



SABREUR-HEX

REGLE DE JEU NAPOLEONIENNE

(version hexagonale de Sabreur)

Les changements par rapport à la version de base de SABREUR sont indiqués en rouge.

Présentation

- Sabreur-hex est une règle napoléonienne à l'échelle tactique, qui se joue sur carte hexagonale, et avec des figurines. Sabreur-hex n'est pas fait pour simuler une large bataille dans son intégralité. Une partie standard de Sabreur-hex se joue entre 1500 et 2000 points d'armée par joueur, ce qui donne environ 6 à 12 unités par joueur et représente l'équivalent d'une division par joueur. L'échelle des figurines est normalement le 15 mm ou le 20 mm (1/72), mais jouer en 10 mm ou 25 mm est tout à fait possible. Sabreur-hex est une règle volontairement simple, et se range dans la catégorie des règles d'initiation. Elle choquera inévitablement les vieux grognards du jeu d'histoire. Des simplifications ont été nécessaires, mais le rendu historique global est néanmoins conservé. Charger, même avec des cuirassiers, une ligne d'infanterie intacte demeurera risqué à Sabreur-hex.
- Les unités sont représentées par des plaquettes (10 mm, 15 mm, 20 mm, 1/72), ou par des figurines soignées individuellement (20mm, 1/72^e, ou 25mm). Les plaquettes ou les figurines se vident uniquement à représenter les formations des unités. Les pertes seront notées sur une feuille (comme avec la règle bien connue "Napoleonic Principle of War").
- L'infanterie peut avoir 5 formations : la formation en ligne, la formation en colonne, la formation en carré, la formation en tirailleur, et la formation en horde. La formation en ligne est la plus puissante, que ce soit au tir ou en combat rapproché. Cependant elle est lente, et elle est vulnérable si elle se fait charger. La formation en colonne est peu adaptée au tir et au combat rapproché, mais son allant et sa vitesse lui permet de charger au bon moment des unités adverses affaiblies. La formation en carré est nécessaire pour faire face à la cavalerie adverse, mais ne permet pas de tenir longtemps sous le feu adverse. La formation en tirailleur est idéale pour harceler une ligne d'infanterie adverse, mais elle est vulnérable en combat rapproché, à moins de défendre un bois ou un village. La formation en horde représente les unités paniquées.
- Pour simplifier, la cavalerie n'a pas de formation à Sabreur-hex. Par défaut, on représentera donc la cavalerie dans la formation en ligne, formation historiquement adoptée le plus souvent pour charger. On suppose que les chefs d'unités gèrent au mieux le passage d'une formation à une autre, et que ce n'est pas du ressort du joueur. Bien sûr la cavalerie paniquée adopte la formation en horde. Même chose pour l'artillerie.
- La règle Sabreur-hex utilise un seul marqueur : le marqueur de peur (ou de panique). Un jeton, une pièce de monnaie, ou un marqueur fourni avec un autre jeu, symbolisera les unités paniquées.
- "Lancer 2 D6" dans la règle signifie lancer deux dés à 6 faces, et en faire la somme. Même chose pour "lancer 3 D6" ou "4 D6".

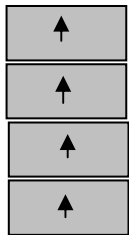
Soilage

- A titre indicatif, si on fait le choix des plaquettes, on utilisera des plaquettes d'infanterie avec les dimensions suivantes :
/ Front compris entre 3 et 4 cm.
/ Profondeur comprise entre 1,5 et 2 cm.
Chaque plaquette d'infanterie contiendra de 2 à 4 figurines pour l'infanterie de ligne, et de 1 à 2 figurines pour l'infanterie légère. Le nombre de figurines par plaquette n'a pas d'importance dans le jeu, mis à part la dimension esthétique.
- A titre indicatif, si on fait le choix des figurines individuelles, on utilisera pour l'infanterie des figurines individuelles disposées sur des socles ayant les dimensions suivantes :
/ Front compris entre 1,5 et 2 cm (jusqu'à 2,5 cm pour le 25 mm).
/ Profondeur comprise entre 1,5 et 2 cm (jusqu'à 2,5 cm pour le 25 mm).
- A titre indicatif, si on fait le choix des plaquettes, on utilisera des plaquettes de cavalerie avec les dimensions suivantes :
/ Front compris entre 3 et 4 cm.
/ Profondeur comprise entre 3 et 4 cm.
Chaque plaquette de cavalerie contiendra de 2 à 3 figurines pour la cavalerie lourde ou moyenne, et de 1 à 2 figurines pour la cavalerie légère. On pourra aussi utiliser des demi-plaquettes rectangulaires avec un front deux fois plus petit :
/ Front compris entre 1,5 et 2 cm.
/ Profondeur comprise entre 3 et 4 cm.
Dans ce dernier cas il faudra doubler le nombre de demi-plaquettes, de façon à retrouver un front compris entre 3 et 4 cm.
- A titre indicatif, si on fait le choix des figurines individuelles, on utilisera pour la cavalerie des figurines individuelles disposées sur des socles ayant les dimensions suivantes :
/ Front compris entre 1,5 et 2 cm (jusqu'à 2,5 cm pour le 25 mm).
/ Profondeur comprise entre 3 et 4 cm (jusqu'à 5 cm pour le 25 mm).
- A titre indicatif, qu'on fasse le choix des plaquettes ou des figurines individuelles, on représentera l'artillerie en posant 1 ou 2 modèles de canon sur un grand socle ayant les dimensions suivantes :
/ Front compris entre 3 et 5 cm (jusqu'à 7,5 cm pour le 25 mm).
/ Profondeur comprise entre 3 et 5 cm (jusqu'à 7,5 cm pour le 25 mm).
Le ou les canons seront accompagnés, sur le même socle, de fantassins pour les batteries à pied, et de chevaux ou cavaliers pour les batteries à cheval. Le nombre de fantassins sera plus grand pour les batteries lourdes à pied.
- **Les dimensions données précédemment n'ont pas réellement d'importance. L'important est que les 2 joueurs utilisent les mêmes dimensions, et que les unités puissent tenir dans un hexagone. Notons qu'il y a au maximum 1 unité par hexagone, et qu'une unité doit tenir toute entière dans un seul hexagone. A titre indicatif, on conseille de prendre des hexagones ayant 5 cm de côté. Si les dimensions utilisées par les joueurs s'écartent trop des dimensions précédentes, il suffira de prendre des hexagones plus grands ou plus petits.**
- Grand socle d'unité : comme pour le jeu Warhammer Battle, on peut utiliser un grand socle rectangulaire qui accueillera les plaquettes ou les figurines de l'unité. Cela facilitera les mesures et les mouvements.

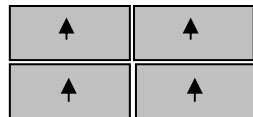
Dispositions des unités avec des plaquettes

- Une unité d'infanterie de ligne sera représentée par 4 plaquettes, et une unité d'infanterie légère par 3 plaquettes. Une unité d'infanterie représente 1 ou 2 régiments.
- Une unité de cavalerie sera représentée par 2 plaquettes, ou par 4 demi-plaquettes. Une unité de cavalerie représente 1 ou 2 escadrons.
- Une unité d'artillerie sera représentée par un grand socle. Une unité d'artillerie représente 1 ou 2 batteries.
- **Les unités en tirailleur seront disposées en mettant les plaquettes "coin contre coin", de façon régulière.**
- **Les unités paniquées, en horde donc, seront disposées en mettant les plaquettes de façon plus ou moins désordonnée, mais de façon à ce que l'orientation de l'unité soit clairement déterminée.**

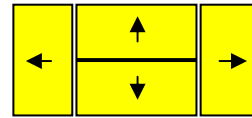
Formations de l'infanterie de ligne



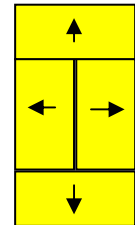
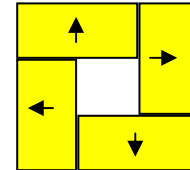
Colonne



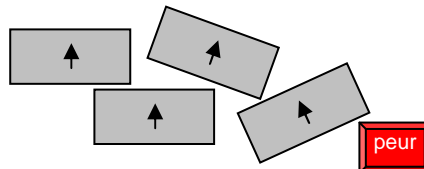
Ligne



Carré

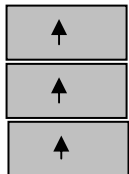


Les flèches
représentent
l'orientation des
figurines.



Horde (unité paniquée uniquement)

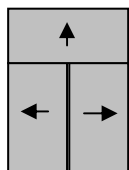
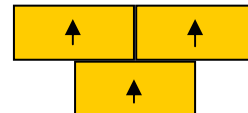
Formations de l'infanterie légère



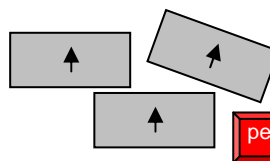
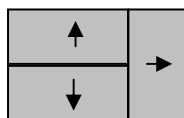
Colonne



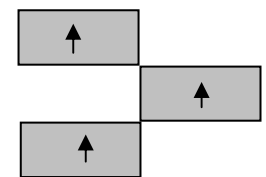
Ligne



Carré

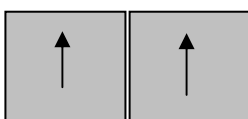


Horde (unité paniquée uniquement)

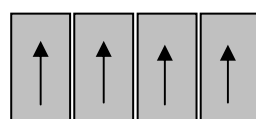


En tirailleur

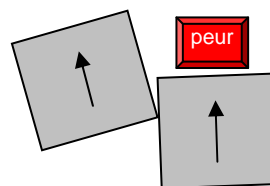
Formations de la cavalerie



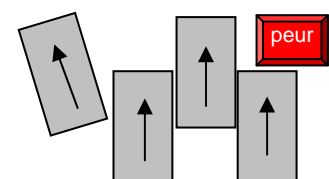
Ligne



Ligne avec des demi-plaquettes



Horde (unité paniquée
uniquement)

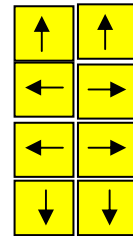
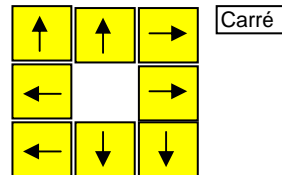
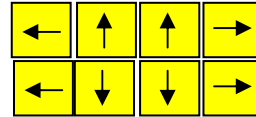
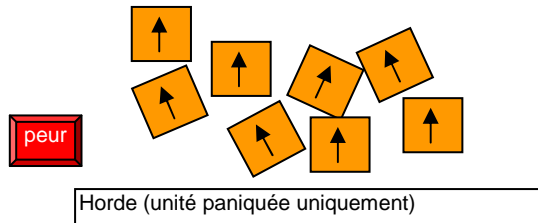
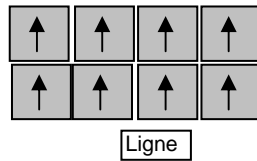
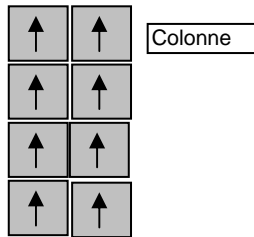


Horde avec des demi-
plaquettes

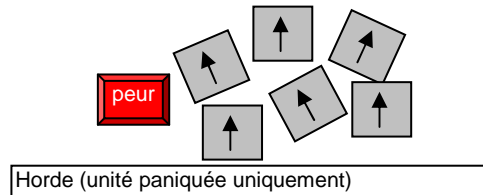
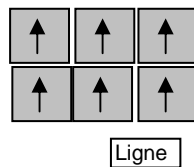
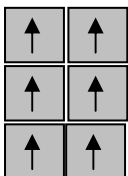
Dispositions des unités avec des figurines soclées individuellement

- Une unité d'infanterie de ligne sera représentée par 8 figurines, et une unité d'infanterie légère par 6 figurines. Une unité d'infanterie représente 1 ou 2 régiments.
- Une unité de cavalerie sera représentée par 4 figurines. Une unité de cavalerie représente 1 ou 2 escadrons.
- Une unité d'artillerie sera représentée par un grand socle. Une unité d'artillerie représente 1 ou 2 batteries.
- **Les unités en tirailleur seront disposées en mettant les plaquettes "coin contre coin", de façon régulière.**
- **Les unités paniquées, en horde donc, seront disposées en mettant les plaquettes de façon plus ou moins désordonnée, mais de façon à ce que l'orientation de l'unité soit clairement déterminée.**

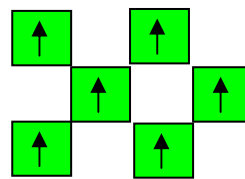
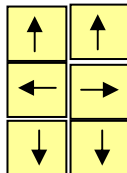
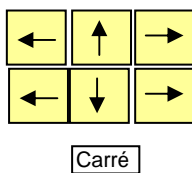
Formations de l'infanterie de ligne



Formations de l'infanterie légère

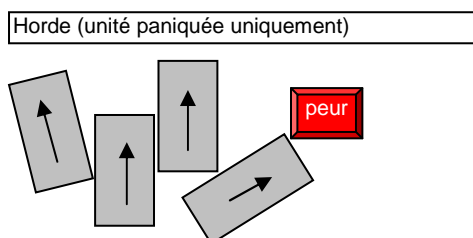
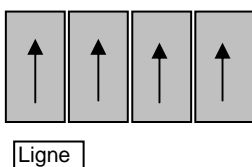


Colonne



En tirailleur

Formations de la cavalerie



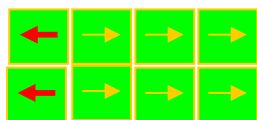
Formations spéciales

- La colonne fermée: du point de vue des règles la colonne fermée est considérée comme un carré, mais avec les exceptions suivantes :
 - a. Seules les unités formées en colonne peuvent adopter la formation en colonne fermée.
 - b. La colonne fermée, contrairement au carré, peut être adopté en réaction à une charge de cavalerie, même si l'unité de cavalerie qui charge est située à une distance inférieure à 3 cases.
 - c. Les facteurs de combat et de tir d'une colonne fermée sont de 2 (au lieu de 3 pour le carré).

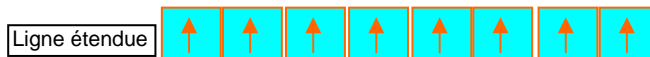
- La ligne étendue: du point de vue des règles la ligne étendue est considérée comme une ligne, mais avec les exceptions suivantes :

// Une ligne étendue est disposée, de façon exceptionnelle sur 2 hexagones voisins, au lieu d'un seul. Les deux demi-unités doivent être orientés vers la même direction.

- a. Une unité formée en ligne étendue peut tirer 2 fois de suite dans le même tour (tir double). Cependant une telle formation ne permet d'effectuer que 1 seul tir défensif et que 1 seul tir de riposte. Si elle effectue un tir double, on sépare virtuellement l'unité en 2 demi-unités, juste le temps de tirer ; chaque demi-unité est constituée de 2 plaquettes (ou de 4 figurines). Ensuite chaque demi-unité tire l'une après l'autre, en respectant à chaque fois les conditions pour avoir le droit de tirer. Chaque tir se fait à pleine puissance (on ne divise pas le nombre de dés lancés par deux). Une demi-unité n'a pas le droit de tirer si l'autre demi-unité engage ou est engagée par une unité adverse. Les deux demi-unités ont le droit de tirer sur la même cible, si bien sur cette cible est une cible valide pour chacune des deux demi-unités (angle de tir, ligne de vue, portée, priorité de tir, etc...). Cependant, en ce qui concerne les règles de priorité de tir, la deuxième demi-unité à effectuer son tir peut ignorer la cible choisie par l'autre demi-unité.
- b. La ligne étendue ne peut pas être adoptée à partir du carré. Se mettre en carré est interdit aux unités formées en ligne étendue.
- c. Chaque touche infligée en combat rapproché, et grâce à un 6, sur une unité formée en ligne étendue = 2 points de force en moins.
- d. En cas de test moral requis pour réagir à une charge ou un assaut, une unité formée en "ligne étendue" lance 3 D6, rejette le plus faible des 3 D6, et fait la somme des 2 D6 restants. Dans ce cas on ne tient pas compte de la qualité de cette unité, ni d'une éventuelle unité d'Elite située à proximité.



Colonne fermée



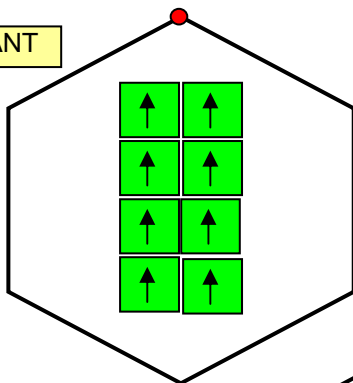
Ligne étendue

Orientation des unités

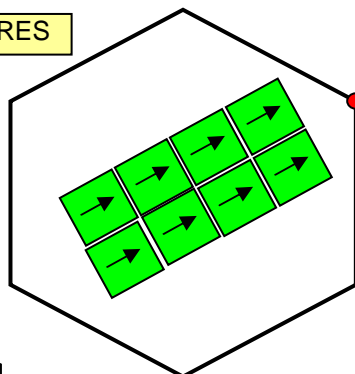
- Dans Sabreur-hex, toute unité a 6 orientations possibles : une pour chaque sommet d'hexagone. On passe d'une orientation à l'autre par des rotations de 60°, 120°, ou 180°.

Exemple de rotation de 60° d'une colonne d'infanterie

AVANT

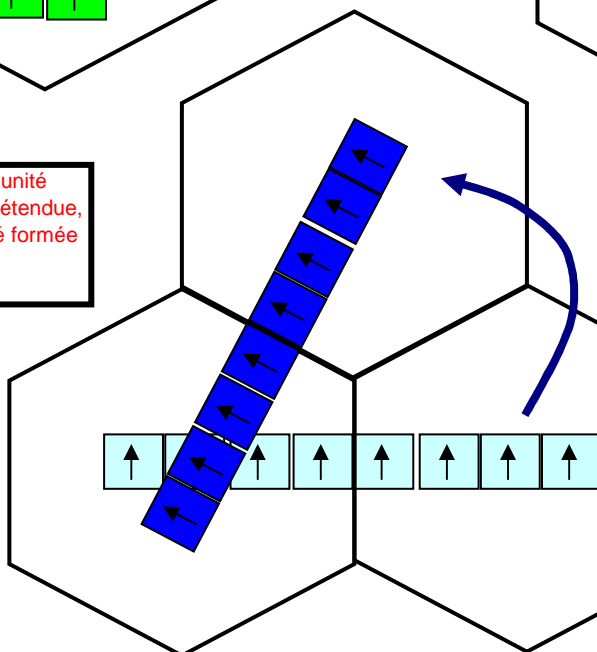


APRES



Exemple : orientation d'une unité d'infanterie formée en ligne étendue, et rotation de 60° d'une unité formée en ligne étendue.

Pour changer d'orientation, une des deux demi-unités doit tourner en restant sur son hexagone initial. L'autre demi-unité tourne autour de la première demi-unité.



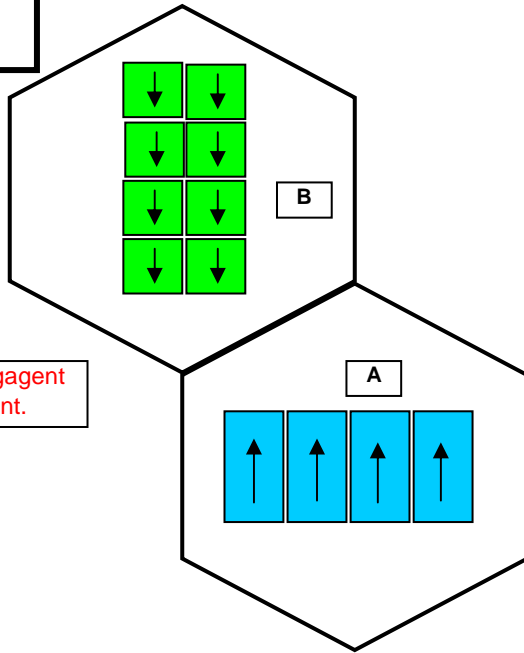
• Une unité formée en ligne étendue ne peut pas effectuer des rotations de 120° ou 180°.

• Par contre, une unité formée en ligne étendue peut effectuer une volte-face : les deux demi-unités restent sur la même case, et font un demi-tour.

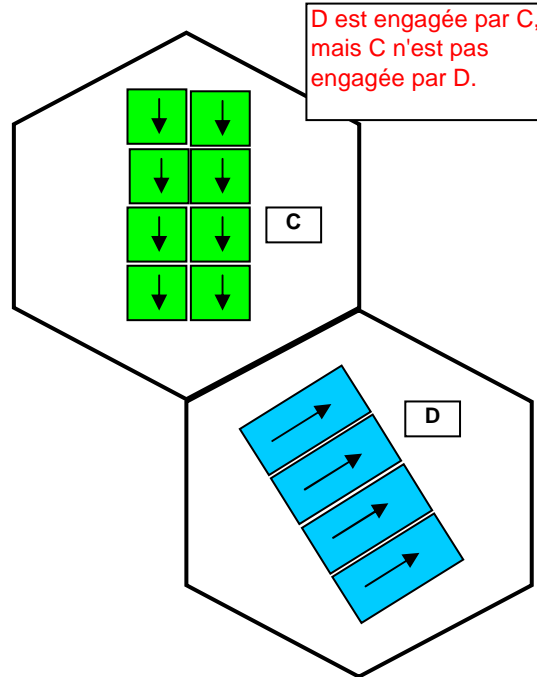
Engager une unité

- Une unité A est engagée par une unité adverse B si l'unité A est située sur l'un des deux hexagones frontaux de l'unité B.

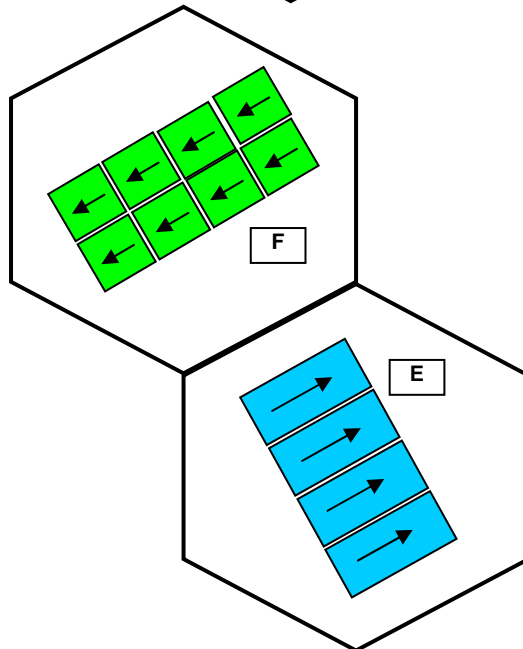
Exemples d'engagement



A et B s'engagent mutuellement.



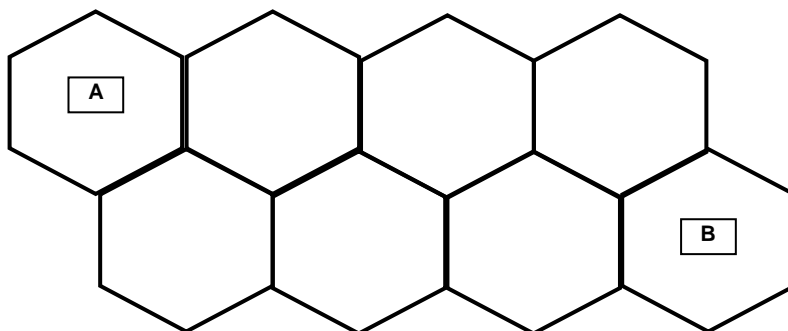
D est engagée par C, mais C n'est pas engagée par D.



Aucune de ces deux unités n'engage l'autre.

Comment mesurer la distance entre unités ?

- L'unité de distance à Sabreur-hex est la case (case hexagonale).
- La distance entre 2 unités se détermine en comptant les cases entre les unités, sauf la case de l'une des deux unités.

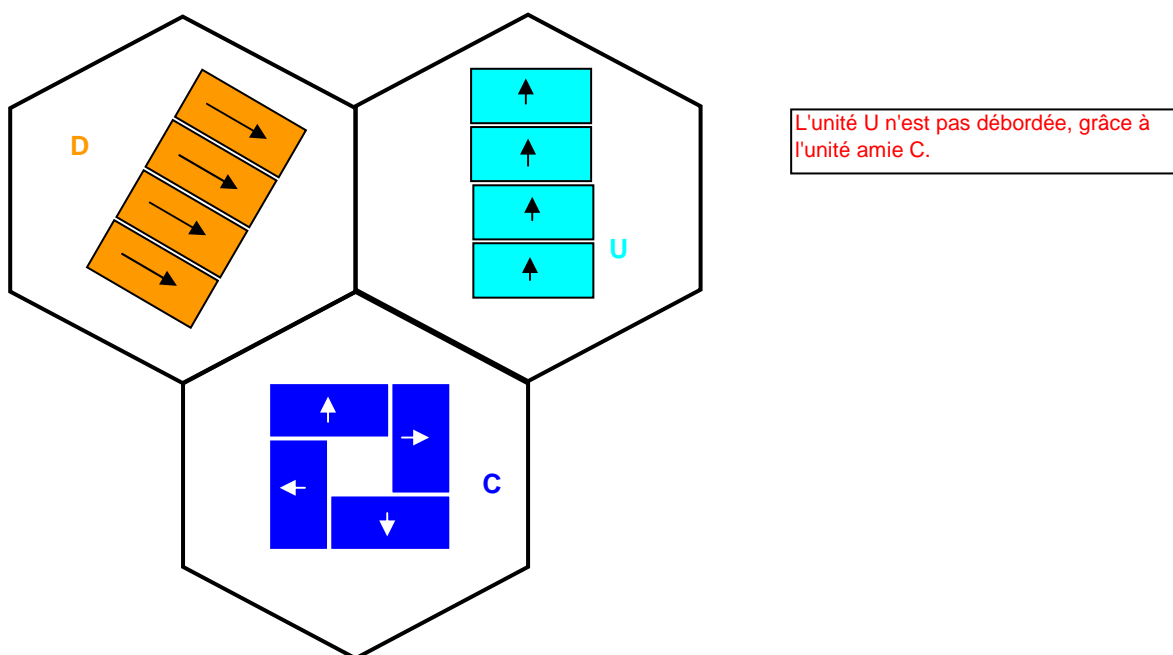
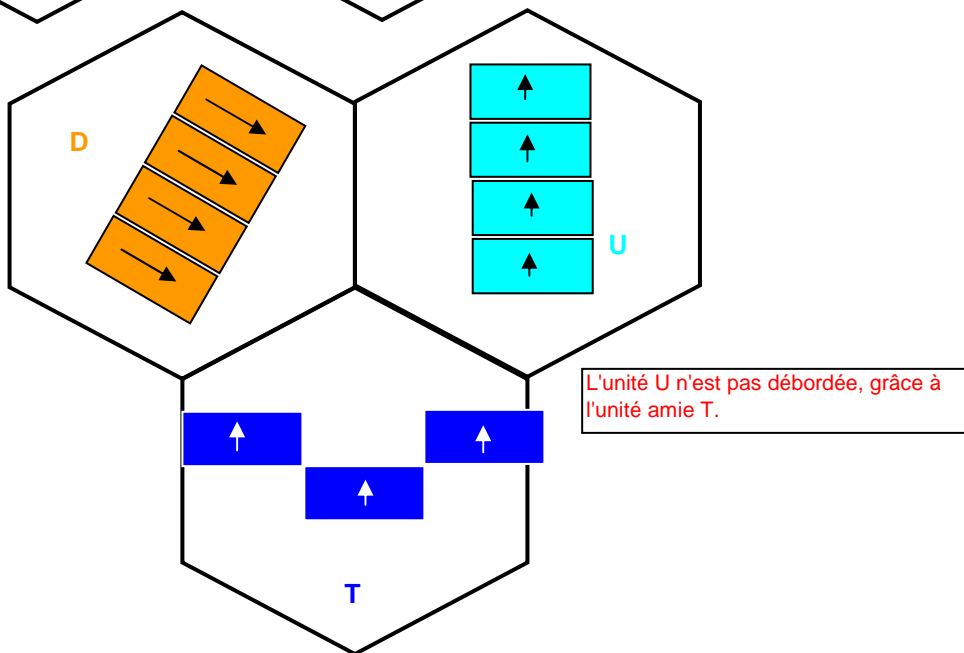
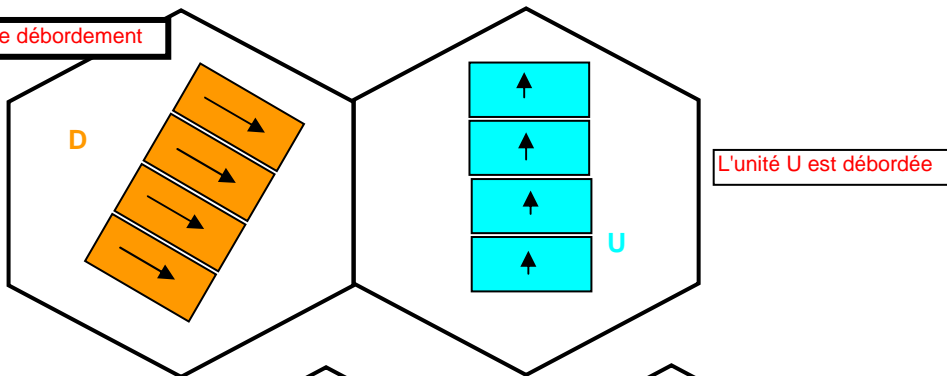


La distance entre l'hexagone A et l'hexagone B est 4.

Unités débordées

- Une unité U est débordée par une unité adverse D, si l'unité D engage l'unité U, alors que ni l'unité U, ni aucune unité amie de U, n'engage l'unité D. Un carré ne peut pas être débordé.
- Le facteur de combat d'une unité débordée ne peut pas dépasser 1. Une unité débordée ne peut pas tirer.

Exemples de débordement



Déroulement d'un tour de jeu

Les joueurs alternent les tours de jeu. Chaque tour de jeu, pour chaque joueur, consiste en 3 phases.

► Phase A : phase d'ordres.

► Phase B : phase d'actions

(chaque unité a 1 seul choix parmi les 14 actions suivantes) :

/ Marche frontale

/ Marche indirecte

/ Esquive

/ Fuite

/ Charge (marche frontale puis combat)

/ Assaut (marche indirecte puis combat)

/ Tir

/ Marche frontale ou indirecte, puis tir

/ Tir double

/ Changement de formation puis tir

/ Tir puis charge ou assaut

/ Changement de formation

/ Marche frontale ou indirecte, puis changement de formation

/ Ralliement

► Phase C : phase de conditions de victoire.

Chaque groupe est activé au fur et à mesure, l'un après l'autre. On ne peut activer un groupe que si les actions du groupe précédent sont entièrement terminées. Quand un groupe est activé, on fait agir chaque unité l'une après l'autre. On ne peut faire agir une unité que si les actions de l'unité précédente sont entièrement terminées (ceci inclut les conséquences diverses des actions, ainsi que les réactions provoquées chez l'adversaire).

Les unités dont ce n'est pas le tour peuvent néanmoins réagir aux actions adverses avec les réactions suivantes :

/ Mise en carré

/ Tir défensif

/ Rotation

/ Contre-charge

/ Esquive

/ Fuite

/ Tir de riposte

Actions des unités paniquées

• Une unité paniquée ne peut faire que 3 actions : "fuite", qui ne nécessite pas d'ordres, ou "ralliement" qui nécessite un ordre, ou changement de formation (changement de configuration des figurines ou des plaquettes en réalité), qui ne nécessite pas d'ordres.

Points d'ordre

• Pour faire agir ses unités, il est nécessaire d'utiliser des "points d'ordre" ou PO. Les PO permettent "d'activer" des groupes d'unités. Pour obtenir des PO, on jette un D3 en phase d'ordres. Autrement dit on jette un D6 et on divise le résultat par 2, en arrondissant si besoin à l'entier supérieur. Ensuite on ajoute 1 et le résultat final obtenu est le nombre de points d'ordre qui peuvent être donnés.

• Normalement 1 PO permet d'activer 1 groupe de 3 unités maximum. Mais dans les cas suivants il faut 2 PO dans le cas où il y aurait une unité adverse non paniquée **à 6 cases ou moins** du groupe :

/ Un groupe qui contient au moins 2 unités de cavalerie, sauf si toute la cavalerie de ce groupe a la compétence "grande charge".

/ Un groupe qui contient au moins 2 unités d'artillerie, sauf si toute l'artillerie de ce groupe a la compétence "grande batterie".

/ Un groupe qui contient au moins 2 unités avec la compétence "irrégulier".

/ Un groupe qui contient au moins 2 unités de qualité Recrue.

/ Un groupe qui contient au moins 1 unité d'infanterie en colonne avec la compétence "ordre linéaire".

/ Un groupe qui contient au moins 1 unité paniquée.

• Si plusieurs circonstances interviennent pour la détermination du nombre de PO pour activer un groupe donné, on doit tenir compte uniquement des circonstances qui entraînent la plus grande dépense de PO.

• Un groupe doit obéir à toutes les conditions suivantes :

/ Il ne peut pas contenir à la fois des unités paniquées et des unités non paniquées.

/ Toutes les unités du groupe doivent avoir la même orientation, mis à part les unités en carré et les unités paniquées.

/ Les unités du groupe doivent former une chaîne d'unités, sachant que chaque unité doit **être voisine** de la précédente.

• Dans certains cas, lorsqu'un groupe d'unités non paniquées est activé par un ordre (et pas par un test moral), cela permet d'activer aussi jusqu'à 2 unités maximum de type infanterie légère. Pour cela ces unités d'infanterie légère ne doivent pas être en carré ou paniquées, doivent être **à 3 cases** maximum du groupe, et doivent aussi avoir la compétence "éclairer".

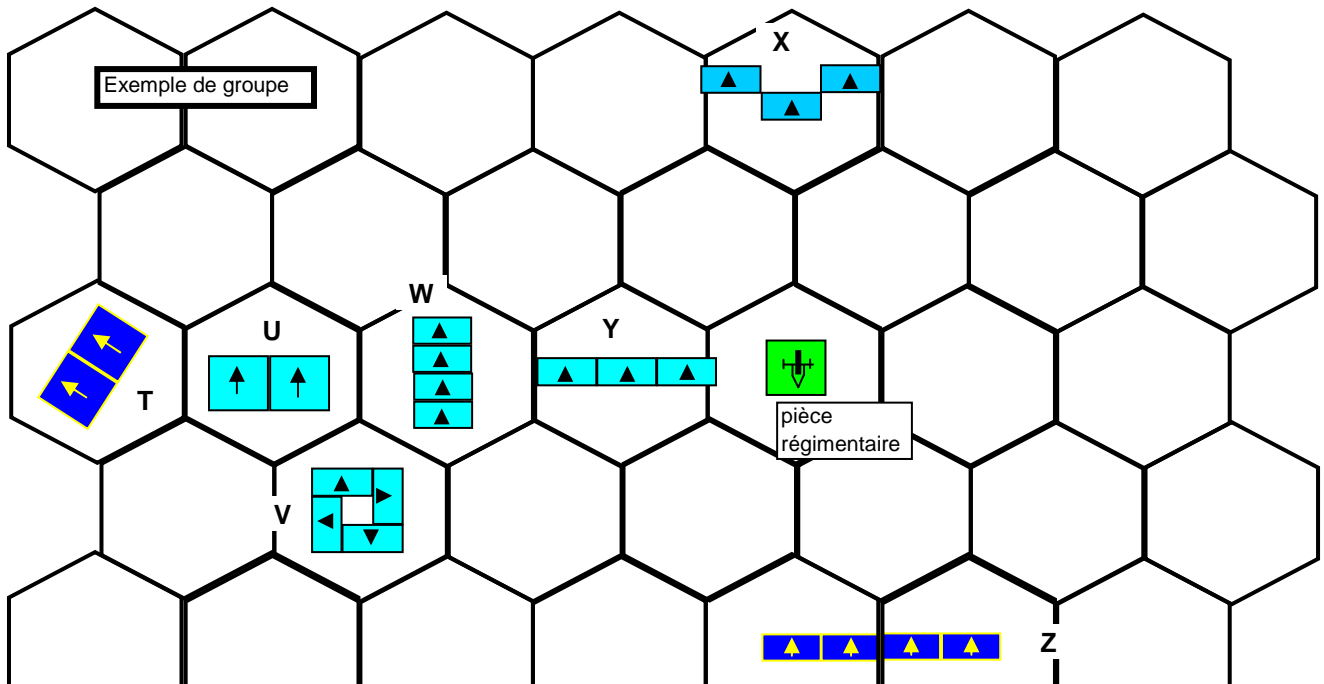
• Si une unité avec la compétence "tenace" est activée, elle doit immédiatement passer un test de moral si elle est déjà formée en ligne. Si elle échoue au test, alors elle ne pourra pas manoeuvrer ou changer de formation durant le même tour, sans autres conséquences.

• Si un camp a dépensé tous ses PO lors d'un tour, et si une unité non paniquée, et avec la compétence "impétueux", n'a pas été encore activée durant ce tour, et si elle a la possibilité de charger (sans que cela nécessite une rotation) ou d'assaillir une unité adverse située **à 3 cases ou moins**, alors elle doit la charger ou l'assaillir (l'activation est alors automatique). Cette obligation ne s'applique plus si l'unité adverse est dans un bois, un village, un point fortifié, un terrain difficile, ou, dans le cas où l'unité avec cette compétence est de la cavalerie, si l'unité adverse est en carré. Cependant si son camp veut annuler cette obligation, il faut faire passer un test de moral à l'unité avec cette compétence. En cas de réussite, l'unité avec cette compétence n'est pas activée. En cas d'échec, l'unité sera activée et devra charger ou assaillir l'unité adverse. Si aucun test de moral n'est effectué, l'unité sera activée et devra charger ou assaillir l'unité adverse.

/ Si un camp a dépensé tous ses PO lors d'un tour, et si une unité non paniquée avec la compétence "sens tactique" n'a pas été encore activée durant ce tour, on **peut** lui faire passer un test de moral. En cas de réussite, elle est activée. En cas d'échec, elle ne le sera pas.

• Une unité ne peut être activée qu'une fois par tour.

• Les unités d'artillerie de type "pièce régimentaire" ne peuvent pas faire partie d'un groupe. On ne peut les activer que si on active un groupe ami composé uniquement d'unités non paniquées de type infanterie ou cavalerie, et que si la pièce régimentaire **est voisine** d'une unité d'infanterie de ce groupe. Si on active un tel groupe, on peut aussi activer au maximum 1 unité de type pièce régimentaire.

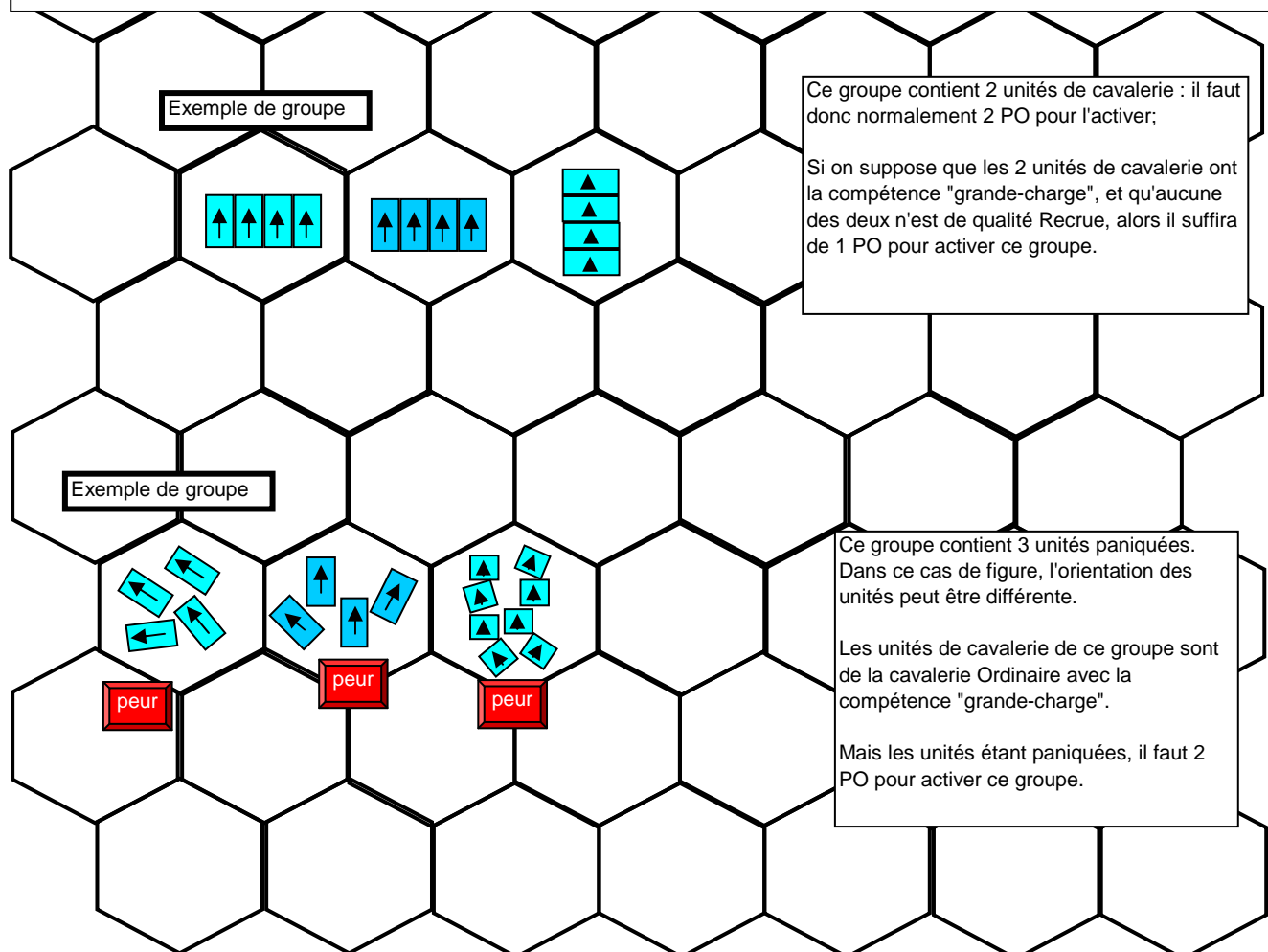


Les unités U, W, et V forment un groupe. Les unités U, W, et Y forment un groupe. Les unités V, W, et Y forment un groupe.
 Les unités U, V, et Y ne forment pas un groupe.

L'unité T ne peut former un groupe avec aucunes des unités présentes. Mais T peut former un groupe à lui tout seul.
 L'unité Z ne peut former un groupe avec aucunes des unités présentes. Mais Z peut former un groupe à lui tout seul.

En supposant que l'on active le groupe U, W, et Y, on peut aussi activer l'unité X, à condition que l'unité X ait la compétence "éclaireur".

En supposant que l'on active le groupe V, W, et Y, on peut aussi activer la pièce régimentaire.



Exemple de groupe

Ce groupe contient 2 unités de cavalerie : il faut donc normalement 2 PO pour l'activer;

Si on suppose que les 2 unités de cavalerie ont la compétence "grande-charge", et qu'aucune des deux n'est de qualité Recrue, alors il suffira de 1 PO pour activer ce groupe.

Exemple de groupe

Ce groupe contient 3 unités paniquées. Dans ce cas de figure, l'orientation des unités peut être différente.

Les unités de cavalerie de ce groupe sont de la cavalerie Ordinaire avec la compétence "grande-charge".

Mais les unités étant paniquées, il faut 2 PO pour activer ce groupe.

FACTEURS DES UNITES	facteur de combat	facteur de tir	portée de tir en cm	facteur de déplacement en cases
cavalerie lourde	4			4
cavalerie lourde avec la compétence "cuirassier"	5			4
cavalerie moyenne	3			5
cavalerie légère	2			5
cavalerie légère avec la compétence "lancier"	3 ou 2			5
infanterie de ligne en ligne	6	6	4	1
infanterie de ligne en colonne	4	4	3	3
infanterie de ligne en carré	3	3	2	0
infanterie de ligne en colonne fermée	2	2	2	0
infanterie légère en ligne	4	4	5	1
infanterie légère en colonne	3	3	3	3
infanterie légère en carré	3	3	2	0
infanterie légère en tirailleur	3	3	5	3
batterie lourde à pied	2	5	10	3
batterie moyenne à pied	2	5	7	3
batterie légère à cheval	2	3	5	5
pièce légère régimentaire à pied	1	2	4	3

Précisions sur les facteurs de combat ou de tir

● Le facteur de combat ou de tir est le nombre de dés lancés lors du combat ou du tir.

Chaque dé de tir lancé fait une touche si le score est de 5 ou 6, sachant que : 1 touche = 1 point de force en moins.

Chaque dé de combat lancé fait une touche si le score est de 4, 5 ou 6, sachant que : 1 touche = 1 point de force en moins.

/ Exception : 1 touche infligée en combat rapproché, et grâce à un 6, sur une unité paniquée = 2 points de force en moins.

/ Exception : 1 touche infligée par un tir, et grâce à un 6, sur une unité avec la compétence "cavalerie féodale" = 2 points de force en moins.

/ Exception : 1 touche infligée en combat rapproché, et grâce à un 6, sur une unité formée en ligne étendue = 2 points de force en moins.

● Le facteur de combat est doublé pour une unité de cavalerie qui charge, sauf si c'est une charge contre un carré, ou sauf en cas de contre-charge, ou sauf si l'unité qui charge est débordée. Le facteur de combat est doublé pour une unité d'infanterie qui charge en colonne, sauf en cas de contre-charge, ou sauf si l'unité qui charge est débordée. La charge, dans ces 2 cas de doublement des facteurs de combat, doit se faire en terrain dégagé, contre une cible en terrain dégagé. **De même si l'unité cible de la charge est séparée de l'unité attaquante (au terme de son déplacement) par une rivière, un gué ou un pont, alors le doublement du facteur de combat ne peut pas avoir lieu.** De plus, pour une charge de cavalerie, la distance à la cible doit être **supérieure ou égale à 3 cases** au moment de la déclaration de charge.

/ Notons que le doublement du facteur de combat ne s'applique pas pour une unité qui effectue un assaut.

/ Le facteur de combat de l'unité chargée est diminué par le nombre de pertes subies à cause de la procédure de charge, autrement dit les pertes causées par l'unité qui charge, et aussi celles causées par l'échec des tests de moral effectués durant cette procédure de charge (test de moral en réaction à la charge + test de moral causé par les pertes infligées par l'attaquant). Si on obtient un facteur de combat négatif ou nul, alors aucun dé n'est lancé par l'unité chargée.

● Le facteur de combat ou de tir contre une unité en bois, village, ou point fortifié, ne peut pas dépasser 3.

Le facteur de combat ou de tir pour l'infanterie située en bois, village, point fortifié, ou terrain difficile, ne peut pas dépasser 3.

Le facteur de combat ou de tir pour l'artillerie ou la cavalerie située en bois, village, point fortifié, ou terrain difficile, ne peut pas dépasser 1.

● Le facteur de combat d'une unité avec la compétence "lancier" est de 3 si cette unité effectue une charge. Il est de 2 sinon.

● Le facteur de tir s'accroît de 1 si la distance à la cible est inférieure ou égale à la moitié de la portée de tir.

Le facteur de tir s'accroît de 2 en cas de tir d'artillerie sur une unité en carré.

Le facteur de tir s'accroît de 2 en cas de tir en enfilade.

Le facteur de tir s'accroît de 4 en cas de tir défensif effectué par une unité d'infanterie formée en ligne et avec la compétence "tir contrôlé".

Le facteur de tir s'accroît de 4 en cas de tir défensif effectué par une unité d'artillerie.

Le facteur de tir diminue de 2 si l'unité qui tire est au niveau ou en dessous de son seuil de démoralisation.

● Le facteur de combat d'une unité débordée, et située hors d'un bois ou d'un village, ne peut pas dépasser 1. Une unité débordée ne peut pas tirer.

/ Note importante : si une unité déclare un assaut, et qu'au moment de cette déclaration, elle est débordée, alors elle sera considérée comme débordée, même si après la manoeuvre d'assaut, elle n'est plus engagée par la ou les unités qui la débordaient.

● Le facteur de combat ou de tir d'une unité paniquée est toujours nul.

● Si plusieurs circonstances limitent le facteur de combat ou de tir, on tient compte de la circonstance la plus pénalisante. Certaines circonstances augmentent le facteur de combat ou de tir ; on n'en tient pas compte si cela conduit à dépasser les limites apportées par d'autres circonstances.

● Si une unité d'artillerie subit des pertes à cause d'un tir, d'un combat, ou à cause d'une unité paniquée qui la traverse, alors elle peut ne pas les encaisser, et les transférer à une et seule unité amie d'infanterie ou de cavalerie. Pour encaisser les pertes à la place d'une unité d'artillerie, une unité d'infanterie doit être voisine de l'unité d'artillerie, être entièrement sur l'un des flancs de l'unité d'artillerie, et doit aussi réussir un test moral. L'échec au test moral n'a aucune conséquence sur cette unité amie. Si le transfert des pertes est réussi, les pertes subies par cette unité amie ne l'obligent pas à effectuer un test de moral normalement requis quand on subit des pertes.

Sauvegarde

• Dans certaines circonstances, chaque fois qu'une unité NON PANIQUEE subit des pertes, elle peut effectuer des jets de sauvegarde. On lance un nombre de D6 égal au nombre de pertes qui viennent d'être subies. Chaque score de 4, 5, ou 6 = 1 perte annulée.

/ Exception : si une unité avec la compétence "ordre linéaire" subit des pertes suite à un tir, et si elle est formée en ligne, alors la sauvegarde fonctionne sur un score de 3, 4, 5, OU 6 (au lieu de 4, 5, ou 6).

/ Exception : pour une unité qui a atteint son seuil de démoralisation, ou qui est en dessous de ce seuil, la sauvegarde ne fonctionne que sur 5 ou 6.

/ Si les 2 exceptions précédentes ont lieu en même temps, la sauvegarde fonctionne sur 4, 5, ou 6.

• La sauvegarde est autorisée dans les cas suivants :

/ Pour une unité d'infanterie située en bois, village, ou point fortifié.

/ Pour une unité située plus haut que son adversaire, en cas de combat rapproché.

/ Pour une unité séparée de l'unité adverse par une rivière, un gué ou un pont, en cas de combat rapproché.

/ Pour une unité en carré, si les pertes ont été reçues par de la cavalerie adverse sans la compétence "lancier".

/ Pour une unité avec la compétence "cuirassier", sauf contre les tirs d'artillerie.

/ Pour une unité avec la compétence "demi-cuirasse", sauf contre les tirs d'artillerie, sauf contre les tirs en enfilade, sauf contre les unités adverses avec la compétence "cuirassier", et sauf si elle est débordée.

/ Pour une unité non dense (infanterie en ligne ou en tirailleur, artillerie), en cas de tir uniquement.

/ Pour une unité avec la compétence "harcèlement", en cas de tir uniquement.

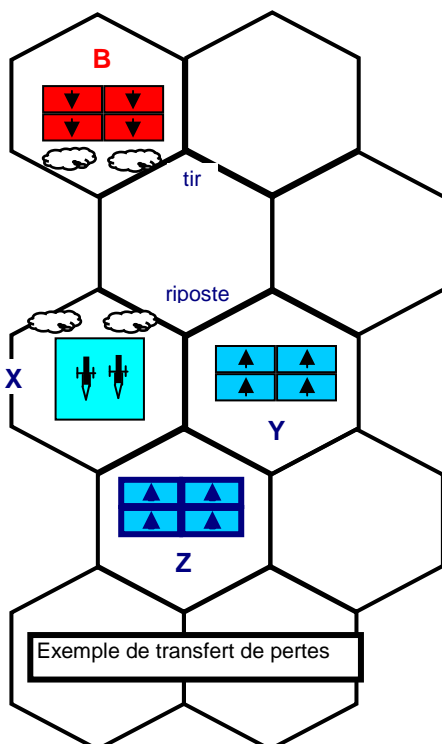
/ Pour une unité subissant des pertes lors d'une mêlée, si elle a au minimum 2 fois plus de points de forces que l'unité qu'elle combat, ou si elle a au minimum 6 points de force de plus que l'unité qu'elle combat (comparaison faite **AVANT** ces pertes).

/ Pour une unité non débordée, et avec la compétence "cavalerie féodale", si les pertes sont infligées par de la cavalerie adverse.

/ Pour une unité non débordée, et avec la compétence "guerrier", si les pertes sont infligées en combat rapproché par de l'infanterie adverse.

/ Pour toute unité, si les pertes sont infligées par de la cavalerie avec la compétence "harcèlement".

• Les sauvegardes ne sont pas obligatoires. C'est au joueur qui en bénéficie de s'en rappeler. On ne peut pas revenir sur un combat durant lequel des sauvegardes ont été oubliées.



L'unité B tire sur l'unité d'artillerie X. L'unité d'artillerie X a 3 points de force. L'unité B est une unité d'infanterie formée en ligne, et la distance à sa cible est inférieure ou égale à la moitié de sa portée de tir. Donc l'unité B lance $6 + 1 = 7$ dés de tir.

Sur les 7 dés, il y a 5 touches, et donc 5 points de force potentiellement perdus pour l'unité d'artillerie. Mais nous sommes ici dans un cas où l'artillerie dispose de sauvegarde contre les pertes. On lance donc 5 dés de sauvegarde pour l'artillerie. 1 seul dé de sauvegarde fonctionne. Donc l'artillerie doit subir la perte de 4 points de force. Comme il ne reste que 3 points de force à l'artillerie, seule la perte de 3 points de force est prise en compte ; autrement dit les pertes en surplus sont ignorées.

On applique alors la règle de transfert de pertes qui joue en faveur de l'artillerie : le joueur qui contrôle l'artillerie choisit de transférer avec succès la perte de 2 points de force à l'unité amie d'infanterie Y (il fallait que l'unité Y réussisse un test de moral pour cela). Finalement l'artillerie encaisse la perte de 1 point de force seulement.

Ayant encaissé la perte de 1 point de force seulement, l'unité d'artillerie n'est pas obligée de passer un test de moral. Il est vrai que, si un test de moral devait être effectué, la présence proche de l'unité Z, qui est une unité d'infanterie d'Elite, aurait apporté une aide non négligeable pour ce test de moral.

Ensuite l'unité d'artillerie riposte à son tour.

Force des unités et coûts des unités	force		seuil de démoralisation	coût par point de force
	min	max		
cavalerie lourde	8	12	5	23 / 20 / 17
cavalerie lourde avec la compétence "cuirassier"	8	12	5	26 / 23 / 20
cavalerie moyenne	5	8	3	22 / 18 / 15
cavalerie légère	4	6	3	21 / 17 / 14
cavalerie légère avec la compétence "lancier"	4	6	3	23 / 19 / 16
infanterie de ligne	14	20	10	12 / 8 / 6
infanterie légère	6	12	5	13 / 9 / 7
infanterie légère avec la compétence "tirailleur"	6	12	5	15 / 11 / 9
batterie lourde à pied	3	5	2	33 / 28 / 25
batterie moyenne à pied	3	5	2	23 / 20 / 18
batterie légère à cheval	2	3	1	27 / 24 / 20
pièce légère régimentaire à pied	2	3	1	20 / 17 / 15

Toute unité commence une partie de Sabreur-hex avec un certain nombre de points de force, ce nombre étant compris entre un minimum et un maximum qui dépend du type de l'unité. Le nombre de points de force d'une unité (ou sa force) peut diminuer suite à des pertes subies en cours de partie. Les points de force perdus peuvent être recouverts grâce à l'action "ralliement".
Si la force d'une unité tombe à zéro ou en dessous de zéro, alors l'unité est éliminée.
Si la force d'une unité tombe au niveau du seuil de démoralisation, ou en dessous, alors cette unité subira des conséquences défavorables indiquées tout au long de la règle.

Qualité des unités

- Chaque unité a la qualité Elite, Ordinaire, ou Recrue. La qualité par défaut est la qualité Ordinaire.
- Le coût par point de force est donné dans le format "Elite / Ordinaire / Recrue".
- Il y a au maximum 2 unités d'élite par tranche complète de 1500 points d'armée.
- En cas de test moral, une unité de qualité Elite lance 3 D6, rejette le plus fort des 3 D6, et fait la somme des 2 restants. Une unité de qualité Recrue fait de même, mais en rejetant le plus faible des 3 D6. Une unité d'Elite de type infanterie de ligne, ou cavalerie lourde, et non paniquée, fait bénéficier de cet avantage à toute unité Ordinaire **qui lui est voisine**.
- Le seuil de démoralisation d'une unité d'Elite diminue de 1 par rapport à ce qu'il serait si l'unité était Ordinaire.
- Une unité d'élite traversée par une unité amie paniquée ne subit aucune perte. Une unité de recrues traversée par une unité amie paniquée subit D6 pertes.
- Il faut 2 PO pour activer un groupe contenant au moins 2 unités de qualité Recrue.

Ralliement

- Le ralliement sert, soit à récupérer 2 points de force pour une unité qui n'est pas paniquée, soit à annuler l'état de panique d'une unité. Pour effectuer un ralliement, il faut d'abord réussir un test moral.
- Le ralliement ne peut pas servir à amener la force d'une unité au dessus de sa force initiale.
- Le ralliement est interdit si une unité ennemie non paniquée est située **à 3 cases ou moins**, sauf si l'unité qui rallie est non paniquée et est dans un point fortifié.
- Une unité avec la compétence "harcèlement" réussit automatiquement son ralliement si l'unité adverse non paniquée la plus proche **est à 5 cases ou plus**. Pas besoin de lancer les dés pour le ralliement dans ce cas.
- Lorsqu'on rallie une unité paniquée, celle-ci peut adopter n'importe quelle formation et n'importe quelle orientation.

Les compétences

- La compétence "cuirassier" : réservée à la cavalerie lourde. Coût par point de force : +3 points d'armée (PA).
/ Accroît le facteur de combat de 1.
/ Donne des sauvegardes contre les pertes subies, sauf contre les tirs d'artillerie.
/ Permet d'ignorer le malus de -2 au test de moral en cas de contre-charge.
- La compétence "demi-cuirasse" : réservée à la cavalerie lourde. Coût par point de force : +2 PA.
/ Accroît le facteur de combat de 1.
/ Donne des sauvegardes contre les pertes subies, sauf contre les tirs d'artillerie, sauf contre les tirs en enfilade, sauf contre les unités adverses avec la compétence "cuirassier", et sauf si elle est débordée.
/ Permet d'ignorer le malus de -2 au test de moral en cas de contre-charge.
- La compétence "cavalerie féodale" : réservée à la cavalerie lourde. Coût par point de force : +0 PA.
/ Chaque touche infligée par un tir, et grâce à un 6, sur une unité avec la compétence "cavalerie féodale" = 2 points de force en moins.
/ Une unité non débordée, et avec cette compétence, dispose de sauvegardes contre les pertes infligées par de la cavalerie adverse.
- La compétence "contre-charge" : réservée à la cavalerie lourde ou moyenne. Coût par point de force : +2 PA.
/ Permet d'ignorer le malus de -2 au test de moral en cas de contre-charge.
- La compétence "lancier" : réservée à la cavalerie légère. Coût par point de force : +2 PA.
/ Une unité chargée par de la cavalerie avec cette compétence subit un malus de -3 au test moral.
/ Les unités en carré n'ont pas de sauvegarde contre la cavalerie adverse avec cette compétence.
/ Le facteur de combat d'une unité avec cette compétence est de 3 si cette unité effectue une charge. Il est de 2 sinon.
- La compétence "harcèlement" : réservée à la cavalerie légère. Coût par point de force : -1 PA.
/ Les unités avec cette compétence sont représentées par 3 demi-plaquettes, OU 1 plaquette et 1 demi-plaquette, OU avec 3 figurines.
/ Toute unité non paniquée dispose de sauvegardes contre les pertes infligées par de la cavalerie avec cette compétence.
/ Les unités avec cette compétence ne peuvent charger ou assaillir que les unités paniquées, les unités en tirailleur, les unités d'artillerie isolées (sans aucunes unités amies non paniquées **et voisines**), et les unités débordées.
/ Si une unité avec cette compétence tente un test de moral parce qu'elle chargée ou assaillie, ou parce qu'elle a subi des pertes, alors l'échec de ce test entraîne toujours la fuite.
/ Une unité avec cette compétence réussit automatiquement son ralliement si l'unité adverse non paniquée la plus proche est **à 5 cases ou plus**. Pas besoin de lancer les dés pour le ralliement dans ce cas.
/ Une unité avec cette compétence dispose d'une sauvegarde contre les tirs.
/ La fuite d'une unité avec cette compétence ne provoque aucunes pertes chez les unités amies traversées.
- La compétence "grande charge" : réservée à la cavalerie. Coût par point de force : +1 PA.
/ Il faut 1 PO seulement, au lieu de 2, pour activer un groupe incluant au moins 2 unités de cavalerie, si toutes les unités de cavalerie de ce groupe ont cette compétence.
- La compétence "tir contrôlé" : réservée à l'infanterie de ligne. Coût par point de force : +2 PA.
/ Permet à l'unité, si elle est formée en ligne, d'ignorer le malus de -2 au test de moral en cas de tir défensif.
/ Le facteur de tir s'accroît de 4 en cas de tir défensif effectué par une unité avec cette compétence, si elle est formée en ligne.
/ Les unités d'infanterie formée en ligne, et avec cette compétence peuvent tirer puis effectuer une charge ou un assaut. Il faut déclarer, avant le tir, contre qui sera dirigé le tir, puis la charge ou l'assaut. Il est interdit de tirer sur une unité puis de charger ou d'assaillir une autre unité dans le même tour, même si l'unité visée initialement prend la fuite.
/ Une unité avec cette compétence a ses facteurs de combat et de tir qui diminuent de 2 si elle est formée en colonne.
- La compétence "tenace" : réservée à l'infanterie de ligne. Coût par point de force : -1 PA.
/ Cette compétence diminue le seuil de démoralisation de 2 points.
/ Une unité non paniquée et avec cette compétence ne fuit jamais si elle échoue à un test de moral, et cela tant qu'elle n'a pas atteint le seuil de démoralisation ; au lieu de fuir, elle doit encaisser les pertes supplémentaires infligées par l'échec au test de moral, comme indiqué dans les règles de base. L'échec à certains tests de moral n'entraîne ni pertes supplémentaires, ni fuite ; dans ces circonstances, l'unité ne subit bien sur aucune conséquences.
/ Si une unité avec cette compétence est activée, elle doit immédiatement passer un test de moral si elle est déjà formée en ligne. Si elle échoue au test, alors elle ne pourra pas manoeuvrer ou changer de formation durant le même tour, sans autres conséquences.
- La compétence "guerrier" : réservée à l'infanterie de ligne. Coût par point de force : -1 PA.
/ Une unité avec cette compétence ne peut pas tirer.
/ Une unité non débordée, et avec cette compétence, peut sauvegarder les pertes infligées en combat rapproché par l'infanterie adverse.
/ Une unité ne peut être munie de cette compétence que si elle possède aussi la compétence "irrégulier".
- La compétence "tirailleur" : réservée à l'infanterie légère. Coût par point de force : +2 PA.
/ Une unité d'infanterie légère avec cette compétence peut adopter la formation en tirailleur.
/ Une unité d'infanterie légère sans cette compétence et sans la compétence "ordre lâche" ne peut pas adopter la formation en tirailleur.
- La compétence "éclairé" : réservée à l'infanterie légère. Coût par point de force : +1 PA.
/ Si un groupe d'unités non paniquées est activé par un ordre (et pas par un test moral), on peut activer aussi jusqu'à 2 unités maximum de type infanterie légère. Pour cela ces unités d'infanterie légère ne doivent pas être en carré ou paniquées, doivent être **à 3 cases maximum** du groupe, et doivent aussi avoir cette compétence.

Les compétences (suite)

- La compétence "gros bataillon" : réservée à l'infanterie de ligne. Coût par point de force : +2 PA.
/ Cette compétence accroît la force minimum de 4 et la force maximum de 4.
/ Le facteur de déplacement d'une unité avec cette compétence et formée en colonne est de 10 cm (au lieu de 15 cm).
/ Cette compétence augmente le seuil de démoralisation de 2.
/ Cette compétence permet d'adopter la formation en "colonne fermée".
- La compétence "ordre linéaire" : réservée à l'infanterie de ligne. Coût par point de force : +0 PA.
/ Cette compétence permet d'adopter la formation en "ligne étendue".
/ Il faut 2 PO (au lieu de 1 PO) pour activer un groupe qui contient au moins 1 unité d'infanterie en colonne avec cette compétence.
/ Si une unité avec cette compétence subit des pertes suite à un tir, et si elle est formée en ligne, alors elle peut sauvegarder chaque perte sur 3, 4, 5, OU 6 au D6, au lieu de 4, 5, ou 6.
- La compétence "ordre lâche" : réservée à l'infanterie légère. Coût par point de force : -1 PA.
/ Une unité avec cette compétence doit être toujours formée en tirailleur (ou en horde si elle est paniquée).
/ La fuite d'une unité avec cette compétence ne provoque aucunes pertes chez les unités amies traversées.
- La compétence "irrégulier" : réservée à l'infanterie et à la cavalerie. Coût par point de force : -1 PA.
/ Cette compétence accroît le seuil de démoralisation de 1 point.
/ Il faut 2 PO, au lieu de 1, pour activer un groupe qui contient au moins 2 unités avec cette compétence.
/ Un groupe peut contenir 4 unités au maximum, au lieu de 3, si toutes les unités du groupes ont cette compétence.
/ Une unité avec cette compétence ne peut pas se mettre en carré.
- La compétence "impétueux" : réservée à l'infanterie et à la cavalerie. Coût par point de force : +0 PA.
/ Si une manœuvre amène une unité avec cette compétence à engager une unité adverse, alors elle doit attaquer cette unité adverse.
/ Une unité avec cette compétence doit poursuivre, si elle en a l'occasion.
/ Si une unité avec cette compétence est activée, et si elle peut charger (sans que cela nécessite une rotation) ou assaillir une unité adverse située **à 2 cases ou moins**, alors elle doit le faire. Cette obligation est levée si l'unité adverse est dans un bois, un village, un point fortifié, un terrain difficile, ou, dans le cas où l'unité avec cette compétence est de la cavalerie, si l'unité adverse est en carré.
/ Si un camp a dépensé tous ses PO lors d'un tour, et si une unité non paniquée, et avec cette compétence, n'a pas été encore activée durant ce tour, et si elle peut charger (sans que cela nécessite une rotation) ou assaillir une unité adverse située **à 2 cases ou moins**, alors elle doit la charger ou l'assaillir (l'activation est alors automatique). Cette obligation est levée si l'unité adverse est dans un bois, un village, un point fortifié, un terrain difficile, ou, dans le cas où l'unité avec cette compétence est de la cavalerie, si l'unité adverse est en carré.
Cependant si son camp veut annuler cette obligation, il faut faire passer un test de moral à l'unité avec cette compétence. En cas de réussite, l'unité avec cette compétence n'est pas activée. En cas d'échec, l'unité sera activée et devra charger ou assaillir l'unité adverse. Si aucun test de moral n'est effectué, l'unité sera activée et devra charger ou assaillir l'unité adverse.
- La compétence "sens tactique" : réservée à l'infanterie, la cavalerie, et à l'artillerie. Coût par point de force : +2 PA.
/ Une unité avec cette compétence doit passer un test moral pour changer de formation seulement si il y a une unité adverse **à 2 cases ou moins (et pas 3 cases ou moins)**.
/ Seules les unités avec cette compétence peuvent effectuer l'action "changement de formation puis tir".
/ Si un camp a dépensé tous ses PO lors d'un tour, et si une unité non paniquée avec cette compétence n'a pas été encore activée durant ce tour, on peut lui faire passer un test de moral. En cas de réussite, elle est activée. En cas d'échec, l'unité ne sera pas activée.
/ Si la réaction de l'unité cible d'une charge est la fuite ou l'esquive, ou si elle tient sur place mais qu'elle fuit à cause de l'attaque, alors l'unité qui charge peut effectuer une poursuite. De même, une et une seule unité amie de l'unité qui charge, et avec la compétence "sens tactique", peut poursuivre, si elle n'engage pas ou n'est pas engagée par une unité adverse, si elle a même orientation que l'unité qui charge, et si elle **est voisine** de la position d'avant poursuite de l'unité qui charge.
- La compétence "bombarde" : réservée à l'artillerie moyenne à pied. Coût par point de force : -2 PA.
/ Une unité avec cette compétence ne peut pas effectuer des tirs de riposte ou des tirs défensifs.
/ Le facteur de déplacement d'une unité avec cette compétence est de **1 case**.
/ La portée de tir d'une unité avec cette compétence est de **5 cases**.
- La compétence "arme à feu obsolète" : réservée à l'infanterie. Coût par point de force : -2 PA.
/ La portée de tir d'une unité avec cette compétence diminue de **1 case**.
/ Une unité avec cette compétence ne peut pas effectuer de tirs défensifs ou de tirs de riposte.
/ Le facteur de combat ou de tir d'une unité avec cette compétence, et formée en ligne, diminue de 1.
- La compétence "grande batterie" : réservée à l'artillerie. Coût par point de force : +3 PA.
/ Il faut 1 PO, au lieu de 2, pour activer un groupe avec au moins 2 unités d'artillerie, si toute l'artillerie de ce groupe a cette compétence.

Coût du commandement (Cd) des unités

● Pour les unités de qualité Recrue :

/ Un Cd de 6 est la norme pour une unité de qualité Recrue. Il faut +1 PA par point de force pour augmenter le Cd de 1 point à partir de cette norme. Il faut -1 PA par point de force pour diminuer le Cd de 1 point à partir de cette norme.

/ Les coûts par point de force du Cd pour les unités de qualité Recrue sont :

- 4 : -2 PA
- 5 : -1 PA
- 6 : +0 PA
- 7 : +1 PA
- 8 : +2 PA

Les valeurs de Cd non indiquées dans cette liste ne peuvent pas être atteintes par les unités de qualité Recrue.

● Pour les unités de qualité Ordinaire :

/ Un Cd de 7 est la norme pour une unité de qualité Recrue. Il faut +1 PA par point de force pour augmenter le Cd de 1 point à partir de cette norme. Il faut -1 PA par point de force pour diminuer le Cd de 1 point à partir de cette norme.

/ Les coûts par point de force du Cd pour les unités de qualité Ordinaire sont :

- 5 : -2 PA
- 6 : -1 PA
- 7 : +0 PA
- 8 : +1 PA
- 9 : +2 PA

Les valeurs de Cd non indiquées dans cette liste ne peuvent pas être atteintes par les unités de qualité Ordinaire.

● Pour les unités de qualité Elite :

/ Un Cd de 8 est la norme pour une unité de qualité Recrue. Il faut +1 PA par point de force pour augmenter le Cd de 1 point à partir de cette norme. Il faut -1 PA par point de force pour diminuer le Cd de 1 point à partir de cette norme.

/ Les coûts par point de force du Cd pour les unités de qualité Elite sont :

- 7 : -1 PA
- 8 : +0 PA
- 9 : +1 PA
- 10 : +2 PA
- 11 : +3 PA

Les valeurs de Cd non indiquées dans cette liste ne peuvent pas être atteintes par les unités de qualité Elite.

Détermination des points d'ordre (PO) en fonction des points d'armée (PA)

● Le nombre de PO est normalement $1 D3 + 1$. Mais ceci est valable jusqu'à un format de partie compris entre 1500 et 2000 PA (1500 exclu). Pour un format sensiblement différent, on utilisera le tableau suivant :

Format en PA	Nombre de PO	
500 exclus à 1000 inclus	: 1 D3 - 1	
1000 exclus à 1500 inclus	: 1 D3	
1500 exclus à 2000 inclus	: 1 D3 + 1	
2000 exclus à 2500 inclus	: 1 D3 + 2	ou 2 D6 - 4
2500 exclus à 3000 inclus	: 1 D3 + 3	ou 2 D6 - 3
3000 exclus à 3500 inclus	: 1 D3 + 4	ou 2 D6 - 2
3500 exclus à 4000 inclus	: 1 D3 + 5	ou 2 D6 - 1

Au choix du joueur, à chaque tour.
Si le résultat est négatif ou nul,
le nombre de PO
est par convention ramené à 2.

Manœuvres

● Il y a 4 types de manœuvres : marche frontale, marche indirecte, esquive, fuite.

● La **marche frontale** d'une unité consiste à effectuer une rotation, PUIS un déplacement frontal.

/ Un déplacement frontal se fait, vers l'avant, **en entrant à chaque fois dans l'un des deux hexagones de front de l'unité**. La longueur du déplacement ne peut pas dépasser le facteur de déplacement de l'unité.

/ Une rotation est de 0°, 60°, ou 180°, dans un sens ou dans l'autre. Une rotation équivaut toujours à **1 case** de déplacement.

/ Le mouvement de charge s'effectue comme une marche frontale.

/ Le mouvement de contre-charge s'effectue comme une marche frontale, mais sans la rotation initiale. Une unité qui effectue une contre-charge ne peut pas traverser un bois, un village, ou un terrain difficile.

/ Le mouvement de poursuite s'effectue comme une marche frontale, mais sans la rotation initiale. De plus la longueur de la poursuite est aléatoire : elle est égale à **1 case** pour l'infanterie formée en ligne, **1 D3 cases** pour l'infanterie formée en colonne, **1 D6 cases** pour la cavalerie lourde ou moyenne, et **(1 D6 +2) cases** pour la cavalerie légère. Cette longueur DOIT être parcourue dans son intégralité (en tenant compte bien sûr du terrain), sauf si l'unité qui poursuit engage ou est engagée par une unité adverse, ou sauf si elle est bloquée par une unité intraversable ou un terrain impassable.

/ La marche forcée s'effectue comme une marche frontale, sauf que la distance de déplacement autorisée est doublée. Il est interdit de faire une marche forcée si il y a une unité ennemie à **4 cases ou moins**. De plus une marche forcée ne peut pas se terminer à **4 cases ou moins** d'une unité ennemie. Les unités de cavalerie et d'artillerie peuvent effectuer des marches forcées, mais seules les unités d'infanterie formée en colonne ou en tirailleur peuvent effectuer une marche forcée.

/ Note : D3 signifie lancer un D6 et diviser le résultat par 2, en arrondissant à l'entier supérieur si besoin.

● La **marche indirecte** d'une unité consiste à effectuer un déplacement de **1 case** maximum, dans une direction quelconque, et pas forcément vers l'avant. Aucune rotation n'est autorisée et aucun changement de direction n'est autorisé. Exception : pour la cavalerie légère, la longueur d'une marche indirecte est de **3 cases** maximum.

● Une unité qui **esquive** le fait vers l'arrière, **en entrant à chaque fois dans l'un des deux hexagones de dos de l'unité**. L'esquive est interdite si on est engagé de dos par une unité adverse. La longueur du déplacement ne peut pas dépasser la longueur maximum autorisée pour l'unité.

● Une unité qui **fuit** doit d'abord adopter la formation en horde, si ne n'est déjà fait, puis elle reçoit un marqueur de peur. Si besoin, l'unité est orientée de façon à tourner le dos au "danger le plus proche" (plus précisément, unité adverse qui engage ou est engagée par l'unité en fuite, ou qui lui a fait subir des pertes). **Autrement dit l'unité qui fuit doit se réorienter, si ce n'est déjà fait, pour que l'unité qualifiée de "danger le plus proche" soit dans le "cône arrière" de l'unité en fuite. Ensuite l'unité qui fuit se déplace, en entrant à chaque fois dans l'un des deux hexagones de front de l'unité, et sans se réorienter.** Si il y a plusieurs unités adverses pouvant être qualifiée de "danger le plus proche", on choisit en priorité celle qui vient d'être responsable de la fuite. Sinon le camp de l'unité en fuite en choisit une au hasard ; **c'est l'unité adverse ainsi choisie qui détermine l'orientation initiale de l'unité en fuite**. Si il n'y a pas d'unité adverse pouvant être qualifiée de "danger le plus proche", alors la fuite se fait vers le camp de l'unité en fuite.

/ La longueur de la fuite est aléatoire : elle est égale à **1 D6 cases** pour l'infanterie, et **(1 D6 +2) cases** pour la cavalerie. Cette longueur DOIT être parcourue dans son intégralité (on ne tient pas compte du terrain), sauf si elle est bloquée par une unité ennemie ou un terrain impassable. **Il se peut que la case d'arrivée soit déjà occupée** ; dans ce cas l'unité en fuite est éliminée.

/ Si une unité doit adopter la formation en horde, et qu'il n'y a pas suffisamment de place pour disposer les figurines ou les plaquettes en horde, alors cette unité est éliminée. Les unités amies qui empêchent le déploiement des figurines ou des plaquettes de l'unité en fuite sont considérées comme "traversées par une unité en fuite".

/ La fuite est interdite à l'artillerie. Une unité d'artillerie obligée de fuir est éliminée ; ainsi il n'y a pas d'unités d'artillerie paniquées.

/ Si une unité est amenée à fuir hors de la table de jeu, alors elle est éliminée. Néanmoins, elle rapporte au camp adverse la moitié, arrondie supérieurement, des points de victoire qu'elle aurait rapporté en cas d'élimination directe.

● Une unité qui effectue une marche frontale ou indirecte, ou une esquive, ne peut pas traverser une autre unité amie ou ennemie, sauf si c'est une unité amie d'artillerie ou une unité amie en tirailleur. De même une unité d'artillerie ou une unité en tirailleur peut traverser n'importe quelle unité amie. Il est interdit de traverser une unité paniquée.

/ Les restrictions précédentes s'appliquent pour les déplacements et pas pour les rotations. Ainsi il est possible de traverser une unité amie ou ennemie lors d'une rotation ; l'important est qu'en fin de rotation il y ait suffisamment de places pour l'unité ayant effectué la rotation.

/ Une unité qui fuit peut traverser une unité amie, causant automatiquement la perte de 1 D3 points de force à cette unité amie (voir les exceptions pour les unités d'élite et pour les unités de recrues). Une unité qui fuit ne peut pas traverser une unité ennemie.

/ Exception : la fuite d'une unité avec la compétence "ordre lâche" ou "harcèlement" ne provoque aucunes pertes chez les unités amies traversées. De même, si une unité formée en tirailleur prend la fuite, elle ne provoque aucunes pertes chez les unités amies traversées lors de la fuite effectuée durant le tour où elle a été mise en état de panique.

● Une unité qui, en début de manœuvre, est engagée par au moins une unité adverse ne dispose que des choix suivants :

/ Effectuer une esquive. Ceci est autorisé uniquement à la cavalerie engagée uniquement par de l'infanterie adverse, à l'artillerie à cheval engagée uniquement par de l'infanterie adverse, à l'infanterie en tirailleur, à la cavalerie légère.

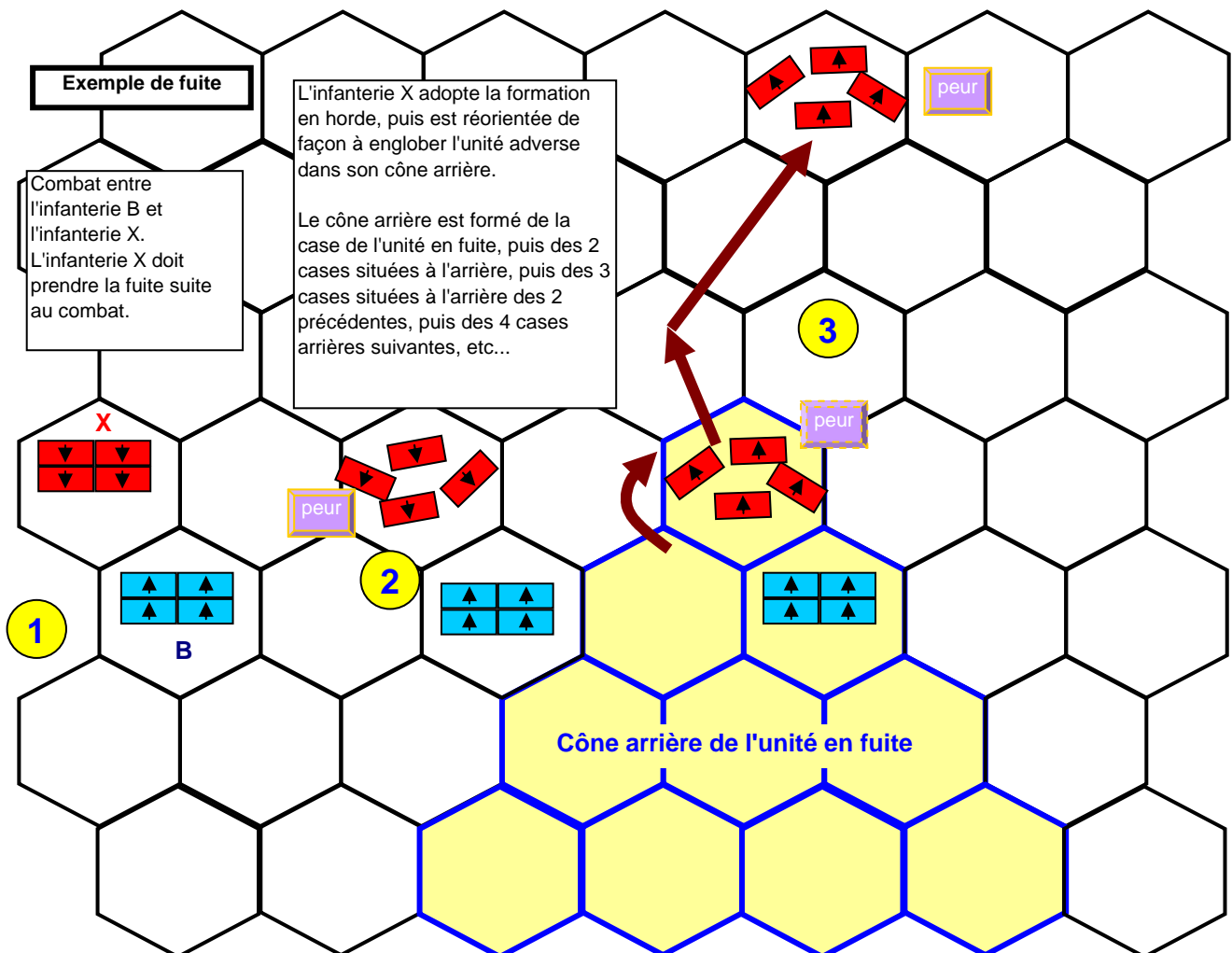
/ Effectuer une fuite. Ceci est autorisé uniquement à la cavalerie et à l'infanterie.

/ Effectuer une marche frontale ou une marche indirecte, de façon à rester toujours engagée par au moins une des unités adverses qui l'engageaient au début de sa manœuvre.

● Une unité, qui suite à une marche frontale ou indirecte, n'est plus engagée par des unités adverses, alors qu'elle l'était en début de manœuvre, perd 2 points de force par unité adverse dont elle se désengage. Ceci n'entraîne pas de test moral.

Changements de formation

- Normalement, une unité peut, soit manœuvrer, soit changer de formation, pas les deux dans le même tour. Seule l'infanterie en colonne peut manœuvrer, PUIS changer de formation. Dans ce dernier cas, changer de formation équivaut à **1 case** de déplacement.
 - Se mettre en carré est interdit à une unité située en bois, en village, en point fortifié, ou en terrain difficile. Se mettre en carré est interdit aux unités formées en tirailleur ou en ligne étendue. Se mettre en carré est interdit aux unités avec la compétence "irrégulier".
 - Si une unité adverse, non paniquée, est située à **3 cases ou moins**, alors une unité doit passer un test moral juste avant de changer de formation.
/ Exception : une unité avec la compétence "sens tactique" doit passer un test moral seulement si il y a une unité adverse à **2 cases ou moins**.
 - En cas de changement de formation, l'une au moins des figurines ou plaquettes doit rester fixe, tandis que les autres sont repositionnées autour d'elle.
 - La "colonne fermée" est une formation spéciale qui peut être adoptée par certaines unités seulement. En terme de changement de formation, la colonne fermée est considérée exactement comme le carré, avec les exceptions suivantes :
/ Seules les unités formées en colonne peuvent adopter la formation en colonne fermée.
/ La colonne fermée, contrairement au carré, peut être adoptée en réaction à une charge de cavalerie, même si l'unité de cavalerie qui charge est située à une distance de **2 cases**.
 - La "ligne étendue" est une formation spéciale qui peut être adoptée par certaines unités seulement. En terme de changement de formation, la ligne étendue est considérée exactement comme une ligne, mais avec les exceptions suivantes :
/ La formation en ligne étendue ne peut pas être adoptée à partir du carré. Se mettre en carré est interdit aux unités formées en ligne étendue.
- En dehors du cas de la mise en carré faite en réaction à une charge, ou du cas d'une unité qui devient paniquée:
/ Une unité en contact avec une unité adverse ne peut pas changer de formation.
/ Une unité qui change de formation doit terminer ce changement sans être en contact avec une unité adverse. Si cela n'est pas possible le changement de formation est interdit.



La charge et le choc

• La charge est le seul moyen pour une unité d'engager volontairement une unité adverse qui est à **3 cases ou plus** ; pour engager dans ce cas une unité adverse il faut déclarer une charge. Notons que si une unité adverse est à **2 cases ou moins**, il est possible, soit de la charger (si les conditions sont réunies), soit de l'assaillir (si les conditions sont réunies).

• La procédure d'une charge est la suivante :

1. Déclaration de charge : une seule cible doit être désignée. On vérifie alors les conditions pour que la charge soit valide.

2. Manoeuvre (marche frontale) de l'unité qui charge, de façon à engager la cible de la charge.

3. L'unité cible de la charge déclare sa réaction à la charge, puis, si nécessaire, passe un test moral pour effectuer cette réaction.

4. Si l'unité cible de la charge reste sur place, alors elle peut être attaquée par l'unité qui la charge. Notons que cette attaque n'est pas obligatoire. Cas particulier : si l'unité chargée est de l'infanterie qui a réagi à une charge de cavalerie en se mettant en carré, alors l'unité de cavalerie peut esquiver, mettant ainsi fin à la charge.

5. Si la réaction de l'unité cible est la fuite ou l'esquive, ou si elle tient sur place mais qu'elle fuit à cause de l'attaque, alors l'unité qui charge peut effectuer une poursuite. De même, une et une seule unité amie de l'unité qui charge, et avec la compétence "sens tactique", peut poursuivre, si elle n'engage pas ou n'est pas engagée par une unité adverse, si elle a même orientation que l'unité qui charge, et si elle **est voisine** de la position d'avant poursuite de l'unité qui charge. Si cette unité amie n'a pas encore agi, elle pourra ensuite agir normalement, comme si elle n'avait pas effectué cette poursuite.

6. Si suite à une poursuite, l'unité qui charge engage une unité adverse, alors cette unité adverse peut être attaquée. Cette attaque de poursuite bénéficie des bonus sur facteurs de combat liés à la charge. Dans ce cas il n'y a pas de réaction à la charge. Si cette attaque de poursuite élimine ou fait fuir l'unité adverse, il n'y aura pas de seconde poursuite.

• En cas de charge ou de poursuite, le combat s'appelle un choc et se déroule de la façon suivante :

1. L'unité qui charge ou poursuit frappe en premier en lançant ses dés de combat. Si elle n'attaque pas, le combat s'arrête là.

2. Si l'unité cible subit trop de pertes, alors elle passe un test moral. Si elle fuit, alors il y a éventuellement poursuite.

3. Si l'unité cible n'a pas fui à cause de l'étape précédente, alors elle peut frapper en retour, en lançant ses dés de combat.

/ Le facteur de combat de l'unité cible est diminué par le nombre de pertes subies à cause de la procédure de charge, autrement dit les pertes causées par l'unité qui charge, et aussi celles causées par l'échec des tests de moral effectués durant cette procédure de charge (test de moral en réaction à la charge + test de moral causé par les pertes infligées par l'attaquant). Si on obtient un facteur de combat négatif ou nul, alors aucun dés n'est lancé par l'unité chargée.

4. Si l'unité qui charge subit trop de pertes, alors elle passe un test moral.

5. Si finalement aucune des 2 unités n'a fui, alors le combat se poursuivra éventuellement au tour suivant. Dans ce cas, ce ne sera plus une choc, mais une mêlée. Notons que le combat ne se poursuivra pas forcément de manière automatique au tour suivant ; il faudra déclarer un assaut pour le continuer.

Conditions pour qu'une charge soit valide

1) Au moment où elle déclare sa charge, l'unité qui charge ne doit pas être engagée par une unité ennemie, ou engager une unité ennemie.

2) **L'unité cible qui est visée par la charge doit être à portée de charge de l'unité qui charge : autrement dit la distance entre l'unité-cible et l'unité qui charge doit être inférieure ou égale à la distance de charge.** La distance de charge est le facteur de déplacement de l'unité.

3) **L'unité cible de la charge doit être, soit dans le cône frontal de l'unité qui charge, soit sur l'une des 2 cases de flanc de l'unité qui charge.**

4) L'unité qui charge doit prioritairement charger une unité ennemie située directement devant son front.

5) Charge de flanc ou de dos : l'unité qui charge ne peut viser le bord flanc ou arrière de la cible que si l'unité qui charge n'est pas directement devant le front de sa cible. Si une unité est, même partiellement, directement devant le front de sa cible, alors une charge de flanc ou de dos est impossible.

6) Une fois vérifiées les conditions de charge précédentes, l'unité qui charge effectue une marche frontale. **L'unité qui charge doit pouvoir, au terme de la marche frontale, engager l'unité-cible.** Si tout ceci n'est pas possible, alors la charge est annulée et l'unité qui charge doit retourner sur sa position initiale, en perdant 1 point de force, et sans plus rien faire pour le reste du tour en cours. Dans ce cas aucune réaction face à cette charge ne sera effectuée.

Réactions face à une charge

● Quand une unité se fait charger, elle DOIT déclarer une, et une seule, réaction à cette charge. Il y a 7 réactions possibles :

/ Ne rien faire.

/ Mise en carré (par infanterie chargée par de la cavalerie adverse).

/ Tir défensif (par infanterie ou artillerie).

/ Rotation.

/ Contre-charge (par infanterie en colonne si c'est de l'infanterie adverse qui effectue la charge, ou par cavalerie).

/ Esquive (Ceci est autorisé uniquement à la cavalerie engagée uniquement par de l'infanterie adverse, à l'artillerie à cheval engagée uniquement par de l'infanterie adverse, à l'infanterie en tirailleur, et à la cavalerie légère).

/ Fuite (par infanterie ou cavalerie).

● La réaction à la charge se fait immédiatement après que la manoeuvre de charge ait été effectuée, autrement dit après que l'unité qui charge soit venue au contact de sa cible. Dès que la réaction à la charge a été déclarée, alors la cible de la charge doit immédiatement passer un test moral, sauf si la réaction a été Esquive ou Fuite, ou sauf si l'unité cible est déjà en carré et qu'elle est chargée par de la cavalerie, ou sauf si l'unité cible est déjà dans un bois, un village, ou un point fortifié, et qu'elle est chargée par de la cavalerie. La réaction à la charge ne peut être effectuée que si le test moral est réussi.

● La contre-charge est un cas particulier, dans la mesure où cette réaction peut aussi être effectuée par une, et une seule, unité amie de la cible de la charge, et pas seulement par l'unité qui est cible de la charge. Notons que cette unité amie peut être de l'infanterie en colonne même si l'unité qui charge est de la cavalerie. Une unité amie qui engage ou est engagée par une unité adverse, autre que l'unité qui charge, ne peut pas effectuer une contre-charge. Si une unité amie déclare une contre-charge, alors elle doit se déplacer de façon à engager l'unité qui vient de charger. Ce déplacement se fait comme pour une charge. Si ce déplacement est impossible alors la contre-charge est impossible pour cette unité amie. Une unité amie qui effectue une contre-charge ne peut pas effectuer une rotation avant de se déplacer, et ne peut pas traverser un bois, un village, un point fortifié, ou un terrain difficile. La contre-charge est interdite à toute unité située dans un bois, un village, un point fortifié, ou un terrain difficile.

/ Une unité amie qui déclare une contre-charge doit d'abord passer immédiatement un test moral. Si le test moral est réussi, alors la contre-charge est autorisée. Sinon elle ne l'est pas, mais il n'y a pas d'autres conséquences pour cette unité amie. Cette contre-charge se fait après que la cible de la charge ait effectué sa propre réaction.

● Le tir défensif est un cas particulier, dans la mesure où cette réaction peut aussi être effectuée par une, et une seule, unité amie de la cible de la charge, et pas seulement par l'unité qui est cible de la charge. Une unité amie qui engage ou est engagée par une unité adverse, autre que l'unité qui charge, ne peut pas effectuer un tir défensif. L'unité qui charge doit être une cible de tir valide pour cette unité amie (portée de tir, angle de tir, visibilité, etc...), sinon le tir défensif est impossible. De plus l'unité amie doit être **voisine** de l'unité cible de la charge, sinon le tir défensif est impossible. Une unité amie qui déclare un tir défensif doit ensuite passer immédiatement un test moral.

Si ce test moral est réussi, alors le tir défensif est autorisé. Sinon il ne l'est pas, mais il n'y a pas d'autres conséquences pour cette unité amie. Ce tir défensif se fait après que la cible de la charge ait effectué sa propre réaction.

● Notons que, normalement, tirer est interdit pour une unité qui engage ou est engagée par une unité adverse. Dans ce cas **seul le tir en enfilade**, ou seul le tir défensif est autorisé (on considère que le tir se fait alors que l'unité qui charge est en approche).

● Lorsqu'une charge est effectuée, seules 2 unités au maximum peuvent déclarer une réaction à cette charge ; l'unité cible de la charge plus une unité amie de l'unité cible, si cette unité amie déclare une contre-charge ou un tir défensif.

● Si l'unité qui charge subit trop de pertes à cause d'un tir défensif, alors elle doit passer un test moral. Si il y a plusieurs tir défensifs, chaque tir défensif peut entraîner un test de moral. Si un test de moral échoue, alors la charge prend fin, et l'unité qui charge ne pourra pas attaquer la cible initiale de la charge. Si un test de moral réussit, la procédure de charge continue normalement.

● L'unité chargée ne peut effectuer les réactions aux charges de type "mise en carré", "rotation", et "contre-charge", que si sa distance à l'unité qui charge, au moment de la déclaration de charge, est supérieure ou égale à **3 cases**.

● Une unité qui engage ou qui est déjà engagée par une unité adverse au moment de la déclaration de charge ne peut effectuer que les réactions aux charges suivantes : "ne rien faire" et "fuite".

Restrictions sur les assauts et les charges

● L'assaut et la charge sont interdits aux unités suivantes :

/ Unités d'artillerie.

/ Unités paniquées.

/ Unités en carré.

/ Unités en tirailleur, sauf si l'unité attaquée est de l'artillerie, est en tirailleur, est paniquée, ou est située en bois, village, point fortifié, ou terrain difficile.

● Les unités avec la compétence "harcèlement" ne peuvent charger ou assaillir que les unités paniquées, les unités en tirailleur, les unités d'artillerie isolées (sans aucune unités amies non paniquées **voisines**), et les unités débordées.

L'assaut et la mêlée

● Si une unité adverse **est à 2 cases ou moins**, on peut déclarer un assaut contre elle, au lieu de la charger ; pour assaillir une unité adverse il faut déclarer un assaut. L'assaut est moins efficace qu'une charge, mais il permet quelquefois d'atteindre une unité adverse qu'il serait impossible ou délicat de charger. La procédure d'un assaut est la suivante :

1. Déclaration d'assaut : une seule cible doit être désignée. On vérifie alors les conditions pour que l'assaut soit valide.
2. Manoeuvre (marche indirecte) de l'unité qui assaille, de façon à engager la cible de l'assaut.
3. L'unité cible de l'assaut déclare sa réaction à l'assaut.
4. Si l'unité cible de l'assaut reste sur place, alors elle peut être attaquée par l'unité qui l'assaille. Notons que cette attaque n'est pas obligatoire.
5. Si la réaction de l'unité cible est la fuite ou l'esquive, ou si elle tient sur place mais qu'elle fuit à cause de l'attaque, alors l'unité qui assaille reste sur place. IL N'Y A PAS DE POURSUITE.

● En cas d'assaut, le combat qui suit s'appelle une mêlée et se déroule de la façon suivante :

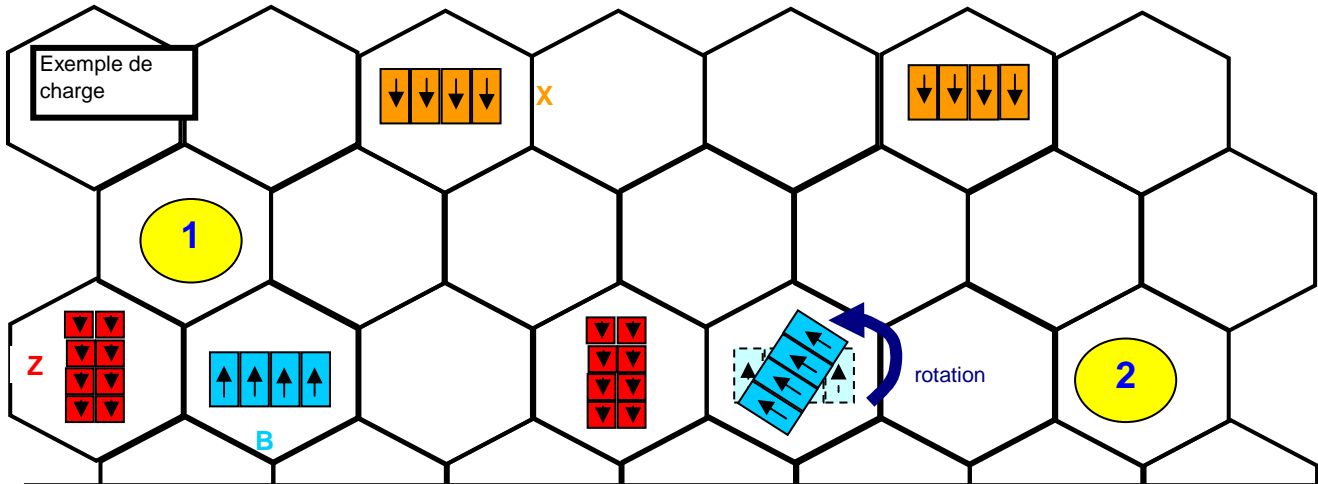
1. L'unité qui assaille frappe en premier en lançant ses dés de combat. Si elle n'attaque pas, le combat s'arrête là.
2. L'autre unité riposte en faisant de même, sauf si les pertes subies à l'étape précédente l'élimine. On considère que les attaques sont simultanées, donc la seconde unité peut riposter même si les pertes subies pourraient la faire fuir.
3. On fait le bilan : si l'une des 2 unités est éliminée, alors le combat prend fin et l'autre unité reste sur place. Si aucune unité n'est éliminée mais que l'une des 2 unités seulement a subi la perte de 3 points de force ou plus, alors un test de moral doit être passé par cette unité. Que cette dernière fuit ou pas, IL N'Y A PAS DE POURSUITE. Le combat continuera éventuellement au tour suivant.
4. Si chacune des 2 unités a subi la perte d'au moins 3 points de force, alors elles doivent toutes deux passer un test de moral, **en commençant** par l'unité qui est sous le seuil de démoralisation, sinon par l'unité qui a subi le plus de pertes durant le combat (hors test de moral), sinon par l'unité avec le plus faible Cd, ou sinon par l'unité assaillie. Si l'unité qui effectue le test de moral en premier fuit, alors l'autre unité est dispensée de test de moral. IL N'Y A PAS DE POURSUITE. Le combat continuera éventuellement au tour suivant.
5. Si aucune des 2 unités n'a subi la perte d'au moins 3 points de force, alors le combat s'arrête pour ce tour. Le combat continuera éventuellement au tour suivant.

Conditions pour qu'un assaut soit valide

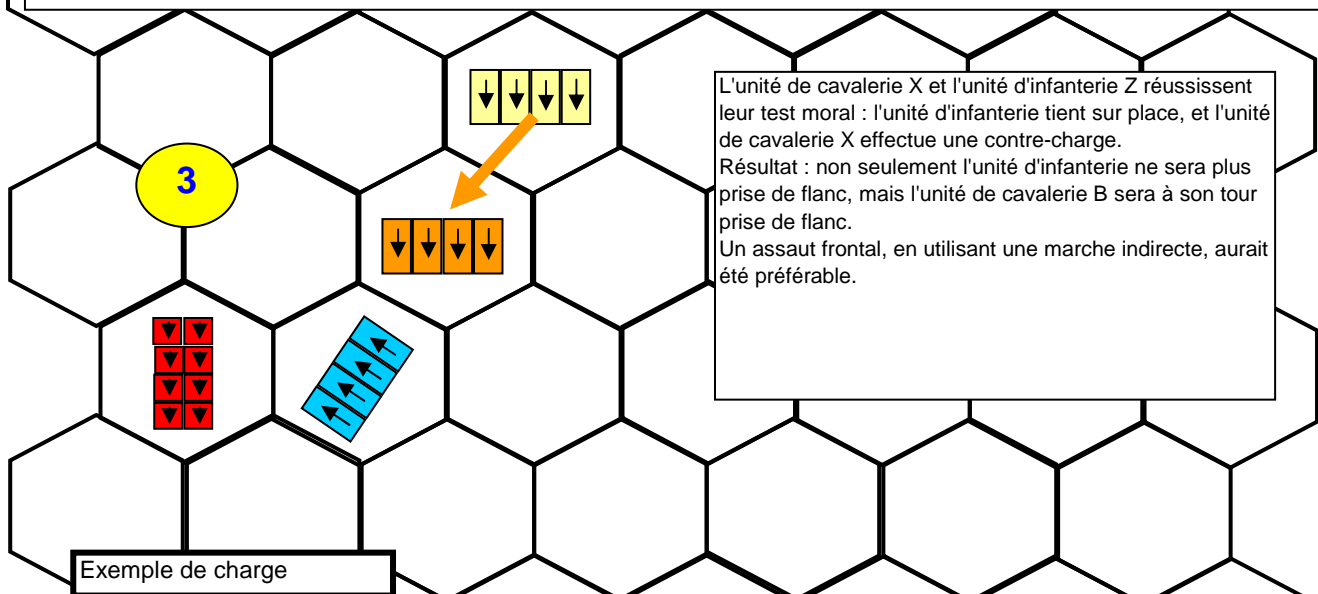
- 1) L'unité cible qui est visée par l'assaut doit être à portée d'assaut de l'unité qui assaille : autrement dit la distance entre l'unité cible et l'unité qui assaille doit être inférieure ou égale à la distance d'assaut. La distance d'assaut est **de 1 case**.
- 2) Une fois vérifiées les conditions d'assaut précédentes, l'unité qui assaille effectue une marche indirecte inférieure ou égale à **1 case**. L'unité qui assaille doit pouvoir, au terme de la marche indirecte, **engager l'unité visée**. Si tout ceci n'est pas possible, alors l'assaut est annulé et l'unité qui assaille doit retourner sur sa position initiale, en perdant 1 point de force, et sans plus rien faire pour le reste du tour en cours. Dans ce cas aucune réaction face à cet assaut ne sera effectuée.
- 3) Au moment de la déclaration de l'assaut, il se peut que l'unité qui veut assaillir soit déjà engagée par une ou plusieurs unités adverses. Dans ce cas, à la fin de sa manoeuvre, elle doit rester engagée par au moins l'une de ces unités, comme l'indiquent les règles concernant les manoeuvres.

Réactions face à un assaut

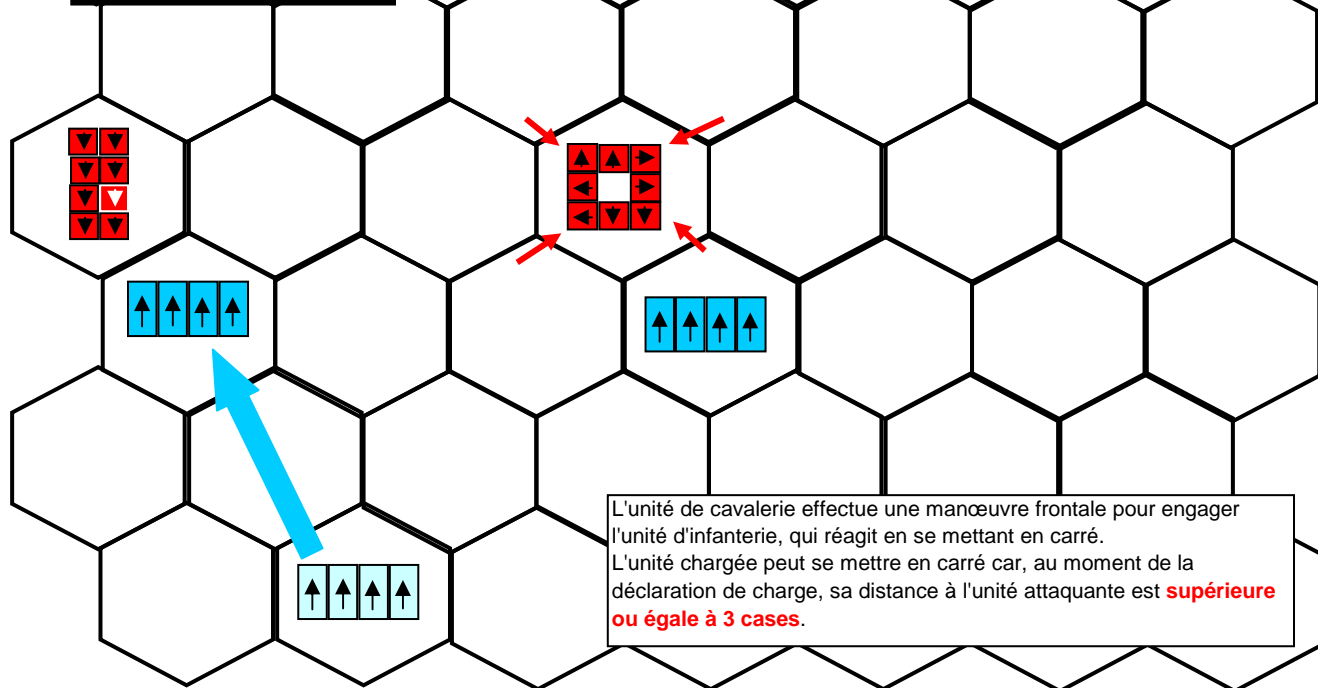
Les réactions face à un assaut sont les mêmes que pour les réactions face à une charge, se font dans les mêmes conditions, et avec les mêmes restrictions. Cependant, les test de moral sont inutiles pour les unités assaillies ; ils sont considérés comme automatiquement réussis, et il est donc inutile de lancer les dés. Les restrictions sur les réactions possibles demeurent entièrement ; par exemple une unité assaillie ne peut pas se mettre en carré si, au moment de la déclaration d'assaut, sa distance à l'unité assaillante est inférieure à **3 cases**.



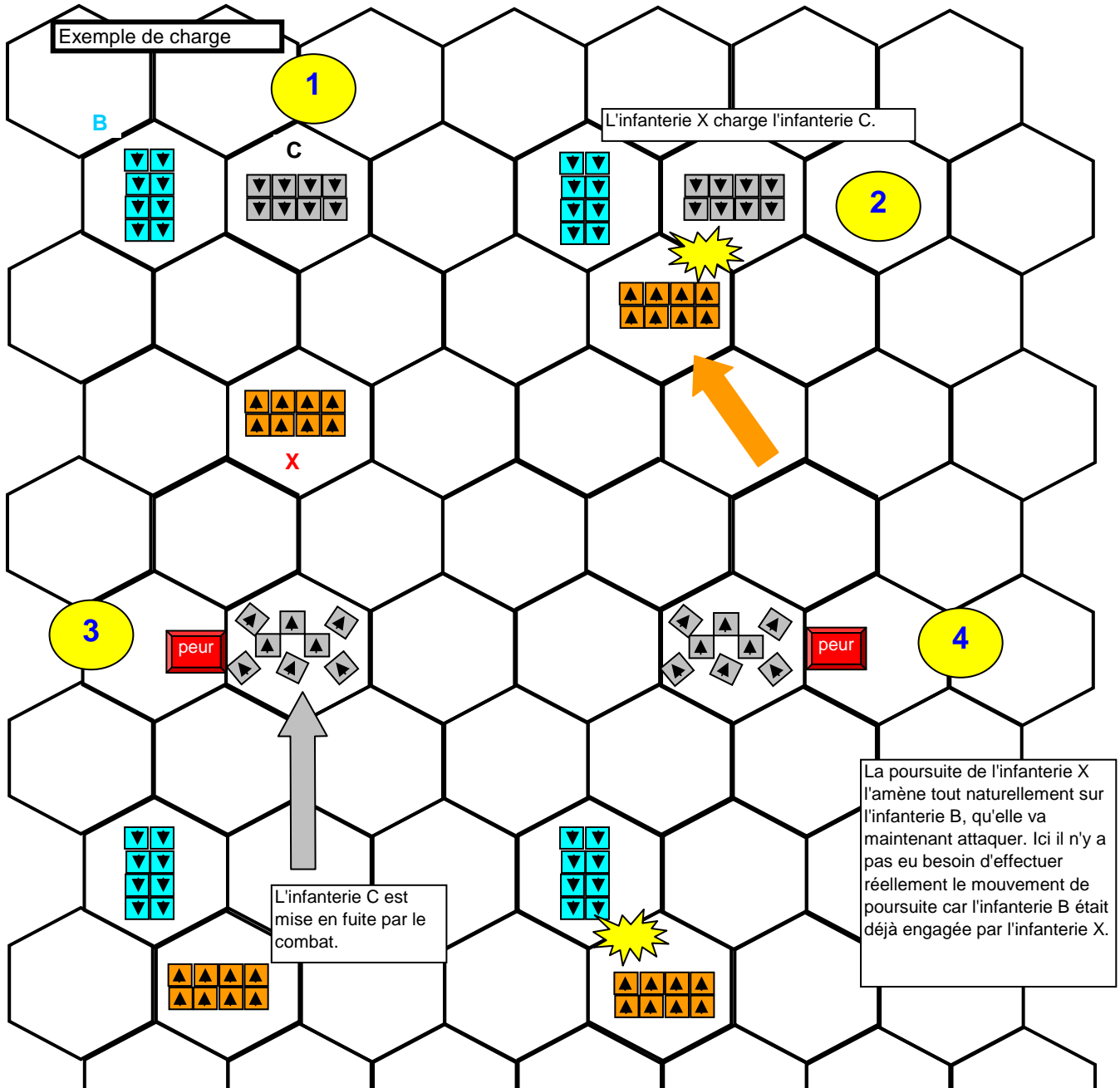
L'unité d'infanterie Z est sur le flanc de l'unité de cavalerie B. L'unité B n'est engagée par aucune unité ennemie. Donc l'unité B peut charger l'unité Z.
 On voit que la cavalerie n'est pas dans le cône frontal de l'infanterie; l'unité de cavalerie peut donc charger le flanc de l'infanterie.
 L'unité de cavalerie B contacte l'unité d'infanterie en colonne par une marche frontale. Le combat qui suit sera un combat de charge.



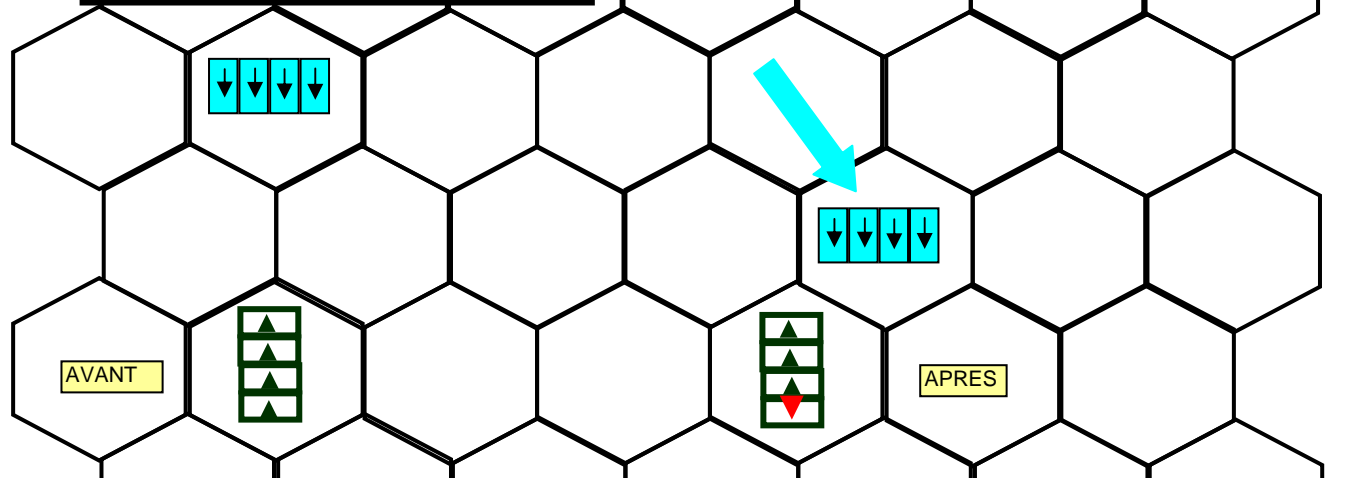
L'unité de cavalerie X et l'unité d'infanterie Z réussissent leur test moral : l'unité d'infanterie tient sur place, et l'unité de cavalerie X effectue une contre-charge.
 Résultat : non seulement l'unité d'infanterie ne sera plus prise de flanc, mais l'unité de cavalerie B sera à son tour prise de flanc.
 Un assaut frontal, en utilisant une marche indirecte, aurait été préférable.



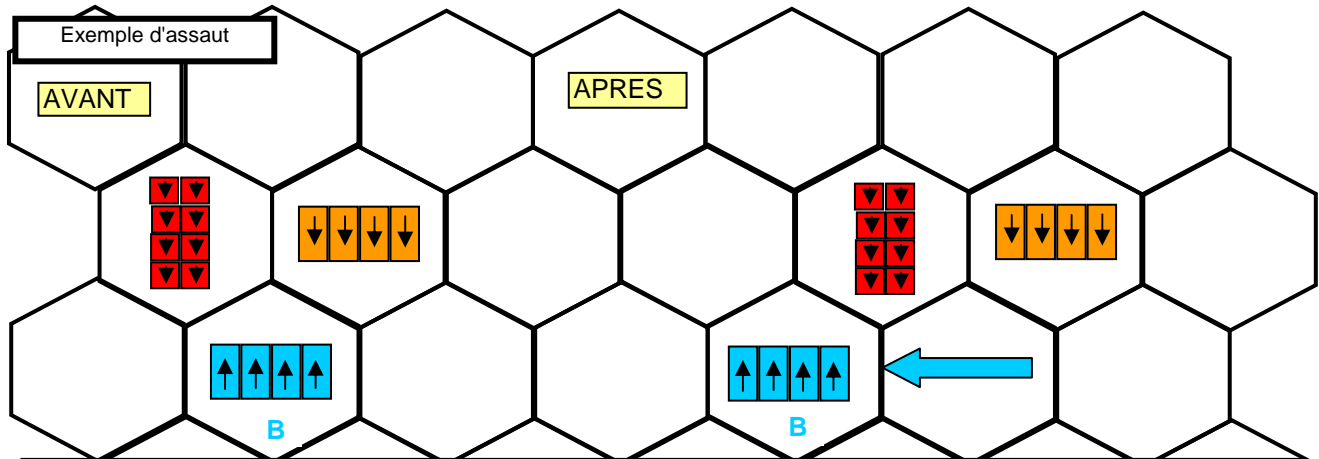
L'unité de cavalerie effectue une manœuvre frontale pour engager l'unité d'infanterie, qui réagit en se mettant en carré.
 L'unité chargée peut se mettre en carré car, au moment de la déclaration de charge, sa distance à l'unité attaquante est **supérieure ou égale à 3 cases**.



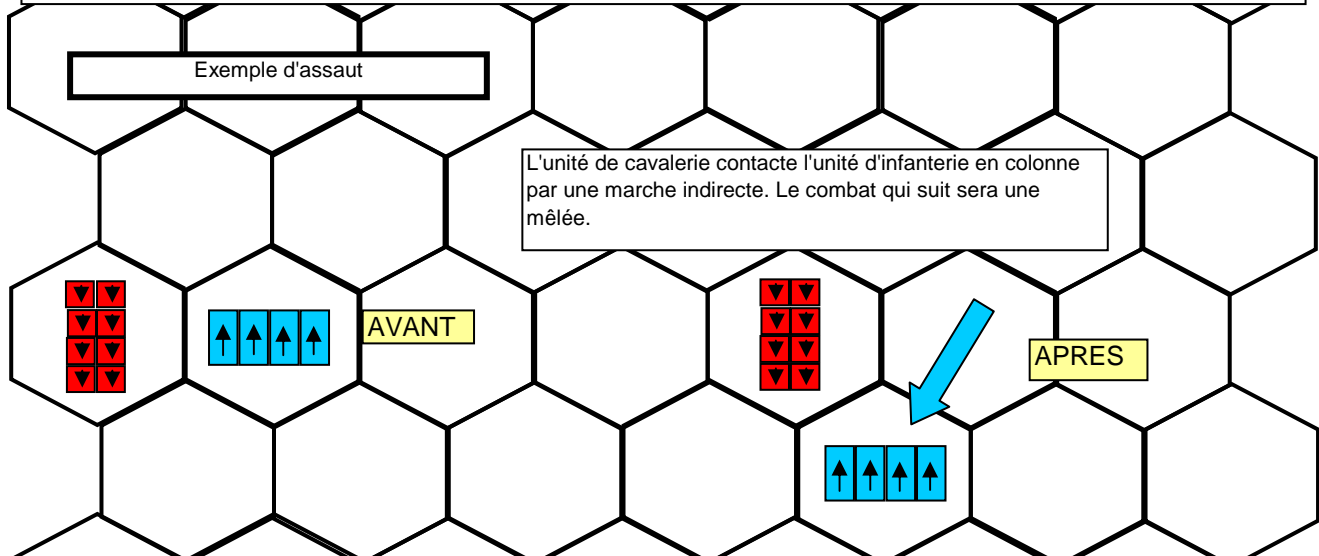
Exemple de charge avec une colonne fermée



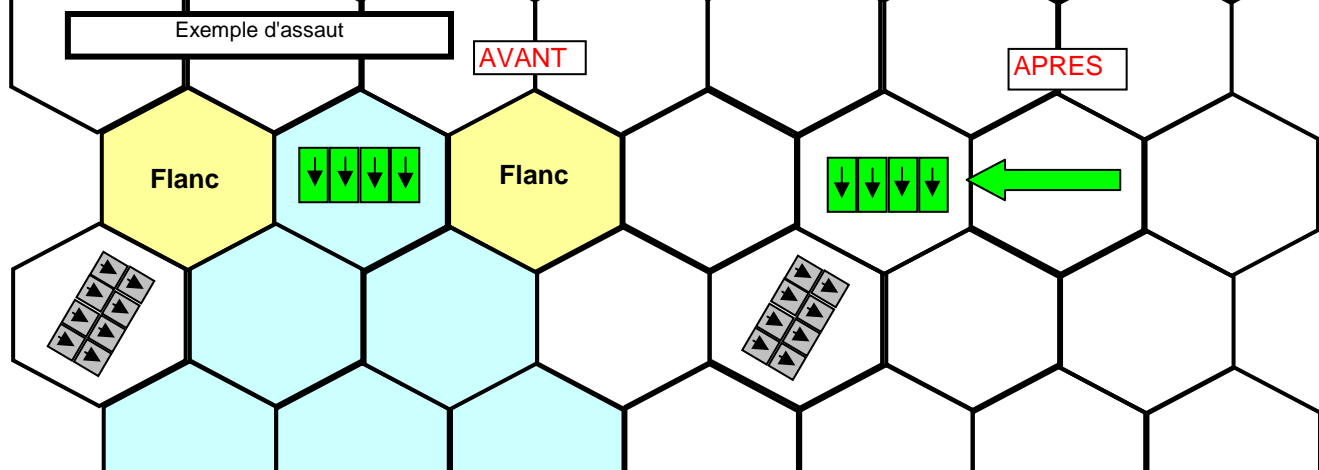
L'unité de cavalerie déclare une charge contre l'unité d'infanterie formée en colonne, qui possède la compétence "gros bataillon". Cette unité d'infanterie peut adopter, en réaction à la charge, la formation en colonne fermée. La colonne fermée, contrairement au carré, peut être adoptée en réaction à la charge, même si l'unité de cavalerie est située à une distance de 2 cases.



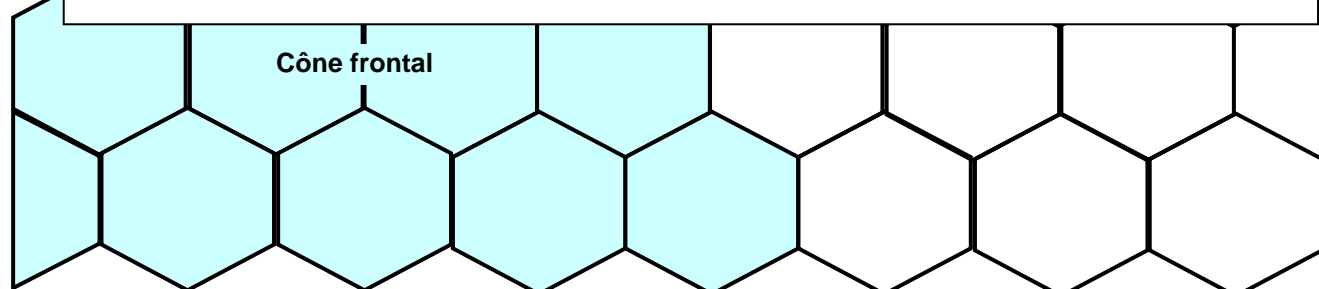
L'unité de cavalerie B est engagée par 2 unités. Elle choisit d'assaillir l'infanterie en colonne. Elle choisit aussi, pour des raisons tactiques, de se désengager de l'unité de cavalerie adverse, ce qui fait que l'unité de cavalerie B perd 2 points de force. Notons qu'il est maintenant possible de tirer sur l'unité de cavalerie adverse.



L'unité de cavalerie contacte l'unité d'infanterie en colonne par une marche indirecte. Le combat qui suit sera une mêlée.

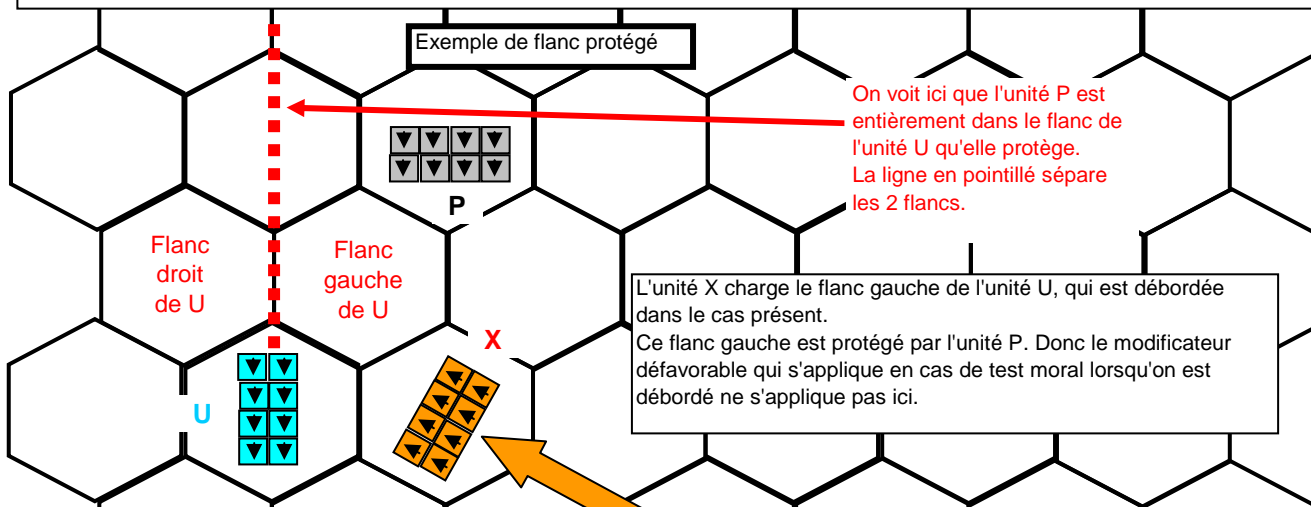


Impossible de charger l'infanterie, car l'infanterie n'est, ni dans le cône frontal de la cavalerie, ni dans l'une des 2 cases de flanc de la cavalerie. La cavalerie va donc effectuer un assaut.



Flancs protégés

- Lorsqu'elle est débordée par le flanc droit (resp. gauche), on considère qu'une unité U non paniquée a ce flanc droit (resp. gauche) protégé si il y a une unité amie non paniquée qui vérifie toutes les conditions suivantes :
 - / L'unité amie a la même orientation que l'unité U, ou est formée en carré.
 - / L'unité amie est située à **2 cases ou moins** de l'unité U.
 - / L'unité amie doit être entièrement dans le flanc droit (resp. gauche) de l'unité U.
 - / L'unité qui charge ou assaille l'unité U est dans le cône frontal de l'unité amie.



Charge ou assaut à travers tirailleurs amis

- Il se peut qu'une unité en train de charger ou d'assailir rencontre sur son trajet une ou plusieurs unités amies d'infanterie en tirailleur, ce qui peut l'empêcher d'engager l'unité cible de la charge ou de l'assaut. Dans ce cas la ou les unités amies en tirailleur doivent être déplacés de façon à s'écarter du trajet de l'unité qui charge ou qui assaille.

- Les unités en tirailleurs sont momentanément retirées du terrain de jeu, et cela avant que l'unité qui a déclaré la charge ou l'assaut se déplace. Ensuite l'unité qui charge ou qui assaille se déplace pour contacter l'unité qui est cible de la charge ou de l'assaut. Pour finir les unités en tirailleurs sont replacées sur le terrain avec les conditions suivantes :

/ Au maximum à **2 cases ou moins** de l'unité qui charge ou assaille.

/ **Dans le cône arrière** de l'unité qui charge ou assaille.

/ **Sans être voisins** d'une unité adverse non paniquée.

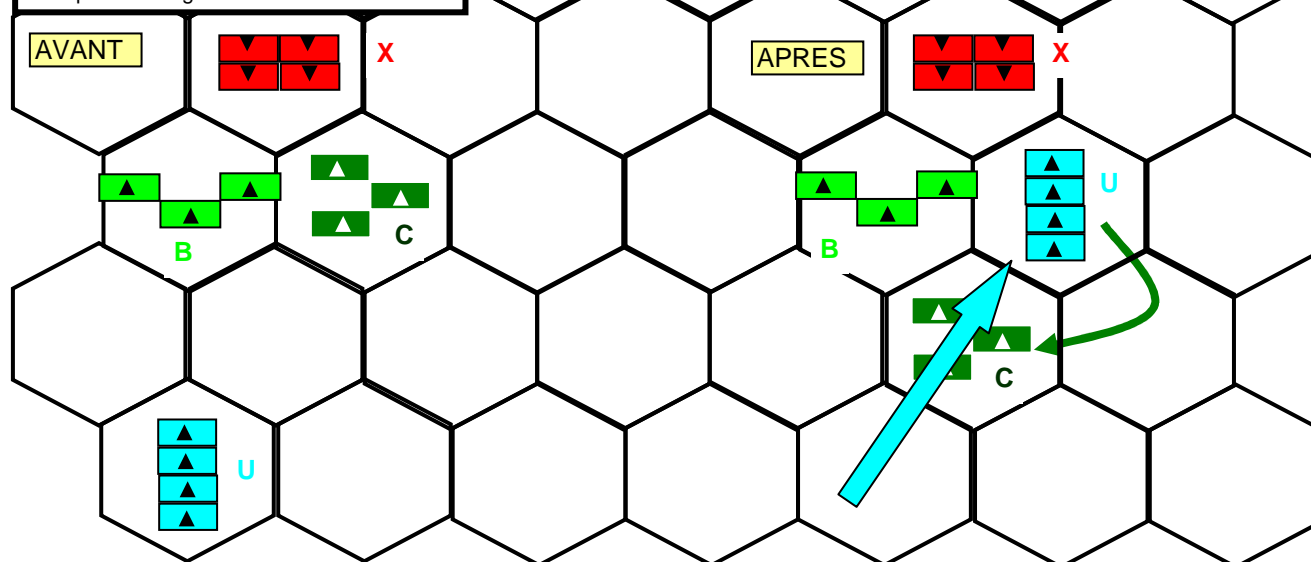
Si une unité en tirailleur ne peut pas être replacée dans ces conditions sur le terrain, alors elle est éliminée.

- Les unités en tirailleurs qui sont ainsi écartées et replacées sur le terrain ne pourront plus agir volontairement durant le reste du tour en cours.

- Il est permis de changer gratuitement la configuration des plaquettes ou des figurines des unités en tirailleur que l'on replace sur le terrain, à condition de garder la formation en tirailleur.

- De même, une unité non paniquée qui manoeuvre, mais sans chercher à charger ou assailir, peut être empêchée de terminer dans une position donnée à cause d'une ou plusieurs unités amies en tirailleur. Dans ce cas aussi, et avec les mêmes conditions et restrictions, on peut déplacer puis replacer les unités amies en tirailleurs pour faire place à l'unité en train de manoeuvrer.

Exemple de charge à travers tirailleurs amis



Test moral

● Un test moral a lieu si une unité déclare une réaction face à une charge, OU si elle subit la perte d'au moins 3 points de force lors d'un SEUL combat ou d'un SEUL tir, OU si elle veut rallier, OU si elle veut changer de formation à proximité de l'ennemi, OU si elle veut effectuer une action spéciale.

/ Exception : dans le cas où un tir double se fait sur la même unité, et si les pertes du 1er tir ont été insuffisantes pour déclencher un test de moral, alors ces pertes peuvent être comptabilisées avec les pertes du 2nd tir, dans le but de déclencher un test de moral. Même chose si une unité subit 2 tirs défensifs. De même, si une unité effectue l'action "tir puis charge ou assaut" (ce qui ne peut se faire que sur la même unité adverse), les pertes du tir peuvent être comptabilisées avec les pertes de la charge ou de l'assaut.

● Toute unité a un "facteur de commandement" ou Cd. Un test moral est réussi si la somme de 2 D6 est inférieure ou égale au Cd de l'unité.

/ Exception : en cas de test moral, une unité de qualité Elite lance 3 D6, rejette le plus fort des 3 D6, et fait la somme des 2 D6 restants.

/ Exception : en cas de test moral, une unité de qualité Recrue lance 3 D6, rejette le plus faible des 3 D6, et fait la somme des 2 D6 restants.

/ Exception : en cas de test moral, une unité de qualité Ordinaire lance 3 D6, rejette le plus fort des 3 D6, et fait la somme des 2 D6 restants, si **elle est voisine** d'une unité non paniquée de qualité Elite, et de type infanterie de ligne ou cavalerie lourde.

/ Exception : en cas de test moral requis pour réagir à une charge, une unité formée en "ligne étendue" lance 3 D6, rejette le plus faible des 3 D6, et fait la somme des 2 D6 restants. Dans ce cas on ne tient pas compte de la qualité de cette unité, ni d'une éventuelle unité d'Elite située à proximité.

● Modificateurs, cumulatifs, au Cd :

/ +3 pour une unité située dans un village ou un point fortifié (ne peut pas bénéficier à une unité qui charge, ou à la cavalerie).

/ -2 pour une unité qui est à un niveau inférieur ou égal au seuil de démoralisation.

/ -3 pour unité débordée, et située hors d'un bois, d'un village, ou d'un point fortifié (ce modificateur ne s'applique pas si l'unité est débordée par un flanc, et si ce flanc est protégé).

Les 4 modificateurs suivants ne s'appliquent que si l'unité effectue un test moral en réaction à une charge, tout en étant située hors d'un bois, d'un village, ou d'un point fortifié.

/ -2 pour unité chargée, et non dense (infanterie en ligne ou en tirailleur, artillerie).

/ -3 pour unité chargée par une unité avec la compétence "lancier".

/ -2 pour une unité chargée, et effectuant un tir défensif (sauf si l'unité chargée est formée en ligne et possède la compétence "tir contrôlé", ou est de l'artillerie).

/ -2 pour une unité chargée, et effectuant une contre-charge (sauf si l'unité chargée possède la compétence "cuirassier", "demi-cuirasse", ou "contre-charge").

● Si le test de moral est réussi, alors selon les circonstances, l'unité reste sur place, ou effectue sa réaction si elle est chargée, rallie, change de formation, ou effectue l'action spéciale voulue. Si le test moral échoue, soit l'unité reste sur place en perdant un nombre de points de force égal à la différence entre la somme des 2 D6 et le **Cd modifié**, soit l'unité prend la fuite. Une unité qui n'est pas la cible d'une charge, et qui a déclaré une contre-charge ou un tir défensif sur l'unité qui charge, ne subit aucune conséquence si elle échoue au test moral. Une unité qui tente de rallier ou de changer de formation ne subit aucune conséquence si le test moral échoue. Sauf indication contraire, une unité qui tente une action spéciale ne subit aucune conséquence si le test moral échoue.

● Toute unité paniquée échoue automatiquement aux tests de moral : inutile de lancer les dés. De plus, en cas d'échec au test moral, une unité paniquée ne peut pas choisir de rester sur place : elle doit fuir.

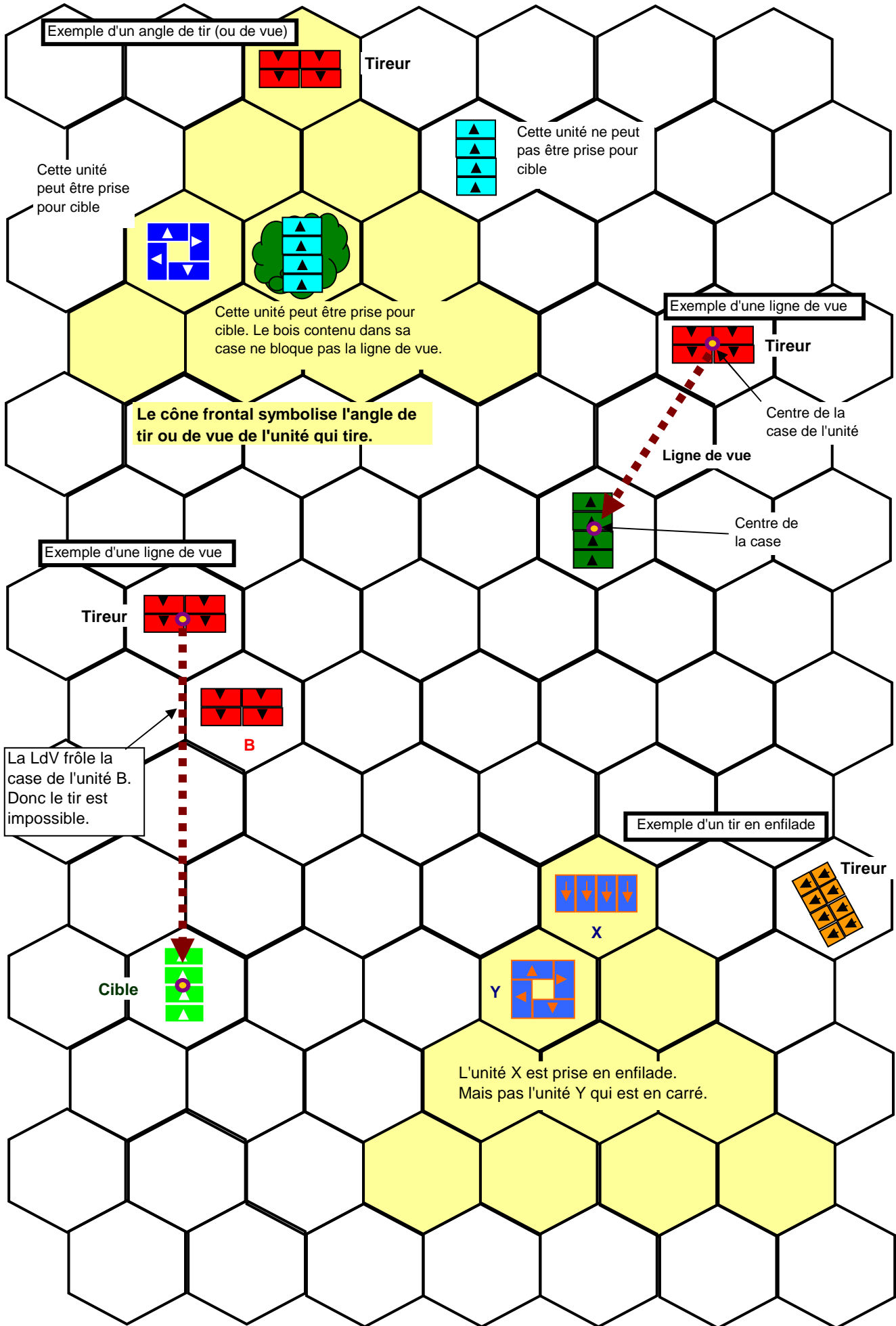
/ Exception : le test de moral requis pour rallier n'échoue pas automatiquement. L'échec à ce test n'a aucune conséquence.

● Une unité non paniquée et avec la compétence "tenace" ne fuit jamais si elle échoue à un test de moral, et cela tant qu'elle n'a pas atteint le seuil de démoralisation ; au lieu de fuir, elle doit encaisser les pertes supplémentaires infligées par l'échec au test de moral, comme indiqué dans les règles précédentes. L'échec à certains tests de moral n'entraîne ni pertes supplémentaires, ni fuite ; dans ces circonstances, l'unité ne subit bien sûr aucune conséquence.

● Si une unité avec la compétence "harcèlement" tente un test de moral parce qu'elle est chargée, ou parce qu'elle a subi des pertes, alors l'échec de ce test entraîne toujours la fuite.

Le tir

- Seules les unités d'infanterie et d'artillerie peuvent tirer. Le tir de la cavalerie n'est pas pris en compte.
- Les unités qui engagent ou qui sont engagées par une unité adverse ne peuvent pas tirer.
/ Exception, pour le tir défensif : il est permis à toute unité effectuant un tir défensif de tirer sur l'unité qui charge ou assaille, même si elle engage ou est engagée par cette dernière. Cette exception n'est acceptée que si, au moment de la déclaration de charge ou d'assaut, l'unité attaquante n'engage pas ou n'est pas engagée par l'unité qui veut effectuer le tir défensif.
/ Exception, pour le tir en enfilade : Une unité qui engage une unité adverse, sans être engagée par aucune unité adverse, peut effectuer un tir (dans ce cas c'est un tir en enfilade).
- La cible d'un tir doit **être voisine de l'unité qui tire** dans les circonstances suivantes :
/ L'unité qui tire est en contact avec une unité adverse.
/ La cible est en contact avec une unité amie de l'unité qui tire.
- En général, on ne peut pas combiner le tir avec une autre action, sauf avec certaines unités.
/ Les unités d'artillerie à cheval peuvent manoeuvrer **puis** tirer.
/ Les unités d'infanterie légère en colonne ou en tirailleur peuvent effectuer une manoeuvre (sauf la marche forcée) **puis** tirer.
/ Les unités d'infanterie formée en ligne, et avec la compétence "tir contrôlé" peuvent tirer **puis** effectuer une charge ou un assaut.
/ Les unités ayant adopté la formation en "ligne étendue" peuvent tirer **puis** tirer une seconde fois (tir double).
/ Les unités avec la compétence "sens tactique" peuvent changer de formation **puis** tirer.
En dehors de ces 5 cas, il est impossible de combiner le tir avec d'autres actions.
- Tir en enfilade : il y a une situation de tir en enfilade si l'unité qui tire n'est pas dans l'angle de vue (**le cône frontal en réalité**) de la cible. Le facteur de tir s'accroît de 2 en cas de tir en enfilade. Un carré ne peut pas être pris en enfilade.
- Tir de riposte : certaines cibles peuvent tirer à leur tour sur l'unité qui les a pris pour cible. Le tir de riposte doit se faire immédiatement après un éventuel test moral requis par les pertes subies par la cible. Si le test moral entraîne la fuite de la cible, alors elle ne pourra pas riposter au tir initial. Un tir de riposte nécessite bien sur des conditions de portée, d'angle de vue, et de visibilité, comme pour un tir standard. Seules les unités d'artillerie et les unités d'infanterie en ligne ou en tirailleur peuvent riposter à un tir.
/ Une unité ne peut effectuer qu'un seul tir de riposte par tour.
/ Une unité de type pièce régimentaire peut effectuer un tir de riposte si une unité d'infanterie amie **voisine** est prise pour cible. Dans ce cas l'unité qui tire peut subir potentiellement 2 tirs de riposte ; un de la part de sa cible, et l'autre par la pièce régimentaire.
- Si l'unité qui tire est située sur une colline mais pas sa cible, si la distance à la cible est **supérieure ou égale à 3 cases**, alors toute unité amie de l'unité qui tire et non située sur une colline, et qui **est voisine** de l'unité qui tire ne bloque pas la visibilité.
- Si la cible est située sur une colline mais pas l'unité qui tire, si la distance à la cible est **supérieure ou égale à 3 cases**, alors toute unité amie de l'unité qui tire et non située sur une colline, et qui **est voisine** de l'unité qui tire ne bloque pas la visibilité.
- Si la cible et l'unité qui tire sont toutes deux situées sur une colline, si la distance à la cible est **supérieure ou égale à 3 cases**, alors toute unité amie de l'unité qui tire, et non située sur une colline, ne bloque pas la visibilité.
- Priorité de tir : il y a normalement obligation de tirer sur l'unité adverse non paniquée la plus proche. Cependant on peut ignorer cette règle de priorité de tir dans l'une des circonstances suivantes :
/ Si toutes les unités adverses non paniquées sont toutes **à 3 cases ou plus**, alors le choix de la cible est libre.
/ En cas de tirs effectués par une unité formée en ligne étendue : la deuxième demi-unité à effectuer son tir peut ignorer la cible choisie par l'autre demi-unité. Elle doit alors tirer sur la plus proche des autres cibles.
- Lors d'un tir, une et une seule cible peut être désignée. Il faut vérifier toutes les conditions suivantes :
/ La distance à la cible doit être inférieure ou égale à la portée de l'unité qui tire.
/ La cible doit être **dans le cône frontal** de l'unité qui tire.
/ La cible doit être visible depuis l'unité qui tire ; pour savoir si la cible est visible, on doit pouvoir tracer une ligne de vue fictive depuis l'unité qui tire vers l'unité cible. Une ligne de vue, ou LdV, rejoint **le centre de la case** de l'unité qui tire et **le centre de la case** de l'unité cible. Si cette LdV **traverse ou frôle une case occupée par** une unité amie ou ennemie, un bois, un village, un point fortifié, ou une colline, alors il n'y a pas de visibilité.
/ Si la case de la cible contient un terrain de type bois, village, point fortifié, ou colline, alors ce terrain ne bloque pas la visibilité. Même chose pour le terrain **contenu dans la case** de l'unité qui effectue le tir.
- Cas particulier du carré : avant de faire tirer une unité en carré, **il faut d'abord l'orienter virtuellement, juste le temps du tir ; pour cela il faut clairement indiquer le sommet de la case qui va servir à déterminer l'avant du carré**. Notons qu'un carré ne tire qu'une fois par tour, par un seul de ses côtés par tour.
- Une unité formée en ligne étendue peut tirer 2 fois de suite dans le même tour (tir double). Cependant une telle formation ne permet d'effectuer que 1 seul tir défensif et que 1 seul tir de riposte. Si elle effectue un tir double, on sépare virtuellement l'unité en 2 demi-unités, juste le temps de tirer ; chaque demi-unité est **située sur sa propre case**. Ensuite chaque demi-unité tire l'une après l'autre, en respectant à chaque fois les conditions pour avoir le droit de tirer. Chaque tir se fait à pleine puissance (on ne divise pas le nombre de dés lancés par deux). Une demi-unité n'a pas le droit de tirer si l'autre demi-unité engage ou est engagée par une unité adverse. Les deux demi-unités ont le droit de tirer sur la même cible, si bien sur cette cible est une cible valide pour chacune des deux demi-unités (angle de tir, ligne de vue, portée, priorité de tir, etc...). Cependant, en ce qui concerne les règles de priorité de tir, la deuxième demi-unité à effectuer son tir peut ignorer la cible choisie par l'autre demi-unité.



Exemple d'un angle de tir (ou de vue)

Tireur

Cette unité peut être prise pour cible

Cette unité ne peut pas être prise pour cible

Cette unité peut être prise pour cible. Le bois contenu dans sa case ne bloque pas la ligne de vue.

Le cône frontal symbolise l'angle de tir ou de vue de l'unité qui tire.

Exemple d'une ligne de vue

Tireur

Centre de la case de l'unité

Ligne de vue

Centre de la case

Exemple d'une ligne de vue

Tireur

B

La LdV frôle la case de l'unité B. Donc le tir est impossible.

Cible

Exemple d'un tir en enfilade

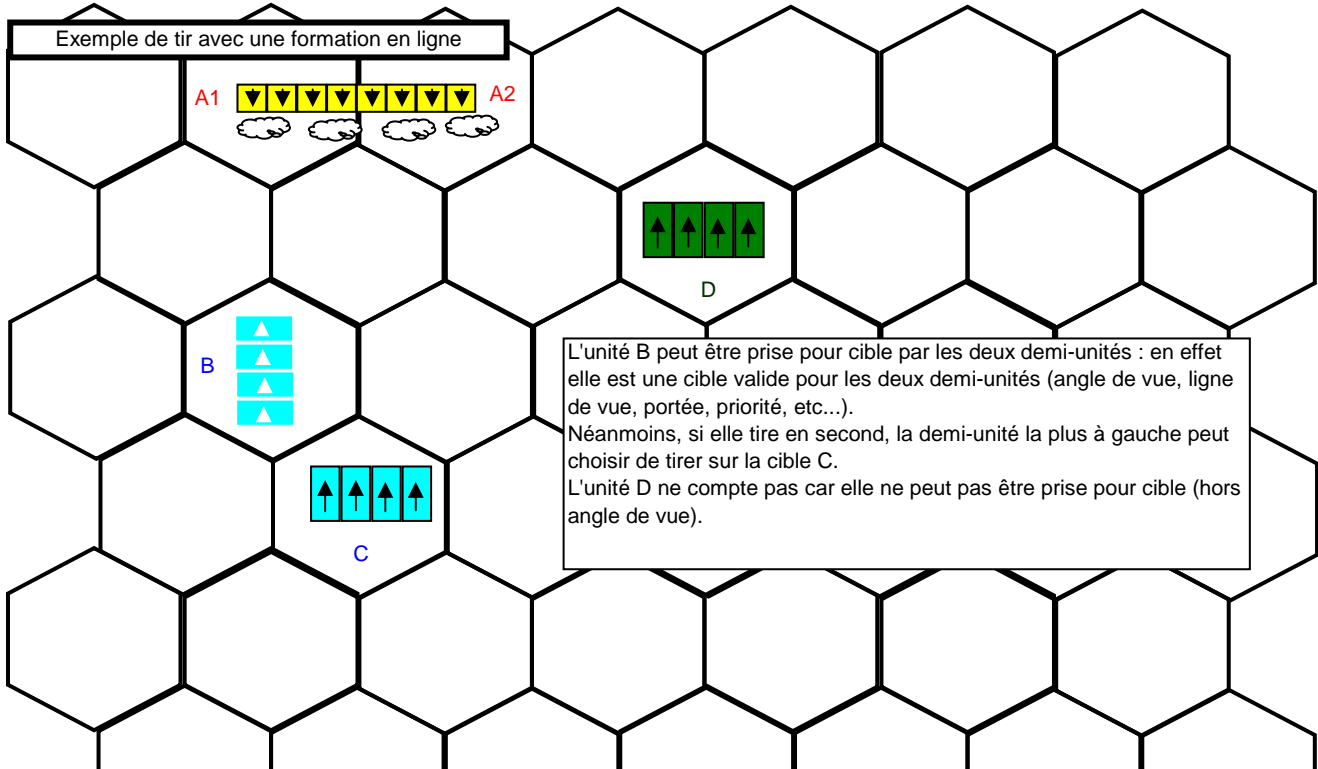
Tireur

X

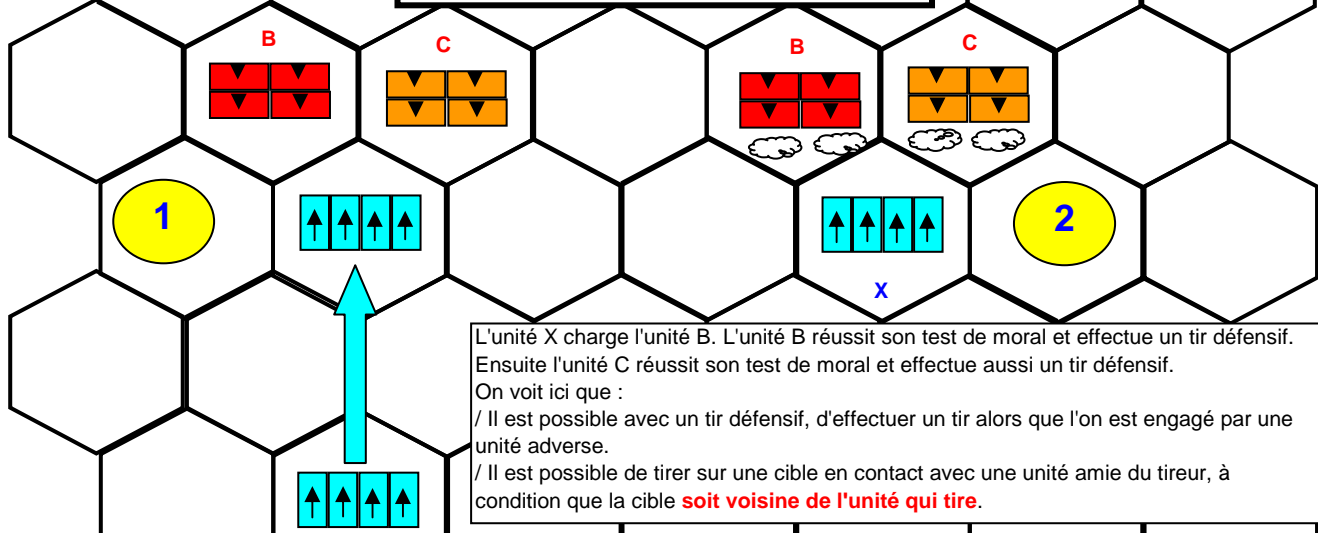
Y

L'unité X est prise en enfilade. Mais pas l'unité Y qui est en carré.

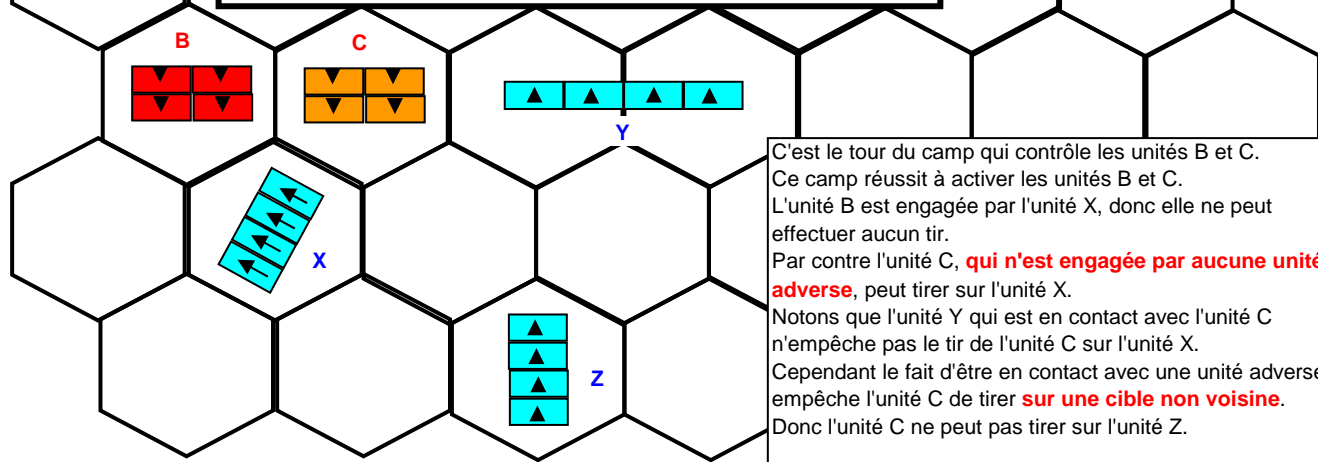
Exemple de tir avec une formation en ligne



Exemple de tir défensif



Exemple de tir



Les terrains dans Sabreur

- **Chaque case du champs de bataille peut contenir un type de terrain. Le côté d'un terrain peut aussi être occupé par des terrains particuliers (rivière, gué, pont, etc...).**

- **Pour simplifier les terrains qui sont contenus dans les cases sont tous classés comme :**

- / Point fortifié (ferme ou village fortifié, fortin, redoute, etc...)

- / Village

- / Bois

- / Terrain difficile (marais , terrain boueux, fortement rocailleux, ruine, gué, etc...)

- / Colline

- / Terrain ou zone d'eau impassable (mare profonde, rivière etc...)

- / Pont

- **Pour simplifier les terrains qui peuvent s'étaler sur un ou plusieurs côtés de cases sont tous classés comme :**

- / Cours d'eau (ruisseau, rivière, fleuve, etc...)

- / Gué

- / Pont

- / Bois

- / Terrain impassable (dénivellation trop profonde ou haute, etc...)

- Une colline peut être, soit nue, soit surmontée par un bois, un terrain difficile, un village, un point fortifié.

- Pour être pénalisé par le terrain au cours d'une manœuvre, il suffit que l'unité commence, passe, **traverse**, ou termine par-dessus ce terrain. Dans ce cas le déplacement maximum de l'unité est égale à la moitié de son facteur de déplacement. Ainsi une unité dont le déplacement a déjà dépassé la moitié de son facteur de déplacement (en tenant compte d'une éventuelle rotation, ou d'un éventuel changement de formation) ne peut pas passer, traverser, ou terminer dans un terrain pénalisant le mouvement.

- / Les unités formées en tirailleur, et les unités formées en horde, ignorent les pénalités de mouvement.

- / Les unités d'infanterie légère formées en colonne ignorent les pénalités de mouvement.

- / Les terrains pénalisants sont les suivants : bois, terrain difficile, village, point fortifié, **rivière, fleuve, pont, gué.**

- / Le déplacement maximum d'une unité effectuant une marche forcée, et pénalisée par un terrain, est égal à son facteur de déplacement.

- / Il est strictement interdit d'occuper ou de traverser un terrain impassable.

- Pour bénéficier ou subir les effets d'un terrain donné (modificateur, sauvegarde, etc...) lors d'un combat, d'un tir, ou d'un test de moral, une unité doit être dans au moins l'une des situations suivantes :

- / **Le terrain doit être contenu dans la case de l'unité.**

- / **Le terrain doit s'étaler sur un côté de la case occupée par l'unité, et doit séparer l'unité de l'unité adverse avec qui elle est confrontée.**

- Une unité qui n'est pas, au sens du combat, du tir, ou du test moral, sur un terrain de type bois, terrain difficile, village, point fortifié, pont, est dite "en terrain dégagé".

Effets du terrain

- Les effets du terrain sur les combats et les tirs sont les suivants :

/ Le doublement du facteur de combat, qui a lieu en cas de charge, ne peut se faire que si le parcours de l'unité qui charge est, du début à la fin, en terrain dégagé, et si la charge est contre une cible en terrain dégagé. **De même si l'unité cible de la charge est séparée de l'unité attaquante (au terme de son déplacement) par une rivière, un gué ou un pont, alors le doublement du facteur de combat ne peut pas avoir lieu.**

/ Le facteur de combat contre une unité en bois, en village, ou en point fortifié, ne peut pas dépasser 3.

/ Le facteur de combat ou de tir pour l'infanterie située en bois, en village, en point fortifié, ou en terrain difficile, ne peut pas dépasser 3.

/ Le facteur de combat ou de tir pour l'artillerie ou la cavalerie située en bois, en village, en point fortifié, ou en terrain difficile, ne peut pas dépasser 1.

/ La sauvegarde est autorisée dans les cas suivants : pour une unité située plus haut que son adversaire, en cas de combat rapproché, et pour une unité d'infanterie située en bois, en village, ou en point fortifié. **De même la sauvegarde est autorisée, en cas de combat rapproché, pour une unité séparée de l'unité adverse par une rivière, un gué ou un pont.**

- Les effets du terrain sur les manoeuvres et les changements de formation sont les suivants :

/ Une unité qui effectue une contre-charge ne peut pas traverser un bois, un village, un point fortifié, ou un terrain difficile. La contre-charge est interdite à toute unité située dans un bois, un village, un point fortifié, ou un terrain difficile.

/ Se mettre en carré est interdit à une unité située en bois, en village, en point fortifié, ou en terrain difficile.

/ Si une unité commence, passe, ou termine, sur un terrain pénalisant, alors le déplacement maximum de l'unité est égale à la moitié de son facteur de déplacement. Ainsi le déplacement maximum d'une unité effectuant une marche forcée, et pénalisée par un terrain, est égal à son facteur de déplacement. Les terrains pénalisants sont les suivants : bois, terrain difficile, village, point fortifié, **rivière, fleuve, pont, gué.**

a. Les unités formées en tirailleur, et les unités formées en horde, ignorent les pénalités de mouvement.

b. Les unités d'infanterie légère formées en colonne ignorent les pénalités de mouvement.

/ Il est strictement interdit d'occuper ou de traverser un terrain impassable.

- Les effets du terrain sur les tests de moral sont les suivants :

/ +3 pour une unité située dans un village ou un point fortifié (ne peut pas bénéficier à une unité qui charge, ou à la cavalerie).

/ Les modificateurs défavorables qui s'appliquent si une unité est chargée, assaillie, ou débordée ne s'appliquent que si l'unité n'est pas située dans un bois, un village, ou un point fortifié.

- Les effets du terrain sur la ligne de vue (LdV), lors d'un tir, sont les suivants :

/ La cible doit être visible depuis l'unité qui tire ; pour savoir si la cible est visible, on doit pouvoir tracer une ligne de vue fictive depuis l'unité qui tire vers l'unité cible. Une ligne de vue, ou LdV, rejoint le milieu du front de l'unité qui tire et le centre de l'unité cible. Si cette LdV traverse ou frôle une unité amie ou ennemie, un bois, un village, un point fortifié, ou une colline, alors il n'y a pas de visibilité.

/ Si la case de la cible contient un terrain de type bois, village, point fortifié, ou colline, alors ce terrain ne bloque pas la visibilité. Même chose pour le terrain contenu dans la case de l'unité qui effectue le tir.

/ Si l'unité qui tire est située sur une colline mais pas sa cible, si la distance à la cible est supérieure ou égale à 3 cases, alors toute unité amie de l'unité qui tire et non située sur une colline, et qui est voisine de l'unité qui tire ne bloque pas la visibilité.

/ Si la cible est située sur une colline mais pas l'unité qui tire, si la distance à la cible est supérieure ou égale à 3 cases, alors toute unité amie de l'unité qui tire et non située sur une colline, et qui est voisine de l'unité qui tire ne bloque pas la visibilité.

/ Si la cible et l'unité qui tire sont toutes deux situées sur une colline, si la distance à la cible est supérieure ou égale à 3 cases, alors toute unité amie de l'unité qui tire, et non située sur une colline, ne bloque pas la visibilité.

- Les effets du terrain sur le ralliement sont les suivants :

/ Le ralliement est interdit si une unité ennemie non paniquée est située **à 3 cases ou moins**, sauf si l'unité qui rallie est non paniquée et est dans un point fortifié.

- Les effets du terrain sur les unités avec la compétence "impétueux" sont les suivants :

/ Si une unité avec la compétence "impétueux" est activée, et si elle peut charger (sans que cela nécessite une rotation) ou assaillir une unité adverse située **à 2 cases ou moins**, alors elle doit le faire. Cette obligation est levée si l'unité adverse est dans un bois, un village, un point fortifié, un terrain difficile, ou, dans le cas où l'unité avec cette compétence est de la cavalerie, si l'unité adverse est en carré.

/ Si un camp a dépensé tous ses PO lors d'un tour, et si une unité non paniquée, et avec la compétence "impétueux", n'a pas été encore activée durant ce tour, et si elle a la possibilité de charger (sans que cela nécessite une rotation) ou d'assaillir une unité adverse située **à 2 cases ou moins**, alors elle doit la charger ou l'assaillir (l'activation est alors automatique). Cette obligation ne s'applique plus si l'unité adverse est dans un bois, un village, un point fortifié, un terrain difficile, ou, dans le cas où l'unité avec cette compétence est de la cavalerie, si l'unité adverse est en carré. Cependant si son camp veut annuler cette obligation, il faut faire passer un test de moral à l'unité avec cette compétence. En cas de réussite, l'unité avec cette compétence n'est pas activée. En cas d'échec, l'unité sera activée et devra charger ou assaillir l'unité adverse. Si aucun test de moral n'est effectué, l'unité sera activée et devra charger ou assaillir l'unité adverse.