

Phase 1 : Début du tour

1. Test de Panique provoqué par une unité amie en fuite à 4 pas (10cm). Les unités 2 fois plus nombreuses que l'unité en fuite ne testent pas. En cas d'échec la fuite a lieu durant la phase des Mouvements Obligatoires.
2. Test de Terreur si la cause est à 8 pas (20cm). En cas d'échec la fuite a lieu durant la phase des Mouvements Obligatoires.
3. Test de Stupidité. En cas d'échec la fuite a lieu durant la phase des Mouvements Obligatoires.
4. Test d'Impétuosité des *Warbands*
5. Autres tests obligatoires.
6. Récupération des machines de guerres après un raté d'allumage ou une perte de servants.
7. Déclarations optionnelles.

Phase 2 : Mouvement**2.1 Déclaration de charges**

1. Déclaration de toutes les charges.
2. Déclaration de toutes les réponses à charge : 'Tenir', 'Tenir et Tirer', 'Fuir' (2D6 pour $M \leq 6$ / 3D6 pour $M > 6$), 'Tirer et Fuir' (1D6 pour $M \leq 6$ / 2D6 pour $M > 6$), 'Contre-charge' pour la cavalerie chargée par de la cavalerie.
3. Les attaquants effectuent un test de terreur ou de peur si le défenseur cause la terreur ou la peur. Si le test échoue, les attaquants doivent fuir durant la phase des Mouvements Obligatoires en cas de terreur et rester sur place en cas de peur.
4. Les défenseurs effectuent un test de terreur ou de peur si l'attaquant cause la terreur ou la peur, et se trouve à portée de charge. Si le test de peur échoue et que les défenseurs ne sont pas plus nombreux, ils doivent fuir immédiatement. Si les défenseurs l'emportent en nombre ils doivent faire 6 pour toucher au premier tour de combat.
5. Les défenseurs effectuent un test de Panique s'ils sont déjà engagés en combat et qu'ils sont chargés par le flanc ou par l'arrière par une unité d'au moins 5 modèles. Vérifier la distance de charge au préalable. Les défenseurs qui ratent leur test de panique doivent fuir. Déplacer-les immédiatement. Les unités ennemis au contact qui ont gagné le combat le tour précédent peuvent poursuivre. Effectuer la poursuite immédiatement.
6. Résoudre les tirs suite aux 'Tirer et Tenir' et 'Tirer et Fuir'. Retirer les pertes. Si l'unité en charge panique, elle se déplace durant la phase des Mouvements Obligatoires.
7. Déplacer les unités qui font une fuite volontaire comme réponse à charge. Si l'unité en fuite était engagée en combat les ennemis peuvent poursuivre à condition d'avoir gagnés le combat au tour précédent. Effectuer la poursuite immédiatement.
8. Les unités en charge peuvent réorienter la charge sur une autre unité si l'ennemi initial fuit. Répéter les phases précédentes pour la charge réorientée. Les nouvelles unités ennemis qui deviennent chargées peuvent uniquement choisir les réponses 'Tenir' ou 'Fuir'.

2.2 Ralliement des troupes en fuite

- Seules les unités avec au moins 5 modèles peuvent essayer de rallier. Les unités qui ont paniquées ce tour ne peuvent pas essayer de rallier. Les personnages associés ne compte pas pour l'effectif de 5 modèles.
- Un joueur peut rallier ses troupes dans l'ordre qu'il veut. Une fois que le général est rallié, les autres troupes en fuite

peuvent essayer de rallier en utilisant son *Leadership* si elles sont à 12 pas (30cm).

- Une unité ralliée peut se reformer.

2.3 Mouvements obligatoires

- Toutes les unités en fuite sont déplacées maintenant ainsi que les unités obligées à adopter un mouvement obligatoire. Déplacer les unités dans l'ordre que vous souhaitez.

2.4 Mouvements des unités en charge

- Mesurer et déplacer les unités en charge. Noter que les unités qui se sont déplacées durant la phase des Mouvements Obligatoires peuvent interférer avec la charge et la faire échouer.
- Si l'unité en charge touche n'importe quel modèle d'une unité en fuite, l'unité toute entière est détruite. Les unités en charge se déplacent de leur mouvement complet à travers les unités en fuite.
- Si l'unité ne parvient pas au contact de sa cible, elle se déplace de son mouvement normal. Les unités chargées non pas à fuir.
- La roue est la seule manœuvre autorisée.

Tests de Panique suite aux charges

Une unité doit tester la panique dans les cas suivants :

1. Une unité amie en fuite est détruite par une unité en charge à 4 pas (10cm). Les unités 2 fois plus nombreuses que l'unité détruite ne testent pas.
2. Le général est tué.

2.5 Autres mouvements

- Les unités restantes peuvent être déplacées.

Manœuvres

Roue. Une unité peut effectuer autant de roues qu'elle le souhaite, sauf pour une charge : l'unité n'est autorisée qu'à une seule roue pour se mettre face à l'ennemi. La distance parcourue par l'unité correspond à la distance parcourue par la figurine extérieure de la roue.

Demi-tour. Toutes les figurines restent sur place mais sont tournées de 90° vers la gauche ou la droite, ou de 180° pour les retourner complètement. Une unité doit dépenser le quart de son mouvement pour changer de direction.

Changer de formation. Une unité peut, en dépensant la moitié de son mouvement augmenter ou réduire de 1 le nombre de ses rangs. En dépensant la totalité de son mouvement, une unité peut augmenter ou réduire de 2 le nombre de ses rangs.

Se reformer. Une unité peut faire face dans n'importe quelle direction et redresser ses rangs. Elle ne peut ni bouger ni tirer.

Terrains et obstacles

- Les troupes traversent les terrains difficiles (bois, broussailles, colline escarpée) à demi vitesse.
- Les troupes traversent le terrain très difficile au quart de leur vitesse.
- Les troupes passent les obstacles en dépensant la moitié de leur mouvement.
- La visibilité est de 2 pas dans un bois.

Marche

- Les troupes peuvent se déplacer au double de leur mouvement normal si elles sont à plus de 8 pas (20cm) d'un ennemi au début du tour. Si elle arrive à cette distance elle doit s'arrêter immédiatement.

- Une unité en marche ne peut que faire une roue.
- Une unité en marche ne peut pas tirer.
- Les machines de guerre et les chars lourds ou à faux ne peuvent pas faire de mouvement de marche.
- Une unité en colonne de 3 figurines maximum et incluant un musicien peut effectuer une **marche forcée** de 3 fois son mouvement.

Figurine individuelle

Une figurine individuelle n'a pas à manœuvrer et elle peut marcher à son M*3.

Colonne par un

Le mouvement d'une unité en colonne par 1 n'est pas restreint par les manœuvres.

Troupes en fuite

Les troupes fuyant un combat s'éloignent directement de l'ennemi. Autrement elles se déplacent vers leur propre bord de table durant la phase de mouvement obligatoire dans la mesure du possible.

Phase 3 : Tir

- Annonce des unités qui tirent et de leur cible (angle de tir : 90°).
- Estimation des portées pour les machines de guerre.
- Résolution des tirs. Marquer les unités qui ont souffert de 25% de perte en retournant un modèle du dernier rang.
- Résolution des tests de panique et des mouvements de fuite.
- Retirer les pertes.

Table des armes de tirs

Arme	Portée	F	M	Note
Dart	12"(30cm)	3	0	Toujours à courte portée. Pas de malus si Mou.
Javelot	8"(20cm)	3	0	Toujours à courte portée. Pas de malus si Mou.
Arc Court	16"(40cm)	3	0	
Arc Composite	24"(60cm)	3	0	
Arc Long	30"(75cm)	3	-1	
Fronde	18"(45cm)	3	0	
	9"(23cm)	3	0	2 tirs si pas de mov.
Arbalète	30"(75cm)	4	-1	Pas de tir si mov.

Résultat pour toucher

BS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
-1	Tir contre ennemi en charge									
-1	Tir à longue portée (+ de la moitié de la portée)									
-1	Tir après un mouvement									
-1	Tir sur un modèle seul ou des tirailleurs									
-1/-2	Cible dans un abri léger/dur									
-1	Tir sur une cible de petite taille									
-1	Tir sur char léger ayant bougé à sa phase									
+1	Tir sur une cible de grande taille									

Si pour toucher sa cible, le tireur doit faire 7+, on diminue la force d'attaque :

T	7	8	9	10	11+
F	F-1	F-2	F-3	F-4	F-5

Résultat pour blesser

Résistance du défenseur (Toughness) →

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
0	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

↓ Force de l'attaque

Tests de Panique suite aux tirs

Une unité doit tester la panique dans les cas suivants :

- Une unité a subi 25% de pertes suite aux tirs charge
- Le général est tué.

Phase 4 : Combat au corps à corps

- Lancement des déris : unité qui charge en premier.
- Combat (Initiative : piques, kontos, charge, initiative, armes à 2 mains)
- Résultat : Indiquer les unités complètement détruites au combat en laissant une figurine sur son côté.
- Moral : Retourner les figurines du rang arrière en cas d'échec.
- Panique
- Fuite
- Poursuite
- Redresser les rangs
- Débordement.

Résultat pour toucher

Weapon skill du défenseur →

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

↓ Weapon skill de l'attaquant

- Un 6 est nécessaire pour toucher un troupe derrière un obstacle.
- Un éléphant doit faire 6 pour toucher un tirailleur.
- Une troupe doit faire 6 pour toucher une troupe qui lui fait peur au premier tour de combat.

Résultat pour blesser

Résistance du défenseur (Toughness) →

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
0	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

↓ Force de l'attaque

Résultat du combat

On calcule la résolution du combat pour chaque mêlée. Au nombre de blessures effectuées sur l'adversaire on ajoute des bonus.

- **+1 pour chaque rang de 4 figurines au-delà du premier.** Le maximum de bonus est de +3 pour l'infanterie et +2 pour l'infanterie légère. On prend les bonus de l'unité la plus profonde si plusieurs unités combattent ensemble. Les rangs ne sont pas pris en compte dans le cas où l'unité est chargée par le flanc ou par l'arrière par une unité d'au moins 5 figurines qui n'est pas en tirailleur. Les rangs ne sont pas pris en compte dans le cas d'un combat où une unité est en terrain difficile ou très difficile ou derrière un obstacle autre que gué et colline.
- **+1 pour un étendard d'unité ou un étendard d'armée.**
- **+1 pour position surélevée**
- **+1 pour une attaque de flanc d'unité de 5 ou plus figurines qui n'est pas en tirailleur.**
- **+2 pour une attaque par l'arrière.** Si l'unité est attaquée par le flanc et l'arrière le bonus est cumulé : +3.
- **+1/+2 pour chaque char détruit** +1 pour chaque char léger/à faux et +2 pour chaque char lourd.

Tests de Moral

Chaque unité qui perd un combat doit effectuer un test de moral. En cas d'échec, on tourne une figurine pour montrer que l'unité est en fuite, mais on ne la déplace pas encore.

- Une unité amie qui est défaite au corps à corps par un ennemi qui provoque la peur, rompt automatiquement (sans test de moral) si elle est moins nombreuse.
- Une unité qui rate son test de moral peuvent se replier en bon ordre si elle est 2 fois plus nombreuse que l'adversaire et que son leadership est d'au moins 6.
- Si une unité de troupes entraînées (*drilled*), de tirailleurs ou de cavalerie perd un combat mais réussit son test de moral, elle peut se replier en bon ordre.

Tests de Panique à la phase de combat

Les unités amies qui n'ont pas effectuées de test de moral doivent faire un seul test de panique.

1. Une unité amie rate son test de moral ou est détruite lors des combats à 12 pas (30cm).
2. Une unité est chargée par le flanc ou l'arrière par au moins 5 figurines alors qu'elle est engagée au combat.
3. Le général est tué.

On retourne une figurine pour indiquer que l'unité est en fuite.

Retirer les marqueurs d'unités détruites et noter que le vainqueur a capturé un étendard si l'unité en possédait un.

Repli en Bon Ordre

- Les unités qui ont raté leur test de moral peuvent se replier en bon ordre si elles sont 2 fois plus nombreuses que l'adversaire et que leur leadership est d'au moins 6+.
- Les unités entraînées (*drilled*), les tirailleurs et la cavalerie qui réussissent leur test de moral peuvent volontairement se replier en bon ordre au lieu de rester au combat.

Le mouvement de repli est effectué au même moment que les mouvements de fuite dans l'ordre désiré. Le repli en bon ordre est effectué de la même manière que les fuites sauf que :

1. Ce mouvement ne cause pas de test de panique à 12 pas (30cm)
2. L'unité rallie automatiquement à la fin du mouvement et peut immédiatement se reformer.

3. Si elle est rattrapée par le poursuivant elle n'est pas détruite, cela compte comme une charge pour la prochaine phase de combat.
4. les unités qui se sont repliées en bon ordre ne peuvent pas charger à leur prochain tour. Elles peuvent se déplacer et tirer normalement.

Fuite

Lancer 1, 2 ou 3 D6 indiquant le mouvement de fuite en pas pour chaque unité marquée comme fuyant et compter les pénalités de terrain. De même pour les unités en poursuite. Si l'unité poursuivante se déplace plus loin que l'unité en fuite alors cette dernière est détruite. Le poursuivant effectue toujours son mouvement total.

- Les unités fuient vers leur bord de table si possible.
- Une unité qui poursuit son ennemi en fuite hors de table retourne au même endroit à sa phase de mouvement suivante et reste là. Elle peut tirer.

Redresser les rangs

- Une unité qui est engagée par le flanc ou l'arrière et qui réussit ses tests de moral peut se reformer pour faire face à l'ennemi à moins qu'elle ne soit engagé sur plus d'un côté.
- L'unité réformée ne bénéficie pas de ses bonus de rangs pour la durée du combat s'il a été chargé par une unité ennemie d'au moins 5 figurines qui n'est pas en tirailleurs.
- Les personnages qui avaient refusé un défi sont replacés au premier rang.

Débordement

- Une unité qui a gagné le combat peut déplacer ses figurines de ses rangs arrières de manière à étendre son front de deux figurines sur chaque flanc.
- Si la première ligne est déjà plus longue que celle de l'ennemi, l'unité peut se rabattre de deux figurines sur chaque flanc.
- Si les flancs de l'ennemi sont déjà couverts, l'unité peut placer deux figurines par flanc sur l'arrière de l'ennemi.

Psychologie

Panique

Une unité effectue un test de panique si :

4. Une unité amie est en fuite à 4 pas (10cm). Les unités 2 fois plus nombreuses que l'unité en fuite ne testent pas. Test à effectuer au début du tour.
5. Une unité amie rate son test de moral ou est détruite à 12 pas (30cm). Test à effectuer à la phase de combat.
6. Une unité est chargée par le flanc ou l'arrière par au moins figurines alors qu'elle est engagée au combat.
7. Une unité en fuite est détruite par une unité en charge à 4 pas (10cm). Les unités 2 fois plus nombreuses que l'unité détruite ne testent pas.
8. Le général est tué.
9. Une unité subit 25% de pertes due aux tirs.

Terreur

- On teste la terreur, une seule fois par bataille.
- Une unité qui échoue dans son test de terreur, fuit immédiatement.
- Les éléphants terrorisent la cavalerie qui n'est pas habituée aux éléphants.
- Si la terreur est surmontée, l'ennemi cause uniquement la peur.

Peur

- Les éléphants ont peur à l'infanterie qui n'est ni légère, ni en tirailleur ni habituée aux éléphants, ainsi qu'à la cavalerie habituée aux éléphants.
- Les chars ont peur à l'infanterie.
- Une unité qui est défaite au corps à corps par un ennemi qui provoque la peur, rompt automatiquement (sans test de moral) si elle est moins nombreuse.

Troupes entraînées (*Drilled*)

- Au début de leur mouvement elles peuvent tourner ou changer de formation (2 rang max.) gratuitement. Après ces manœuvres elles peuvent faire une marche ou charger.
- Elles n'ont pas à faire de Test de *Leadership* pour éviter de poursuivre.
- Elles peuvent se désengager sans Test de *Leadership* si leur mouvement est supérieur à l'ennemi.
- Elles peuvent ouvrir leur lignes pour laisser passer les chars à faux et les éléphants.

Frénésie (*Frenzy*)

- Les troupes frénétiques doivent toujours charger l'ennemi à portée de charge.
- Elles combattent avec le nombre de leurs attaques multipliée par 2.
- Elles poursuivent toujours.
- Elles sont immunisées à la psychologie tant qu'elles sont à portée de charge.
- Elles perdent leur frénésie si elles fuient en combat.

Haine (*Hatred*)

- Les troupes éprouvant de la haine effectuent leur test de Moral (*break*) avec un *leadership* de 10 non modifié
- Le premier tour de corps à corps elles relancent toute attaque ayant échoué.

- Elles doivent obligatoirement poursuivre un ennemi hait en fuite.

Obstiné (*Stubborn*)

- Les troupes obstinées n'ont pas à faire de Test de Moral (*Break*) la première fois qu'elles perdent un round de combat.
- Si les troupes obstinées perdent un round de combat contre un opposant qui automatiquement casse, on lance 1D6 : 1-3 elles rompent, 4-6 elles tiennent.

Warbands

1. Les *Warbands* doivent tester leur impétuosité au début du tour.
2. Les *Warbands* ajoutent leur bonus de rang à leur *leadership* (maximum 10).
3. Si une *Warband* charge et gagne le combat, l'ennemi rate automatiquement son test de moral s'il est moins nombreux.
4. Si les *Warbands* fuient ou sont en tirailleur, elles ne reçoivent aucun bonus de rang ou de *leadership*.

Divers

Jet de sauvegarde

Protection	Sans bouclier	Bouclier	Grand bouclier
Sans armure	-	6+	5+
Armure légère	6+	5+	4+
Armure lourde	5+	4+	3+

- Monté : +1
- Monté sur monture caparaçonnée (*Barding*) : +2
- Char : +1
- Char et porteur de bouclier : +2
- Howdah : +2
- Le *Buckler* compte comme bouclier uniquement au corps à corps sauf pour les tirailleurs

Modificateur de force

Force	4	5	6	7	8	9	0
Mod.	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

Tirer sur un éléphant ou une machine

D6	Résultat
1-4	Eléphant/Machine de guerre
5-6	Equipage/Servant

Raté d'allumage

D6	Résultat
1-2	La machine de guerre et les servants sont détruits.
3-4	Elle ne peut plus tirer ce tour et le prochain tour.
5-6	La machine de guerre ne peut plus tirer ce tour.