque sur cavalerie et artillerie		1	3	+1 en attaque sur cavalerie et artillerie l'adversaire a -1 dé
	1	2	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé		1	3	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé
	1	4	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé		1	3	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé / l'adversaire a -1 dé
	1	5	Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé Perte = éléphant en panique.		1	6	Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé Perte = éléphant en panique.
	2	3/2 (*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.		3	3/2 (*)	Pas de tir si mouvement.
	4	3/2 (*)	Pas de tir si mouvement.		5	3/2 (*)	Pas de tir si mouvement.
	2	3/2 (*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.		3	3/2 (*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.
	2	3/2 (*)	-1 dé si mouvement / Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé.		1	3	Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = disparu.
	2	3	Ne perd pas de dé en mouvement / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = éléphant en panique		3	3	Ne perd pas de dé en mouvement / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = éléphant en panique
	4	3/2 (*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué. / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique		5	3/2 (*)	Pas de tir si mouvement. / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique
	2	3/2 (*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué. + effet fusées (**)		3	3/2 (*)	Pas de tir si mouvement. + effet fusées (**)
	4	3/2 (*)	Pas de tir si mouvement. + effet fusées (**)		5	3/2 (*)	Pas de tir si mouvement. + effet fusées (**)

(*) 2 s'il ne reste qu'une plaquette.

La Règle “Frédéric le Grand”

(**) Effet « fusées : Pas d'attaque au corps à corps et recul doublé si cible animaux.

Les Tirs

Rappel : seuls l'artillerie et les fusils rayés peuvent tirer à distance. Pour les autres armes de tir, c'est confondu avec le combat corps à corps (troupes pour lesquelles la portée est de 1 ci-dessus).

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 sur lequel se trouve la cible ne bloque jamais la ligne de mire. 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). Une artillerie (pas des armes légères) 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.

<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>

La Règle “Frédéric le Grand”

<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 vue 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>

Choix des cibles

Une unité peut tirer sur n'importe quelle unité choisie par le joueur qui la contrôle mais elle ne peut pas tirer à distance si un adversaire au moins lui est adjacent. Dans ce cas, le choix doit impérativement se faire parmi l'une des unités adverses adjacentes et c'est un corps à corps.

<p>L'artillerie choisit sur quel ennemi tirer.</p>	<p>L'artillerie peut choisir de tirer sur B même si A est plus près.</p>	<p>L'artillerie doit combattre A qui lui est adjacent.</p>

Les combats corps à corps

Ce sont les combats entre des unités adjacentes.

La Règle “Frédéric le Grand”

Déroulement d'un combat ou d'un tir.

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 à portée et dans la ligne de mire de son unité (pour le tir) ou adjacente à l'attaquant.
3	Il calcule le nombre de dés de combat auquel son unité lui donne droit et ajuste ce nombre en fonction du terrain où se déroule le combat, des mouvements et d'un éventuel officier combattant au premier rang.
4	Il lance le nombre de dés obtenu et applique les résultats en commençant par les coups touchés, puis les éventuels avantages tactiques et enfin les retraites éventuelles.
5	Le cas échéant, il effectue ou subit les conséquences du combat (suivi, poursuite, riposte).





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 au chapitre 6 plus loin.
- 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 ». De même pour une unité montée sur éléphants.
- Une infanterie montée sur chariots engagée en corps à corps qui n'a pas fait de mouvement dans sa dernière phase de déplacement peut s'abriter dans les chariots, ce qui fait l'effet de palissade, et donc l'attaque ennemie est limitée à 2 dés, n'a pas d'avantage tactique et le défenseur ignore 1 drapeau.

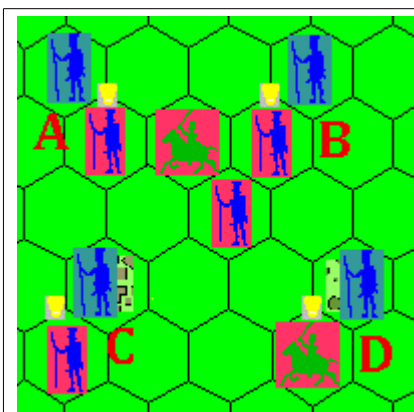
Résultat des dés

Coups Touchés		Si l'ennemi est de l'infanterie, pour chaque symbole d'infanterie obtenu, l'attaquant fait un coup touché qui, dans la plupart des cas, correspond à une perte. Pour chacun d'entre eux l'adversaire doit retirer un élément de son unité prise pour cible.
		Si l'ennemi est de la cavalerie, des chameaux ou des éléphants, pour chaque symbole de cavalerie obtenu, l'attaquant fait un coup touché.
		Si l'ennemi est de l'artillerie, pour chaque symbole d'artillerie obtenu, l'attaquant fait un coup touché.
Coup au moral		Pour chaque « Drapeau de repli » obtenu, l'unité cible reçoit un coup au moral.. Une unité peut ignorer un coup au moral si (c'est cumulatif) : <ul style="list-style-type: none"> • elle est soutenue ; • pour chaque officier sur sa case ; • elle est de l'artillerie.

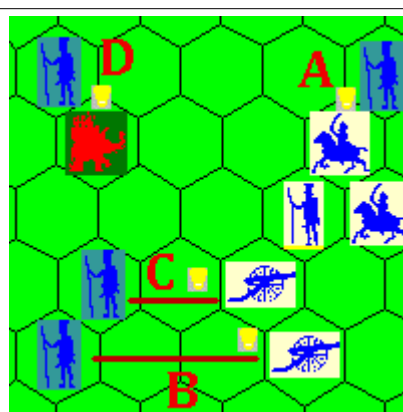
La Règle “Frédéric le Grand”

		Pour chaque coup au moral reçu, l'unité cible doit reculer vers son bord de table d'une case au moins comme indiqué dans le paragraphe suivant intitulé « repli ». Les unités avec la caractéristique « Panique » doivent tester pour les pertes.
Avantage tactique		Chaque « avantage tactique » est transformé selon le tableau ci dessous. Tous résultats autres que ceux indiqués dans le tableau sont des coups manqués. (Dans le tableau ci-dessous, <u>dans le cas d'une riposte et pour cette seule riposte</u> , l'attaquant sera le ripostant et le défenseur l'attaquant initial)

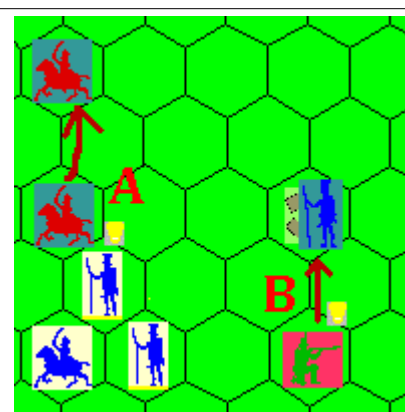
Défenseur	Infanterie	Troupe montée	Artillerie
Attaquant \			
Toujours Coup manqué	Si Attaquant troupe montée combattant dedans ou contre une case de terrain accidenté OU si Attaquant tireur sauf artillerie contre une forêt, habitation ou fortification		
Infanterie (seulement corps à corps)	Coup touché si attaquant soutenu et pas le défenseur OU si le défenseur est adjacent à une artillerie ou cavalerie amie de l'attaquant	Coup au moral si attaquant soutenu	Coup touché
	Coup touché si défenseur « fanatique » Coup au moral si défenseur « Insaisissable »		
Troupe montée (seulement corps à corps)	Coup touché si l'attaquant est soutenu OU si le défenseur est adjacent à une unité d'infanterie ou d'artillerie amie de l'attaquant OU si le défenseur est « Insaisissable »		Coup touché
Artillerie sauf fusées	Coup touché si la cible est à 2 hex ou moins Sinon, coup au moral si l'attaquant est une artillerie d'élite OU si le défenseur est « Insaisissable »		
Fusées	Coup au moral		
Éléphant	Coup touché		



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.



En A, la cavalerie est soutenue = 1 perte même si défenseur est soutenu ; en B, l'artillerie est à plus de 2 hex = pas de perte ; en C, l'artillerie est à 2 hex = 1 perte ; en D, l'attaquant est un éléphant = 1 perte.



En A, L'infanterie étant soutenue, l'avantage tactique donne un Coup au moral ; En B, le tir (arme rayée) est sur une habitation, donc pas de perte.

Actions complémentaires

Outre les pertes, les combats peuvent avoir d'autres conséquences et permettre certaines actions complémentaires comme effectuer un repli, un suivi ou une poursuite ou encore subir la riposte de l'adversaire.

La Règle “Frédéric le Grand”

Repli (suite coup au moral)

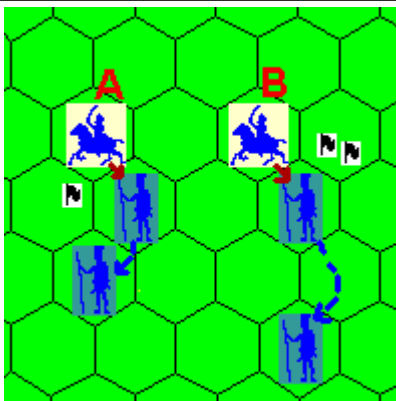
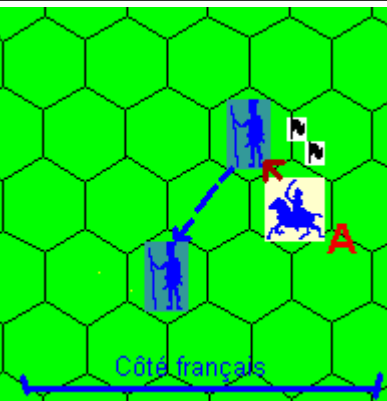
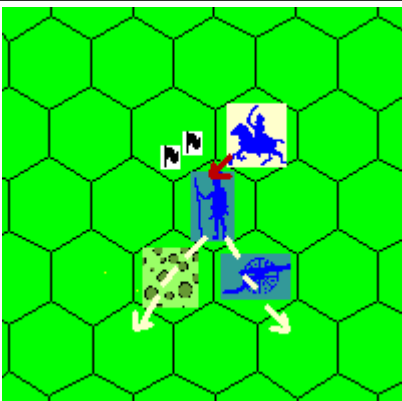
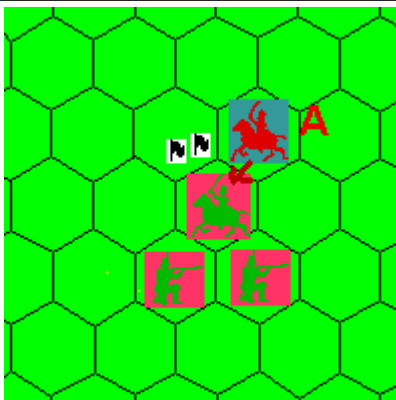

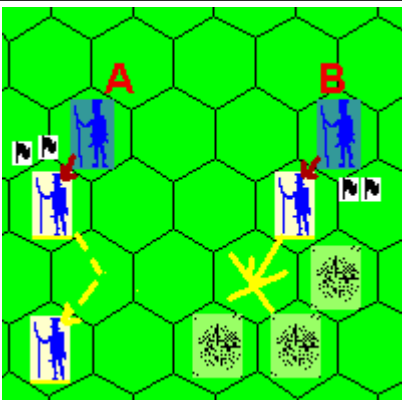
Après avoir retiré les pertes de l'unité cible, on procède à son éventuel repli. Pour chaque coup au moral reçu par l'unité, elle doit entreprendre un recul vers le bord du champ de bataille de son armée

- d'une case pour l'infanterie et l'artillerie à pied
- de 2 cases pour les troupes montées et l'artillerie volante

Ce nombre de cases peut être modifié selon les caractéristiques de la troupe (voir annexe 2).

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 artillerie amie, à condition de la traverser entièrement.
- Si une unité ne peut pas se replier par ce 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 = 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.</p>
		
<p>La cavalerie annule un drapeau (car soutenu) mais ne peut faire son recul. Donc 1 perte.</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>

La Règle “Frédéric le Grand”

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 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.

Désertion

Les troupes de cette époque, formées de soldats professionnels, de mercenaires ou de soldats forcés, étaient très sujettes à la désertion. Cela est indiqué par la caractéristique « Panique » : pour chaque hexagone de repli effectif après drapeau, lancer 1 dé : 1 perte si symbole du type de l'unité.

<p>L'infanterie avec caractéristique « Panique » en A recule d'un hex. On lance un dé qui fait « infanterie », d'où 1 perte. En B, l'infanterie recule de 2 hex, 2 dés sont lancés mais 1 seul fait « infanterie » d'où 1 perte.</p>	<p>L'infanterie en A recule d'un hex mais comme c'est une infanterie d'élite, elle n'a pas la caractéristique « Panique » : on ne teste pas pour désertion. En B, l'infanterie recule de 2 hex mais ce sont des volontaires qui n'ont pas la caractéristique « Panique » : on ne teste pas non plus.</p>	<p>2 défenseurs avec la caractéristique « Panique » : En A, c'est un tir et non un corps à corps mais l'effet est le même. La cavalerie doit reculer, de 2 hex par drapeau puisque c'est de la cavalerie. Test à 2 dés dont 1 « cavalerie » soit 1 perte. En B, l'infanterie recule de 3 hex et doit donc tester 3 dés. Manque de chance, ce sont 3 « infanterie », donc 3 pertes. L'unité est détruite.</p>

La Règle “Frédéric le Grand”

Suivi

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 suite à riposte pour le défenseur.

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	Jamais

<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>

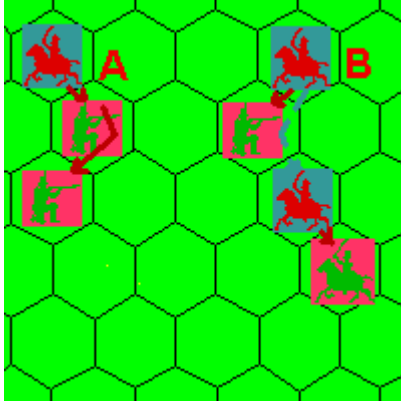
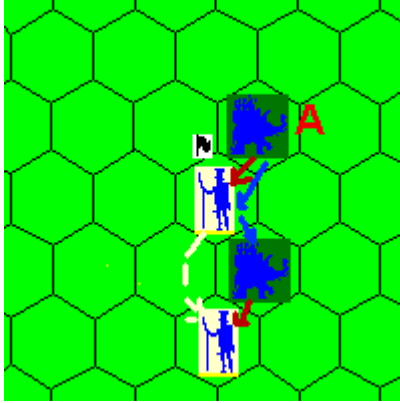
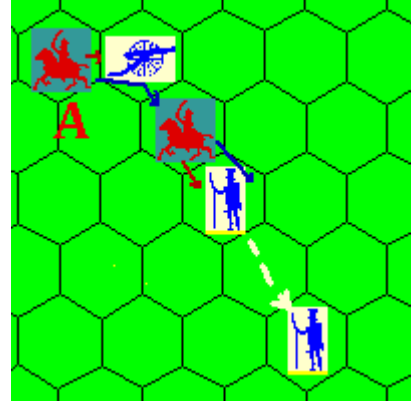
Poursuite

Si une unité de troupe montée (éléphants y compris) 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.

La Règle “Frédéric le Grand”

		
<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 nouvel ennemi.</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 (sauf ordre spécial).</p>

Riposte

Lors d'un corps à corps (mais pas d'un tir à distance) toute unité soutenue peut riposter à une attaque si elle est toujours adjacente à l'attaquant à la fin du combat. 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.

La riposte se fait exactement comme un combat normal, avec ses propres facteurs. Elle ne permet pas de suivi ni de poursuite. Si l'attaquant infanterie n'a pas d'arme à feu ou de jet et si la riposte est possible, la riposte a lieu AVANT l'attaque, ce qui peut empêcher celle-ci.

Cas particulier des éléphants

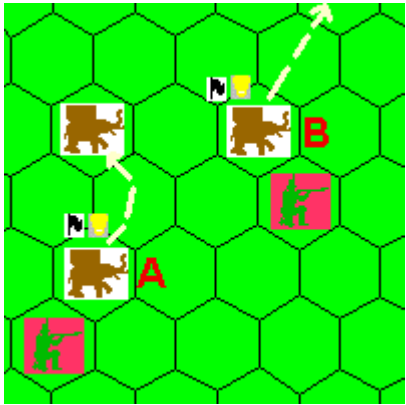
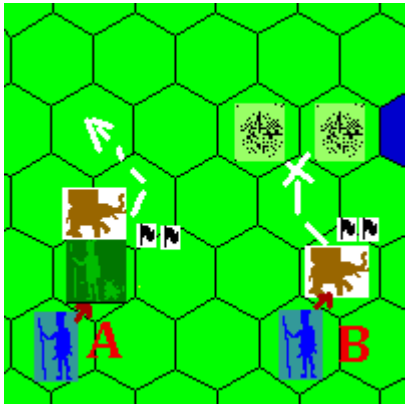
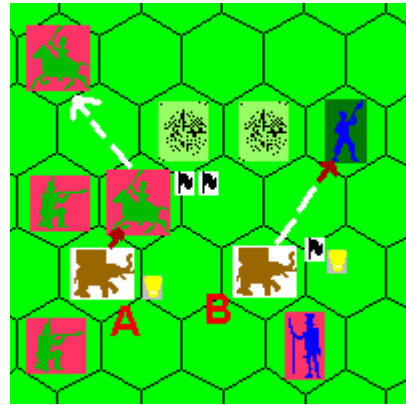
Les éléphants sont très particuliers :

- Dans une unité, il n'y a jamais qu'une plaquette d'éléphant (voir l'annexe 3 sur les troupes), que ce soit une unité de combat ou pour un éléphant comme auxiliaire dans une unité. Le cas de l'éléphant nain de Bornée est une exception.
- Un éléphant ne disparaît pas, il panique.
- Une unité d'éléphants de combat ou d'artillerie portée sur éléphant n'a qu'une seule plaquette, remplacée à la perte par un éléphant en panique.
- Une unité d'éléphants qui tractent de l'artillerie n'a qu'une plaquette d'animaux (même si l'unité en a plus). A la première perte, on a un éléphant en panique mais surtout les plaquettes restantes sont de l'artillerie sans moyen de se déplacer, donc statique jusqu'à la fin de la partie.
- Une unité d'éléphants qui portent de l'infanterie est dans le même cas : à la première perte, on a un éléphant en panique est les plaquettes restantes sont de l'infanterie qui se déplace à pied.
- Le dé qui donne la perte sur les éléphants varie selon le type d'unité :
 - pour des éléphants de combat, c'est le dé « troupe montée »
 - si les éléphants portent ou tractent de l'artillerie, c'est le dé « artillerie »
 - si les éléphants portent de l'infanterie montée, c'est le dé « infanterie »
- Les éléphants nains de Bornée utilisés au combat sont plutôt une forme de cavalerie lourde

La Règle “Frédéric le Grand”

qui a en plus « l'effet éléphant ». Ils ont 2 plaquettes de base.

Un éléphant en panique veut fuir. A chaque tour (y compris celui de la perte) on lance 3 dés. Les drapeaux et les coups spéciaux 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 avantage tactique) 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 infranchissable, il subit la perte d'hex non fait et donc disparaît.</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 c'est une unité amie qui est sur le chemin. Il ne peut l'éviter par le terrain impassable.</p>

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 (généraux et officiers supérieurs) ont une influence (voir avant aux officiers).

Personnage au combat

La présence d'un personnage dans une unité n'apporte aucun avantage autre que moral lors des combats auxquels participe l'unité à moins qu'il ne combatte au premier rang (voir avant).

- 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 (cf post).

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 Officier Supérieur qui fuit doit immédiatement trouver refuge dans l'une des cases voisines occupées par une unité amie. Un Général en Chef, un Sous-Général ou un personnage historique

La Règle “Frédéric le Grand”

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.



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 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.

