

La Règle “Panache”

Avant propos

Depuis la plus haute antiquité, les combats ont opposé des troupes identifiées selon leurs armes et leurs armures, plus la qualité des combattants. Cette période Antique et Médiévale est couverte par la règle « Alexandre et Bayard ». Dans cette période, on a vu apparaître les premières armes à feu à poudre noire mais elles étaient si primitives que leurs effets étaient peu sensibles. Sur la fin de cette période, au moment des Guerres d'Italie au début du 16ème siècle, les améliorations de la technologie et le changement de la manière de combattre modifient la forme même des combats. Nous entrons dans une nouvelle ère, l'ère de la Pique, qui couvre la fin de la Renaissance, les guerres de Religion et celles du Grand Siècle. Le 18ème siècle, ensuite, sera celui de la Guerre en Dentelle et sera couvert par la règle « Frédéric le Grand ».

Cette règle complète la série de règles sur le même système de jeu sur hexagones, de la plus haute antiquité jusqu'à l'Entre-deux guerres, les années 1930, du moins pour certains conflits. Le seul but est de se mettre du point de vue de l'utilisateur et lui simplifier la vie et le jeu. Elle est placée à la fois sous le patronage du dernier des rois de France qui fut aussi un général au combat et sous celui d'un état d'esprit qui peu à peu s'installa...

« Ralliez-vous à mon panache blanc ! Vous le trouverez toujours sur le chemin de l'honneur. »



Cette règle est dédiée ;

- A mon fils Eric, quoiqu'il préfère le jeu sur ordinateur.
- A mon épouse Martine, qui supporte mes fantaisies ludiques depuis si longtemps et sans laquelle rien n'aurait été possible
- à Michel Sbraire qui m'a initié au Jeu d'Histoire Moderne ;
- et aux membres du club « Jeux Tu Il » de Saint Laurent du Var avec lesquels j'ai développé « Jomini » et ce jeu par extension.

Les dessins d'illustration sont de Peter Dennis ou des tableaux d'époque.

La Règle “Panache”

Table des matières

Avant propos.....	1
Chapitre 1 : Introduction et notions clés.....	5
But du jeu.....	5
Note générale.....	5
Composants du jeu.....	5
Principales notions et termes du jeu.....	5
Unité.....	5
Détachement.....	5
Enfants perdus.....	6
Unité soutenue.....	6
Flanc ou Arrière.....	6
Personnages isolés.....	6
Préparation et installation.....	6
Jetons.....	7
Dés de combat.....	7
Séquence de jeu.....	7
Chapitre 2 : Les Troupes.....	8
Les éléments constitutifs de la troupe (la description des soldats).....	8
I - Types de troupes.....	8
II - Protection de la troupe.....	8
Troupes en combinaison du type et du « poids ».....	8
<i>Infanterie.....</i>	<i>8</i>
<i>Infanterie montée ou portée.....</i>	<i>9</i>
<i>Troupes montées.....</i>	<i>12</i>
<i>Artillerie.....</i>	<i>13</i>
<i>Artillerie à poudre.....</i>	<i>13</i>
<i>Artillerie à fusées.....</i>	<i>14</i>
<i>Troupes mixtes.....</i>	<i>14</i>
III - Armement de la troupe.....	15
IV - Entraînement de l'unité.....	15
V - Solidité morale de l'unité.....	15
VI - Particularités de l'unité.....	16
<i>Particularités liées au moral et à la volonté.....</i>	<i>16</i>
<i>Particularités liées à l'entraînement, la mobilité et le déplacement.....</i>	<i>16</i>
<i>Particularités liées au combat et à la façon de combattre.....</i>	<i>16</i>
<i>Particularités diverses.....</i>	<i>17</i>
Autres troupes très spéciales.....	17
<i>Effets particuliers de certaines troupes.....</i>	<i>17</i>
<i>Eléphants nains.....</i>	<i>18</i>
<i>Troupeaux.....</i>	<i>18</i>
<i>Animaux de bât ou de transport.....</i>	<i>18</i>
<i>Nécessaire à feu.....</i>	<i>18</i>
Fiche d'une unité.....	18
Les officiers.....	19
<i>Particularités des officiers.....</i>	<i>19</i>
Les autres personnages isolés.....	20
Les messagers.....	20
Les figures.....	20
Les personnages historiques (ou fictifs) attribués à une armée.....	20
Chapitre 3 : Phase de Financement.....	22
Chapitre 4 : Commandement et activation.....	24
Les officiers.....	24
Activation des unités.....	24
Nombre d'activations.....	24
Modification des activations selon les officiers.....	24
<i>officiers « Bons » et « médiocres ».....</i>	<i>24</i>
<i>Chefs alliés.....</i>	<i>25</i>
Choix des activations.....	25
Messagers.....	25
<i>Messagers improvisés.....</i>	<i>25</i>
<i>Officier employé comme messenger.....</i>	<i>26</i>
Activation des officiers.....	26

La Règle “Panache”

Actions particulières d'un officier.....	26
Effet sur le moral des troupes.....	26
Officier combattant au premier rang.....	26
Officier ordonnant un repli.....	27
Officier ralliant une unité amie.....	27
Les autres personnages isolés.....	27
Chapitre 5 : Phase de Déplacement.....	28
Capacité de mouvement des unités (en hex).....	28
Précisions sur le mouvement.....	28
Mouvements particuliers.....	29
Mouvement sur route.....	29
Infanterie montée.....	29
Troupes hors table.....	30
Chapitre 6 : Phase de Combats.....	31
Ordre des combats.....	31
Les données du combat par types de troupes.....	31
Artileries.....	31
Autres troupes.....	32
Effet de la Protection du défenseur.....	33
Déroulement d'un combat ou d'un tir.....	33
Rappel des interdictions liées aux mouvements des unités.....	33
Effets complémentaires.....	33
Résultat des dés.....	34
Retrait des pertes.....	34
Repli (suite coup au moral).....	34
<i>Cas particulier de l'artillerie.....</i>	<i>35</i>
<i>Désertion.....</i>	<i>36</i>
Eléments spécifiques pour les Tirs.....	36
<i>Choix des cibles.....</i>	<i>36</i>
<i>Portée.....</i>	<i>37</i>
<i>Ligne de mire.....</i>	<i>37</i>
Effets spéciaux du tir de l'artillerie.....	38
<i>Artillerie à poudre.....</i>	<i>38</i>
<i>Artillerie à fusées.....</i>	<i>38</i>
Eléments spécifiques pour les combats corps à corps.....	38
Préparation de la mêlée.....	38
<i>Facteur de l'arme.....</i>	<i>38</i>
<i>Choix de la cible.....</i>	<i>38</i>
<i>Esquive.....</i>	<i>39</i>
Suites de la mêlée.....	39
<i>Riposte.....</i>	<i>39</i>
<i>Suivi.....</i>	<i>39</i>
<i>Poursuite.....</i>	<i>40</i>
Cas particulier des éléphants.....	41
Eléphant en panique.....	41
Personnages sur le Champ de Bataille.....	41
Personnage au combat.....	42
Personnage en fuite.....	42
Perte du Général en chef.....	42
Chapitre 7 : Victoire.....	43
Conditions de Victoire.....	43
Détermination de la Victoire et conséquence.....	43
Annexe 1 – Le terrain, ses effets et la mise en place.....	44
La table de jeu.....	44
Les composants du terrain.....	44
Les éléments du terrain.....	44
Éléments naturels de terrain.....	44
Éléments naturels particuliers.....	45
Éléments artificiels permanents.....	46
Éléments « de campagne ».....	46
Variantes et éléments composés.....	47
Effet du terrain et des obstacles linéaires.....	48
Éléments naturels de terrain.....	48
Éléments artificiels permanents.....	49
Éléments « de campagne ».....	49
<i>Pertes de passage.....</i>	<i>50</i>

La Règle “Panache”

Mise en place du terrain et des armées.....	50
Jeu avec scénario.....	50
Préparation des armées.....	50
Mise en place du terrain.....	51
Mise en place des armées.....	51
<i>Déploiement alternatif</i>	51
<i>Paravent opaque</i>	51
<i>Petits papiers</i>	51
Premier joueur.....	51
Annexe 2 – Budget et listes d'armée.....	52
Le budget.....	52
Budget des unités.....	52
<i>Calcul du coût d'une plaquette</i>	52
<i>Valeur des modificatifs d'entraînement</i>	52
<i>Valeur des modificatifs des particularités</i>	52
<i>Calcul du coût d'une unité</i>	53
Budget des officiers.....	53
Budget des autres personnages.....	53
<i>Les messagers</i>	53
<i>Les autres personnages</i>	54
Les listes d'armée.....	54
Annexe 3 – Règles complémentaires et optionnelles.....	55
Le Feu.....	55
Incendie d'éléments de terrain naturels ou artificiels.....	55
<i>Eléments de terrain concernés</i>	55
<i>Déclenchement de l'incendie</i>	55
<i>Effets de l'incendie</i>	55
<i>Feux de prairie</i>	56
Allumer un Incendie.....	56
<i>Attaque à distance : tir incendiaire</i>	57
<i>Attaque au contact : mêlée incendiaire</i>	57
<i>Incendie de bateaux</i>	57
Lutte contre l'incendie.....	57
Le déroulement du temps.....	58
La météo.....	58
L'obscurité, la nuit et le brouillard.....	58
Détermination du temps.....	58
<i>Force et effet de la pluie</i>	58
<i>Force et effet de la neige</i>	59
<i>Direction, force et effet du vent</i>	60
<i>Le brouillard et la brume</i>	60
<i>Influence de la canicule</i>	61
<i>Exemples</i>	61
Temps variable.....	61
L'obscurité.....	62
Visibilité et déplacements.....	62
Unités endormies.....	62
Sentinelles.....	63
Combat de nuit.....	63
Transports et combats sur l'eau.....	63
Barques, barges et radeaux.....	63
Transport et combats.....	64
Risque de naufrage.....	64
Règles très optionnelles.....	64
Unités cachées.....	64
Camps et bagages.....	65
Ordres par corps.....	65
Consommation de munitions.....	66
Des agents très spéciaux.....	66

La Règle “Panache”

Chapitre 1 : Introduction et notions clés

But du jeu

Le but du jeu est généralement d'être le premier joueur à éliminer entièrement du champ de bataille un nombre déterminé d'unités adverses, généralement le tiers du nombre d'unités dont dispose l'adversaire au début de la bataille. Ces conditions de victoire peuvent varier lors d'un scénario où la prise d'objectifs peut se substituer à la perte de troupes adverses par exemple.

Note générale

La première règle est que les joueurs fassent ce qu'ils ont envie de faire. Ce qui veut dire que les éléments de la règle et surtout les annexes et listes d'armées sont des indications mais peuvent être modifiées par accord des joueurs en fonction de ce qu'ils souhaitent. Cependant, ils ne doivent pas déséquilibrer la règle.

Composants du jeu

Le jeu demande :

- Le choix du jeu que l'on va faire, historique ou non, scénario ou combat de rencontre, le type de terrain et les conditions de victoire. (Voir plus loin.)
- Un terrain où s'installer, généralement une table recouverte d'une nappe hexagonée ou de plaques en hexagones et les éléments représentant le terrain. Tout ceci est décrit à l'annexe 1.
- Les différentes troupes composant les deux armées, dont le nombre et les particularités sont soit définies par un scénario, soit choisies entre les joueurs. Les troupes sont définies au chapitre suivant.
- Un peu de matériel complémentaires, des spéciaux et jetons essentiellement, voir plus loin.

Principales notions et termes du jeu

Dans ce jeu, on utilisera un certain nombre de termes qu'il convient de définir d'entrée.

Unité

L'unité est l'élément de base d'une armée. Une unité occupe une case et une seule et une seule unité peut occuper une case, même si elle est réduite. Une unité, selon la réduction à laquelle est jouée la bataille, peut représenter depuis un groupe d'hommes jusqu'à des parties entières de l'armée.

Une unité est composée d'un certain nombre de plaquettes (voir aux troupes). En général, toutes ces plaquettes ne sont qu'un type de troupe (infanterie, cavalerie, artillerie...) sauf pour quelques cas particuliers qui associent à un type de troupe principal un détachement d'un autre type. Plusieurs éléments permettent de définir une unité. Bien sûr, il y a le type de troupe, surtout infanterie, cavalerie et artillerie mais il y en a d'autres, mais aussi les armes, l'entraînement, le moral et d'autres caractéristiques. Tout ceci est défini au chapitre suivant.

Détachement

Un détachement est une plaquette particulière dans une unité. Elle a la possibilité de se détacher et de se déplacer, voire de combattre indépendamment... à une certaine distance. Note : cette plaquette doit être identifiée des autres et elle seule pourra être ainsi détachée. Un détachement ne peut apporter le soutien à une unité par lui-même mais pourra être soutenu par 2 unités ou par la situation.

Tant que cette plaquette reste à une distance dite « distance de commandement » de son unité-mère,

La Règle “Panache”

elle est activée avec celle-ci. Cette « distance de commandement » est la distance de déplacement avec combat éventuel de la plaquette détachée (pas de l'unité-mère), y compris l'hexagone de celle-ci. Par exemple, une infanterie moyenne (déplacement de 1 avec combat, 2 sans combat) a une distance de commandement de 1 tandis qu'une infanterie moyenne (2 hexagones avec ou sans combat) en a une de 2. Quand le détachement est au-delà de la distance de commandement (par exemple si l'unité-mère a du reculer en combat), elle est en « enfants perdus ».

Enfants perdus

C'est un détachement qui, pour toute raison, se trouve à une distance de son unité-mère supérieure à la distance de commandement. A partir de ce moment, ce détachement devra être activé indépendamment.

Unité soutenue

La notion d'unité soutenue est centrale. Une unité est soutenue si elle est adjacente à deux autres unités amies. Le fait qu'une unité soit soutenue lui donne des avantages pour combattre. Il y a des exceptions à ce principe :

Une unité d'infanterie, sauf de piquiers, située sur une case d'habitations est toujours considérée comme soutenue quand elle est la cible d'une attaque.
Une unité de troupes montées ou de piquiers qui attaque ou qui combat dans un élément de terrain accidenté (forêt, habitations, marais, rocailles...) ne peut jamais être considérée comme soutenue, y compris si elle est adjacente à deux unités amies. Elle continue cependant à apporter son soutien aux unités amies adjacentes.
Une unité d'infanterie, sauf de piquiers, attaquée par des troupes montées adverses dans un tel élément de terrain est toujours considérée comme étant soutenue y compris s'il n'y a pas deux unités amies adjacentes.
Une artillerie ou des véhicules sur une route dans un terrain accidenté ne peut pas être soutenue, ni apporter de soutien à une autre unité amie.
Un personnage isolé, que ce soit un officier, un messenger ou un personnage isolé non officier, ne pourra à lui seul permettre le soutien. De même pour les détachements. Seules les unités peuvent apporter le soutien.

Flanc ou Arrière

Les unités ne sont pas orientées. Donc il n'y a pas de prise de flanc ou d'arrière. De même, une unité ne perd pas de temps en changeant de direction dans son déplacement.

Personnages isolés

On appelle « personnages isolés » (même s'ils se trouvent à un moment avec une unité sur le même hexagone), des personnages indépendants des unités et qui ont des effets particuliers. Les plus importants d'entre eux sont les officiers et les messagers. Cependant, et surtout en scénarios, on peut avoir d'autres personnages, comme des marchands ou des voyageurs qui peuvent être des objectifs.

Préparation et installation

Chaque joueur a défini son armée et les troupes en fonction du scénario choisi ou au moins de la quantité prévue. Si possible, on utilisera une des listes d'armées.

On installe la table, la nappe hexagonée et les éléments de terrain. Les choses sont différentes selon qu'on joue un scénario ou non. On fixe les conditions de victoire. Puis on installe les armées (voir les méthodes en annexe 1). La table est composée de cases hexagonales, d'une taille suffisante pour que les unités y tiennent. Le nombre minimum d'hexagones est de 9 en large et 12 en long mais il n'y a pas de nombre maximum.

Le terrain est soit défini par le scénario, soit placé d'un commun accord entre les joueurs. Les

La Règle “Panache”







différents éléments de terrain sont au chapitre 5.

Jetons

Au long de cette règle, vous verrez que l'on vous conseillera d'utiliser des jetons de couleur pour marquer des éléments ou des phases de jeu. Le plus important est un ensemble de jetons pour marquer le nombre de points d'ordre dont chaque camp dispose. Je conseille fortement des jetons de couleurs différentes pour éviter les confusions.

Dés de combat

On utilise des dés spéciaux portant des symboles (voir ci-dessous). En dehors de cela, on utilise parfois un ou des dés normaux pour des usages spéciaux.

	Drapeau de repli		Coup touché		Coup touché en corps à corps
	Drapeau de repli (2ème face)		Coup touché (2ème face)		Ducats : gagner un jeton ducats

Séquence de jeu

Un tour est composé de l'action successive de chacun des 2 joueurs. Chaque joueur fait successivement les phases suivantes :

1 – **Phase de Financement** : Le joueur dépense des ducats pour obtenir des effets.

2 – **Phase de Commandement** : Le joueur annonce les troupes qu'il active.

3 – **Phase de Déplacement** : le joueur déplace toutes les unités activées qu'il souhaite en respectant les limitations du terrain et du type d'unités.

4 – **Phase de Combats (qui comprennent les tirs)** : le joueur fait combattre ses unités une par une dans l'ordre qu'il souhaite en :

- vérifiant que l'unité ciblée est soit sur une case adjacente, soit à portée et dans sa ligne de mire.
- annonçant le nombre de dés de combat selon les troupes en jeu.
- L'ennemi peut alors parfois effectuer une esquive.
- ajustant ce nombre de dés en fonction du terrain et des circonstances, et éventuellement d'un officier combattant au premier rang.
- un officier peut choisir de rompre le combat.
- lançant le nombre de dés ainsi ajusté puis en appliquant les résultats en commençant par les pertes puis les retraites éventuelles.
- effectuant les suivis, les charges puis les poursuites éventuelles pour les troupes qui y sont autorisées.
- subissant la riposte d'un adversaire qui n'a pas reculé.

5 – **Phase de Fin de Tour** : On constate si l'un des deux camps a rempli les conditions pour déterminer la victoire. Sinon, la partie continue et l'adversaire commence son nouveau tour.

La Règle “Panache”

Chapitre 2 : Les Troupes

Les éléments constitutifs de la troupe (la description des soldats)

Chaque troupe est définie par :

- I - son type (infanterie, cavalerie, artillerie et autres)
- II - sa protection (qui correspond largement à l'armure, mais aussi à l'espacement entre les combattants) ;
- III - sa capacité d'infliger des dégâts (ses armes) ;
- IV - son entraînement ;
- V - sa solidité morale, en gros sa volonté de combattre ;
- VI - ses particularités.

I - Types de troupes

- Infanterie
- Cavalerie
- Chamellerie
- Éléphants (voir précisions plus loin)
- Artillerie
- Troupes spéciales (voir plus loin)

II - Protection de la troupe

Ce facteur, souvent appelé « poids » de la troupe, est fonction de l'armure portée par les troupes, puisque plus lourde est l'armure, moins facilement elles se déplacent, mais aussi de ce que les soldats sont plus ou moins serrés. Ces « poids » sont marqués par un code de couleur. On a ainsi :

Couleur	« Poids »	Définition
Jaune	Très Légère	Troupe non protégée, sans armure ou avec une armure très légère, en ordre très dispersé et très vulnérable. N'existe pas pour toutes les troupes
Vert	Légère	Troupe sans armure ou avec une armure de cuir, de textile ou d'écorce, ou partiellement mieux protégée, en ordre peu serré.
Bleu	Moyenne	Troupe en armure de cuir renforcé ou en armure métallique partielle, ou moins protégée mais en ordre serré, ou équivalent.
Rouge	Lourde	Troupe en armure métallique quasi-complète et assez serrée, protégée mais lente.
Noir	Très Lourde	Troupe en armure métallique complète, fortement protégée mais très lente.

A noter que certaines troupes n'existent que dans certains « poids ».

Troupes en combinaison du type et du « poids »

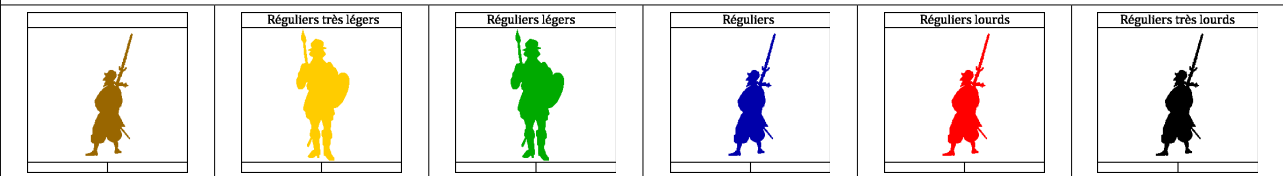
Infanterie

Ce sont les troupes à pied. Il y a plusieurs types d'infanterie.

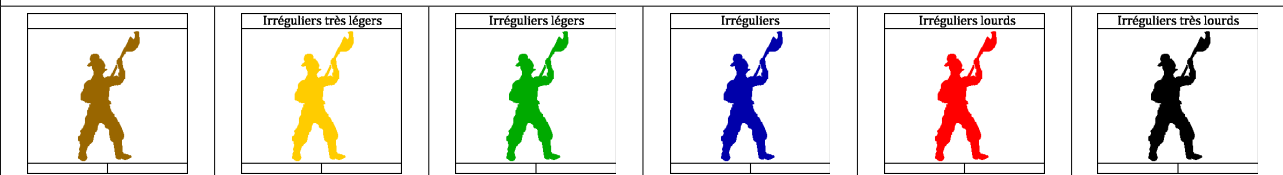
Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Piquiers : ce sont les troupes les plus représentatives de cette époque où les armes à feu sont encore très primitives et lentes à tirer. Ce sont bien sûr des troupes entraînées.					

La Règle "Panache"

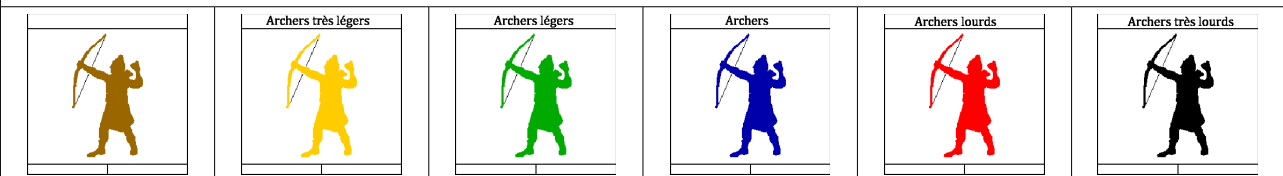
Infanterie régulière : ce sont les troupes régulières, c'est à dire entraînées à combattre ensemble et soldées, armées de tout autre armes que des piques et des armes de tir à distance (armes à feu généralement).



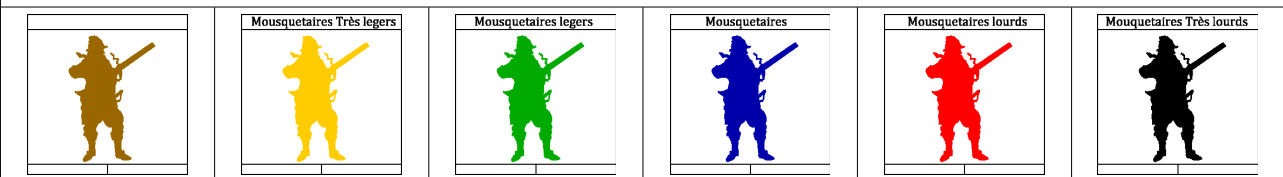
Infanterie irrégulière : ce sont les autres troupes de combat corps à corps, que ce soient des troupes « primitives » combattant selon des façons ancestrales ou des « civilisés » non entraînés, par exemple des levées hâtivement rassemblées et envoyées au combat.



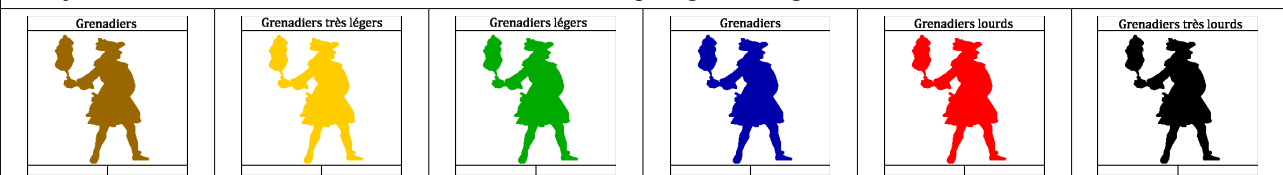
Archers : ce sont les troupes de tir armées d'autre chose qu'une arme à feu, arcs, arbalètes, frondes, javelots, etc.



Mousquetaires : ce sont les troupes de tir armées d'armes à feu, arquebuses puis mousquets. Pour des raisons de facilité, on ne distingue pas les différents types d'armes à feu.



Grenadiers : ce sont les troupes de tir armées de grenades, sortes de pots remplis de poudre et munis d'une mèche qui sont jetés à la main sur l'ennemi. Cela demandant beaucoup d'agilité, les grenadiers lourd et très lourds sont très rares.

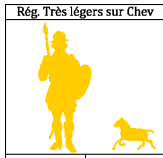


Infanterie montée ou portée

Ce sont les troupes à pied mais qui se déplacent montées. Dans certains cas, le moyen de monter peut influencer le combat.

Infanterie montée sur chevaux

Ces troupes montées utilisent des chevaux pour se déplacer mais combattent ensuite à pied comme leur équivalent à pied.

Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Les Piquier ne sont pas montés.					
Infanterie régulière montée sur chevaux.					
	Rég. Très légers sur Chev 	Réguliers légers sur Chev 	Réguliers sur Cheval 	Réguliers lourds sur Cheval 	Rég. Très lourds sur Cheval 

La Règle “Panache”

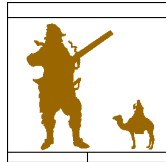
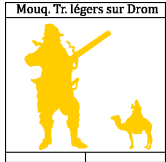
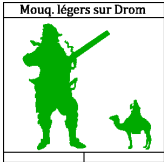
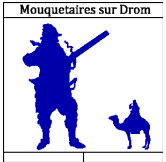


Infanterie irrégulière montée sur chevaux.					
	Irrég.Tr.légers sur Cheval	Irréguliers légers sur Cheval	Irréguliers sur Cheval	Irréguliers lourds sur Cheval	Irrég.Tr.lourds sur Cheval
Archers montés sur chevaux.					
	Arch. Très légers sur Cheval	Archers légers sur Chev	Archers sur Chev	Archers lourds sur Cheval	Arch. Très lourds sur Cheval
Mousquetaires montés sur chevaux (aussi appelés Dragons).					
	Mouq. Tr. légers sur Cheval	Mouq. légers sur Cheval	Mousquetaires sur Chev	Mouq. lourds sur Cheval	Mouq. Tr. lourds sur Cheval
Grenadiers montés sur chevaux (généralement détachés des Dragons).					
	Gren très légers sur Chev	Grenadiers légers sur Chev	Grenadiers sur Chev	Grenadiers lourds sur Chev	Gren très lourds sur Chev

Infanterie montée sur chameaux et dromadaires

Ces troupes montées utilisent des chevaux pour se déplacer mais combattent ensuite à pied comme leur équivalent à pied. Comme les animaux restent près des combattants, ceux-ci conservent « l'effet chameaux ».

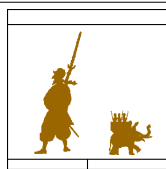
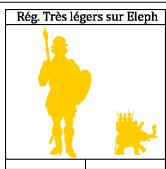
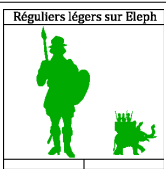
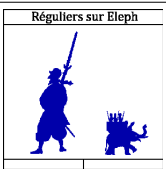
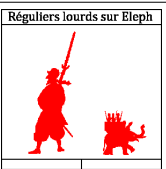

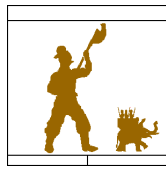
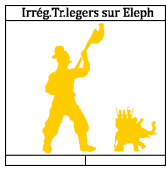
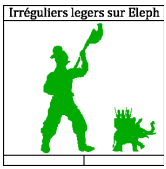
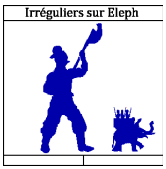

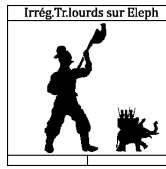
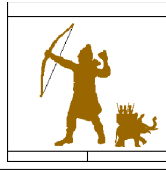
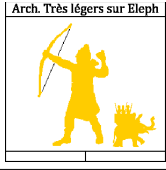

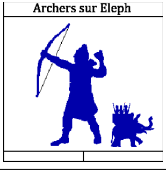


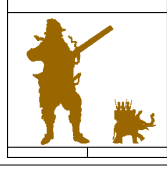
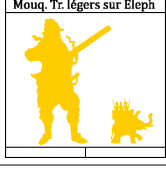




Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Les Piquier ne sont pas montés.					
Infanterie régulière montée sur chameaux et dromadaires.					
	Rég. Très légers sur Drom	Réguliers légers sur Drom	Réguliers sur Drom	Réguliers lourds sur Drom	Rég. Très lourds sur Drom
Infanterie irrégulière montée sur chameaux et dromadaires.					
	Irrég.Tr.légers sur Drom	Irréguliers légers sur Drom	Irréguliers sur Drom	Irréguliers lourds sur Drom	Irrég.Tr.lourds sur Drom
Archers montés sur chameaux et dromadaires.					
	Arch. Très légers sur Drom	Archers légers sur Drom	Archers sur Drom	Archers lourds sur Drom	Arch. Très lourds sur Drom

La Règle “Panache”

Mousquetaires montés sur chameaux et dromadaires (rares).					
	Mouq. Tr. légers sur Drom 	Mouq. légers sur Drom 	Mousquetaires sur Drom 	Mouq. lourds sur Drom 	Mouq. Tr. lourds sur Drom 

Infanterie montée sur éléphants

Ces troupes montées utilisent des éléphants pour se déplacer mais combattent ensuite à pied comme leur équivalent à pied. Comme les animaux restent près des combattants, ceux-ci conservent « l'effet éléphants ». En revanche, à la première perte subie par l'unité, l'éléphant pars en panique et l'unité se retrouve définitivement à pied.

Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Les Piquier ne sont pas montés.					
Infanterie régulière montée sur éléphants (rare).					
	Rég. Très légers sur Eleph 	Réguliers légers sur Eleph 	Réguliers sur Eleph 	Réguliers lourds sur Eleph 	Rég. Très lourds sur Eleph 
Infanterie irrégulière montée sur éléphants.					
	Irrég.Tr.légers sur Eleph 	Irréguliers légers sur Eleph 	Irréguliers sur Eleph 	Irréguliers lourds sur Eleph 	Irrég.Tr.lourds sur Eleph 
Archers montés sur éléphants.					
	Arch. Très légers sur Eleph 	Archers légers sur Eleph 	Archers sur Eleph 	Archers lourds sur Eleph 	Arch. Très lourds sur Eleph 
Mousquetaires montés sur éléphants.					
	Mouq. Tr. légers sur Eleph 	Mouq. légers sur Eleph 	Mousquetaires sur Eleph 	Mouq. lourds sur Eleph 	Mouq. Tr. lourds sur Eleph 

Infanterie montée sur chariots (parfois appelés wagons)

Ces troupes montées utilisent des chariots pour se déplacer mais combattent ensuite à pied comme leur équivalent à pied. Cependant, elles peuvent utiliser ces chariots pour s'abriter et se défendre. Donc, et uniquement si elle ne se sont pas déplacées, elles comptent comme « derrière palissade ». Il y a aussi des chariots palissadés. Dans ce cas, la troupe compte comme « derrière palissade » même si elle s'est déplacée.

La Règle "Panache"

Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Les Piquier ne sont pas montés.					
Infanterie régulière montée sur chariots.					
	Rég. Très légers sur Wagon 	Réguliers légers sur Wagon 	Réguliers sur Wagon 	Réguliers lourds sur Wagon 	Rég. Très lourds sur Wagon
Infanterie irrégulière montée sur chariots.					
	Irrég.Tr.légers sur Wagon 	Irréguliers légers sur Wagon 	Irréguliers sur Wagon 	Irréguliers lourds sur Wagon 	Irrég.Tr.lourds sur Wagon
Archers montés sur chariots.					
	Arch. Très légers sur Wagon 	Archers légers sur Wagon 	Archers sur Wagon 	Archers lourds sur Wagon 	Arch. Très lourds sur Wagon
Mousquetaires montés sur chariots.					
	Mouq. Tr. légers sur Wagon 	Mouq. légers sur Wagon 	Mousquetaires sur Wagon 	Mouq. lourds sur Wagon 	Mouq. Tr. lourds sur Wagon
Grenadiers montés sur chariots.					
	Gren très légers sur Wagon 	Grenadiers légers sur Wagon 	Grenadiers sur Wagon 	Grenadiers lourds sur Wagon 	Gren très lourds sur Wagon







Troupes montées

Ce sont les troupes habituées à combattre montées sur des animaux. Elles varient selon l'animal.

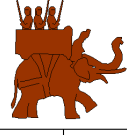
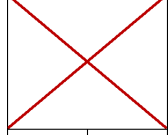
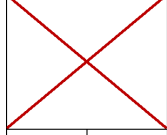
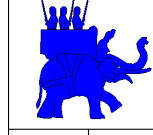
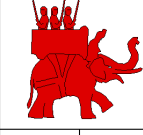
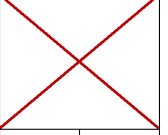
Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Cavalerie : ce sont les troupes montées sur des chevaux et qui combattent à cheval.					
Cavalier 	Cavalier très léger 	Cavalier léger 	Cavalier 	Cavalier lourd 	Cavalier très lourd
Lanciers : ce sont des cavaliers qui combattent avec une lance.					
Lancier 	Lancier très léger 	Lancier léger 	Lancier 	Lancier lourd 	Lancier très lourd

La Règle “Panache”

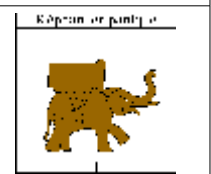
Chamellerie : ce sont les troupes montées sur des chameaux ou dromadaires et qui combattent dessus. Elles sont assez rares car généralement ces troupes descendent de monture au moment du combat pour combattre à pied et sont donc alors de l'infanterie montée sur chameaux (voir par ailleurs).

Chamellerie 	Chamellerie Très Légère 	Chamellerie légère 	Chameliers moyens 	Chameliers lourds 	Chamellerie très lourde 
--	--	---	--	--	--

Éléphants de combat : ce sont les troupes montées sur des éléphants et qui combattent dessus. Ce sont des troupes existant en Orient et qu'il ne faut pas confondre avec celles qui descendent de monture au moment du combat pour combattre à pied et sont donc alors de l'infanterie montée sur éléphants (voir par ailleurs).

Éléphant 	XXXX 	XXXX 	Éléphant Moyen 	Éléphant lourd 	XXXX 
---	---	---	---	---	---

Éléphant en panique : c'est un éléphant qui a perdu son équipage et qui cherche à fuir. Il est un dangers pour tous sur le champ de bataille. Ses déplacements et ses combats sont décrits aux chapitres correspondants.



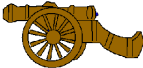
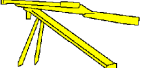

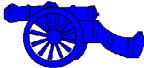


Artillerie

Ce sont les armes lourdes de tir à distance, servies par un ensemble de troupes appelées « servants ». Il y en a plusieurs types :

- L'artillerie ancienne, utilisant la torsion de cordes ou de bois ou encore la pesanteur pour envoyer des projectiles en pierre ou autres, a quasiment disparu sauf quelque part en Orient, mais nous l'assimilerons alors à l'artillerie à poudre la plus proche dans ses effets.
- L'artillerie à poudre, c'est à dire les canons et les gros mousquets ou arquebuses, voire les armes multiples.
- L'artillerie à fusée, c'est à dire les fusées à poudre noire, utilisées alors essentiellement en Orient.

Artillerie à poudre

Ces troupes sont généralement tractées par des attelages de chevaux ou de bœufs mais certaines sont portées sur des chariots ou des éléphants et d'autres sont tractées par des éléphants. Certaines sont si lourdes ou conçues de telle manière que l'on ne peut les déplacer pendant la durée de la bataille. On dit qu'elles sont « statiques ».

Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Artillerie					
Artillerie 	Artillerie très légère 	Artillerie légère 	Artillerie 	Artillerie lourde 	Artillerie très lourde 

La Règle “Panache”

Artillerie montée sur chariots (voir à l'infanterie montée sur chariots pour les effets sur le combat).					
	Art. Tr.Légère sur Wagon 	Art. Légère sur Wagon 	Art. Moyenne sur Wagon 	XXXX 	XXXX
Artillerie et éléphants : on a de l'artillerie assez légère montée sur des éléphants et des pièces lourdes tractées par des éléphants (pour ces dernières au combat, voir l'infanterie portée sur éléphants).					
Artillerie montée sur éléphant	Art. éléphant très légère 	Artillerie éléphant légère 	Artillerie tractée par des éléphants	Artillerie Lourde tractée éléph. 	Art. très Lourde tractée éléph.

Artillerie à fusées

Ces troupes sont à montage et démontage rapide pour transport mais certaines sont placées à demeure sur des chariots ou des éléphants. Si elles sont conçues de telle manière que l'on ne peut les déplacer pendant la durée de la bataille, on dit qu'elles sont « statiques ».

Type	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Artillerie à fusées					
Artillerie à fusées 	Artillerie très légère à fusées 	Artillerie légère à fusées 	Artillerie moyenne à fusées 	Artillerie lourde à fusées 	Artillerie très lourde à fusées
Artillerie à fusées montée sur chariots (voir à l'infanterie montée sur chariots pour les effets sur le combat).					
	Art.Tr. Lég. fusées sur Wagon 	Art.Lég. fusées sur Wagon 	Art.Moy. fusées sur Wagon 	XXXX 	XXXX

Troupes mixtes

Comme on l'a vu, une unité est essentiellement constituée de plaquettes du même type (tel que défini ci-dessus). Il n'y a à cela que 2 exceptions :

- Détachement.
- Infanterie d'accompagnement des éléphants.

Détachement

Comme on l'a vu au chapitre 1, un détachement est une plaquette particulière qui a la possibilité de se détacher et de se déplacer, voire de combattre indépendamment. Cette plaquette peut être d'un autre type que l'unité-mère, par exemple de l'infanterie légère avec de l'infanterie lourde ou des tireurs avec des combattants de mêlée. Il est beaucoup plus rare que ce soit des catégories de troupes différentes, cavalerie avec de l'infanterie par exemple. En cas de doute, il faudra rechercher la situation historique.

Infanterie d'accompagnement des éléphants

Les éléphants, particulièrement en Indochine pouvaient être accompagnés d'infanterie dont le rôle était de les protéger contre les attaques de leur ventre. Les conditions sont :

La Règle “Panache”

- A la base, il y a 2 plaquettes d'éléphants et 2 d'infanterie d'accompagnement. S'il doit y avoir plus ou moins de plaquettes (unité faible ou solide), on ajoute ou retire des plaquettes d'infanterie.
- L'unité se déplace à la vitesse du plus lent.
- En cas de mêlée, en attaque, le facteur est celui du plus fort, en riposte celui de l'infanterie.
- Sous un tir, la vulnérabilité est celle du plus vulnérable (si l'infanterie enlève un dé et pas l'éléphant, on compte l'éléphant).
- Pour les pertes, on enlève d'abord un éléphant (qui devient en panique) puis toutes celles d'infanterie et enfin le deuxième éléphant.

III - Armement de la troupe

L'arme de la troupe est définie dans le type ci-dessus. Cependant, les troupes « de tir » ont aussi une arme de mêlée pour se défendre, voire attaquer. Chaque troupe aura donc 2 facteurs :

- Un facteur de tir, qui sera à 0 pour les troupes définies comme troupes de mêlée.
- Un facteur de combat corps à corps.

IV - Entraînement de l'unité

Au combat, une unité dispose d'un certain nombre de dés de combat en fonction de son type. Mais des unités mieux entraînées seront plus efficaces et donc auront un ou 2 dés de plus tandis qu'une unité mal entraînée en aura moins. Cependant, jamais une unité n'aura moins d'1 dé de combat.

Code Couleur	Entraînement	Définition
Violet	Élite	Troupes particulièrement efficace, hommes de guerre complets
Rouge	Vétérans	Troupes très entraînée, vétérans de plusieurs batailles
Blanc (sans couleur)	Troupe entraînée	Troupe normalement entraînée – base des unités.
Jaune	Recrues	Troupe de recrutement récent, sommairement entraînée.
Brun	Levée	Troupe juste levée, non entraînée au combat.

V - Solidité morale de l'unité

Une unité est composée d'un certain nombre de plaquettes. Elle en perd au fur et à mesure des pertes. Le nombre de plaquettes indique donc la résistance de l'unité et donc son moral. Des unités de moins bon moral auront moins de plaquettes, celles de meilleur moral en auront plus. Le nombre de plaquettes restantes n'influe pas sur l'efficacité au combat.

Une unité d'infanterie, de cavalerie, de chamellerie ou d'artillerie aura **4 plaquettes** de base (avec un moral Normal). Une unité d'éléphants de combat aura de base **2 plaquettes**.

Code Couleur	Moral	Définition	Plaquettes
Violet	Unité « de Fer »	Moral très élevé, l'unité tiendra jusqu'au bout.	'+2
Rouge	Unité « Solide »	Moral élevé, l'unité supportera plus de pertes qu'une unité normale.	'+1
Blanc (sans couleur)	Normal	Moral normal	'='
Jaune	Unité « Faible »	Moral faible, l'unité n'a guère envie de se battre.	-1
Brun	Unité « Instable »	Moral très faible, l'unité n'est présente que contrainte et forcée et disparaîtra dès les premières pertes.	-2

Un petit rappel : les unités qui sont « montées sur éléphants » (infanterie) ou « tractées par

La Règle “Panache”

éléphants » (artillerie) ont plusieurs plaquettes selon leur type (voir ci-dessus) mais une seule plaquette d'éléphant de transport : à la première perte, on aura un éléphant en panique et l'unité sera à pied (infanterie) ou statique (artillerie).

VI - Particularités de l'unité

Les troupes, en plus des éléments normaux de définition (entraînement, moral, armes, poids », etc.) peuvent avoir des caractéristiques spéciales. Nous avons déjà vu les chevaux « arabes » et « indiens » et l'artillerie statique. Nous verrons plus loin les particularités des personnages.

Particularités liées au moral et à la volonté

Nom	Description et effet
Peu fiable	Après l'activation, pour une unité activée concernée, jet d'un dé. Si un « Coup touché en corps à corps » sort, l'unité reste sur place, si un « Ducats » sort, l'unité a une capacité de mouvement doublée.
Agressifs	Si l'unité est activée, elle peut faire gratuitement un hexagone de déplacement de plus afin d'arriver adjacente à un ennemi, sans perdre la possibilité de combattre si elle l'avait. Le suivi après combat est obligatoire.
Impétueux	Unités formées de soldats particulièrement motivés. En toute situation, ils doivent attaquer un ennemi s'il en est un adjacent. Si leur déplacement les amène à 1 hexagone de distance d'un ennemi, on lance un dé. S'il sort un drapeau ou un coup spécial, elle a une marche forcée gratuite pour venir au contact.
Enragés	L'unité, si elle est activée, veut et doit attaquer tout ennemi à sa portée. S'il en est un adjacent, elle doit l'attaquer. Si son déplacement l'amène à 1 hexagone de distance d'un ennemi, elle a systématiquement une marche forcée gratuite pour venir au contact, et elle doit l'attaquer.

Particularités liées à l'entraînement, la mobilité et le déplacement

Nom	Description et effet
Mobile	L'unité est plus mobile que les autres et a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.
Statique (artillerie)	L'artillerie est fixée sur place et ne pourra se déplacer de toute la partie.
Coueurs des bois	Pour cette unité, les bois sont comme du terrain nu
Montagnards	Pour cette unité, les rocailles (y compris en combiné avec colline) sont comme du terrain nu
Habitants des marais	Pour cette unité, les marais sont comme du terrain nu
Nomade du désert	Pour cette unité, le sable est comme du terrain nu
Skieurs	Pour cette unité, la neige est comme du terrain nu et en plus l'unité peut faire une « marche » (+1 hex sans combat) comme sur une route

Particularités liées au combat et à la façon de combattre

Nom	Description et effet
Emportés	Unité formée de soldats très motivés mais moins que les fanatiques. Ils ont un dé de combat de plus en attaque (pas en riposte) mais obligation de suivi après combat.
Fanatiques	+ 1 dé en attaque et défense mais pour les dés de l'adversaire en mêlée (attaque ou riposte) la face « Ducats » compte comme la face « Coup touché en corps à corps ». Obligation de suivi après combat.
Hésitants	Drapeau = nombre d'hex par recul doublé.
Fuyants	Drapeau = nombre d'hex par recul triplé.
Entêtés	Le premier recul par drapeau d'une infanterie ou artillerie est diminué d'un hex (donc 0 s'il était de 1) mais pas les suivants du même jet de dés

La Règle “Panache”

Tenace	Le premier recul par drapeau d'une troupe montée est diminué d'un hex (donc 0 s'il était de 1) mais pas les suivants du même jet de dés
Changeants	Cette unité est très sensible à la situation : quand elle gagne, elle doit suivre après combat et peut faire un hex de plus sans combat si infanterie ou 2 hex de poursuite si cavalerie mais chaque coup au moral fait un recul doublé.
Panique	Pour chaque hexagone de repli effectif (et outre le mouvement de repli), lancer 1 dé : 1 perte si face « Coup touché en corps à corps ».
Tireurs	Une unité d'infanterie est particulièrement entraînée au tir. Elle bénéficie d'un dé de combat supplémentaire pour un tir à distance ou une embuscade.
Tireur élite	Si l'unité visée est accompagnée d'un officier (même un général), le joueur peut choisir de lancer à part un des dés. Si ce dé provoque une perte (du type de l'unité concernée), il peut faire cette perte sur l'officier au lieu des plaquettes de combattants.
Effet de Masse	Une unité d'infanterie est très nombreuse : l'unité a un dé de plus en attaque que selon son type, mais le suivi en combat est obligatoire et chaque coup au moral l'oblige à 2 hex de recul au lieu d'un.
Rompre	Cette unité de troupes montées ou d'infanterie légère est formée de soldats entraînés à s'échapper plutôt que combattre. Elle peut déclarer une esquivé quelle que soit les vitesses réciproques des unités en jeu.
Insaisissable	L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les coups au moral ont un effet double.

Particularités diverses

Nom	Description et effet
Cheval Arabe	Cheval non affecté par chameaux
Cheval Indien	Cheval non affecté par éléphants
Alliés ou féodaux	Troupes de chefs féodaux ou alliés (voir plus loin) : des unités qui ne peuvent obéir qu'à leur sous-général propre et à leurs propres officiers. Si elles se trouvent à plus de 5 hex de leur sous-général propre, elles ne peuvent être activées, même par un de leurs propres officiers, que pour se retirer vers leur bord de table.

Autres troupes très spéciales

Effets particuliers de certaines troupes

Certaines troupes ont un effet sur les combats, que souvent nous avons vu plus haut.

Effet des chameaux

Les chameaux et autres camélidés, que ce soient les montures des chameliers ou celles de l'infanterie montée sur chameaux, provoquent sur les animaux autres que les chameaux « l'effet chameaux » décrit au combat, à savoir -1 dé sauf sur chevaux « arabes ».

Effet des éléphants

Les éléphants, que ce soient les éléphants de combat ou ceux de l'infanterie montée sur éléphants ou encore les auxiliaires de l'artillerie, provoquent sur les animaux autres que les éléphants « l'effet éléphants » décrit au combat, à savoir -1 dé sauf sur chevaux « indiens ».

Chevaux spécialement entraînés

Comme on l'a vu, certains chevaux ont pu être spécialement habitués à la présence de certains animaux et donc ne subissent pas l'effet désorganisant.

- Cheval « Arabe » : cheval habitué aux chameaux et donc non désorganisé par eux.
- Cheval « Indien » : cheval habitué aux éléphants et donc non désorganisé par eux.

La Règle “Panache”

Eléphants nains

Il y a eu quelques races d'éléphants nains mais, à notre époque, ne subsistent que ceux de Bornéo. Les différences :

- l'unité a 1 plaquette d'éléphants de plus, 3 pour l'unité d'éléphants de combat, 2 pour ceux qui portent de l'infanterie ou de l'artillerie ou qui en tractent.
- Ces éléphants ne sont pas vus au-dessus des autres troupes.
- Ces éléphants ont 1 dé de moins en facteur de mêlée que les éléphants normaux.

Troupeaux

Dans certains cas, des troupeaux (ou des groupes d'animaux de transports) ont été lancés sur l'ennemi. On considère que ces troupeaux sont guidés et que, quand ils subissent des pertes, ils se dispersent sauf les éléphants qui paniquent. Ils seront identifiés à des unités de troupes montées à 2 plaquettes de moral et entraînement normaux :

- Chevaux et autres équidés = cavaliers légers
- Chameaux et autres camélidés = Cchameliers légers
- Bovins = cavaliers moyens
- Bisons, Bovins à longues cornes= cavaliers lourds.

Quand aux troupeaux d'éléphants, ils seront représentés par une unité d'éléphants.

Animaux de bât ou de transport

Les animaux de bât servent au transport de certains équipements. Ils ne peuvent pas être montés par des troupes. Non combattants, ils sont joints à des unités qu'ils ne peuvent quitter. Si l'animal est un camélidé, il désorganise la cavalerie comme la chamellerie, de même pour un éléphant. Dans ce cas, celui-ci panique à la première perte de l'unité. Leur utilité est souvent dans des scénarios pour monter des personnages ou porter des marchandises, objets du scénario.

Nécessaire à feu

C'est l'ensemble des outils et ingrédients nécessaires à allumer un feu et transformer des projectiles normaux en projectiles incendiaires. Seulement si l'on joue la règle spéciale sur le feu.

Fiche d'une unité

Ceci est une proposition de fiche pour définir une unité, que vous pouvez utiliser à volonté pour fabriquer vos descriptions d'unités.

Fiche d'unité						
Nom	1					1= Nom de l'unité 2= Dessin, photo ou description
	2					
Type	3					3= type de troupes 4= Capacité de mouvement, 4= Entraînement, 6= Nombre de plaquettes
Mouv	4	Entr.	5	Plaq.	6	
Notes	7					7= Notes sur les éléments précédents 8= Portée de tir, 9= Facteur de tir, 10= Facteur de mêlée
Port	8	FacTir.	9	FacMél.	10	
Notes	11					11= Notes sur les armes
Particularité	Descrip.					

La Règle “Panache”

12	13	12= Nom de la première particularité, 13= Description et effet de cette particularité
14	15	idem
16	17	idem
18	19	idem

Les officiers

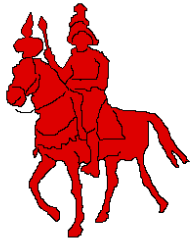
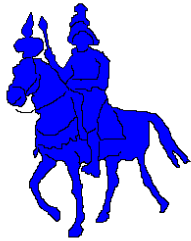
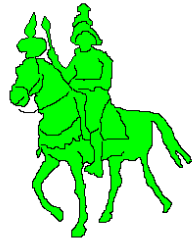
Les officiers sont des personnages isolés (voir Chapitre 1) dont le rôle est de commander. Ils sont de 3 types, avec des particularités :

- Le Général en chef. Il n'y en a qu'un par armée.
- Un Sous-général, qui commande un groupe d'unités sous les ordres du Général en chef. Il peut y en avoir plusieurs dans l'armée s'il y a beaucoup d'unités.
- Un Officier supérieur. Il y en plusieurs par armée car ils commandent peu d'unités.

Sauf cas particuliers (surtout les alliés, voir plus loin, ou selon le scénario), un général peut commander n'importe laquelle des unités dans son rayon de commandement ou d'influence.

Le rôle des officiers sera (voir chapitre sur le commandement) :

- activation des unités
- ordres spéciaux
- influence directe sur les unités

Général en chef	Sous-général	Officier supérieur
 = 5	 = 3	 = 1
Général en chef. Il n'y en a qu'un par armée.	Sous-général. Il peut y en avoir plusieurs dans l'armée s'il y a beaucoup d'unités.	Officier supérieur. Il y en plusieurs par armée.
Il a une portée d'activation de 5 hexagones.	Il a une portée d'activation de 3 hexagones.	Il a une portée d'activation de 1 hexagone.

On ne distingue pas le type des officiers. Même si l'officier est sur chameau ou sur éléphant, cela n'a pas d'effet sur l'entourage. Et s'il est sur véhicule, il n'a pas les contraintes des véhicules. Comme les officiers ne participent pas en tant que tels au combat, on ne s'occupe ni de leurs armes, ni de leur entraînement, ni de leur volonté morale.

On appelle « niveau de commandement » d'un officier le nombre d'unités commandées par lui lors d'une activation, sachant que ce nombre dépend du nombre d'unités ou du scénario (voir au chapitre sur le commandement).

Particularités des officiers

Nom	Description et effet
Bon officier	L'officier est particulièrement bon ou l'entraînement de l'armée fait que les unités obéissent particulièrement bien. Le niveau de commandement de l'officier concerné est augmenté de

La Règle “Panache”

	1 par rapport à la valeur prévue, à moins qu'une autre valeur ne soit spécifiée par le scénario.
Officier médiocre	L'officier est particulièrement faible ou l'entraînement de l'armée fait que les unités obéissent mal. Le niveau de commandement de l'officier concerné est diminué de 1 par rapport à la valeur prévue, à moins qu'une autre valeur ne soit spécifiée par le scénario.
Mauvais officier	L'officier est franchement mauvais. Il a du mal à donner des ordres. -2 activations pour cet officier.
Officier Allié	L'officier est un allié du Général en Chef dans une armée qui est une coalition. Cet officier ne peut commander que ses propres troupes. Les unités sous ses ordres ne peuvent obéir qu'à leur sous-général propre et à leurs propres officiers. Si elles se trouvent à plus de 5 hex de leur sous-général propre, elles ne peuvent être activées, même par un de leurs propres officiers ou le général en chef, que pour se retirer vers leur bord de table.
Obéissance aléatoire	Les troupes n'obéissent pas toujours à la volonté de cet officier. Après l'activation, chaque unité activée doit être confirmée en lançant 1 dé. Si face « ducats », pas plus d'1 hex de déplacement et sans combat.
Téméraire	Toutes les unités activées par cet officier sont « Enragées » pour tout ce tour.
Prudent	Pour tout ce tour, toutes les unités activées par cet officier qui doivent se déplacer pour venir en mêlée testent en lançant un dé. En cas de « Drapeau », l'unité reste sur place ou recule vers son bord de table.

Les autres personnages isolés

Les personnages isolés en dehors des officiers ne sont pas très nombreux en jeu historique, beaucoup plus en jeu fantastique, mais ceci est une autre affaire. Les actions de personnages qui ne sont pas des officiers dépendent complètement de leur définition et de leurs capacités et attributions. Certains personnages ne peuvent agir que s'ils sont activés personnellement EN PLUS d'une unité avec laquelle ils se trouveraient.

Les règles régissant ces personnages seront toujours :

- pour leurs déplacements, ils seront comme les officiers, en particulier pour l'activation ;
- ce ne sont pas des officiers donc ils ne peuvent ni faire des activations, ni donner d'ordre, ni avoir des actions directes en dehors de celles définies par le scénario ou leurs capacités spéciales ;
- au combat, les mêmes règles que pour les officiers s'appliquent, pour la fuite en particulier. Un personnage ne combat jamais sauf cas particulier mais il influence son environnement.

Les messagers

Les messagers, qu'ils soient improvisés et seulement marqués par un pion ou des officiers utilisés à cet effet, sont décrits au chapitre sur le commandement.

Les figures

Ce seront des personnages particuliers sans capacité de commandement et qui ne combattent pas mais qui peuvent avoir un effet spécial, souvent moral. En jeu historique, l'on ne devrait avoir que des personnages historiques ou fictifs (voir plus loin) sauf en scénario.

Les personnages historiques (ou fictifs) attribués à une armée.

Ce sont des personnages (généralement) historiques qui ont une importance ou une particularité, particularité que l'on veut mettre en lumière mais aussi suffisamment importante pour être visible sur la table de jeu. Ils sont très rares pour notre période. Outre leur effet de jeu, ils peuvent avoir des pouvoirs spéciaux définis dans leur fiche ou dans la liste d'armée.

La Règle “Panache”

Beaucoup de ces personnages seront aussi des personnages de commandement (généraux et officiers supérieurs). Ils se comportent donc comme ceux vus ci-dessus à l'exception éventuelle de leur pouvoir particulier. Les autres sont des personnages qui ne commandent pas, ne peuvent pas être utilisés pour activer des unités, mais usent de leur pouvoir particulier. Ils seront activés et déplacés comme des sous-généraux.

Voici quelques exemples avec leurs « pouvoirs » particuliers :

- Henri IV de France : « Ralliez-vous à mon panache blanc ! » : toute unité amie jusqu'à 2 hexagones de lui ignore un « drapeau ».
- Cyrano de Bergerac : Toute unité avec laquelle il se trouve devient « enragée ».
- Charles de Batz de Castelmore, dit d'Artagnan : l'unité avec laquelle il se trouve ignore tous les drapeaux.



La Règle “Panache”

Chapitre 3 : Phase de Financement

Au début du jeu ou dans le scénario, chaque joueur reçoit un certain nombre de ducats. Les joueurs pourront en recevoir d'autres lors des combats. Chaque joueur, au début de son tour et s'il lui reste assez de ducats, peut s'en servir pour obtenir un effet dans le jeu.

Pour « payer » ces effets, le joueur consomme ses ducats. Son Général en chef, lors de la Phase de Financement, peut lancer un ordre d'achat et un seul. Il n'est pas nécessaire d'être dans la zone de commandement d'un officier pour pouvoir lancer un tel ordre. Pour donner son ordre, le joueur doit dépenser immédiatement le nombre de ducats correspondant à son coût. En cas de litige avec les règles, c'est le libellé de l'ordre qui prévaut pour son application.

Ordres d'Achats durant la phase de Financement		
(La valeur ne peut être diminuée ni par l'influence d'un officier ni par une caractéristique d'unité)		
Nom	Points	Description
Chemins détournés	5	Le Général en chef paye des paysans pour servir de guides à des troupes qui vont donc se déplacer par des chemins détournés. En plus des activations normales, il va avoir une activation supplémentaire spéciale, avec un officier et sur des unités autres que celles des activations normales. Ces unités ne pourront faire autre chose que se déplacer et à <u>aucun moment</u> aucune de ces unités ne devra se trouver ce tour à moins de 6 hexagones de tout ennemi.
Comme un roc	2	Le Général en Chef envoie des officiers et des subsides à une unité qui se fortifie sur place. Elle ne peut ni se déplacer ni attaquer un ennemi au corps à corps mais elle est considérée comme soutenue durant tout le tour (y compris le jeu de l'adversaire).
Contre-Embuscade	3	Le Général en chef paye des paysans, ce qui lui permet de donner à une unité donnée (désignée alors et marquée par un jeton) la possibilité de déjouer une embuscade dressée par unité ennemie. Le déclenchement de cette action a lieu au moment de l'attaque (et donc avant que l'ennemi ne déclare une éventuelle embuscade).
Corruption	6	Le général en chef paye en sous-main un officier ennemi qui va prétexter un manque de provisions ou de munitions pour ne rien faire pendant 1 tour. Cette unité ennemie ne pourra pas être activée lors du tour de jeu de l'adversaire ni combattre. En revanche, le joueur payant ne devra pas attaquer cette unité sous peine d'annuler le marché.
Corvée	2	Le Général en Chef a payé des paysans locaux pour élever une fortification de fortune, qui ne tiendra qu'un seul tour, autour d'une unité d'infanterie ou d'artillerie. Cette unité ne doit pas se déplacer mais elle aura tous les attributs de la fortification sur 4 faces (sauf les 2 tournées vers leur côté de la table).
Embuscade	4	Le Général en chef paye des paysans, ce qui lui permet de donner à une unité donnée (désignée alors et marquée par un jeton) la possibilité de prendre une unité ennemie en embuscade (au cours de l'action de l'adversaire) : Elle peut effectuer sa riposte avant de subir l'attaque de son adversaire. C'est bien une <u>riposte</u> : elle n'est jamais suivie d'un assaut, d'une charge ou d'une poursuite. Si l'attaquant n'est pas éliminé ou ne doit pas reculer, il peut faire son attaque comme normalement.
Espion de la cavalerie	2	Le Général en chef paye un paysan avec un cheval pour l'avertir si une troupe montée ennemie va charger une de ses troupes montées. Si cette troupe montée est soutenue, elle pourra contre-charger. Les 2 unités combattent simultanément et le vainqueur est celui qui cause le plus de pertes. Le vainqueur peut alors effectuer suivi et poursuite même s'il était le défenseur au début.
Général mercenaire	5	Le général en chef loue les services d'un général mercenaire pour un tour, ce qui lui permet de disposer pour ce tour-ci d'une activation de plus, avec un officier et sur des unités différentes de la ou des premières. Toutes les règles des activations s'appliquent.
Gnôle	3	Le Général en Chef achète des tonneaux de gnôle à une de ses unités. Enivrés, les soldats attaquent avec 1 dé de combat supplémentaire mais l'unité doit obligatoirement faire un suivi et, pour la riposte, l'adversaire a également 1 dé de combat supplémentaire.
Guides	2 /hex	Le général en chef loue des guides locaux qui mènent une de ses unités dans un terrain difficile comme en terrain nu.
Messager paysan	2	Le Général en chef paye un paysan pour porter un message à une unité isolée (hors d'activation de tout officier) : le joueur peut activer une unité supplémentaire de n'importe quel type, située n'importe où sur le champ de bataille.
Officier mercenaire	4	Le Général en Chef envoie un officier mercenaire auprès d'une unité qui, pour tout le tour, pourra

La Règle “Panache”

		agir comme avec un officier attaché. Cet officier éphémère est marqué par un jeton, ne peut quitter l'unité ni fuir si celle-ci est détruite et disparaît à la fin du tour.
Paysans incendiaires	2	Le Général en chef paye des paysans pour allumer un feu à un moment donné : quand un ennemi fera, à son tour, une attaque sur une des unités du général payant, cet ennemi sera gêné par les fumées et ne pourra lancer que 2 dés d'attaque. Ceci ne vaut que pour 1 seul combat. Si on joue les règles du feu et si le vent est fort ou en cas de canicule, on lance un dé: un « drapeau » signifie que le feu s'étend. Si les 2, lancer de 2 dés.
Percée	5	Le Général en Chef envoie des officiers et des subsides à une unité qui, pour tout le tour, pourra effectuer un suivi et une poursuite même si ce n'est pas une troupe montée (sauf artillerie) et même si elle a déjà effectué une poursuite.
Prime	Inf=1 TM=2	Le Général en Chef promet une prime à une unité donnée (désignée alors et marquée par un jeton). Pour un combat et un seul de ce tour, les meilleurs soldats de l'unité se mettent en valeur et augmentent son efficacité. L'unité attaque son adversaire avec 1 dé de combat supplémentaire. Si « hésitant », le coût est doublé, triplé si « fuyant ».
Recruteurs	2 ou 3	Le général en chef paye des recruteurs qui lui amènent des troupes qui complètent une troupe qui a subi des pertes. Cette unité doit se trouver à plus de 2 cases de tout adversaire. Il dépense 2 points pour un élément d'Infanterie et 3 points pour un élément autre. L'élément rallié est immédiatement rajouté à l'unité, sans dépasser le nombre initial d'éléments de l'unité.
Sapeurs	4	Le Général en chef paye des travailleurs pour aider une unité attaquante à aménager des passages. Pour cette unité attaquante, les effets du terrain attaqué sont annulés.
Vivres	2	Le général en chef paye à une de ses unités un supplément de vivres. De ce fait, l'unité cible pourra se déplacer d'une case supplémentaire tout en gardant sa capacité de combat si elle est activée.



La Règle “Panache”

Chapitre 4 : Commandement et activation

Lors d'une phase de commandement, le joueur peut activer un certain nombre d'unités. Seules les unités activées peuvent se déplacer et/ou combattre pendant son tour. Les activations sont menées par les personnages avec commandement ci-après appelés « officiers »

Les officiers

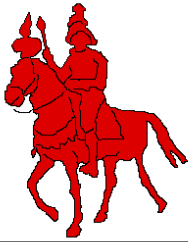
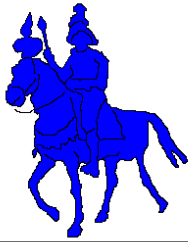
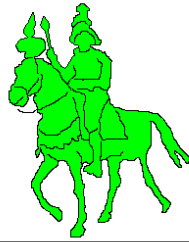
Comme nous l'avons vu aux troupes, les officiers sont des personnages isolés dont le rôle est de commander. Le rôle des officiers sera :

- activation des unités
- ordres spéciaux
- influence directe sur les unités

Activation des unités

Le rôle principal des officiers est d'activer des unités. Le nombre de ces unités et des activations, ainsi que les officiers qui peuvent les faire dépendent du nombre d'unités dans l'armée.

La portée d'activation d'un officier dépend du type de celui-ci (sans compter l'hexagone où il se trouve).

Type	Général en chef	Sous-général	Officier supérieur
			
Portée d'activation	5	3	1

Nombre d'activations

Sauf dans un scénario, voici en gros ce qu'on conseille :

Nombre d'unités	Activations
0 à 9	1 activation de 3 unités
10 à 15	1 activation de 4 unités
Plus de 15	2 activations de 3 ou 4 unités
Très grosses armées	On pourra utiliser plus de officiers, selon l'accord entre les joueurs

Modification des activations selon les officiers

officiers « Bons » et « médiocres »

Certains officiers sont meilleurs que d'autres, avec un plus grand charisme, et donc peuvent commander plus de troupes. C'est aussi le cas de troupes régulières, très entraînées à agir ensemble. En revanche, que ce soit par manque de charisme ou parce que les troupes sont très irrégulières, certains officiers pourront activer moins de troupes que les autres. Ces officiers sont appelés « médiocres », voire « mauvais » mais ce peut être dû à l'entraînement de l'armée, non à leur valeur intrinsèque.

La Règle “Panache”

Chefs alliés

Il y a le cas des troupes alliées. Ce sont des troupes qui combattent aux côtés du général en chef mais n'obéissent qu'à leurs propres officiers, dans une armée qui est une coalition. Les unités alliées ne peuvent obéir qu'à leur sous-général propre et à leurs propres officiers, qui seront donc sous-général « allié » et officiers supérieurs « alliés ». Si elles se trouvent à plus de 5 hex de leur sous-général propre, elles ne peuvent être activées, même par un de leurs propres officiers, que pour se rapprocher de ce sous-général propre ou se retirer vers leur bord de table.

Choix des activations

Une activation est faite par un des généraux et officiers supérieurs présents sur la table. Cet officier pourra activer le nombre prévu d'unités par tour dans sa portée d'activation. Le joueur doit choisir quel officier fera cette activation. Etant donné le faible nombre de cavalerie et autres troupes montées dans les armées de cette époque, l'activation, contrairement à d'autres règles, pourra concerner n'importe quel type de troupe (dans le rayon d'action de l'officier), infanterie, cavalerie, chamellerie, artillerie à pied, à cheval ou sur dromadaires, éléphants de combat ou l'artillerie sur éléphants.

Si on a plusieurs officiers qui peuvent activer chacun plusieurs unités par tour, ils le feront dans leurs portées d'activation respectives. Il faudra cependant indiquer dans quel ordre se placent les officiers car les unités activées devront agir dans l'ordre de ces officiers : (exemple pour 2 officiers, cas le plus fréquent)

- 1 – activation des unités du 1er officier
- 2 - activation des unités du 2ème officier
- 3 – déplacement des unités du 1er officier
- 4 - déplacement des unités du 2ème officier
- 5 – combats des unités du 1er officier et conséquences
- 6 - combats des unités du 2ème officier et conséquences

L'officier doit être bien précisé pour voir si les unités visées sont bien dans sa zone d'activation. Chaque officier et chaque unité ne peuvent être activés qu'une seule fois par tour.

Messagers

Les unités trop éloignées d'un officier pour pouvoir être activées ne peuvent prendre aucune initiative, faire aucun mouvement sauf en réaction à un combat par un ennemi ni attaquer un ennemi. Pour le compenser, l'officier activant peut envoyer un messager. Les messagers sont de 2 sortes :

- Messagers improvisés
- Officiers employés comme messagers

Messagers improvisés

L'officier utilise un soldat disponible pour porter le message. Celui-ci n'a pas d'existence en figurine et n'est matérialisé sur la table que par un pion (ou éventuellement par une figurine si disponible pour faire joli). L'envoi de ce messager correspond à une des activations de l'officier, qu'il « porte » à l'unité-cible.

Le messager est déplacé sur la table de 3 hexagones par tour à partir de l'officier qui l'a envoyé, en ignorant, comme les figurines isolées, les restrictions du terrain non impassable. Il doit cependant éviter les unités ennemies. A la fin de son mouvement, on lance 1 dé et si un « coup touché en corps à corps » sort, le messager (et donc le message-activation) est perdu. De même, si une unité ennemie entre à son tour dans l'hexagone où se trouve le messager, on lance de même 1 dé et si un « coup touché en corps à corps » sort, le messager est capturé et le message (l'activation) est perdu.

La Règle “Panache”

Sinon, le messenger fait un recul dans un hexagone adjacent (comme pour un coup au moral) au choix du joueur qui a envoyé le messenger. Si cet hexagone est également occupé, un second test a lieu et ainsi de suite.

Quand le messenger atteint l'unité-cible, on pose le pion à côté. Le tour suivant de son joueur, cette unité sera activée (en plus des activations normales de ce tour). Il n'est pas nécessaire de préciser pour quelle action l'unité est sensée être activée. On suppose que le commandement de l'unité connaît son travail. A noter que, comme l'unité-cible n'est pas indiquée, le joueur pourra faire rejoindre le messenger une autre unité que celle à laquelle il pensait au départ.

Officier employé comme messenger

C'est un officier qui se trouve physiquement sur la case de l'officier activant, soit qu'il ait été placé là (et payé) au départ, soit qu'il y soit arrivé à la suite d'une fuite après combat (voir plus loin) ou d'un mouvement. Il se comporte exactement comme les messagers improvisés ci-dessus sauf :

- Il se déplace de 5 hexagones au lieu de 3
- Pour se perdre ou pour la capture, on lance 2 dés et il faut 2 « coup touché en corps à corps ».
- Quand l'officier atteint l'unité-cible, et même s'il a fait tout son déplacement, l'unité est immédiatement activée et peut donc agir dans le même tour. C'est le seul cas où une figurine d'officier pourra éventuellement se déplacer 2 fois dans le même tour (mais la deuxième obligatoirement avec l'unité activée).
- A partir du tour suivant, l'officier peut choisir de rester avec l'unité ou de retourner vers l'officier qui l'avait activé, sans besoin de nouvelle activation et selon les règles de l'aller. Le choix est fait alors 1 fois pour toutes.

Activation des officiers

Un officier avec une unité activée est activé avec elle et la suit. Il peut aussi être considéré comme non activé et rester sur place. Enfin, il peut être activé seul et donc peut se déplacer indépendamment, ce qui consomme un point d'activation. La particularité est que ce officier peut être activé n'importe où sur la table et non seulement dans la portée d'activation de l'officier activant.

Actions particulières d'un officier.

Outre l'activation, un officier a des actions possibles sur les troupes situées dans l'hexagone où il se trouve et celui-ci seulement. Ces influences sont :

Effet sur le moral des troupes

L'officier peut décider de remonter le moral des troupes avec lesquelles il se trouve. En résultat, l'unité peut ignorer un drapeau (coup au moral) en plus d'autres effets de moral comme le soutien.

Officier combattant au premier rang

Un officier (activé ou non) qui, dans la phase des combats, se retrouve avec une unité engagée en combat (qu'elle soit attaquante ou défenseur), peut décider de « combattre au premier rang » de l'unité, sauf pour le Général en Chef pour qui c'est interdit.

Dans ce cas, l'unité a un dé de plus en attaque ou en riposte, mais en contrepartie, l'officier doit tester pour blessure : pour chaque perte reçue par l'unité, on lance un dé et si un « coup touché en corps à corps » sort, l'officier est supprimé (blessé).

La Règle “Panache”

Officier ordonnant un repli

Un officier (activé ou non) qui, dans la phase des combats, se retrouve avec une unité engagée en combat (qu'elle soit attaquante ou défenseur), peut, avant le lancer des dés, décider de rompre le combat. L'unité se replie au plus de sa capacité de mouvement. L'ennemi lance les dés mais il ignore les drapeaux et les « coup touché en corps à corps » et l'officier ne teste pas pour blessure. L'ennemi peut suivre le combat comme après un repli normal.

Officier ralliant une unité amie

A la fin de la phase des combats, un officier obligatoirement activé qui est avec une unité ayant subi précédemment des pertes peut tenter de rallier les troupes de cette unité. Il y a des conditions :

- l'unité ni l'officier ne doivent avoir été engagés en mêlée ce tour-ci ;
- aucun ennemi ne doit se trouver adjacent à l'unité.

Pour chaque perte reçue auparavant par l'unité, on lance un dé : une plaquette est restaurée pour chaque « ducats ». Si l'officier est le Général en Chef, les faces « coup touché en corps à corps » font de même.

Les autres personnages isolés

Les personnages isolés en dehors des officiers, et des messagers vus ci-dessus, ne sont pas très nombreux en jeu historique. Ce seront des personnages particuliers avec un effet spécial, peut-être moral ou autre.

Un personnage avec une unité activée est activé avec elle et la suit. Il peut aussi être considéré comme non activé et rester sur place. Enfin, il peut être activé seul (y compris par un officier même très éloigné) et donc peut se déplacer indépendamment de toute unité, ce qui consomme un point d'activation. La particularité est que ce personnage peut être activé n'importe où sur la table et non seulement dans la portée d'activation de l'officier activant. Certains personnages ne peuvent agir que s'ils sont activés personnellement EN plus d'une unité avec laquelle ils se trouveraient.



La Règle “Panache”

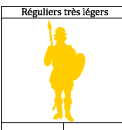
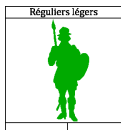

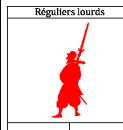

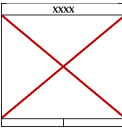
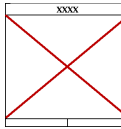
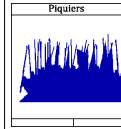
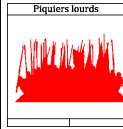
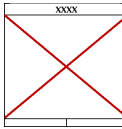
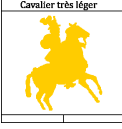
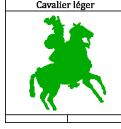
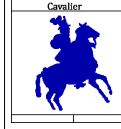
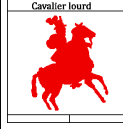





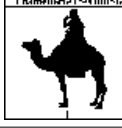
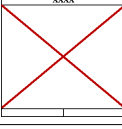
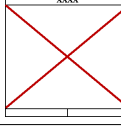
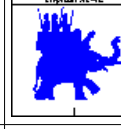
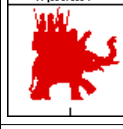
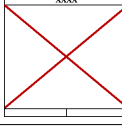
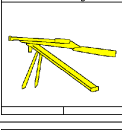
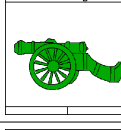
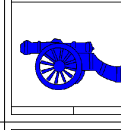
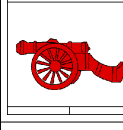
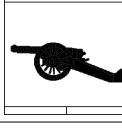
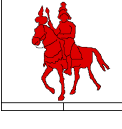
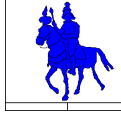
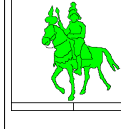
Chapitre 5 : Phase de Déplacement

Les unités actives sont déplacées par le joueur une par une dans l'ordre de son choix. Une unité ne peut être déplacée qu'une seule fois par tour, mais une unité activée n'est pas obligée de se déplacer. Le mouvement d'une unité doit être terminé avant de passer à celui d'une autre unité.

Lorsque le joueur a fini d'effectuer tous ses déplacements, il peut passer à la phase suivante pour résoudre ses combats.

Capacité de mouvement des unités (en hex)

(Pour la description des troupes, voir le chapitre 2).

Type	Très Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Très lourde
Infanterie (tous types sauf piquiers)	 2/3 ss cb	 2	 1/2 ss cb	 1	 1 ss cb
Piquiers	 XXXX	 XXXX	 1	 1	 XXXX
Cavaliers et lanciers	 4/5 ss cb	 4	 3	 3	 2
Chamellerie	 3	 3	 3	 3	 2
Éléphants	 XXXX	 XXXX	 2	 2	 XXXX
Artillerie à pied ou à fusées	 1/2 ss cb (**)	 1 (**)	 1 ss cb	 1 ss cb (*)	 1 ss cb (*)
Officier ou personnage isolé (se déplaçant seul)	 3/2 fuite	 3/2 fuite	 3/1 fuite	Tout personnage isolé ignore le terrain difficile sauf si véhicule	

ss cb = sans combat.

(*) Jamais plus de 1 en toutes circonstances.

(**) Ces artilleries perdent un dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.

Précisions sur le mouvement

- Une unité qui a un jeton « pré-joué » (voir l'esquive) ne pourra pas faire mouvement même si elle est activée. Elle pourra cependant combattre sur place si elle est activée ou attaquée. Tous les jetons « pré-joué » sont retirés à la fin de la phase de déplacements.
- Tous les éléments d'une même unité doivent rester ensemble durant le mouvement (sauf détachement) de même qu'une unité réduite après les combats ne peut pas se combiner à une autre unité.

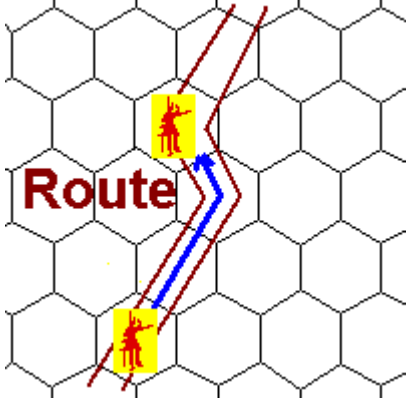
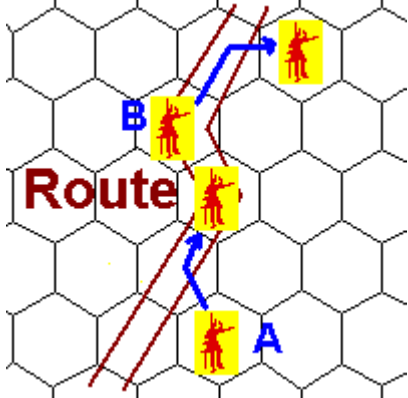
La Règle “Panache”

- On ne peut jamais traverser une unité ennemie, que ce soit avec une unité ou un personnage isolé.
- Un personnage isolé peut traverser toute unité amie.
- Toute unité peut traverser une unité légère ou très légère amie ou être traversée par elle, s'il y a une case disponible au bout de son mouvement mais 2 unités ne peuvent occuper la même case après chaque mouvement. De plus, un détachement peut à volonté traverser ou être traversé par son unité-mère.
- Le terrain rencontré peut influencer sur la capacité de mouvement. Voir à l'Annexe 1. A noter que le terrain accidenté n'a pas d'effet sur le déplacement des personnages qui se déplacent seuls mais que le terrain infranchissable le reste.
- Les unités n'ont pas de zone de contrôle. Donc une unité peut passer le long d'un hexagone occupé par un ennemi sans perdre de sa capacité de mouvement.

Mouvements particuliers

Mouvement sur route

Le mouvement de marche sur route est possible si la totalité du mouvement de l'unité se fait le long d'une même route continue (c'est à dire partant d'un hexagone de route et finissant sur un hexagone de route, en restant sur la route). Il autorise 1 hex de plus. Lorsqu'une unité fait un mouvement de marche, il ne lui est plus possible de combattre ou de tirer à la fin de son mouvement.

	
Mouvement sur route : 3 hex au lieu de 2, sans combat.	L'unité n'était pas sur la route ou en sort : hexagone supplémentaire impossible.

Infanterie montée

Les troupes d'infanterie qui ont des animaux ou des chariots pour monter peuvent les utiliser pour se déplacer plus vite. Des unités ainsi équipées peuvent se déplacer d'un hexagone de plus, mais sans combat. Cette augmentation de déplacement est cumulable avec la route.

A noter que, pour ces animaux :

- si ce sont des dromadaires ou chameaux, il y a « l'effet chameau » en combat car l'unité peut être protégée par les chameaux « baraqués » si elle est engagée en corps à corps.
- Si ce sont des éléphants, il y a « l'effet éléphant » en combat et, outre les pertes en plaquettes, nous avons un éléphant en panique à la première perte.
- Une unité d'infanterie portée sur chariots peut se mettre en position défensive : si l'unité ne se déplace pas dans sa dernière phase de déplacement, l'unité compte comme derrière une palissade (voir au combat).

La Règle “Panache”

Troupes hors table

Les troupes ne peuvent sortir volontairement de la table que si le scénario le prévoit (et dans les conditions alors prévues par le scénario) ou si c'est dans les conditions prévues au début du jeu entre les joueurs. Sinon, c'est interdit. Toute sortie non volontaire (retraite par exemple) est toujours impossible. Dans ce cas (voir au combat), tout hex de repli qui ne peut être effectué compte en perte. Un personnage isolé peut sortir de table volontairement ou suite à un repli. Il ne compte alors pas en perte mais ne peut plus revenir de toute la partie (sauf scénario).

Si le scénario le prévoit (et dans ce cas seulement) il peut y avoir des unités gardées en renfort hors table. Dans ce cas, les unités pour entrer doivent pouvoir faire mouvement à partir d'un hex fictif situé juste à l'extérieur de la table. Elles être activées (et donc être accompagnées d'un officier qui, s'il est un sous-général, n'est pas obligé de rentrer) et le 1er hex du mouvement est le premier sur la table.



La Règle “Panache”

Chapitre 6 : 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 ».

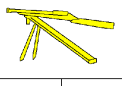
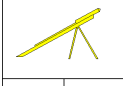
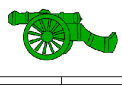
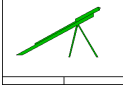
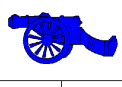
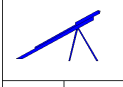
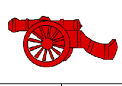

Un combat se fait toujours d'une unité sur une autre. L'ordre ne dépend jamais que de la volonté de l'attaquant (et de l'ordre des activations si plusieurs généraux). Après avoir combattu une unité, l'unité ne peut plus combattre (contre la même unité ou contre une autre) que dans le cadre de la poursuite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



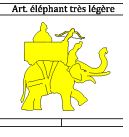
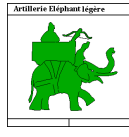
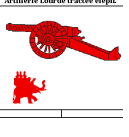
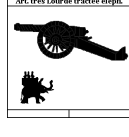
Les données du combat par types de troupes

Chaque unité a pour le tir une portée et un facteur-nombre de dés (s'il y a des armes de tir) et, pour la mêlée, un facteur-nombre de dés.

Artileries

Type	Tir		Mêlée	Notes	Type	Tir		Mêlée	Notes
	Port	Dés	Dés			Port	Dés	Dés	
 Artilerie très légère	2	3/2 (*)	3/2 (* *)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.	 Artilerie très légère à fusées	2	3	2	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué. + effet fusées (* *)
 Artilerie légère	3	3/2 (*)	3/2 (* *)	Pas de tir si mouvement.	 Artilerie légère à fusées	3	3	2	Pas de tir si mouvement. + effet fusées (* *)
 Artilerie	4	3/2 (*)	3/2 (* *)	Pas de tir si mouvement.	 Artilerie moyenne à fusées	4	3	2	Pas de tir si mouvement. + effet fusées (* *)
 Artilerie lourde	5	3/2 (*)	3/2 (* *)	Pas de tir si mouvement.	 Artilerie lourde à fusées	5	3	2	Pas de tir si mouvement. + effet fusées (* *)

La Règle “Panache”



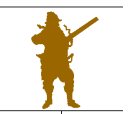

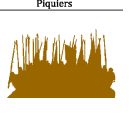

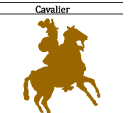
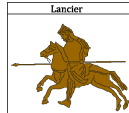
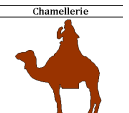
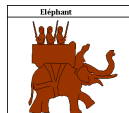

	6	3/2 (*)	3/2 (**)	Pas de tir si mouvement. Si 1 plaquette = statique.		6	3	2	Pas de tir si mouvement. + effet fusées (***)
	2	3	3	Ne perd pas de dé en mouvement / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = éléphant en panique		3	3	3	Ne perd pas de dé en mouvement / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = éléphant en panique
	5	3/2 (*)	3/2 (**)	Pas de tir si mouvement. / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique		6	3/2 (*)	3/2 (**)	Pas de tir si mouvement. / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique

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

(**) En riposte au corps à corps.

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

Autres troupes

Type	Tir			Notes	Type	Tir			Notes
	Port	Dés	Dés			Port	Dés	Dés	
	0	0	3			0	0	2	
	2	3	2			2	2	2	
	0	0	(*)	(*) = 1 par plaquette restant au moment du jet de dés.		2	4	2	Effet incendiaire si feu joué.
	0	0	3			0	0	3	+1 en attaque (**) sauf sur piques et éléphants
	0	0	3	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé		0	0	5	Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = disparu.
(**) = Attaque : corps à corps si activé (et pas en riposte)						0	0	3	Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = disparu.

La Règle “Panache”

Effet de la Protection du défenseur

Le « poids » du défenseur a une influence sur le combat. L'attaquant subit les effets suivants :

Combat	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Tir	-1 dé + -1 coup touché	-1 dé	Normal	-1 dé	-1 dé + -1 coup touché
Mêlée	+2 dés	+1 dé	Normal	-1 dé	-1 dé + -1 coup touché (*)

(*) « coup touché » mais jamais « coup touché en corps à corps »

Rappel : on parle dans certains cas d'« Armure Inversée » : « noir » est compté comme « jaune », « rouge » comme « vert », « vert » comme « rouge » et « jaune » comme « noir ».

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 (si corps à corps).
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	(Si corps à corps et si possible) le défenseur indique s'il fait une esquivé.
5	Il lance le nombre de dés obtenu et applique les résultats en commençant par les coups touchés, puis les retraites éventuelles.
6	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.
- « 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 aussi « 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 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.
- « Effet du feu » : une unité avec animaux (chevaux, chameaux, éléphants...) adjacente à un

La Règle “Panache”

hexagone avec du feu ou face à un ennemi utilisant le feu a un dé de moins en comba.

Résultat des dés

Dé	Effet	Dé	Effet	Dé	Effet
	Coup Touché L'attaquant fait un coup touché, qui, dans la plupart des cas, correspond à une perte.		Coup Touché en corps à corps Comme le précédent mais seulement au corps à corps.		Ducats Permet de gagner un jeton ducats
	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 ».				

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.

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 chapitre 2). Rappel : un officier avec l'unité a un effet moral qui annule un coup au moral (effet limité à 1 officier par unité même s'il y en a plusieurs).

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.
- On ne peut jamais traverser une unité ennemie, même un détachement.
- Lors d'un repli, une unité ne peut pas traverser des cases occupées par des unités amies sauf une unité légère ou très légère amie, à condition de la traverser entièrement. Un détachement peut à volonté traverser ou être traversé par son unité-mère.
- 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.

La Règle “Panache”

<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'infanterie légère.</p>
<p>La cavalerie annule un drapeau (car soutenue) 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>

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 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.

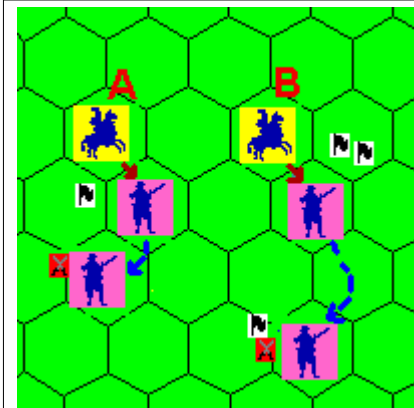
Tout hexagone de repli effectué par une artillerie est compté dans le tour suivant de son joueur. Donc une artillerie très légère (1 hex, 2 sans combat) qui aura reculé de 1 n'aura plus qu'une capacité de 1 hexagone sans combat ou de 0 avec combat (et un dé de moins). Une artillerie moyenne (1 hex sans combat) qui a reculé de 1 non seulement ne pourra pas se déplacer (le 1

La Règle “Panache”

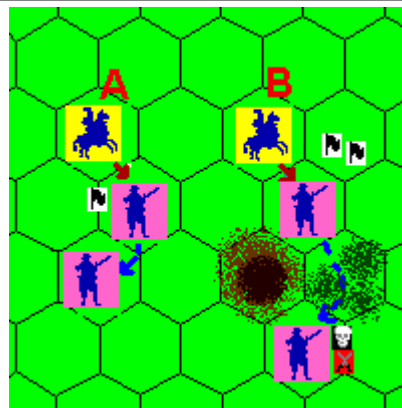
hexagone ayant été fait) mais ne pourra pas combattre.

Désertion

Les troupes qui ont la caractéristique « Panique » sont très sujettes à la désertion : pour chaque hexagone de repli effectif après drapeau, lancer 1 dé : 1 perte si « Coup touché au corps à corps ».



L'infanterie avec caractéristique « Panique » en A recule d'un hex. On lance un dé qui fait « Coup touché au corps à corps », d'où 1 perte. En B, l'infanterie recule de 2 hex, 2 dés sont lancés mais 1 seul fait « Coup touché au corps à corps » d'où 1 perte.



L'infanterie en A recule d'un hex mais comme elle n'a pas la caractéristique « Panique » : on ne teste pas pour désertion. En B, l'infanterie avec la caractéristique « Panique » recule de 2 hex et on lance 2 dés. 1 seul fait « Coup touché au corps à corps » d'où 1 perte. Le fait que l'autre dé ait fait « Coup touché » ne change rien, pas plus que le fait de traverser un terrain difficile.



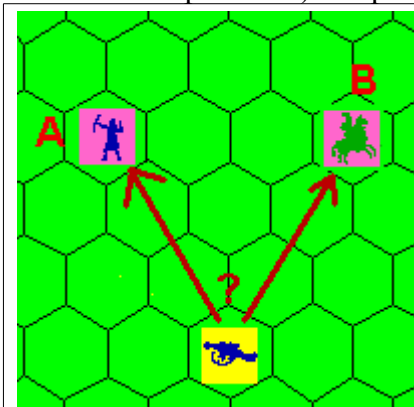
2 défenseurs avec la caractéristique « Panique » :
En A, c'est un tir et non un corps à corps mais l'effet est le même. La cavalerie doit reculer, de 2 hex par drapeau puisque c'est de la cavalerie. Test à 2 dés dont 1 « Coup touché au corps à corps » soit 1 perte. En B, l'infanterie recule de 3 hex et doit donc tester 3 dés. Manque de chance, ce sont 3 « Coup touché au corps à corps », donc 3 pertes. L'unité est détruite.

Eléments spécifiques pour les Tirs

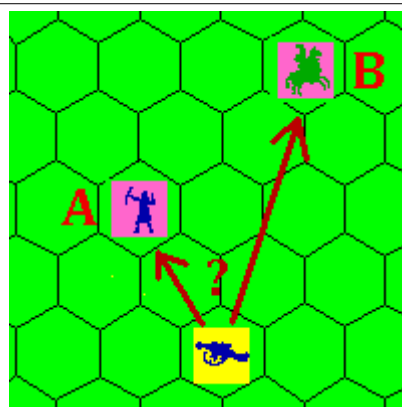
Les tirs, étant du combat à distance, possèdent des éléments particuliers :

Choix des cibles

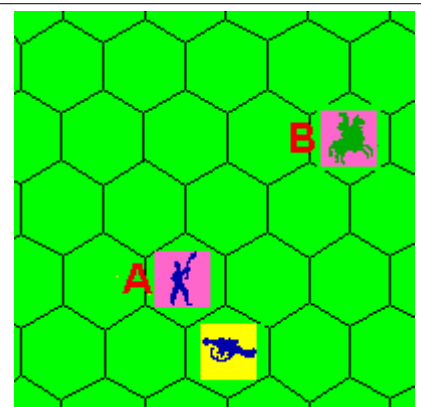
Une unité peut tirer sur n'importe quelle unité choisie par le joueur qui la contrôle sauf si un adversaire au moins lui est adjacent. Dans ce cas, une mêlée avec cet adversaire (ou un de ces adversaires si plusieurs) s'impose.



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.

La Règle “Panache”

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 tire 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.

<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 “Panache”

<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>

Effets spéciaux du tir de l'artillerie

Artillerie à poudre

L'artillerie à poudre sont les canons. Leur plus ou moins grande efficacité historique sera rendue par leur entraînement (recrues, normales, élite...) car ce sont tous des spécialistes. Mais la poudre et les canons étaient encore assez instables. Donc, pour chaque « coup touché en corps à corps », on relance un dé : chaque nouveau « coup touché en corps à corps » cause une perte à l'unité d'artillerie par suite d'une explosion.

Artillerie à fusées

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

- portée minimum : en corps à corps, l'unité combat avec son facteur de mêlée
- dispersion : juste après le jet des dés mais avant de voir les pertes, on lance un dé : un « ducats » signifie que l'on a frappé trop court l'hex en avant et à droite, un « coup touché en corps à corps » 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.

Éléments spécifiques pour les combats corps à corps

Les combats corps à corps, eux aussi, possèdent des éléments particuliers.

Préparation de la mêlée

Facteur de l'arme

L'arme employée est l'arme 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.

La Règle “Panache”

Esquive

Si l'unité attaquée a un déplacement avec combat supérieur à celui de l'attaquant ou si c'est un détachement, 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 ; les drapeaux sont ignorés ;
- L'attaquant peut (et parfois doit) faire suivi et éventuellement poursuite.

Suites de la mêlée

Après le combat, on retire les pertes et l'on effectue les retraits. Contrairement aux tirs, qui sont à distance, il peut y avoir alors des suites, que l'on doit régler avant de passer à l'unité suivante de l'attaquant.

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.

Suivi

Quand la case attaquée se libère, soit parce que l'unité cible est détruite soit par ce qu'elle a été obligée, ou a choisi, 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 attaquant une unité située au dessous d'elle. Une infanterie d'élite ou un officier ayant combattu au 1er rang peut l'empêcher.	* Toute infanterie
Troupe montée	* Troupe montée sur une colline attaquant une unité située au dessous d'elle. Une troupe d'élite ou un officier ayant combattu au 1er rang peut l'empêcher. * Toute troupe d'éléphants de combat (mais ni de transport ni de tir.	* Toute Troupe montée (sauf éléphants)
Artillerie ou chariots	<u>Jamais</u>	

La Règle “Panache”

<p>L'infanterie A peut suivre mais choisit de ne pas le faire tandis que l'infanterie B le fait. 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 ou avec un officier combattant au premier rang peut le refuser.)</p>	<p>La cavalerie A attaquant une unité située au dessous d'elle doit suivre. ; 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.

<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 hésitante, 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>

La Règle “Panache”

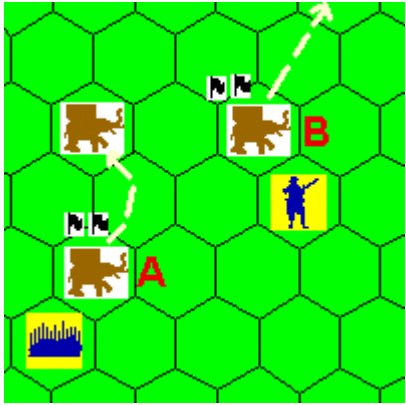
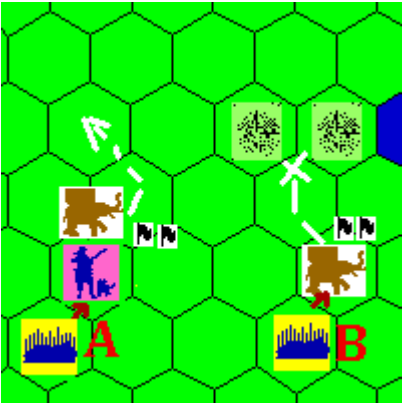
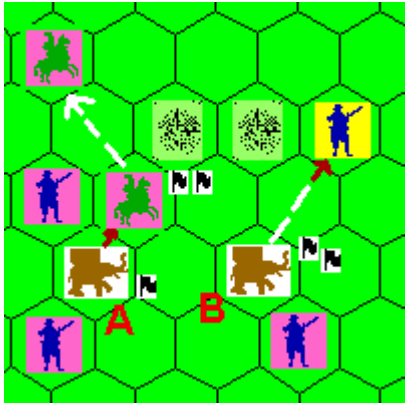
Cas particulier des éléphants

Les éléphants sont très particuliers :

- Dans une unité, il n'y a pas toujours autant de plaquettes d'éléphants que de plaquettes totales.
- Un éléphant ne disparaît pas, il panique.
- Une unité d'éléphants de combat ou d'artillerie portée sur éléphant a 2 plaquettes de base (mais peut en avoir plus si « solide »), chacune remplacée à la perte par un éléphant en panique. Les éléphants nains de Bornée utilisés au combat sont plutôt une forme de cavalerie lourde qui a en plus « l'effet éléphant ». Ils ont 3 plaquettes de base.
- 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 et les plaquettes restantes sont de l'infanterie qui se déplace à pied.

Eléphant en panique

Un éléphant en panique veut fuir. A chaque tour (y compris celui de la perte) on lance 3 dés. Les drapeaux 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).

La Règle “Panache”

Personnage au combat

On a vu au chapitre 2 les effets possibles de la présence d'un personnage dans une unité lors des combats auxquels participe l'unité.

- 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 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.



Henri IV

La Règle “Panache”

Chapitre 7 : Victoire

Les conditions de victoire sont décidées à l'avance. En théorie, on vérifie à la fin de chaque tour de jeu si l'un des joueurs a rempli ces conditions de victoire. Il est alors déclaré vainqueur. Cependant, il est généralement admis que le premier joueur qui en cours de jeu atteint les conditions est immédiatement déclaré vainqueur.

Conditions de Victoire

Si l'on joue selon un scénario, celui-ci prévoit les conditions de victoire, où la prise d'objectifs peut se substituer à la perte de troupes adverses par exemple. A défaut, on considère qu'après un nombre d'unités perdues égal au moins à 1 tiers du nombre initial, l'armée est démoralisée et donc concède la victoire à l'adversaire. On peut aussi attribuer à chaque unité une valeur de démoralisation égale à sa valeur en budget divisée par 10 et arrondie à l'unité la plus proche, ce qui permet de simuler les relations sociales du moment. L'artillerie sera divisée par 20.

Détermination de la Victoire et conséquence

À la fin de chaque tour de jeu, on évalue ou on calcule (en cas de proximité) le nombre de points de démoralisation ou, en cas de scénario, la réalisation des objectifs. Si l'un des joueurs a rempli les conditions de victoire, il est déclaré vainqueur. Cependant, il est généralement admis que le premier joueur qui en cours de jeu atteint les conditions est immédiatement déclaré vainqueur.

Selon le nombre relatif d'unités perdues par les 2 joueurs, on peut considérer que c'est une victoire marginale (0 à 20% d'écart), moyenne (20 à 50 %) ou décisive (plus de 50% d'écart).

Exemple : Si la démoralisation est à 5 unités, celui qui a perdu 5 unités est perdant et l'autre est vainqueur. On a les cas suivants :

5 à 4 (20% d'écart) = victoire marginale ;

5 à 3 (40% d'écart) = victoire moyenne ;

5 à 2 (+50% d'écart) = victoire décisive.



La Règle “Panache”

Annexe 1 – Le terrain, ses effets et la mise en place.

La table de jeu

La table est couverte (d'une façon ou d'une autre) de cases hexagonales, d'une taille suffisante pour que les unités y tiennent. Le nombre minimum d'hexagones est de 9 en large et 12 en long mais il n'y a pas de nombre maximum.

Les composants du terrain

Les différents « éléments de terrain » sont des éléments dont la présence dans une case affecte le déroulement du jeu. Ils seront décrits plus loin avec leurs effets. Le terrain est défini par le scénario s'il y en a un. À défaut, il peut être placé de diverses façons décrites plus loin.

Les éléments de terrain influent sur le jeu de trois manières : pour le déplacement des unités, pour la vue (et donc la ligne de tir) et pour le combat. Il y a aussi des obstacles sur les bords de l'hexagone, que l'on appelle des obstacles linéaires.

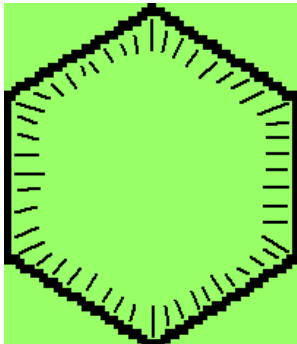
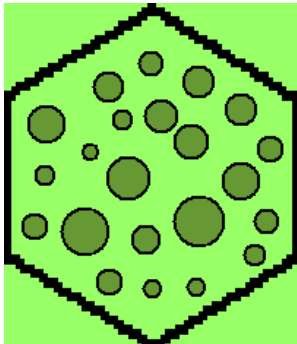
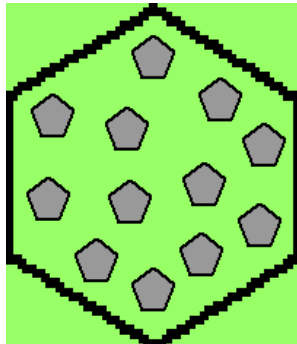
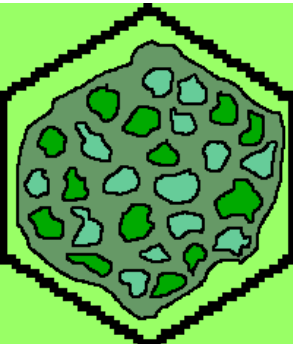
Les éléments du terrain

Il y a plusieurs types d'éléments de terrain :

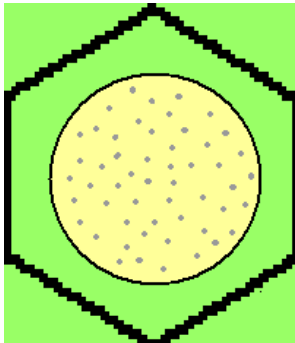
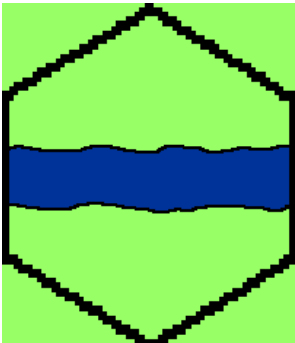
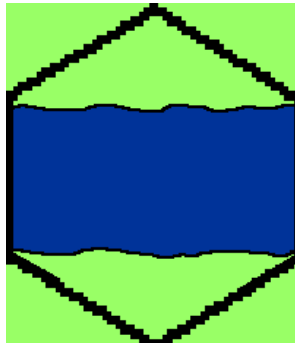
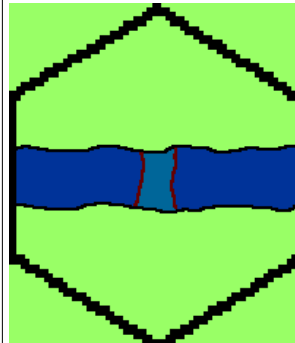
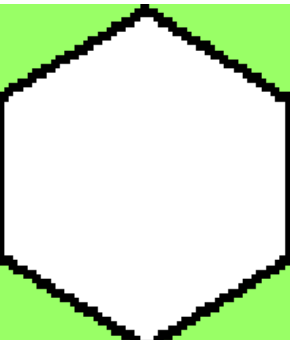
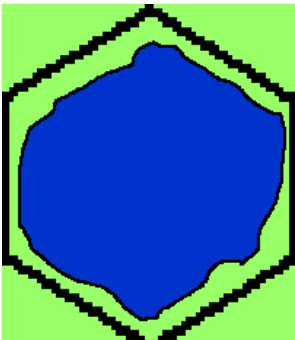
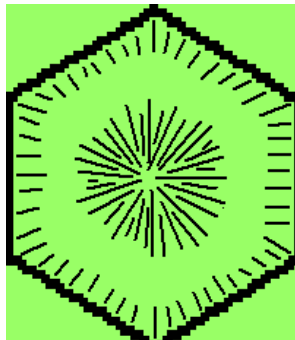
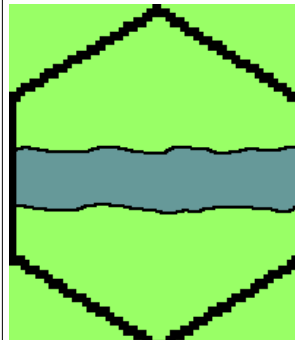
- les éléments naturels qui sont complètement permanents ;
- les éléments artificiels permanents qui sont la marque de l'action des hommes sur la nature, et qui, en général ne sont pas construits ou détruits au cours de la partie ;
- les éléments « de campagne » nés de l'action des armées, qui peuvent avoir été construits avant la bataille mais aussi, parfois, être construits pendant la bataille, et qui parfois peuvent aussi être détruits.

Certains éléments sont complètement impassables pour une partie des troupes. Dans ce cas, aucune troupe de ce type (voire de tout type) ne peut y passer et son mouvement vers lui est bloqué dans l'hexagone précédent. A noter que certains gros éléments artificiels compris seront ajoutés dans l'extension spéciale sur les fortifications et sièges. Dans la plupart des jeux, ils ne seront pas présents sauf dans des scénarios. On utilisera alors les éléments de cette extension.

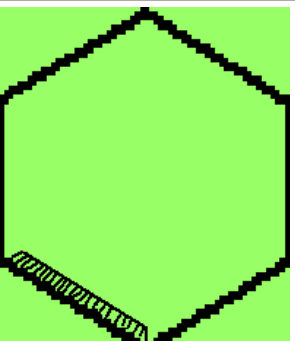
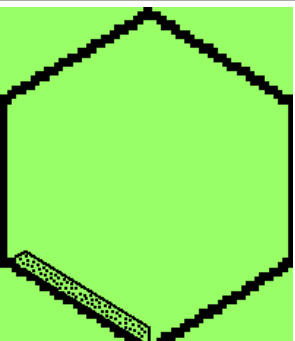
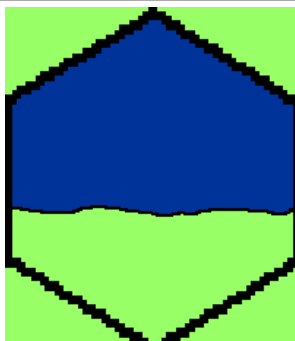
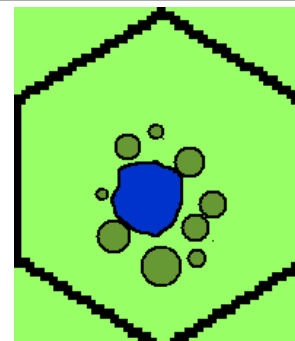
Éléments naturels de terrain

			
<p><u>Colline</u> Élévation de terrain au dessus du terrain environnant. Synonyme : motte, butons, morne, etc.</p>	<p><u>Bois, forêt</u> Terrain boisé avec suffisamment d'arbres pour abriter une troupe.</p>	<p><u>Rocaille</u> Terrain parsemé de rochers, coupé, avec des fractures, etc. Difficile à traverser.</p>	<p><u>Marais</u> Terrain gorgé d'eau, parsemé de trous d'eau et d'îles.</p>

La Règle "Panache"

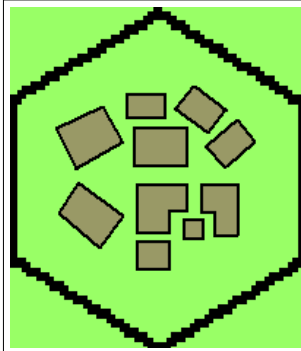
			
<p><u>Sable</u> Terrain sableux, avec des zones où l'on s'enfonce, difficile à progresser. Ce peut être juste une zone ou une partie d'une zone plus grande. Dans ce cas, c'est toute la zone qui est de cette couleur.</p>	<p><u>Rivière</u> Cours d'eau assez large et de fort débit, elle est impassable sauf aux ponts et gués.</p>	<p><u>Fleuve et étendue d'eau</u> Rivière large, il ne peut y avoir de gué. Seuls les ponts permettent de traverser, ou alors en barque. Sur un bord de table, on peut aussi avoir une plage.</p>	<p><u>Gué</u> Partie d'un cours d'eau où le fond est moins profond et le courant moins fort, si bien qu'il est possible de traverser à pied, sans pont. Si tout le cours d'eau est ainsi traversable, c'est un ruisseau.</p>
			
<p><u>Neige</u> Étendue recouverte de neige. C'est souvent assez mou comme pour le sable.</p>	<p><u>Lac</u> Zone d'eau assez vaste. Cet élément est IMPASSABLE sauf avec des barques.</p>	<p><u>Montagne</u> Zone de terrain élevé mais impossible à passer sauf par de petits groupes. Au niveau du jeu, c'est IMPASSABLE (sauf par une route, qui est un col).</p>	<p><u>Ruisseau</u> Rivière guéable partout</p>

Éléments naturels particuliers

			
<p><u>Falaise</u> Bord impassable vertical d'une colline</p>	<p><u>Eboulis</u> Bord d'une colline formé de roches éboulées et instables</p>	<p><u>Plage</u> Fleuve (en bord de table)</p>	<p><u>Oasis</u> = forêt en zone désertique</p>

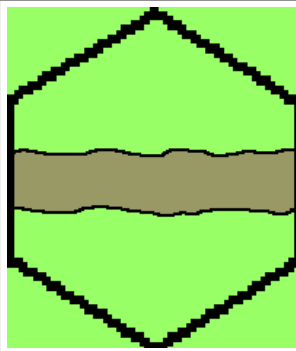
La Règle "Panache"

Éléments artificiels permanents



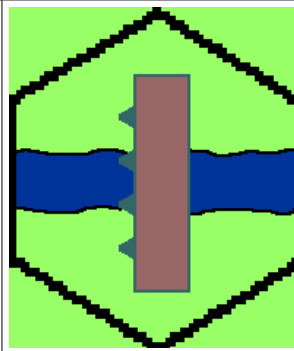
Habitations

Terrain parsemé d'habitations, village, bourg ou quartier de ville.



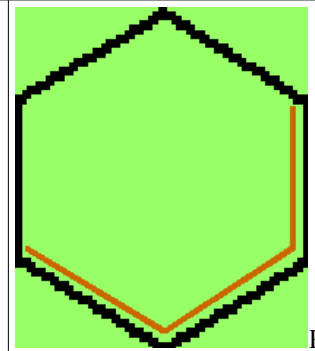
Route

Élément permettant de circuler plus vite mais aussi de traverser d'autres éléments de terrain.



Pont

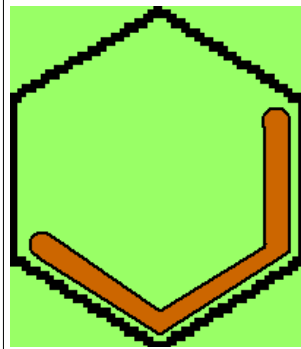
Élément construit permettant de franchir une rivière ou un fleuve. C'est généralement le prolongement d'une route.



Palissade

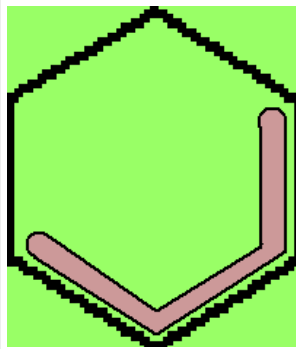
Palissade de rondins permettant à des combattants derrière de disposer d'un abri mais ne constituant pas un obstacle de grande hauteur.

Éléments « de campagne »



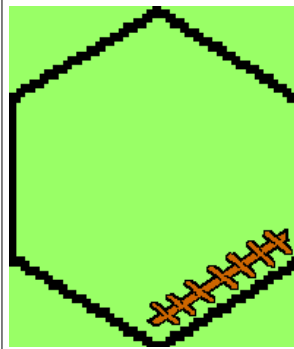
Remblais

C'est une levée de terre en obstacle pour briser l'élan d'un attaquant. Il est généralement doublé d'un fossé, obstacles en creux.



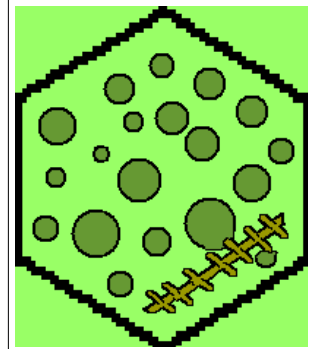
Fossé

C'est l'équivalent en creux du remblais dont il ne diffère que parce qu'il ne bouche pas la vue. S'il y a remblais + fossé, on compte seulement remblais.



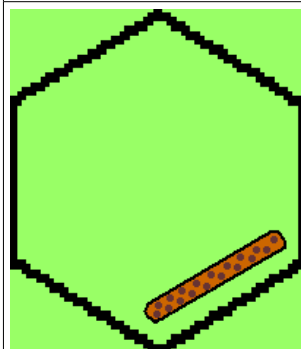
Barrière ou chevaux de frise

Barrière mise en place pour arrêter l'élan d'un ennemi. (voir aussi chaînes)



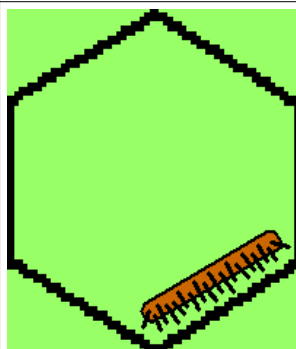
Abattis

C'est l'équivalent d'une barrière mise en place dans un bois en utilisant des arbres abattus. (Voir aussi l'éboulis)



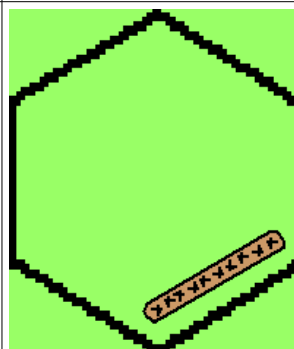
Trous

C'est un ensemble de trous creusés dans le sol afin de faire trébucher, voire briser des membres d'un attaquant.



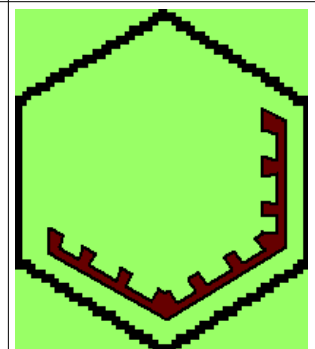
Pieux

Ensemble de pieux enfoncés en terre avec la pointe tournée vers l'ennemi pour bloquer cet ennemi dans ses attaques.



Chausses-trappes

Ce sont des pointes jetées ou posées au sol, qui blessent un éventuel attaquant venant par cette face.



Fortification

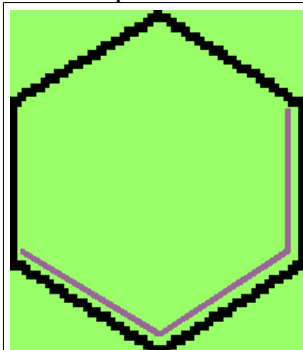
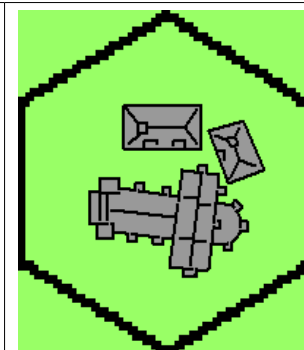
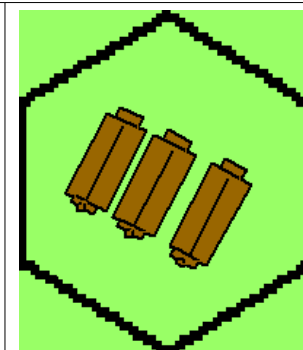
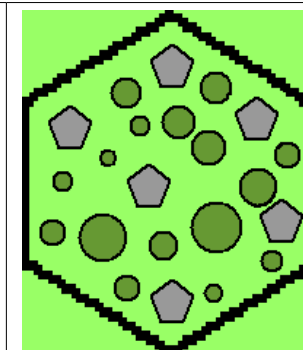
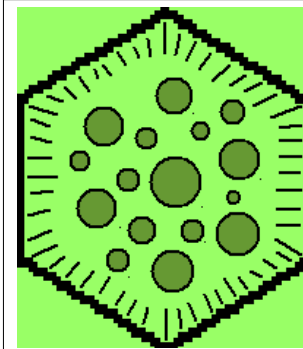
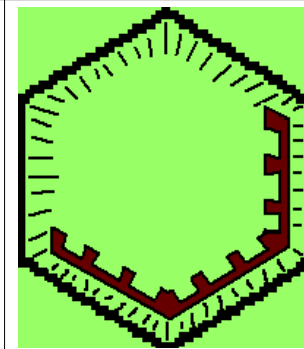
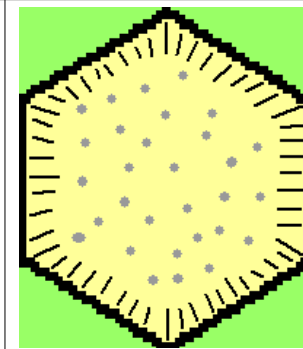
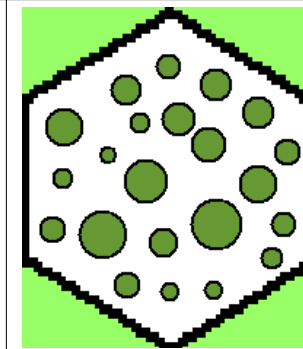
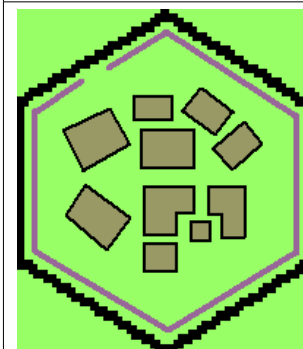
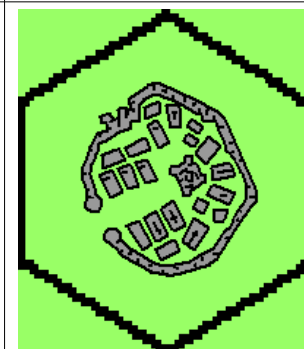
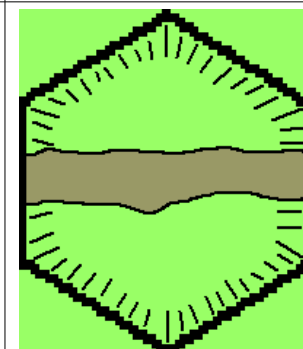
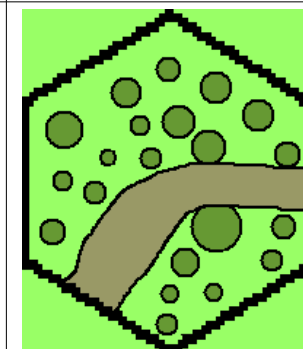
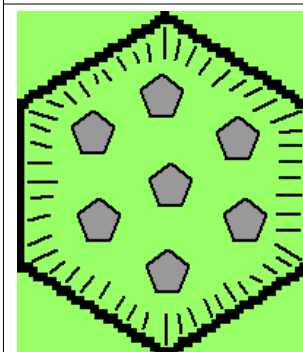
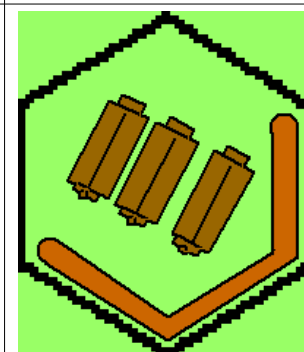

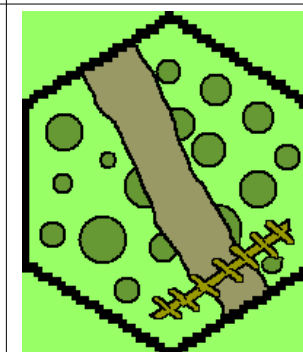
C'est un remblais mis en forme et renforcé de bois ou de pierre mais généralement pas doublé d'un fossé

La pose ou la destruction de ces éléments sera traités à part dans le chapitre sur le génie et les sièges. A noter qu'ils n'ont d'effet que sur les faces où ils sont présents.

La Règle “Panache”

Variantes et éléments composés

Voici des variantes des éléments précédents. Par ailleurs, pour représenter certains terrains, il faut associer plusieurs éléments de terrain. Cela donne ceci.

			
<p><u>Mur</u> Mur assez bas permettant à des combattants derrière de disposer d'un abri mais ne constituant pas un obstacle de grande hauteur. C'est une variante de la palissade.</p>	<p><u>Église</u> = variante des habitations qui peut apporter des éléments par scénario.</p>	<p><u>Baraques</u> = habitations, en bois ou pisé. Sauf en scénario et dans l'extension sur les sièges, ne diffère pas des autres habitations.</p>	<p><u>Maquis</u> = rocaille + forêt</p>
			
<p><u>Colline boisée</u> = colline + forêt</p>	<p><u>Colline fortifiée</u> = colline + fortification</p>	<p><u>Dune</u> = colline + sable</p>	<p>Forêt enneigée</p>
			
<p><u>Habitat muré</u> = habitation + mur</p>	<p><u>Cimetière</u> (idem)</p>	<p>Route sur colline</p>	<p>Route dans forêt</p>
			













La Règle “Panache”

<u>Colline escarpée</u> = colline + rocaille	<u>Baraques protégées</u> = Habitations + Remblais	<u>Lac gelé</u> = gué + neige	Route dans forêt bloquée par <u>abattis</u>
--	--	-------------------------------	---

Effet du terrain et des obstacles linéaires

Si des éléments sont combinés, leurs effets se cumulent mais ne s'aggravent pas. Ainsi, si on a 2 fois « max 2 dés », le résultat est maximum 2 dés. En revanche, si on a « max 2 dés » et « -1 dé », on compte d'abord 1 dé de moins et ensuite on limite à 2 dés. Idem pour les hex.

Éléments naturels de terrain





Terrain	Sens	Mouvement	Combat	Masque	Note
Forêt 	Vers	Stop	Max 2 dés	Oui	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
	Depuis	-	Max 2 dés		
Colline 	Bas ► Haut	-	Max 2 dés	Oui (*)	
	Haut ► Bas	-	Max 3 dés		
Rocaïlle 	Vers	- 1 hex	- 1 dé	Non	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
	Depuis	- 1 hex	Max 2 dés		
Marais 	Vers	Stop	Max 2 dés	Non	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
	Depuis	-	Max 2 dés		
Montagne 		Impassable		Oui	
Sable 	Vers	Stop sauf chameau	Max 2 dés	Non	
	Depuis	-	Max 2 dés		
Neige 	Vers	Stop sauf skieurs	Max 2 dés	Non	
	Depuis	-	Max 2 dés		
Lac 		Impassable		Non	
Rivière, Fleuve 		Impassable sauf si gué (pour rivière) ou pont ou par barque		Non	
Gué Ruisseau 	Vers	Stop	Normal	Non	Coupe la route
	Depuis		Max 2 dés		
Eboulis (**) 		Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules	Pas de coup spécial	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie / Attaquant subit pertes de passage
Falaise 		Impassable		Oui	Sur une face de colline

(*) Une troupe située juste devant une colline ne fait pas masque pour une troupe située au-dessus.

(**) uniquement par une face où l'obstacle existe.









La Règle “Panache”

Éléments artificiels permanents

Terrain	Sens	Mouvement	Combat	Masque	Note
Route 	Tous	+1 hex si tout sur route sans combat Traverse le terrain sous-jacent	Si sur terrain impossible, pas de combat.	Non	Si sur terrain impossible, pas de soutien.
Pont 		Comme route	Sans effet	Non	
Habitat 	Vers	Stop	Max 2 dés	Oui	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
	Depuis	-	Max 2 dés		
Mur ou palissade (**) 	Vers	- 1 hex – Non Art et véhicules	Max 2 dés – Pas de coup spécial	Oui	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
	Depuis	Stop après	Normal		

(**) uniquement par une face où l'obstacle existe.

Éléments « de campagne »

Terrain	Sens	Mouvement	Combat	Masque	Note
Remblai (**) 	Vers	- 1 hex / Interdit Art et véhicules	-1 dé – Pas de coup spécial	Oui	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
	Depuis		Normal		
Fortification (**) 	Vers	- 1 hex / Interdit Art et véhicules	Max 2 dés – Pas de coup spécial	Oui	Défenseur ignore 2 drapeaux si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
	Depuis	Stop après	Normal		
Pieux (**) 		Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules	Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
Barrière (**) 		Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules	Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
Abattis (**) 		Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules	Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
Chausses-trappes (**) 		Stop après passage/	Pas d'coup spécial / Attaquant subit pertes de passage	Non	
Trous (**) 		Stop avant et après passage/ Interdit Art et véhicules	Pas d'coup spécial / Attaquant subit pertes de passage	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
Fossé (**) 	Vers	- 1 hex / Interdit Art et véhicules	-1 dé – Pas d'coup spécial	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
	Depuis		Normal		

(**) uniquement par une face où l'obstacle existe.







(***) voir tableau ci-dessous.

La Règle “Panache”

Pertes de passage

Un attaquant par une face où est cet obstacle subit AVANT son combat contre l'unité ennemie un simili-combat avec un nombre de dés variant selon l'obstacle et le type de cet attaquant, en comptant Armure Inversée. Ce « combat préalable » dû au seul obstacle est indépendant du combat entre les 2 opposants, ne préjuge pas d'une éventuelle riposte, mais peut avoir des effets immédiatement effectués, comme un recul;

Le nombre de dés lancés dépend du tableau suivant :

Terrain		Infanterie	Cavalerie	Eléphant	Note
Pieux		1	2	3	
Barrière		1	3	3	
Abattis		1	3	3	
Chausses-trappes		2	3	4	Artillerie = Inf; Véhicules = Cav.
Chaînes		Equivalent à barrières ou chevaux de frise			1 hexagone de moins pour placer ou retirer
Éboulis		Equivalent de l'abattis dans un village (par écroulement de maisons) ou sur une colline escarpée (par éboulement de rochers).			
Trous		2	4	1	

Rappel : l'armure est inversée.

Mise en place du terrain et des armées.

Le plus facile est d'avoir un scénario préétabli. Mais il est aussi bien de faire un jeu rapide avec un minimum de préparation.

Jeu avec scénario

Si l'on joue un scénario préparé, les armées comme le terrain sont étudiés à l'avance, ainsi que les conditions de victoire. Donc, il suffit de suivre. Il y a aussi des scénarios qui prévoient en partie ces éléments mais pas tout. En particulier, on peut donner un budget ou une partie de l'armée et indiquer un déploiement par zones. On adaptera donc ce qui suit à ces données.

Préparation des armées

S'il n'y a pas de scénario, on jouera généralement des armées équivalentes. Chaque joueur possède son armée, avec des particularité. De ce fait, il existe deux manières de composer son armée :

- en choisissant un budget et en composant son armée en fonction, autant que possible, des données historiques. Pour cela, l'on conseille des listes d'armées décrivant au mieux les troupes et leurs armes. Il existe des quantités de listes d'armées correspondant à la période mais beaucoup ont une description trop simplifiée des troupes. Nous conseillons en particulier les listes d'armées de « Clash l'autre jeu d'Histoire » de Philippe Bondurand, à la fois très exhaustives et très nombreuses.

La Règle “Panache”

- en choisissant le même nombre d'unités de chaque côté en sachant que les caractéristiques de chacune pourront créer un déséquilibre.

Nous conseillons le budget car c'est à la fois le plus équilibré et ce qui amène le plus de variété.

Mise en place du terrain

Il y a plusieurs façons de placer le terrain :

- selon le scénario,
- d'un commun accord ;
- par un tiers extérieur neutre ;
- par un des joueurs, l'autre choisissant le côté et le joueur qui commencera.

Mise en place des armées

Hors scénario, les joueurs doivent disposer leurs unités sur le champ de bataille dans les deux premières lignes de cases le long de leur côté. Rappel : il ne peut y avoir qu'une seule unité par case. Les unités ne peuvent pas être déployées sur des terrains qui leur sont normalement inaccessibles lors de leur déplacement. Sauf sur scénario, il n'est pas possible de laisser toute ou une partie de l'armée hors de la table. Toutes les troupes d'un joueur doivent être placées sur la table avant de commencer la partie.

Déploiement alternatif

C'est le système le plus courant : les joueurs déploient alternativement 3 ou 4 unités en commençant par celui qui jouera en premier.

Paravent opaque

Afin de ménager la surprise, on installe un paravent opaque au milieu du champ de bataille afin que les joueurs ne puissent pas voir le déploiement des troupes adverses. Lorsque les deux joueurs ont fini de déployer leurs troupes, le paravent est retiré. Il est aussi possible que l'un des joueurs installe ses troupes en l'absence de l'autre puis pose un drap sur elles, le second joueur installant ensuite les siennes.

Petits papiers

Chaque joueur dispose d'un petit papier pour chacune de ses unités. Les deux joueurs disposent ces papiers aux places qui seront occupées par les unités correspondantes, face cachée. Lorsque les deux joueurs ont fini, ils remplacent les papiers par les unités correspondantes. Pour corser un peu le résultat, on peut ajouter 1 leurre (papier blanc) pour 4 unités réelles.

Premier joueur

Sauf dans le cas vu ci-dessus à la mise en place du terrain, on tire généralement au sort le joueur qui jouera premier. C'est généralement aussi celui qui pose ses troupes en premier.



La Règle “Panache”

Annexe 2 – Budget et listes d'armée.

Voici des aides pour composer votre armée : le système de calcul en budget et des indications de listes d'armées de référence.

Le budget

Budget des unités

Une unité a une valeur qui se calcule en 2 fois :

- on calcule le coût d'une plaquettes
- on le multiplie par un coefficient selon le nombre de plaquettes

Calcul du coût d'une plaquette

La base est constituée de :

- le nombre de dés en attaque (facteur de mêlée d'attaque modifié par l'entraînement)
- le nombre de dés en riposte (facteur de mêlée en riposte modifié par l'entraînement)
- le nombre de « dés » (parfois en moins) selon les particularités (voir tableau plus loin)
- le nombre de dés pouvant porter au tir (facteur de tir modifié par l'entraînement, multiplié par la portée moins 1, soit sans l'hexagone de contact)
- le nombre d'hexagones de déplacement pouvant être effectués tout en gardant la possibilité de combat
- le nombre « d'hexagones » (parfois en moins) selon les particularités (voir tableau plus loin)

Cette valeur est ensuite modifiée d'un certain nombre de fois 5% (ce nombre de fois pouvant être négatif) selon les particularités ci-dessous.

Valeur des modificatifs d'entraînement

Entraînement	Levée	Recrues	Troupe entraînée	Vétérans	Élite
Variation nombre de dés	-2	-1	0	'+1	'+2

Valeur des modificatifs des particularités

Nom	Dés	Mouv	Plaq	5,00%
Agressifs	'+1	0	0	-1
Alliés ou féodaux	0	0	0	-4
Artillerie statique	0	0	0	-8
Barbares	0	0	0	-4
Changeants	0	0	0	-2
Cheval Arabe	0	0	0	'+2
Cheval Indien	0	0	0	'+2
Coureurs des bois	0	0	0	'+4
Effet de Masse	'+2	0	0	-3
Emportés	'+1	0	0	0
Enragés	'+1	0	0	-2
Entêtés	0	0	0	'+4
Fanatiques	'+2	0	0	-4
Fortifiés	0	0	0	'+8
Fuite	0	0	0	'+4
Fuyants	0	0	0	-6
Habitants des marais	0	0	0	'+4

La Règle “Panache”

Harcèlement	0	0	0	'+2
Hésitants	0	0	0	-2
Impétueux	0	0	0	'+1
Insaisissables	0	0	0	'+2
Lents	0	-1	0	0
Mobile	0	'+1	0	0
Montagnards	0	0	0	'+4
Panique	0	0	0	-2
Peu fiable	0	0	0	0
Rompre	0	0	0	'+5
Skieurs	0	0	0	'+4
Tenaces (troupes montés)	0	0	0	'+2
Tireur élite (Sharpshooters)	0	0	0	'+2
Tireurs	'+1	0	0	'+2

Calcul du coût d'une unité

Une fois que l'on a la base de coût d'une plaquette, on multiplie cette valeur selon le nombre de plaquettes.

Base	Nombre de plaquettes dans l'unité	Multiplicateur
la 1ère plaquette vaut 1	1	1
la 2ème plaquette vaut 1	2	2
la 3ème plaquette vaut 1,5	3	3,5
la 4ème plaquette vaut 2	4	5,5
la 5ème plaquette vaut 2,5	5	8
la 6ème plaquette vaut 3	6	11

Résultat du facteur multiplicateur selon le moral :

Moral	Unité « Instable »	Unité « Faible »	Normal	Unité « Solide »	Unité « de Fer »
Unité d'infanterie, de cavalerie ou de chamellerie	2	3,5	5,5	8	11
Unité d'éléphants ou d'artillerie	NON	1	2	3,5	5,5

Budget des officiers

La valeur de chaque officier se calcule en 2 fois, en ajoutant ou retirant un pourcentage en fonction des particularités (éventuellement cumulées).

Type	Général en chef	Sous-général	Officier Supérieur
Valeur de base	100	60	5

Mauvais	Médiocre	Bon	Excellent
-40,00%	-20,00%	30,00%	60,00%

Budget des autres personnages

Cela dépend de leurs capacités.

Les messagers

Les messagers improvisés n'ont qu'une existence éphémère et n'existent que par l'activation qui les

La Règle “Panache”

créent et qu'ils portent, et donc n'ont aucun coût. Les officiers employés comme messagers ont leur coût comme officier, ce qu'ils sont avant tout.

Les autres personnages

Pour les personnages historiques, le coût du personnage lui-même ne sera que de 3, soit sa capacité de déplacement, complété par des points selon leur effet. Ces effets et leurs coûts sont :

Ajout de dés en combat

- à l'unité de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve = 1 point par dé
- aux unités amies de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve et à celles des hexagones adjacents = 1 point par dé + 3 points par dé
- aux unités amies de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve et à celles des hexagones situés à N hexagones autour = 1 point par dé + (3 points par dé) \times 1 + (3 points par dé) \times 2+...+ (3 points par dé) \times N-1

Annulation de drapeaux

- à l'unité de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve = modification de 5% par drapeau
- aux unités amies de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve et à celles des hexagones adjacents = modification de 5% par drapeau multipliée (1 + 3)
- aux unités amies de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve et à celles des hexagones situés à N hexagones autour = modification de 5% par drapeau multipliée (1 + 3 \times 1 + 3 \times 2+...+ 3 \times N-1)

Augmentation de la portée d'activation des officiers

30 points par hexagone de plus.

Donne à tout officier la capacité de rallier les troupes

5 points.

Les listes d'armée

Elles présentent les différents types de troupes possibles pour une armée avec leurs proportions données soit en pourcentages, soit en indiquant un nombre minimum (éventuel) et un nombre maximum de figurines ou de modèles. Les listes prévoient aussi, souvent, que certaines troupes sont incompatibles avec d'autres ou limitées à une certaine période de temps.

Il y a de nombreuses sources de listes d'armées. Il est impératif, si l'on utilise une liste de d'armée, de s'y tenir sauf par accord avec les autres joueurs. Bien sûr, dans ces listes, il ne faut pas suivre le budget indiqué mais celui ci-dessus.

Les listes d'armée de « Clash, l'autre jeu d'histoire » sont à la fois très nombreuses et bien détaillées. Elles donnent les description des troupes sous une forme très proche de cette règle-ci et sont donc directement interprétables.

La Règle “Panache”

Annexe 3 – Règles complémentaires et optionnelles

Voici un ensemble de règles complémentaires qui peuvent donner du piment à une partie amicale ou vous permettre de créer des scénarios originaux. Il n'est jamais obligatoire de les jouer et l'on peut aussi faire autrement. Dans tout ce chapitre, on utilisera parfois, outre les dés de combat, des dés normaux à 6 faces, ci-après écrits d6.

Le Feu

Le feu, outre son intérêt parfois la nuit, sera surtout utile pour ses effets de destruction d'éléments de terrain, naturels ou artificiels, et par conséquent sur les troupes.

Le feu peut être déclenché par une cause naturelle (rarement) mais généralement par suite de l'usage d'une arme ou par une action directe.

Incendie d'éléments de terrain naturels ou artificiels

Eléments de terrain concernés

Ce sont bien sûr les hexagones de terrain faits de bois. Au naturel, surtout les forêts mais aussi ceux composés comme les Colline boisée ou le Maquis (rocaille + forêt). En artificiels, les habitations, baraques, église, palissade mais aussi les Ponts, Barrières et Abattis. Pour les troupes, ce peuvent être les chariots, mantelets ou autres.

Déclenchement de l'incendie

L'élément de terrain ou l'objet a une « résistance » de X « plaquettes » fictives matérialisées par des pions posés dans l'hexagone au moment du besoin. Le fait de mettre le feu est comme un combat au corps à corps. Quand les plaquettes sont épuisées, le feu commence.

Une forêt a 4 plaquettes, un élément en bois sec (pont, palissade, habitations, etc.) 3. La météo peut influencer sur le déclenchement (vent ajoute des dés, pluie en retire) et ensuite sur le développement.

Effets de l'incendie

Un hexagone incendié brûle. Cela a 4 effets majeurs :

- Si ce sont des éléments utiles, ils seront détruits.
- Le feu peut se propager aux hexagones voisins.
- Il y a des effets sur les troupes qui sont présentes.
- L'incendie produit de la fumée.

Elément incendié

Comme on l'a vu, l'élément incendié brûle puis est détruit.

- Si c'est un hexagone de bois ou d'habitation, il brûle pendant 3 tours complets (tour du joueur incendiant plus tour de l'autre). Pendant ces tours, il est un hexagone impassable pour toute troupe. Ensuite, il est équivalent à un hexagone de rocaille.
- Si c'est un élément linéaire au bord de l'hexagone (palissade, barrière), il brûle pendant 2 tours complets pendant lesquels c'est un obstacle impassable pour toute troupe sur la face correspondante de l'hexagone. Ensuite, il est simplement détruit.
- Si c'est un accessoire de l'unité (mantelet, chariot), il brûle pendant 2 tours complets mais il est simplement inutilisable. Ensuite, il est simplement détruit.

Propagation de l'incendie

Le feu peut se propager si l'hexagone incendié est adjacent à un hexagone « inflammable ». Dans la

La Règle “Panache”

phase de combats du tour du joueur incendiant, ce nouvel hexagone subit un « tir » avec 4 dés comme au déclenchement ci-dessus, si bien qu'elle peut s'incendier à son tour, et cela se renouvelle (le cas échéant) les 3 tours où le feu est actif. A noter que si un hexagone est en contact avec plusieurs hexagones incendiés, les « tirs » sont successifs mais cumulatifs (comme vu ci-dessus).

Effet de l'incendie sur les troupes

Si une unité (de n'importe quel camp) est dans un hexagone incendié dans la phase de combats et APRES les combats entre les troupes (et leurs conséquences), elle subit un « tir » de 3 dés, avec ses conséquences. En revanche, si l'élément incendié est sur le côté de l'hexagone (palissade), le tir est seulement d'1 dé mais l'élément est complètement impassable sur le côté où il se trouve. Si l'élément incendié est un accessoire de l'unité (mantelet, chariot), l'unité ne subit pas de tir mais l'élément est inutilisable.

Toute troupe équipée d'animaux (de tout bord) situés dans un hexagone adjacent à un hexagone enflammé ou dans un hexagone envahi par la fumée combat avec un dé de moins. En outre, pour tout combat utilisant des armes incendiaire (naturellement ou préparée) contre une unité, tous les avantages tactiques sortis aux dés seront des coups touchés.

La fumée

Un incendie produit pendant qu'il est actif de la fumée qui est un obstacle total à la visibilité. Si l'on joue le vent, elle se déplace sur la table (voir météo ci-dessus). Toute troupe prise dans la fumée combat dans les conditions de la nuit (voit la nuit ci-dessus). Pour matérialiser la fumée, il est recommandé d'utiliser du coton hydrophile effiloché.

Feux de prairie

Dans les éléments naturels, seuls les bois peuvent être incendiés. Cependant, les hexagones de « terrain nu », qui correspondent à de l'herbe, peuvent brûler dans des conditions météo très spéciales : s'il y a à la fois de la canicule et du vent très fort ou en tempête, on peut avoir des feux de prairie qui se développent dans le sens du vent. Dans ce cas, les hexagones de simple prairie deviennent « inflammables » et toute utilisation de feu devient extrêmement dangereuse.

Seul un hexagone humide (ruisseau, marais, étang ou rivière), un hexagone sans herbe (rocaille, sable) ou un obstacle construit (mur non en bois) peut l'arrêter. Un hexagone construit a une « résistance » comme vu ci-dessus de 4 pour les habitations en pierre, de 2 pour les habitations et obstacles en bois. Mais le vent (tempête) peut faire sauter le feu au-dessus.

Allumer un Incendie

Un incendie peut être allumé volontairement ou involontairement, dans ce dernier cas le plus souvent par l'action d'une arme naturellement incendiaire. Il y a 2 façons d'allumer un incendie : à distance ou au contact.

Rappel : allumer un feu est un combat fictif contre la résistance de l'élément. A noter que, si sur le même hexagone cible, il y a plusieurs éléments susceptibles de s'enflammer, comme un bois avec une barrière, il faut faire un « combat » contre chacun et compter les « dégâts » séparément. De ce fait, un élément peut s'enflammer avant un autre... et contribuer à embraser son compagnon.

Une forêt a 4 plaquettes de « résistance » matérialisées par des pions, un élément en bois sec (pont, palissade, habitations, etc.) 3. La météo influe sur le déclenchement. Le « combat » a lieu avec le nombre de dés de l'arme utilisée sur armure verte. Quand les plaquettes sont épuisées, le feu commence.

La Règle “Panache”

Attaque à distance : tir incendiaire

Les armes à distance naturellement incendiaires

Ce sont essentiellement les fusées de l'artillerie à fusée. Si une troupe avec de telles armes tire sur un élément « inflammable » en même temps qu'elle tire sur la troupe occupante, les 2 tirs sont résolus parallèlement, celui pour l'incendie jouant comme vu ci-dessus.

Les armes à distance normales lançant des projectiles enflammés

Ce sont :

- des armes (arcs ou frondes et plus rarement javelots ou arbalètes) dont les projectiles ont été spécialement préparés pour être enflammés et tirés enflammés. Les traits sont enveloppés de chiffons enflammés et les projectiles de fronde sont chauffés à blanc. Tout ceci doit avoir été prévu à l'avance. Ce tir est interdit aux chameaux et aux éléphants. La portée d'un trait enflammé est d'un hexagone de moins par rapport à un projectile normal de la même arme.
- Des grenades lancées par une unité d'infanterie . Là aussi tout ceci doit avoir été prévu à l'avance.

Attaque au contact : mêlée incendiaire

Ce sont les attaques incendiaires faites par une unité adjacente à l'hexagone attaqué. Elles sont de 2 types :

- attaque avec des grenades
- attaque avec des torches

Les grenades

C'est le seul cas où il est possible de tirer sur un hexagone vide mais ce n'est possible qu'en vue d'incendier l'élément et si aucun ennemi ne se trouve dans l'hexagone attaqué (sinon, il doit y avoir une mêlée normale).

Les torches

Une troupe pour laquelle on a prévu de donner des torches peut mettre le feu à un hexagone par une « attaque incendiaire » sous deux conditions : qu'elle soit activée et qu'elle ne fasse rien d'autre du tour. Elle peut tenter d'incendier un élément situé dans un hexagone adjacent ou dans le même hexagone où elle se trouve. Elle doit faire une « attaque incendiaire » de dés. Une même unité ne peut incendier qu'un seul élément par tour, même si c'est dans le même hexagone.

Incendie de bateaux

Les éléments en bois de bateaux, barges ou radeaux peuvent aussi être incendiés comme les autres ci-dessus mais avec une « résistance » de 5 « plaquettes ».

Lutte contre l'incendie

Une unité située sur le même hexagone qu'un élément en feu ou dans un hexagone adjacent peut lutter contre le feu à condition d'être activée et de ne faire rien d'autre. Dans la phase de combat, elle combat le feu avec un tir comme pour déclencher le feu mais l'effet est inverse : les « coups touchés » remettent des « plaquettes de résistance » à l'élément. Quand il a tout récupéré, le feu est éteint.

Plusieurs unités dans des hexagones voisins peuvent lutter ensemble contre le même feu, aux mêmes conditions. Par convention, un élément éteint avant avoir brûlé pendant tout son temps redevient exactement comme neuf, sauf par accord entre les joueurs.

La Règle “Panache”

Le déroulement du temps

On suppose que la journée entière correspond à 24 heures. Ces 24 heures sont comptées à partir de l'aube, de la manière suivante :

Saison	Aube	Jour	Crépuscule	Nuit
Été	1ère heure	2ème à 17ème	18ème	19ème à 24ème
Printemps et Automne	1ère heure	2ème à 15ème	16ème	17ème à 24ème
Hiver	1ère heure	2ème à 13ème	14ème	15ème à 24ème

Par convention, une heure correspondra à 2 périodes de jeu. Si l'on veut savoir à quelle heure le combat débute (sauf en scénario où ce doit être prévu si c'est important), on lance 2 dés. Le combat débute à la première période de l'heure ainsi calculée.

La météo

On peut se poser la question « Quel temps fait-il ? ». En fait, la plupart du temps, la météo n'aura pas d'influence sur le déroulement d'une bataille. Ce sont des conditions exceptionnelles, exceptionnellement fortes ou prolongées, qui finissent par en avoir. Voici des guides pour le jouer.

L'obscurité, la nuit et le brouillard

Pour des raisons de simplicité, on ne distinguera pas les différentes qualités d'obscurité plus ou moins profonde, nuit claire ou obscure, brume, brouillard ou purée de poix, blizzard. On aura simplement des conditions de visibilité fortement altérées. Tout ceci sera vu à « La Nuit » plus loin.

Détermination du temps

Généralement le temps sera beau. S'il est particulier, il sera défini par le scénario ou par accord entre les joueurs. Cependant, si les joueurs veulent s'amuser à tirer le temps au hasard, voici le système.

On lance 2 dés normaux

1 et -	2 à 4	5 et 6	7 à 11	12 et +
Neige	Pluie	Brouillard ou Brume	Beau	Canicule
Hiver : - 2	Montagnes : - 1	Désert chaud : + 2	Plein Été : + 1	

Zone froide (Nord Europe, hauts plateaux, Nord Japon) : - 2

Zone de mousson (Asie du sud-est) : remplacer beau et canicule par pluie et tout le reste par beau

Quand le temps est irrégulier (pluie irrégulière ou grêle mais aussi si les joueurs ou le scénario le décident), on lance 1d6 dans chaque phase d'activation du joueur qui a joué en premier. Avec un résultat de 1, 2 ou 3, on a ce temps pendant les tours des 2 joueurs. Le test n'influe pas sur le suivant.

Force et effet de la pluie

Détermination

En cas de pluie, on lance 2 dés normaux

2	3	4 à 6	7 à 8	9 à 10	11 et +
Tempête	Très forte	Forte	Faible	Crachin	Irrégulière

Effets

Force	Visibilité	Déplacement	Tirs	Spécial
-------	------------	-------------	------	---------

La Règle “Panache”

Crachin			-1 dé après 3 tours	Incendies : -1 pour allumer
Faible		Max 2 hex hors routes	-1 dé après 3 tours, armes à poudre -2	Incendies : - 2 pour allumer. Un dé : 6 = feu s'éteint
Forte		Max 2 hex hors routes	-1 dé, armes à poudre inutilisables	Incendies : - 3 pour allumer. Un dé : 5 ou 6 = feu s'éteint
Très Forte	réduite à 4 hex	-1 hex ; Max 2 hex hors routes Après 3 tours, rivières et ruisseaux non guéables	-2 dés, portée -1 hex, armes à poudre inutilisables	Aucun incendie possible
Tempête	réduite à 2 hex	Max 1 hex . Rivières et ruisseaux non guéables	-2 dés, portée -2 hex, armes à poudre inutilisables	Aucun incendie possible Toute troupe non abritée (zone construite, forêt) subit à chaque tour un tir 2 dés armure inversée

Force et effet de la neige

Détermination

En cas de neige, on lance 2 dés normaux

2	3	4 à 6	7 à 9	10 à 11	12
Tempête	Très forte	Forte	Faible	Grêle	Tempête de grêle

Effets de la neige

Force	Visibilité	Déplacement	Tirs	Spécial
Faible		Max 2 hex hors routes	-1 dé après 3 tours, armes à poudre -2	Incendies : - 2 pour allumer. Un dé : 6 = feu s'éteint
Forte		Max 2 hex hors routes	-1 dé, armes à poudre inutilisables	Incendies : - 3 pour allumer. Un dé : 5 ou 6 = feu s'éteint
Très Forte	réduite à 3 hex	-1 hex ; Max 2 hex hors routes Après 3 tours, rivières et ruisseaux non guéables	-2 dé, portée -1 hex, armes à poudre inutilisables	Aucun incendie possible
Tempête	réduite à 2 hex	Max 1 hex, 2 hex dans sens du vent si vent. Rivières et ruisseaux non guéables	-2 dé, portée -2 hex, armes à poudre inutilisables	Aucun incendie possible Toute troupe non abritée (zone construite, forêt) subit à chaque tour un tir 3 dés armure inversée Navire 1d6 : si 1 = naufrage

Effets de la grêle

Force	Visibilité	Déplacement	Tirs	Spécial
Grêle	réduite à 5 hex	Max 2 hex hors routes	-1 dé après 2 tours, armes à poudre inutilisables	Incendies : - 3 pour allumer. Un dé : 5 ou 6 = feu s'éteint Toute troupe non abritée (zone construite, forêt) subit à chaque tour un tir 1 dé armure inversée
Tempête de grêle	réduite à 2 hex	Max 1 hex, 2 hex dans sens du vent si vent. Rivières et ruisseaux non guéables	-2 dé, portée -2 hex, armes à poudre inutilisables	Aucun incendie possible Toute troupe non abritée (zone construite, forêt) subit à chaque tour un tir 3 dés armure inversée Navire 1d6 : si 1 = naufrage

La Règle “Panache”

Direction, force et effet du vent

Détermination

Pour savoir dans quelle direction souffle le vent, on fixe sur un hexagone quelconque du champ de bataille le « 1 », puis on lance 1d6 et l'on compte dans le sens des aiguilles d'une montre. Le résultat est la direction vers laquelle souffle le vent.

Pour la force, on lance 2 dés :

2	3	4 à 6	7 à 8	9 à 10	11 et +
Tempête	Très fort	Fort	Moyen	Faible	Très faible

Effets

Force	Visibilité	Déplacement	Tirs	Spécial
Faible				Incendies : Développement 1 hex sens du vent 1 tour sur 2, 1 tour sur 3 contre, fumées déplacées de 1 hex sens du vent chaque tour
Moyen		Navires contre vent -1hex (si 0, 1 pour 2 tours)		Incendies : Développement 1 hex sens du vent 1 tour sur 2, 1 tour sur 3 contre, fumées déplacées de 1 hex sens du vent chaque tour
Forte	Brouillards dispersés		-1dé	Incendies : Développement 1 hex sens du vent chaque tour, jamais contre, fumées déplacées de 2 hex sens du vent chaque tour
Très Forte	Brouillards dispersés ; en zone de désert, réduite à 4 hex	-1 hex ; En zone de désert, max 2 hex sauf pour troupes originaires du désert ou dans sens du vent	-2 dé, portée -1 hex	Incendies : Développement 2 hex sens du vent chaque tour, jamais contre, risque de feux de prairie, fumées déplacées de 3 hex sens du vent chaque tour
Tempête	réduite à 4 hex, Brouillards dispersés ; en zone de désert, réduite à 2 hex,	Max 1 hex . En zone de désert, mouvements seulement dans sens du vent, sauf troupes originaires du désert	-2 dé, portée -2 hex, armes à poudre inutilisables	Incendies : Développement 2 hex sens du vent chaque tour, jamais contre, risque de feux de prairie, fumées déplacées de 4 hex sens du vent chaque tour, Jet d'un dé : si 1, nouvel incendie 3 hexagones sens du vent, 6= incendie soufflé (éteint). En zone de désert, tempête sable : toute troupe non abritée (zone construite, forêt) subit à chaque tour un tir 2dés armure inversée Navire 1d6 : si 1 = naufrage

Le brouillard et la brume

Quand le temps (voir plus haut) ou le scénario, indiquent de la brume, il faut d'abord savoir son épaisseur. Ensuite, quand il y a de la brume, on lancera 1d6 au début de chaque tour du 1er joueur :

- avec un résultat de 1 ou 2, l'épaisseur diminue d'une classe d'épaisseur dans le tableau ci-dessous ; quand on passe en dessous de la classe la plus légère, la brume se lève ;
- avec un résultat de 6, l'épaisseur augmente d'une classe dans le tableau ci-dessous. A partir de la Purée de Pois, on ne peut plus augmenter.

Détermination

En cas de brume, on lance 2 dés normaux

La Règle “Panache”

2 à 4	5 à 7	8 à 9	10 à 11	12
Brume légère	Brume	Brume épaisse	Brouillard	Purée de pois

Effets de la brume

Force	Visibilité	Déplacement	Tirs	Spécial
Brume légère	réduite à 6 hex	Comme « poids » supérieur		
Brume	réduite à 5 hex	Comme « poids » supérieur		
Brume épaisse	réduite à 4 hex	Comme « poids » supérieur	-1 dé après 2 hex	
Brouillard	réduite à 3 hex	Comme « poids » supérieur. Risque déviation comme nuit	-1 dé, armes à poudre -2	- 1 dé combat corps à corps, seulement facteur de mêlée
Purée de pois	Voir les conditions de l'obscurité, comme pour la nuit, plus loin			

Influence de la canicule

- Rivières transformées en ruisseaux, ruisseaux en fossés vides, lacs en marais et marais en terrain mou :
- Risque de feux de prairie par vent très fort ;
- Toute unité non originaire du désert se trouvant pendant X tours consécutifs à plus de 5 hexagones d'un ruisseau, d'un marais ou d'un village (puits), non contrôlés par l'ennemi subit un tir armures inversées de X-3 dés.

Exemples

1) en plein été (+1). On lance 2 dés et on obtient 4. $4 + 1 = 5$ soit donc « Brouillard ou Brume ». Relance de 2d6 soit de la brume simple Pour le vent, le résultat du jet des 2 dés est 5 soit pas de vent. Ainsi, la partie commence avec de la brume simple qui réduit légèrement la visibilité et le déplacement. Tous les tours, on lance le dé : la première fois, on obtient 1 et la brume devient « brume légère » ; puis un 2, la brume devient si légère qu'elle se lève.

2) en hiver (-2). On lance 2 dés et on obtient 5. $5 - 2 = 3$ soit de la pluie. Le résultat du premier jet des 2 dés est 6 : la pluie est forte ; le résultat du deuxième jet des 2 dés est 7 soit un vent moyen. En résumé, une pluie forte avec un vent moyen.

3) en plein été (+1) et dans le désert (+2). On lance 2 dés et on obtient 10 soit 13, donc canicule. Le résultat du jet des 2 dés pour la force du vent aboutit à 2 soit "tempête". La situation est dure avec un vent de tempête sur un désert avec la canicule ! On aura donc sans doute un simoun (vent de sable). Espérons que l'on pourra faire varier le temps !

Temps variable

Il peut être intéressant de faire varier le temps en cours de partie, selon ce que décident les joueurs ou les organisateurs. Au début du jeu, on lance un dé ou l'on fixe d'un commun accord une valeur entre 1 et 6, qui constitue le degré de stabilité du temps. On détermine alors le temps comme vu ci-dessus et surtout l'on note bien le résultat des 2 dés afin d'agir dessus ensuite.

Ensuite, à chaque tour de jeu ou tous les 2 ou 3 tours, on jette un dé. Le temps change si la valeur

La Règle “Panache”

obtenue est supérieure à la valeur de référence fixée au début. Une valeur de référence de 1 sera donc très variable (5 chances sur 6 que le temps change) ; une valeur de 6 entraîne un temps fixe, car on ne peut dépasser 6.

Si le dé est supérieur de 2 au dé de référence, c'est un grand changement : un des joueurs choisit un des 2 dés initiaux et le relance, ce qui change donc le temps. Si nécessaire, on tire ensuite la force du nouveau temps.

Si le dé est supérieur à la référence de 1 seul point, c'est un petit changement : on ne modifie que la force du temps :

- on lance 1d6
- si le résultat est 6, pas de changement
- sinon, on ajoute à l'ancienne force le résultat du dé -3 (donc plus ou moins 1 ou 2 seulement).

L'obscurité

Comme on l'a dit, on ne distinguera pas les différentes qualités d'obscurité plus ou moins profondes.

Visibilité et déplacements

- Commandement réduit à 2 hex pour sous-général et 3 pour général en chef.
- Aucune unité n'est vue au-delà de 2 hex et aucune figurine isolée au-delà d'1 hex (sauf si feu).
- A chaque déplacement d'une unité d'un hexagone, on lance un d6 : si « 1 », déviation d'un hex à gauche, si « 6 », un hex à droite (si déplacement de plusieurs hexagones, test à chaque hex). Si une unité ainsi déviée veut entrer dans un hex occupé (ami ou ennemi) ou dans un terrain impassable pour elle, non seulement elle reste sur son hex mais elle fait du bruit audible à 4 hexagones.
- A chaque déplacement d'une figurine isolée (officier ou messenger), on lance un d6 : « 1 »= 2 hex à gauche, « 2 »= 1 hex à gauche, « 5 »= 1 hex à droite, « 6 »= 2 hex à droite ; si arrivée dans un hex occupé par un ennemi (endormi ou non), la figurine est capturée.
- Tous les ordres de manœuvre coûtent 1 point de plus.
- Une troupe avec des torches (au moins 1 pour 5 figurines) ne subit pas les restrictions de mouvement mais est vue à n'importe quelle distance. De même, une artillerie à poudre ou à fusées, ou des armes à feu qui tirent sont vues à n'importe quelle distance, comme un feu de camp. Un incendie éclaire à 3 hex alentour, un feu de camp à 1 hex.
- Tout travail fait de nuit (Génie) non éclairé est divisé par 2.
- Un officier isolé sait où sont stationnées les unités. Il peut donc les rejoindre (mais risque de dévier...)

Unités endormies

Une armée en camp est constituée d'unités endormies, éventuellement gardées par des sentinelles.

- Une unité peut poser jusqu'à 2 sentinelles dans des hex adjacents, marquées par des jetons.
- Une unité endormie ne peut être activée.
- Une unité endormie peut être réveillée par :
 - l'alarme donnée par une sentinelle ou un ami adjacent,
 - un combat proche,
 - un messenger ou un officier arrivant sur son hexagone,
 - un incendie,
 - une attaque

La Règle “Panache”

- Un test de réveil est fait si une unité ennemie passe dans un hex adjacent ou à 2 hex. On lance 1d6 et il faut obtenir au moins 3, au moins 5 à 2 hexagones.
- Si une unité ennemie veut entrer dans un hex occupé par une unité endormie (même par simple déviation de marche), c'est une attaque. Qu'il y ait combat ou pas, l'unité est instantanément réveillée.
- Une unité qui a été réveillée dans le tour de l'adversaire (par alarme, par attaque ou par un combat proche) peut être activée (dans le rayon d'un officier) mais ne peut se déplacer. Si elle a un ennemi adjacent, elle peut le combattre avec le seul facteur de mêlée moins 1 dé. Cet état ne dure qu'un tour.
- Une unité qui est réveillée dans son tour de jeu (par une sentinelle, un officier, un messenger ou par une unité adjacente) ne peut être activée.
- Une unité éveillée peut éveiller une unité adjacente si elle ne se déplace pas. Elle peut éveiller ainsi autant d'amis qu'elle aurait pu se déplacer.

Sentinelles

- Une unité peut poser jusqu'à 2 sentinelles dans des hex adjacents, marquées par des jetons.
- Une sentinelle peut entendre une unité ennemie à 2 hex, à 4 hex si elle fait du bruit (voir ci-dessus). Avant les activations, on teste chaque sentinelle dans ce cas : un 6 indique que l'unité est repérée, 5 ou 6 si ce sont des animaux, 4 à 6 pour des éléphants. La sentinelle devient alertée. Une sentinelle alertée est activée en plus des activations normales.
- Une sentinelle alertée peut réveiller son unité lors de sa phase de déplacement.
- Il est possible de détecter une sentinelle à 2 hexagones en obtenant au moins 4 sur un dé. On peut l'attaquer avec une unité, la sentinelle comptant comme une plaquette fictive de son unité d'origine, en armure inversée. Si la sentinelle n'est pas tuée, elle donne l'alarme. Si elle est tuée, on relance un dé : si on a un « coup touché vert », elle a donné l'alarme. Sinon, elle n'a pas pu donner l'alarme.

Combat de nuit

- Une unité endormie attaquée par un ennemi combat comme un niveau d'armure de moins et ne fait pas de riposte. Un combat réveille toutes les unités dans un rayon de 4 hexagones.
- Un combat de nuit en mêlée est fait uniquement avec le facteur de mêlée.
- Une unité même endormie apporte son soutien aux amis adjacents.
- Contrairement à la règle, un officier isolé n'est pas éliminé s'il ne peut rejoindre un ami à la suite d'un combat ou de l'avance d'une unité ennemie. Simplement reculé d'un hex (2 pour un général), il peut être tout seul (et donc activable le tour suivant).

Transports et combats sur l'eau

Les rivières, fleuves, étangs, lacs et mers sont impassables sauf par les ponts et les gués. Cependant, on peut avoir des bateaux et autres éléments flottants qui permettent d'aller sur l'eau, voire de s'y battre. Pour simplifier, on considérera qu'une rivière a une largeur d'un hexagone, un fleuve de 2 ou plus. De même, un étang a jusqu'à 3 hexagones tandis qu'un lac en a plus de 3. Enfin, la mer occupe systématiquement un côté de la table.

Barques, barges et radeaux

On a plusieurs types d'embarcations :

Nom	Plan d'eau	Emport	Déplacement
Barque	Rivière ou plus ; étang ou plus ; ruisseau.	Une unité d'infanterie.	1 hex

La Règle “Panache”

Barge	Rivière ou plus ; étang ou plus ; jamais ruisseau. Passage d'un gué impossible.	Une unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie légère.	1 hex
Barque de mer ou navire	Fleuve, lac ou mer.	Une unité d'infanterie, de cavalerie, de chars légers ou d'artillerie légère ou moyenne.	1 hex, 2 à la voile.
Petit radeau	Rivière ou plus ; étang ou plus ; ruisseau.	Une unité d'infanterie.	1 hex
Radeau moyen	Rivière ou plus ; étang ou plus ; jamais ruisseau. Passage d'un gué impossible.	Une unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie légère.	1 hex
Grand radeau	Fleuve ou lac. Jamais la mer.	Une unité, y compris d'éléphants.	1 hex.

Transport et combats

- L'embarquement et le débarquement coûtent chacun 1 hex de déplacement en plus.
- Une embarcation est comparable à une habitation pour l'accès et pour le combat.
- Au débarquement, l'unité débarquant doit s'arrêter dans l'hexagone de débarquement.
- Les troupes montées et les modèles à bord sont considérées démontées comme l'infanterie correspondante.
- Si le courant est fort, le déplacement est divisé par 2 à contre courant (si 1 au départ, 1 tous les 2 tours) et multiplié par 2 suivant le courant.
- Une embarcation sans personnel, ou dont les occupants sont occupés ailleurs, dérive comme ci-dessous.
- En cas de dérive, le courant déplace d'1 hexagone par tour, le vent moyen à faible d'1 hexagone tous les 2 tours, fort à très fort d'1 hexagone par tour, en tempête de 2 hexagones par tours, plus le risque de naufrage. Ces causes de dérive se combinent.

Risque de naufrage

Outre les risques liés à la météo, dans le cas d'un passage difficile (gué, rapide), on lance 2 dés. Si la difficulté est moyenne, 2 ou 3 signifient que l'embarcation s'est échouée. Pour un passage très difficile, 3, 4 ou 5 signifie échoué et 2 détruit. Un bateau échoué reste arrêté immobile jusqu'à obtenir un 10 ou mieux (12 seulement si très difficile) pour se libérer. Tout ceci peut être modifié selon le scénario.

Règles très optionnelles

Ce sont des règles complémentaires qui ne seront quasiment jamais jouées mais qui peuvent donner du piment à une partie amicale.

Unités cachées

Par rapport au système décrit dans la règle, il est possible, pour des scénarios, de ne pas placer toutes les unités après la rédaction des ordres, mais uniquement à partir du moment où elles sont vues, les éventuels déplacements ayant lieu directement sur le plan. Cela est très intéressant pour les jeux d'embuscade.

On peut aussi choisir d'utiliser des marques de déploiement qui sont des rectangles de papier ou de carton destinés à représenter plus ou moins les unités. Ces marques doivent être préparées à l'avance de façon à être bien vues dans un hexagone sans l'écraser. Ce peut être une façon de faire le déploiement des troupes à la vue de l'autre joueur sans dévoiler complètement le dispositif.

La Règle “Panache”

Mais le grand intérêt de ce système est d'y ajouter des leurres qui sont des marques de déploiement fictives, ne correspondant à aucune unité mais qui peuvent tromper l'ennemi. Le nombre de leurres que chaque joueur reçoit peut être donné dans le scénario ou par accord entre les joueurs. Nous conseillons de prendre un leurre pour 5 unités réelles mais 1 pour 2 unités de cavalerie ou le chamellerie légère ou très légère et 1 pour 3 unités d'infanterie. Chaque joueur a droit, au plus, à autant de leurres qu'il a d'unités (et d'unités seulement).

Dès que la plus petite partie d'une marque de déploiement est visible d'une formation ennemie (à 4 hexagones de distance dans les bois ou les habitations), elle doit être remplacée par l'unité correspondante. De ce fait, à la mise en place, les unités du premier rang sont immédiatement remplacées par les troupes, sauf si elles sont cachées par le terrain.

Camps et bagages

Le camp et les bagages sont supposés situés hors de table. On peut vouloir les représenter sur table. Ce seront 2 hexagones joints occupés chacun par une unité (représentant les serviteurs et accompagnants) d'infanterie légère sans bouclier recrues peu motivés armée d'une arme individuelle. L'hexagone est de plus matérialisé par des éléments, tentes ou chariots, qui devront rester immobiles. Les unités de serviteurs ne peuvent bouger qu'à la suite de coup au moral (drapeau) ou si activé par un général en chef ou sous-général présent sur le même hexagone que l'unité.

Il est possible de remplacer ces unités de serviteurs par des unités de combattants. Il est aussi possible de fortifier le camp avec des obstacles linéaires, voire des fortifications. Enfin on peut ajouter dans un hexagone adjacent à l'un de ceux du camp un troupeau avec ses bergers. Tous ces éléments devront être payés sur le budget de l'armée.

Quand une unité se trouve à 1 mouvement normal du camp adverse, si elle n'est pas activée et s'il n'y a pas un officier avec elle, elle devient "pillarde". Elle se précipite sur le camp pour le piller. S'il y a des défenseurs (même des serviteurs), il y a combat. Le camp est déclaré pillé quand l'unité ennemie y est entrée. Toute unité qui voit son camp pillé dans un rayon de 5 hexagones reçoit immédiatement un « coup au moral ». De plus, chaque hexagone de camp pillé est une perte, même si l'unité de serviteurs n'est pas détruite.

Ordres par corps

Dans ce cas, toutes les troupes doivent être officiellement sous les ordres d'un sous-général et l'on ajoute un sous-général pour les troupes habituellement commandées directement par le Général en Chef. Cependant, sauf si certains de ces corps sont des alliés, chaque général et officier pourra activer les troupes de n'importe quel corps.

Au début du jeu, chaque sous-général reçoit une mission, c'est à dire devra faire son maximum pour atteindre et contrôler avec une unité qu'il aura activée un objectif, c'est à dire un hexagone situé dans les 2 premiers hexagones à partir du côté de la table de son adversaire. Cette mission devra être clairement et précisément écrite un morceau de papier que le joueur conservera devant lui. Si à la fin de son tour de jeu, si le joueur a atteint un de ses objectifs, il le dévoile et le fait constater. A la fin du jeu, ces objectifs atteints amènent des bonus.

Supposons un jeu dans lequel la condition de victoire tactique soit la démoralisation de l'adversaire par perte d'1/3 de ses unités, on pourra compter un point pour celui qui obtient cette victoire plus un point pour chacun des objectifs remportés par chacun des 2 joueurs. Si le « vainqueur tactique » n'a remporté aucun objectif et son adversaire 2, ce sera celui-ci le vainqueur final malgré tout.

La Règle “Panache”

Consommation de munitions

On considère que chaque tireur dispose au début de la bataille d'assez de munitions pour effectuer 4 tirs. Pour les tirs au-delà de ce nombre, ils doivent économiser les munitions ou tenter de ramasser ce qu'ils peuvent sur le terrain. Il y a donc un facteur de -1 dé cumulatif pour chaque tir ultérieur.

Les troupes peuvent être ravitaillées par des chariots, des animaux de bât ou auprès du camp s'il est joué sur la table, voire auprès d'une unité spécialement affectée à cet usage (ravitaillement de cavaliers en javelots par de l'infanterie légère qui vont eux-mêmes s'approvisionner ailleurs). Un chariot ravitaille 1 unité en 1 période, un animal de bât en 2, le camp autant que nécessaire. Ces moyens sont inépuisables. Ce ravitaillement vaut aussi pour les servants d'artillerie.

Des agents très spéciaux

Il s'agit d'envoyer un agent, un individu donc non matérialisé sur la table, accomplir une certaine mission. Le joueur choisit librement cette mission et la décrit à l'arbitre, ainsi que le tour de jeu où l'action devra avoir lieu. Ce peut-être avant la bataille. Le moment venu, l'arbitre évalue souverainement les chances de succès, en fonction des circonstances, sous forme de pourcentage, puis il jette des dés de pourcentage : 2 dés à 10 faces, l'un comptant les dizaines et l'autre les unités. Si le résultat est inférieur ou égal au pourcentage demandé, la mission est réussie sinon elle est ratée et l'agent est fait prisonnier. Les conséquences de la réussite de la mission sont laissées à la discrétion sans appel de l'arbitre.

Les organisateurs qui voudront utiliser cette règle peuvent faire payer ces agents en budget et limiter éventuellement le champ des possibilités. Sinon, cette règle sera surtout pratiquée en scénario ou par accord entre les deux joueurs.

Quelques exemples de missions	Facilité
Répandre un faux bruit dans une unité qui a -1 pour un tour	Très facile
Espionner le déploiement initial	Moyen
Couper une route dans un bois (abattis)	Moyen
Couper une route ailleurs (fossé)	Moyen
Couper un pont	Difficile
Assassiner un personnage non général	Difficile
Assassiner un général subordonné	Très Difficile
Assassiner le général en chef	Extrêmement Difficile
Voler ou détruire un Symbole Sacré	Extrêmement Difficile
Remplacer ou corrompre un sous-général adverse	Extrêmement Difficile

