

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 ».

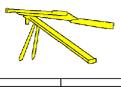
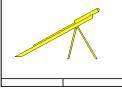
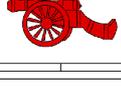
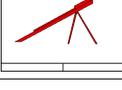
Un combat se fait toujours d'une unité sur une autre. L'ordre ne dépend jamais que de la volonté de l'attaquant (et de l'ordre des activations si plusieurs généraux). Après avoir combattu une unité, l'unité ne peut plus combattre (contre la même unité ou contre une autre) que dans le cadre de la poursuite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

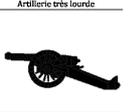
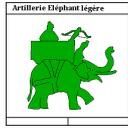
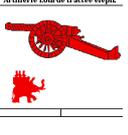
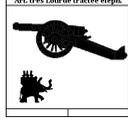
Les données du combat par types de troupes

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

	Tir		Mêlée		Tir		Mêlée		
Type	Port	Dés	Dés	Notes	Type	Port	Dés	Dés	Notes
 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”

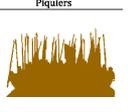
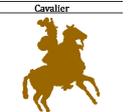
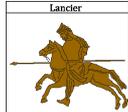
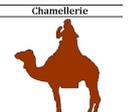
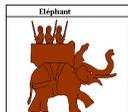
	6	3/2 (*)	3/2 (*)	Pas de tir si mouvement. Si 1 plaquette = statique.		6	3	2	Pas de tir si mouvement. + effet fusées (*)
	2	3	3	Ne perd pas de dé en mouvement / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = éléphant en panique		3	3	3	Ne perd pas de dé en mouvement / Animaux (même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

<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>2 défenseurs avec la caractéristique « Panique » : En A, c'est un tir et non un corps à corps mais l'effet est le même. La cavalerie doit reculer, de 2 hex par drapeau puisque c'est de la cavalerie. Test à 2 dés dont 1 « 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.</p>

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.

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

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.

Eléments 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”

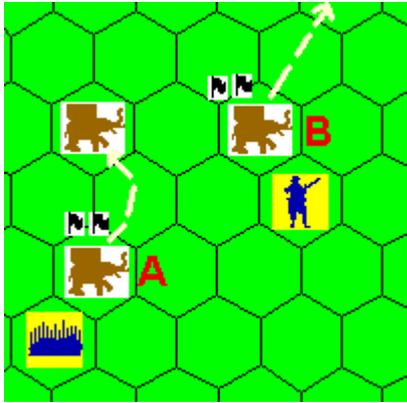
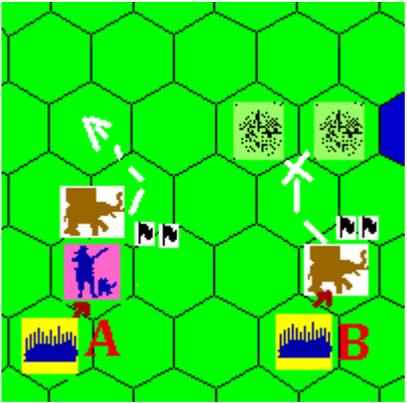
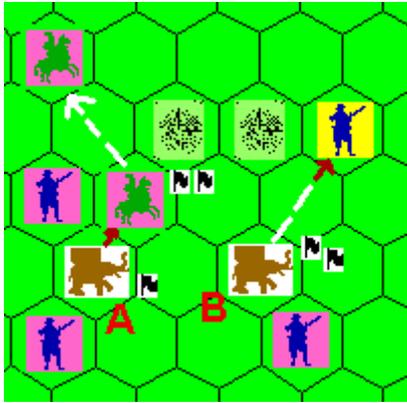
Cas particulier des éléphants

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