

Au fil de l'épée !

Version 2012

« Qu'a apporté le peuple français à l'histoire mondiale ? Selon moi, ce n'est pas la révolution de 1789, mais l'esprit chevaleresque » Dai Sijie.

Au fil de l'épée est un système de règles consacré aux batailles du Moyen-Âge classique, à l'échelle tactique. Il est utilisable pour les 34 batailles de la série : Poitiers 1356 et Formigny 1450 (*Vae Victis n°26*), Muret 1213, Bouvines 1214, Lac Peïpous 1242 et Benevento 1266 (*Au fil de l'épée, Vae Victis n°45*), Cocherel 1364, Auray 1364, Patay 1429 et Castillon 1453 (*Epées de France, Canons en Carton*), Las Navas de Tolosa (*La croix et l'épée, Vae Victis n°62*), Brémule 1119, Taillebourg 1242, Mons-en-Pévèle 1304 et Cassel 1328 (*Epées Royales, Canons en Carton*), Anthon 1430 (*Vae Victis Hors Série n°6*), Varey 1325, Baugé 1421, Verneuil 1424 et Montlhéry 1465 (*Epées et Couronne, Canons en Carton*), Otterburn 1388 (*Vae Victis n°78*), Morgarten 1315, Sempach 1386 et Grandson 1476 (*Epées et hallebardes, Vae Victis n°81*), Neville's Cross 1346 (*Vae Victis Hors Série n°10*), Dorylée 1097 et Ascalon 1099 (*Epées et Croisade, Canons en Carton*), Val ès dunes 1047, Varaville 1057 et Hastings 1066 (*Epées Normandes, Canons en Carton*), Trémithoussia 1191 et Arsouf 1191 (*Le Lion et l'épée, Vae Victis Collection Jeux d'Histoire*) et désormais Bouvines 1214 et Worrington 1288 (*Epées souveraines, Ludifolie*).

Note sur cette version des règles : Tous les chapitres ayant été modifiés par rapport à la précédente version sont signalés par un signe >> dans la marge.

Un jeu de Frédéric Bey

0 - Généralités

Le jeu est conçu pour deux joueurs, chacun contrôlant une des deux armées adverses. Il est cependant possible de jouer en solitaire ou à plus de deux joueurs (en se partageant les bannières).

0.1 - Abréviations

Hex. : Hexagone
PF : Point de force
PM : Point de mouvement
LdV : Ligne de vue

0.2 - Echelle de jeu

Un tour de jeu représente une demi-heure de temps réel. Un hex. sur la carte correspond à environ 200 mètres. Un PF représente une centaine d'hommes.

L'échelle de jeu peut être modulée pour s'adapter aux particularités de certains scénarios.

0.3 – Dés

Le jeu requiert l'utilisation de deux dés à six faces (notés d6) et d'un dé à 10 faces (noté d10) pour lequel 0 vaut zéro et non 10. Le d10 est utilisé pour résoudre tirs et mêlées et faire les tests de ralliement. Les d6 sont utilisés pour la détermination de l'initiative.

1 - Chefs et chefs d'armée

1.1 Caractéristiques des chefs et chefs d'armée

Chaque chef possède :

- une *couleur de fond* (nationalité) ;
- un *blason* permettant d'identifier les unités de sa *bannière* ;
- un *bonus* (modificateur au dé) ;
- une *valeur* (habilité au commandement) ;
- un *rayon de commandement* ;
- une *capacité de mouvement*.

Les *chefs d'armée* possèdent les mêmes caractéristiques et sont repérés par un fond spécifique. Toutes ces caractéristiques sont détaillées dans la légende des pions.

1.2 Chefs et bannières

Un chef ne commande que les unités de combat de sa *bannière*, qui sont dotées du même blason que lui. Les *chefs d'armée* peuvent commander, en plus des unités de leur *bannière*, n'importe quelle unité de leur armée, située dans leur rayon de commandement.

2 - Unités de combat

2.1 – Description des unités

Les unités de combat sont identifiées par :

- une *couleur de fond* (nationalité) ;
- un *blason* (bannière), qui permet de repérer le chef qui les commande ;
- un *type* (classe d'arme) ;
- un *facteur de combat* exprimé en PF (nombre d'hommes) ;
- une *qualité* (valeur des hommes) ;
- une *capacité de mouvement* exprimée en PM.

Certaines unités disposent en plus d'un symbole indiquant leur capacité de tir (les portées de tir sont, elles, induites par la **Table des tirs**).

Toutes ces caractéristiques sont détaillées dans la légende des pions.

2.2 - Types d'unités

Le type de chaque unité conditionne l'efficacité de son utilisation (voir **Table des mêlées**).

Il existe plusieurs types d'unités (tous ne sont pas forcément représentés dans chaque bataille) :

- Chevaliers (Ch) ;
- Hommes d'armes ou sergents (Ha) ;
- Cavalerie légère (Cl) ;
- Suisses (Su) ;
- Piquiers (Pi) ;
- Milices (Mi) ;
- Infanterie légère (Il) ;
- Archers (Ar) ;
- Arbalétriers (Ab) ;

- Arquebusiers (Aq) ;
- Artillerie (At).

Les unités Ar, Ab, Aq et At sont dotées d'une capacité de tir. Certaines unités de Cl et d'Il peuvent également tirer. Les exceptions éventuelles sont signalées dans les scénarios.

La figurine dessinée sur le pion indique si l'unité est à pied ou à cheval. Les premières sont appelées unités d'infanterie, les autres, unités de cavalerie (l'artillerie demeure à part). Des marqueurs permettent d'indiquer un changement d'état (marqueur "remonte" par exemple pour une unité à pied qui déciderait de remonter). Les modalités de ces changements sont précisées en 8.4.

2.3 - Niveaux de fatigue et de désorganisation

Suite à des mêlées ou des tirs, les unités peuvent se fatiguer. On utilise alors le verso du pion pour indiquer cet état. Suite à des mêlées et des tirs, les unités peuvent également être découragées ou mises en déroute, statuts indiqués en utilisant des marqueurs.

2.3.1 Niveaux de fatigue

Une unité peut donc être:

- Fraîche (recto du pion) ;
- Fatiguée (verso du pion).

2.3.2 Niveaux de désorganisation

Elle peut en outre, qu'elle soit fraîche ou fatiguée, être dans l'un des trois statuts suivants :

- Vaillante (pas de marqueur) ;
- Découragée (marqueur « découragé ») ;
- En déroute (marqueur « déroute »).

3 - Orientation

Toutes les unités, sauf celles en déroute, suivent des règles d'orientation (front de l'unité) qui influent sur le mouvement, les tirs et les mêlées. Les pions sont orientés sur un des six bords d'hex.

3.1 Infanterie et cavalerie

Les unités possèdent trois hex. de front et trois hex. d'arrière.

3.2 Artillerie

Les unités possèdent un hex de front et cinq d'arrière.

3.3 Chefs et chefs d'armée

Leur orientation est indifférente.

>>3.4 Unité en déroute

Elles n'ont pas d'orientation, ni front, ni flanc.

4 - Zone de contrôle

Il n'y a pas de notion de *Zone de Contrôle* dans le jeu.

Il n'est pas obligatoire de s'arrêter au contact d'une unité ennemie. Il suffit de payer les surcoûts pour se réorienter et quitter l'hex. (voir 8.2 et 8.3).

Il est toujours possible, lors d'un mouvement ou comme résultat d'une mêlée, d'entrer ou de reculer dans un hex. de front d'une unité ennemie, même en venant d'un hex. de front d'une unité ennemie. Un surcoût en PM est à prendre en compte (voir 8.3).

5 – Empilement

5.1 Généralités

L'empilement des unités dans un hex. est limité à une unité plus un nombre illimité de chefs.

Il n'est vérifié qu'à la fin des mouvements. Il est donc possible de traverser une unité amie pendant un déplacement.

Un pion chef doit toujours être empilé sur une unité de combat à la fin de son mouvement. Un chef d'armée peut être empilé sur n'importe quelle unité de combat de son armée, un chef ne peut l'être que sur une unité de sa bannière.

5.2 Cas particuliers

5.2.1 Artillerie et empilement

Un pion d'artillerie peut être empilé avec un pion d'infanterie.

Lorsqu'une artillerie est empilée avec une infanterie, son facteur de combat est ajouté à celui de l'infanterie pour la résolution des mêlées (uniquement en défense). Pour le calcul du modificateur au dé du à la qualité des unités, on prend en compte la plus faible qualité des deux unités empilées (en défense) et celle de l'infanterie (en attaque).

5.2.2 Règles d'empilement spécifiques à certaines batailles

Certains scénarios permettent d'empiler plusieurs pions. Ces cas particuliers sont alors indiqués dans leurs règles spéciales.

Note rétroactive : Pour rappel (car cela ne figurait pas dans les indications des scénarios concernés, mais uniquement dans une précédente version des règles), il est possible d'empiler deux unités de combat Mi de la même bannière par hex. à Bouvines (dans sa version du VV n°45) et deux unités de combat de même type et de même bannière par hex. - quel que soit le type - à Las Navas de Tolosa.

5.2.3 Empilement et orientation

Une unité qui n'est pas en déroute et qui vient s'empiler avec une autre unité, prend automatiquement l'orientation de celle-ci. Deux unités empilées doivent toujours avoir la même orientation.

5.2.4 Empilement et mouvement

Une unité venant s'empiler avec une autre (dessus ou dessous, au choix du joueur) ou l'unité quittant une pile de deux pions doit dépenser 1 PM supplémentaire. Une fois empilées, deux unités peuvent se déplacer ensemble et sans surcoût, comme étant un seul pion, à condition d'effectuer la totalité du mouvement ensemble (même hex. de départ, même itinéraire, même hex. d'arrivée). Elles peuvent librement changer l'ordre d'empilement lors d'un mouvement, mais pas à l'arrêt.

5.2.5 Empilement, tirs et mêlées

Si deux unités ayant une capacité de tirs sont empilées, seule celle du dessus peut tirer.

Pour les mêlées, les unités empilées totalisent leurs PF et se voient attribuer la plus faible qualité des unités de la pile. Lorsqu'elles sont empilées, deux unités sont considérées comme un seul pion pour les effets des mêlées, les effets des charges et les résultats des tirs.

Si une unité vient s'empiler avec une autre unité suite à une mêlée et est attaquée dans la même phase d'activation, elle ne participe pas à cette nouvelle mêlée mais en subit toutes les conséquences (voir 10.). En cas de recul ou d'avance après mêlée deux unités empilées doivent avancer ou reculer ensemble (sauf contraintes liées aux limites d'empilement, dans le cas du recul).

Exemple : On peut reculer un seul des deux pions dans un hex. déjà occupé par une autre unité du même type et laisser l'autre sur place en lui faisant subir un niveau de désorganisation supplémentaire).

5.2.6 Empilement, découragement et dérouté.

Si deux unités empilées déroutent, elles peuvent, au choix du joueur, dérouter ensemble ou se séparer.

Lorsqu'elles sont empilées, deux unités sont considérées comme un seul pion pour les tentatives de ralliement (un seul jet de dé en prenant la meilleure qualité des deux comme référence, voir 12.3). Une unité en dérouté peut s'empiler avec une unité qui ne l'est pas si cela n'est pas en contradiction avec les règles d'empilement du scénario. Dans ce cas il n'y a pas de test d'unité traversée comme normalement prévu en 12.2.

6 - Séquence de jeu

Les batailles de la série **Au fil de l'épée** se jouent en un nombre de tours précisés dans chaque scénario, chaque tour de jeu comprenant plusieurs phases référencées A à E.

Chaque scénario précise quel camp est *attaquant* et quel camp est *défenseur*, cette notion n'a une importance que pour l'ordre d'activation des archers et de l'artillerie (phase B.).

Note rétroactive : À Poitiers et à Formigny, le Français est l'*attaquant*. Pour les autres batailles de la série, le camp attaquant et le camp défenseur sont indiqués dans les scénarios.

A. Vérification du commandement

Pour la vérification du commandement, les *chefs d'armée* sont considérés comme de simples chefs de *bannière*. Ils ne décident que du statut des unités de leurs bannières.

Les deux joueurs vérifient que les unités de chaque bannière sont dans le *rayon de commandement* de leur chef. Les unités qui ne le sont pas seront *non commandées* (placer un marqueur), pour la durée du tour de jeu. Toutes les autres unités sont *commandées*, pour la durée du tour de jeu.

Chaque joueur place des marqueurs « au repos » sur les unités qu'il souhaite voir se reposer (voir 11.2).

B. Tirs d'Artillerie et d'Archers (voir 9.)

Chaque joueur, qui possède des unités d'archers ou d'artillerie, peut les faire tirer (sans les déplacer) au cours de cette phase, *si et seulement si elles ne sont pas adjacentes à des unités ennemies*.

On procède dans l'ordre suivant, en fonction des unités présentes dans les différentes armées :

- Le joueur *attaquant* effectue ses tirs d'artillerie et en applique immédiatement les résultats ;
- Le joueur *défenseur* effectue ses tirs d'artillerie et en applique immédiatement les résultats ;
- Le joueur *défenseur* effectue ses tirs d'archers et en applique immédiatement les résultats ;
- Le joueur *attaquant* effectue ses tirs d'archers et en applique immédiatement les résultats.

Attention, seuls l'artillerie et les archers peuvent tirer au cours de cette phase, les autres unités ayant une capacité de tir – quel que soit leur type - ne le peuvent pas.

C. Initiative et activations des chefs (voir 7.)

D'une manière générale, les chefs des deux camps sont activés alternativement, dans l'ordre croissant de leur *valeur*, y compris les chefs entrant en jeu en renfort pour le tour en question. Les joueurs alternent les activations, entre les deux camps, aussi longtemps qu'il y a des chefs de même valeur à activer (voir exemple).

Cas particulier :

- *si plusieurs chefs de la même armée sont de même valeur, le joueur qui les contrôle choisit leur ordre d'activation* ;

- *si plusieurs chefs de deux armées différentes sont de même valeur, on commence par activer celui dont le chef d'armée a le plus petit bonus (en cas de nouvelle égalité on commence par*

activer le chef appartenant au joueur attaquant).

Cet ordre d'activation peut cependant être modifié par la notion d'initiative. Chaque joueur jette deux d6 et y ajoute le *bonus* de son chef d'armée. On compare ensuite les résultats :

- **C.1. Si les résultats sont égaux** : Aucun des joueurs n'a l'initiative. Les chefs des deux armées seront activés normalement et à tour de rôle, dans l'ordre croissant de leur *valeur* ;
- **C.2. Si la différence est comprise entre 1 et 3** : le joueur ayant le résultat le plus élevé obtient l'initiative et active immédiatement un de ses chefs de son choix. On reprend ensuite les activations dans l'ordre des *valeurs* croissantes (le chef activé en premier ne l'est pas une seconde fois) ;
- **C.3. Si la différence est comprise entre 4 et 7** : le joueur ayant le résultat le plus élevé obtient l'initiative et active un de ses chefs, de son choix. Puis il désigne un chef adverse de son choix (qui peut être le chef d'armée), que l'autre joueur sera alors obligé d'activer immédiatement. On reprend ensuite les activations dans l'ordre des *valeurs* croissantes (les chefs activés en premier ne le sont pas une seconde fois) ;
- **C.4. Si la différence est de 8 ou plus** : le joueur ayant le résultat le plus élevé obtient l'initiative et active un de ses chefs, de son choix. Puis il désigne un chef adverse de son choix (qui peut être le chef d'armée), que l'autre joueur sera alors obligé d'activer immédiatement, et un autre chef adverse (qui peut aussi être le chef d'armée), qui ne pourra pas être activé pendant le tour (placer un marqueur « inactif » sur ce chef). On reprend enfin les activations dans l'ordre des *valeurs* croissantes (les chefs activés en premier ne le sont pas une seconde fois).

D. Mouvements et combats (voir 8., 9. et 10.)

Les joueurs procèdent à tour de rôle à l'activation de leurs chefs dans l'ordre déterminé en C. Un chef activé peut faire se déplacer et combattre les unités qu'il commande. Lorsque tous les chefs ont été activés, la phase de mouvements et combats est terminée. Pour chaque chef activé, le joueur (dit *joueur actif*, son adversaire étant alors *passif*) procède de la manière suivante :

- **D.1 Mouvement du chef et de ses unités commandées** dans la limite de leurs capacités de mouvement et détermination des charges ;
- **D.2 Tirs à distance** des unités du joueur *actif* ayant une capacité de tir et n'étant pas adjacente à une unité ennemie ;
- **D.3 Déclaration des mêlées** avec les unités ennemies adjacentes;
- **D.4 Résolution des mêlées** dans l'ordre souhaité par le joueur *actif*, mais en commençant par les charges, en respectant, pour chaque mêlée, les étapes suivantes (voir leur ordonnancement exhaustif en 10.5) :
 1. Tirs défensifs de ou des unités attaquées du joueur *passif* (si elles ont une capacité de tir), sur une unité les attaquant en mêlée ;
 2. Tirs offensifs de ou des unités attaquantes du joueur *actif* (si elles ont une capacité de tir) sur une unité qu'elles attaquent en mêlée.
 3. Mêlée.

Les effets de chacune des trois étapes sont appliqués immédiatement.

- **D.5 Mouvement éventuel des unités non commandées** dans la limite de la moitié de leurs capacités de mouvement (arrondie à l'entier supérieur), en direction de leur chef. Elles ne peuvent engager de tir ni de mêlée (voir 7.4).

E. Ralliements (voir 11. et 12.)

Les unités fatiguées qui n'ont pas bougé, n'ont pas tiré ou engagé de mêlée et n'ont pas été la cible d'un tir sont retournées sur leur face normale. Ces unités sont repérées par les marqueurs

« au repos » placés lors de la phase A. et qui auraient été retirés si un événement prohibé était survenu (voir 11.2).

Puis :

- les unités découragées ou déroutées peuvent tenter un test de ralliement ;
- les unités déroutées qui ne réussissent pas leur ralliement effectuent un mouvement de déroute ;
- le tour est alors terminé et le marqueur « Tour » est avancé d'une case.

Exemple pour les phases C. et D. :

Bataille de Bouvines, Tour 3. La vérification du commandement a été effectuée lors de la phase A. On procède alors au jet de dé d'initiative. Le joueur français jette 2d6 et obtient un 9 auquel on ajoute 3 de bonus de Philippe II (soit un total de 12), le joueur coalisé jette deux d6 et obtient un 2, auquel est ajouté 2 pour le bonus d'Otton IV (soit un total de 4). La différence entre les deux résultats étant de 8, on se trouve dans le cas C.4., et le joueur français obtient l'initiative.

Le joueur français peut donc immédiatement activer un chef de son choix. Il choisit Pierre de Courtenay et peut déplacer et engager des combats avec toutes les unités de sa bannière en mesure de le faire (voir les aptitudes des unités commandées et non-commandées en 7.). Le joueur français désigne ensuite Otton IV comme étant le chef que le joueur ennemi devra activer en premier et Hugues de Boves comme celui qui ne pourra pas être activé pendant le tour en cours (placer le marqueur « chef inactif » sur Hugues de Boves). Le joueur en charge de l'armée coalisée active donc Otton IV et peut déplacer et engager des combats avec toutes les unités de sa bannière et avec les unités de son armée qui se trouvent dans son rayon de commandement de 5 hex., car il est chef d'armée, si elles sont en mesure de le faire.

On reprend ensuite l'ordre normal des activations, en fonction de la valeur des chefs. Il reste trois chefs de valeur 1, Robert II, Frère Guérin et Ferrand. Comme il s'agit de chefs issus des deux armées en présence, le camp qui commence est celui dont le chef d'armée a le plus petit bonus, soit celui des coalisés d'Otton IV. Le joueur coalisé active donc Ferrand. Puis le joueur français active, dans l'ordre qu'il souhaite, Robert II et Frère Guérin. Vient ensuite le tour des chefs de valeur 2 encore disponibles : Eudes III, Renaud de Dammartin et Guillaume Longue-Epée. Comme il s'agit de chefs issus des deux armées en présence, le camp qui commence est celui dont le chef d'armée a le plus petit bonus, soit celui des coalisés d'Otton IV. Le joueur coalisé choisit alors librement un chef entre Renaud et Guillaume. Il active par exemple Guillaume. Puis le joueur français active Eudes III, car les chefs des deux camps sont activés alternativement. Le joueur coalisé active enfin Renaud. Le tour se termine par l'activation du seul chef de valeur 4, Philippe II. Le joueur français peut déplacer et engager des combats avec toutes les unités de sa bannière et avec les unités de son armée qui se trouvent dans son rayon de commandement de 5 hex., car il est chef d'armée, si elles sont en mesure de le faire.

7 - Commandement

7.1 - Généralités

Un chef ne peut se déplacer que lorsqu'il est activé. Il doit obligatoirement, à la fin de son mouvement, être empilé avec une unité de sa bannière (ou de son armée pour un chef d'armée).

Si toutes les unités de sa bannière sont éliminées, un chef, sauf s'il s'agit du chef d'armée, est retiré du jeu :

- si cette dernière unité a été éliminée suite à une mêlée, le chef est considéré comme capturé ;

- si cette dernière unité a été éliminée par un tir, le chef est soit capturé si l'unité était encerclée, soit considéré comme tué (voir 7.5.).

S'il sort de la carte avec la dernière unité de sa bannière il est considéré comme sain et sauf (ni capturé, ni tué), même si l'unité est en déroute.

Exception : Lorsqu'un chef d'armée active une unité qui n'est pas de sa bannière et sur laquelle se trouve empilé un chef, celui-ci devra se déplacer avec l'unité en question. Un chef peut donc être conduit à se déplacer deux fois par tour. À l'inverse, si un chef peut effectivement activer une unité de sa bannière, sur laquelle serait empilé le chef d'armée, pour un tir, une mêlée, une mise au repos ou un ralliement, il ne peut pas la faire se déplacer.

7.2 - Commandement des unités

Une unité de combat est « commandée », pour la totalité d'un tour de jeu donné, si elle se trouve lors de la vérification effectuée en séquence A. dans le rayon de commandement du chef de sa bannière. Un rayon de 5 hex. signifie qu'il doit y avoir au plus 4 hex. entre l'unité et son chef (on ne compte pas l'hex. où se trouve le chef pour le décompte). Ce rayon n'est pas affecté par la présence d'unités ennemies ou de terrains particuliers.

Dans tous les autres cas, une unité de combat est dite « non commandée ».

Activation :

- lorsqu'un chef est activé (voir 6.C) toutes les unités de sa bannière peuvent agir. Elles le peuvent cependant différemment, selon qu'elles sont commandées ou non (voir 7.3 et 7.4) ;
- lorsqu'un chef d'armée est activé, toutes les unités de sa bannière et celles de son armée qui sont dans son rayon de commandement peuvent agir. Elles le peuvent différemment selon qu'elles sont commandées ou non (voir 7.3 et 7.4) ;
- il est donc possible que des unités de combat agissent deux fois par tour, une fois pendant l'activation de leur chef et une fois pendant celle de leur chef d'armée ;
- une unité *non commandée* ne peut pas agir comme une unité commandée, même si elle est dans le rayon de commandement du chef d'armée. Elle pourra cependant effectuer une seconde fois les actions autorisées aux unités non commandées (voir 7.4).

Précision : Lors de son activation, un chef d'armée peut faire agir toutes les unités situées dans son rayon de commandement, avant qu'il ne se soit lui-même déplacé.

7.3 - Unités commandées

Lors de l'activation de son chef (ou de son chef d'armée si elle est dans le rayon de commandement de celui-ci), une unité de combat commandée peut, au cours de la phase 6.D., effectuer dans l'ordre suivant :

- un déplacement limité par le nombre de ses points de mouvements ;
- tirer, si elle en a la capacité et n'est pas adjacente à une unité ennemie ;
- effectuer éventuellement un tir offensif et une mêlée, si elle est adjacente à une unité ennemie.

Les unités entrant en jeu en renfort sont toujours considérées comme étant commandées, pour leur première activation.

7.4 - Unités non commandées

Lors de l'activation de son chef, une unité non commandée peut :

- se déplacer, dans la limite de la moitié de ses points de mouvements arrondie à l'entier supérieur, pour se rapprocher de son chef de bannière (pas de son chef d'armée, sauf si l'unité est de la bannière de celui-ci). Elle doit être plus près de lui à la fin du mouvement qu'au début de celui-ci ;
- rester immobile.

Une unité non commandée ne peut ni tirer ni engager de mêlée (phases B. et D.). Elle peut par

contre effectuer un tir défensif, si elle est attaquée en mêlée et elle peut se défendre normalement.

7.5 - Capture, blessure ou mort des chefs

Suite à un tir ou une mêlée, un chef peut être capturé, blessé ou tué (voir résultats des **Table des tirs** et de la **Table des mêlées**).

Le statut de l'unité sur laquelle est empilé le chef peut également avoir une influence :

- si l'unité sur laquelle un chef est empilé est détruite, suite à une mêlée, le chef est automatiquement capturé par l'unité adverse qui a causé cette élimination ;
- si l'unité sur laquelle un chef est empilé est éliminée suite à un tir, le chef est immédiatement placé sur l'unité de sa bannière la plus proche (l'unité de son armée la plus proche, pour un chef d'armée). Si l'unité sur laquelle il se trouve est encerclée, il est capturé. S'il n'y a plus en jeu aucune unité de sa bannière, il est considéré comme tué (voir 7.1) ;
- si l'unité sur laquelle un chef est empilé part en déroute, le chef la suit dans son mouvement de déroute. Il ne pourra s'en séparer que lors de son activation suivante ;
- si une unité en déroute, accompagnée d'un chef, est éliminée suite à un mouvement de déroute impossible, alors qu'elle est complètement encerclée, le chef est alors automatiquement capturé.

Précision : Lorsqu'une unité sur laquelle est empilée un chef déroute hors carte et est ainsi éliminée, le chef en question est placé sur l'unité de sa bannière la plus proche (ou sur l'unité de son camp la plus proche, si sa bannière est entièrement détruite et que le chef est un chef d'armée). Si aucune unité n'est disponible, le chef est retiré du jeu et considéré sain et sauf (ni tué, ni capturé). On procède de même pour un chef empilé sur une unité qui est éliminée suite à un mouvement de déroute impossible, autre que l'encercllement complet. Si un chef capturé sort de la carte suite à un mouvement de déroute de l'unité qui l'a capturé, il est considéré comme définitivement capturé et ne revient pas en jeu. Enfin, s'il y a plusieurs chefs dans une pile, le joueur vérifie individuellement leur statut.

7.5.1 Capture : Un chef capturé est empilé sous l'unité adverse qui a causé sa capture et ne la quitte plus ensuite. Le chef ne pourra être libéré que si cette unité ennemie est éliminée ultérieurement par une attaque amie (mécanisme inverse). Si un chef (autre que le chef d'armée) est libéré alors que sa bannière est entièrement détruite, le chef est retiré du jeu et considéré sain et sauf (ni tué, ni capturé).

7.5.2 Blessure : On place un marqueur « chef blessé » sur le pion. Les nouvelles capacités du chef figurent sur ce marqueur et sont immédiatement appliquées. Une nouvelle blessure cause la mort du chef en question.

7.5.3 Mort : Le pion chef est immédiatement retiré du jeu.

7.6 - Remplacement des chefs et du chef d'armée

Le remplacement des chefs est immédiat. On procède comme suit :

- lorsqu'un chef est blessé, on place un marqueur chef blessé (de capacité de mouvement et de rayon de commandement inférieurs à ceux d'origine) sur son pion ;
- lorsqu'un chef est tué, on utilise le verso du pion comme chef remplaçant. Le remplaçant est immédiatement placé sur n'importe quelle unité de la bannière. Si toutes les unités de la bannière sont éliminées, le chef remplaçant ne rentre pas en jeu ;
- lorsqu'un chef est capturé, on utilise un marqueur chef remplaçant générique, de même capacité de mouvement et de rayon de commandement inférieur au chef capturé, pris dans la réserve de pions (le chef capturé étant placé sous l'unité ennemie qui l'a fait prisonnier), et on le place immédiatement sur n'importe quelle unité de la bannière ;
- un chef remplaçant tué ou capturé est de nouveau remplacé par un pion identique (on

comptabilise les points de victoire et on réutilise le pion déjà en place) ;

- lorsqu'un chef d'armée est tué ou capturé, on pratique de même pour son remplacement en tant que chef de bannière et le chef ami de plus grande valeur devient chef d'armée à sa place (on l'indique grâce à un marqueur chef d'armée remplaçant). Le nouveau chef d'armée bénéficie désormais de toutes les capacités d'un chef d'armée en termes de commandement des unités de combat.

Précision : Lorsqu'un chef remplaçant entre en jeu, suite à la mort ou la capture d'un chef, il n'a pas la même valeur que celui-ci. Il sera obligatoirement activé immédiatement après que le chef en cours d'activation ait terminé sa phase D. (sauf bien sûr si le chef qu'il remplace a déjà été activé auparavant).

8 - Mouvement

8.1 - Généralités

Un chef activé et les unités de combat qu'il commande peuvent se déplacer de tout ou partie de leur potentiel de mouvement. L'entrée dans un hex. coûte un certain nombre de points de mouvement (PM) à l'unité qui se déplace. Les coûts de terrain sont indiqués sur la **Table des terrains**. Les points de mouvement ne sont pas cumulables d'un tour à l'autre. Le mouvement d'une unité doit être terminé avant de passer à celui d'une autre. Le mouvement se fait uniquement à travers les trois hex. de front (un pour l'artillerie).

Exception : Cette contrainte n'est pas prise en compte pour les pions chefs.

Les règles d'empilement ne doivent être respectées qu'à la fin des mouvements (pas d'empilement illicite à la fin d'un mouvement). Un mouvement d'un hex., sans changer d'orientation, est toujours possible, à condition de respecter les limites d'empilement et quel que soit le coût du terrain sauf s'il n'est pas autorisé pour l'unité (NA dans la **Table des terrains**).

8.2 - Changement d'orientation

Une unité peut changer son orientation en début, en cours ou en fin de mouvement, en dépensant 1 PM par côté d'hex.. Un changement d'orientation sur place est considéré comme un mouvement à part entière, au regard des règles, notamment celles de tir.

Se réorienter dans un hex. de front d'une unité de combat ennemie coûte 2 PM par côté d'hex.

Les chefs ne dépensent pas de PM pour se réorienter.

8.3 - Désengagement et recul

Une unité située dans un hex. de front d'une unité ennemie doit dépenser +1 PM pour quitter l'hex., en plus des changements d'orientation nécessaires.

Une unité peut toujours, qu'elle soit adjacente ou non à une unité ennemie, reculer d'un hex. (i.e. : faire mouvement en direction d'un de ses hex. d'arrière) en conservant son orientation, à condition de respecter les limites d'empilement et quel que soit le coût du terrain sauf s'il n'est pas autorisé pour l'unité (NA dans la **Table des terrains**). Ce mouvement coûte le total de ses PM à l'unité.

8.4 - Remonte ou démonte

Il est possible, avant d'engager un mouvement, de transformer son infanterie en cavalerie (remonte) ou sa cavalerie en infanterie (démonte), en utilisant les marqueurs prévus à cet effet. Dans chaque bataille, chaque armée dispose d'un budget fixe de marqueurs, qui limitent ainsi les possibilités de pratiquer les actions de remonte ou de démonte. L'action de démonte ou de remonte coûte 2 PM. Les unités nouvellement montées ou démontées peuvent ensuite se déplacer avec les PM restant de leur nouvelle capacité de mouvement.

Les unités découragées peuvent démonter ou remonter, celles en déroute ne le peuvent pas.

Précision : La démonte ou la remonte d'une unité n'est pas possible si elle est adjacente à une

unité ennemie.

9. Tirs

9.1 – Généralités

Le tir n'est jamais obligatoire.

Seules les unités possédant une capacité de tir peuvent effectuer des tirs à travers leurs hex. de front.

Une unité ne peut être la cible que d'un seul tir par activation et il est interdit de cumuler le tir de plusieurs unités de types différents sur la même cible.

Si deux unités ayant une capacité de tirs sont empilées (voir 5.2) seule celle du dessus peut tirer.

Les tirs ont lieu dans les phases **B. Tirs d'artillerie et d'archers** et **D. Mouvements et combats**.

De ce fait, certaines unités peuvent être amenées à tirer plusieurs fois par tour.

Tir en phases B. et D2. :

Le tir n'est possible que si le tireur n'est adjacent ni à une unité adverse, ni à sa cible.

Exception : Le tir d'une unité est possible sur une unité ennemie adjacente, située dans un hex. de front mais avec laquelle une mêlée est impossible : si elle se trouve de l'autre côté d'un bord d'hex interdisant la mêlée (fleuve, muraille, porte), ou si des règles particulières interdisent la mêlée avec les unités ennemies adjacentes dans les hex de front du tireur (*Exemple : bannière Al-Nasir à Las Navas de Tolosa*).

Tir en phase D.4 (Tir offensif et tir défensif) :

Le tir n'est possible que si le tireur est adjacent à sa cible.

Les tirs offensifs sont réservés aux unités qui vont effectuer une mêlée, ou qui sont empilées avec une unité qui va effectuer une mêlée, et les tirs défensifs aux unités cibles de mêlées adverses. De ce fait, une unité d'artillerie, qui ne peut engager de mêlée, ne peut effectuer un tir offensif que si elle est empilée avec une unité d'infanterie qui va engager une mêlée.

Un tir défensif ne peut avoir pour cible qu'une unité adverse ayant engagée la mêlée le provoquant et ne peut s'effectuer que par un hex. de front du tireur.

9.2 – Ligne de vue

La possibilité de tirer est conditionnée par l'existence d'une ligne de vue (LdV) entre tireur et cible. La ligne de vue est vérifiée de centre d'hex. à centre d'hex. Elle peut être bloquée par des éléments de terrains (voir **Table des terrains**) ou d'autres unités (amies ou ennemies). Le bord d'un hex. de terrain bloquant ou d'un hex. occupé par une unité ne bloque pas une LdV. Il est toujours possible de tirer dans un hex de terrain bloquant une ligne de vue, mais pas au travers.

Ignorer l'obstacle, dans la détermination de la LdV, si :

- le tireur et la cible sont tous deux à un niveau plus élevé que l'obstacle ;
- le tireur est sur un niveau plus élevé que la cible et l'obstacle, et l'obstacle est à mi-chemin entre le tireur et la cible ou plus proche du tireur ;
- la cible est sur un niveau plus élevé que le tireur et l'obstacle, et l'obstacle est à mi-chemin entre le tireur et la cible ou plus proche de la cible.

Cas particulier : Les archers ont la possibilité de tirer par-dessus d'autres unités (amies ou ennemies). Pour les archers et eux seuls, il n'y a que les éléments de terrains qui peuvent donc s'avérer bloquants.

9.3 – Procédure de tir

Les tirs, quelle que soit la phase de jeu, s'effectuent de la manière suivante :

- sélection de l'unité cible ;
- sélection des unités tirant sur cette cible (cumul possible entre unités activées en même temps,

- la portée prise en compte est alors celle de l'unité la plus éloignée de la cible) ;
- vérification de la LdV ;
- jet d'un d10 et résolution du tir grâce à la **Table des tirs**, en appliquant les modificateurs indiqués (pour toutes les unités si plusieurs tirent en même temps - par exemple, une seule unité ayant bougée sur trois qui tirent sur la même cible suffira à conférer un -1 au dé, etc.) ;
- application des résultats sur l'unité cible.

Les portées maximales de tir des unités sont induites par la **Table des tirs**.

Cas particuliers :

- une unité d'artillerie ne subit les résultats des tirs adverses que si elle est seule dans un hex., sinon c'est l'unité avec laquelle elle est empilée et elle seule qui se verra appliquer les résultats du tir ;

- mais une unité d'artillerie, même empilée avec une autre unité, subira les résultats du tir si le tireur est lui-même une unité d'artillerie ;

- une unité d'artillerie qui subit un résultat « Déroute » est automatiquement éliminée ;

- les archers ou arbalétriers à cheval peuvent tirer. Ils sont alors soumis à un malus au tir (voir **Table des tirs**). Si le scénario les autorise à démonter, ils ne sont plus soumis à ce malus au tir, une fois démontés.

10 - Mêlées

10.1 – Généralités

La mêlée n'est jamais obligatoire.

Une mêlée peut avoir lieu entre unités ennemies au contact les unes des autres. Seules les unités en déroute, les unités non commandées et les unités d'artillerie ne peuvent initier de mêlées (elles peuvent cependant se défendre).

Une unité ne peut être attaquée en mêlée qu'une seule fois au cours de l'activation d'un chef adverse (phase D.), mais les poursuites (voir 10.9) ne sont pas prises en compte pour cette limitation.

Remarque : en se défendant avec succès, une unité en déroute peut éventuellement capturer un chef ennemi.

10.2 – Charges

Une charge est une mêlée particulière, effectuée par des unités à cheval, de type Ch ou Ha uniquement qui sont commandés et ne sont pas en déroute.

Précision : les Ch et les Ha à pied ne peuvent pas charger, les Cl et les Ab ou Ar à cheval non plus.

L'unité qui charge doit obligatoirement se déplacer d'au moins un hex. et ne pas dépenser plus de 4 PM avant de charger. La cible de la charge est donc définie en phase D1 (mouvements). Un marqueur « Charge » est placé sur l'unité chargeant et l'unité chargée (à cheval sur les deux pions) pour l'indiquer.

Une unité de cavalerie qui est déjà au contact de l'ennemi, ne peut pas charger, mais peut cependant effectuer une mêlée classique.

Si l'unité qui charge traverse une unité amie pendant son mouvement de charge, l'unité amie traversée est immédiatement mise en déroute (voir **12.2**).

Une unité ne peut charger en ligne droite qu'un adversaire situé dans la direction de son hex. de front central au début de son mouvement (l'unité ne peut pas changer d'orientation pour charger).

Dans le cas d'une charge, il n'est pas obligatoire d'attaquer, avec d'autres unités amies, les unités ennemies éventuellement situées dans les deux autres hex. de front de l'unité de cavalerie qui

charge.

Une charge se résout individuellement, il est impossible d'y faire participer une autre unité attaquante, sauf si cette dernière charge également le même défenseur.

Les charges donnent droit à un modificateur particulier au dé de mêlée (voir **Table des mêlées**).

Une unité de cavalerie qui ne charge pas peut combattre normalement sans bénéficier du modificateur lié à la charge.

10.3 - Charge de réaction

Une unité de cavalerie, de type Ch ou Ha cible d'une charge, commandée ou non commandée et qui n'est pas en déroute peut tenter, juste avant la résolution de la charge, d'effectuer une charge de réaction. La charge de réaction n'est possible que si l'unité est chargée par un de ses trois hex. de front.

Pour effectuer une charge de réaction, le joueur jette un d10 : si le résultat est inférieur ou égal à la qualité de l'unité, la charge de réaction est réussie et tous les modificateurs au dé dus à la charge sont annulés lors de la résolution de la mêlée par l'attaquant. Le défenseur doit se réorienter pour avoir son hex. de front central face à l'unité cible de la charge de réaction. L'attaquant ne peut pas annuler sa charge parce qu'une charge de réaction a été réussie par le défenseur.

Précisions : en cas de charge multiple de la part de plusieurs unités adverses, l'unité qui effectue une charge de réaction doit choisir une seule unité cible de la contre-charge. Si cette dernière est réussie, seuls les modificateurs au dé liés à la charge de cette unité seront annulés.

10.4 – Détermination des mêlées

Lors de chaque phase d'activation d'un chef (phase D.), le joueur actif, après les mouvements, la détermination des cibles des charges éventuelles et les tirs à distance, décide des mêlées qu'il veut engager. Le joueur actif est appelé *attaquant*, le joueur passif *défenseur*. Une unité attaquante ne peut engager une mêlée que vers l'un de ses trois hex. de front. Elle doit, si elle choisit d'effectuer une mêlée, attaquer toutes les unités ennemies situées dans ses hex. de front, à l'exception de celles déjà attaquées par une unité amie lors de cette même phase D. d'activation.

Plusieurs unités peuvent attaquer une seule unité ennemie et, à l'inverse, une unité peut être amenée à attaquer plusieurs défenseurs.

L'attaquant doit déterminer toutes ses mêlées avant de les résoudre :

- il place un marqueur « Mêlée » sur chaque unité ennemie qu'il doit attaquer lors de l'activation en cours, sauf celles portant déjà un marqueur « Charge » ;
- une fois déclarée, toute mêlée devra être résolue. Il n'est pas possible d'annuler une mêlée en fonction du résultat d'autres mêlées de la même phase D. d'activation. *Cas Particulier : dans le cas de charges, à la fin du processus de poursuite – élan – dispersion (voir 10.9), un attaquant désigné peut ne plus avoir de défenseurs dans ses hex. de front. Dans ce cas, l'attaque est annulée.*

Il est par contre possible à l'attaquant de modifier à tout moment la répartition des unités participant aux mêlées (mais pas aux charges), à condition que tous les défenseurs devant être attaqués (présence d'un marqueur « Mêlée »), le soient dans la phase D. d'activation en cours.

10.5 – Ordonnement des étapes d'une mêlée

Chaque mêlée est résolue et ses résultats appliqués, dans l'ordre souhaité par l'attaquant, mais en résolvant toutes les charges avant de résoudre les autres mêlées. On retire le marqueur « Charge » ou « Mêlée » de l'unité en défense après chaque mêlée.

Pour résoudre une mêlée, on pratique comme suit :

- détermination des unités attaquantes et des unités défenseurs ;

- tir défensif, contre une unité l'attaquant en mêlée, de chaque unité du défenseur le pouvant ;
- tir offensif (non obligatoire) contre une unité attaquée en mêlée, de chaque unité attaquante le pouvant et le souhaitant ;
- détermination des modificateurs liés au terrain (voir **Table des terrains**) en considérant l'hex. dans lequel se trouve le défenseur. On prend la combinaison la plus avantageuse pour le défenseur, s'il y a plusieurs attaquants et un seul défenseur, ou s'il y a plusieurs défenseurs et un seul attaquant ;
- détermination du modificateur au dé lié au rapport de force. On arrondit toujours le rapport de force en faveur du défenseur (voir **Table des mêlées**) ;
- détermination du modificateur au dé lié aux types des unités engagées dans la mêlée (voir **Table des mêlées**) ;
- détermination du modificateur au dé lié à la qualité des unités engagées dans la mêlée (voir **Table des mêlées**) ;
- détermination des autres modificateurs au dé (voir liste dans la **Table des mêlées**).

10.6 – Résultats des mêlées

Ils sont énumérés dans la **Table des mêlées**.

Les résultats sont appliqués immédiatement après chaque mêlée et dans l'ordre des effets indiqués dans la **Table des mêlées**. Ils sont obtenus grâce à un jet d'un d10 auquel on ajoute ou soustrait les modificateurs prévus dans les tables.

Cas particulier : une unité d'artillerie qui subit un résultat « Recul » ou « Déroute » est automatiquement éliminée.

10.7 - Recul après mêlée

Le résultat d'une mêlée peut obliger les défenseurs ou les attaquants à reculer d'un hex (résultat R dans la **Table des mêlées**). Il est interdit de traverser une unité amie lors de ce recul d'un hex. En cas d'impossibilité (limite d'empilement ou bordure de carte par exemple), le défenseur peut rester sur place et remplacer ce recul par un niveau de désorganisation supplémentaire.

Exemples : si l'unité est vaillante, elle devient découragée. Si elle est découragée, elle est mise en déroute. Si elle est déjà en déroute, elle est alors éliminée.

Le recul est effectué avec la possibilité de modifier d'un côté d'hex. l'orientation de l'unité. Il n'y a aucune priorité de retraite, dans le chaos de la bataille, il est possible de faire retraite vers n'importe lequel des hex. disponibles pour cela (et donc même de retraire « en avant »). Cependant, une unité qui fait retraite vers l'un de ses hex. de front subit comme pénalité un niveau de désorganisation supplémentaire.

10.8 - Avance après mêlée

L'avance est obligatoire après une mêlée ayant causée le recul du défenseur (*exceptions : voir 12.1*). Un défenseur qui gagne une mêlée ne peut avancer que dans le cas où la **Table des mêlées** l'indique et cette avance n'est pas obligatoire. Si plusieurs unités participent à la mêlée, le joueur choisit laquelle de ses unités il fait avancer.

L'avance après mêlée doit se faire en respectant les limites d'empilement.

Un chef ne peut avancer après mêlée que si l'unité avec laquelle il est empilé avance également.

Une unité qui avance après mêlée peut se réorienter librement.

Exception : une unité de cavalerie qui charge ne peut se réorienter que d'un seul bord d'hex. lors d'une avance après mêlée.

10.9 – Poursuite, élan et dispersion

Après une charge, la poursuite peut provoquer jusqu'à deux charges supplémentaires.

- Si l'attaquant n'est pas fatigué au départ et si la charge initiale entraîne une avance après mêlée

sans « fatigue » de l'attaquant, celui-ci doit obligatoirement effectuer un **Elan** : il doit avancer dans l'hex. libéré, en se réorientant éventuellement d'un bord d'hex., et effectuer une nouvelle charge contre l'unité se trouvant dans son hex. de front central.

- Si le résultat de l'Elan entraîne une nouvelle avance après mêlée sans « fatigue » de l'attaquant, celui-ci peut éventuellement effectuer une **Dispersion** : il doit avancer une nouvelle fois dans l'hex. libéré, en se réorientant éventuellement d'un bord d'hex., et peut effectuer une nouvelle charge contre l'unité se trouvant dans son hex. de front central. Quel que soit le résultat de sa charge, l'unité attaquante qui a effectué une Dispersion subit un résultat « fatigue » en plus des résultats de la charge et la poursuite s'arrête.

Elan et Dispersion sont des mêlées à par entière, avec des phases éventuelles de tirs défensif et offensifs (voir **6. D.3** et **D.4**).

Cas particuliers :

- *Elan ou Dispersion n'ont pas lieu s'il n'y plus a aucune unité dans l'hex. de front central de l'unité qui charge ;*

- *si l'unité attaquée est contrainte de rester sur place en subissant une désorganisation supplémentaire (10.7) lors de la charge, il n'y a pas de poursuite (ou pas de Dispersion si cela arrive suite à un Elan) ;*

- *une unité en défense peut être attaquée par une charge, puis, si elle est toujours au contact des unités attaquantes après le résultat de la charge et de la poursuite, elle peut de nouveau être attaquée en Elan ou Dispersion ;*

- *si une unité en défense qui devait être attaquée en mêlée l'est une première fois via un Elan ou une Dispersion, la mêlée initialement prévue n'a pas lieu pour respecter le 10.1.*

Exemple de charge, élan et dispersion :

Bataille de Bouvines, Tour 3.

La bannière d'Otton IV (coalisés) est activée et fait face à des unités de la bannière de Frère Guérin (français)

- **Phase D1.** *Le joueur coalisé effectue ses mouvements et détermine ses charges*

L'unité de Ch (3 6 6) et Otton IV avancent jusqu'en 0913.

L'unité Ch (3 7 6) effectue un mouvement de charge jusqu'en 0914 pour attaquer l'unité d'Ab adverse (placer un marqueur Charge à cheval sur les deux pions). Le mouvement de charge est valide car l'unité s'est déplacée en ligne droite (direction du front d'hex. central) d'au moins un hex. et n'a pas dépensé plus de 4 PM (voir 10.2) ;

- **Phase D2.** *RAS. Les unités présentes du joueur actif n'ont pas de capacité de tir ;*

- **Phase D3.** *La mêlée correspondant à la charge est déclarée ;*

- **Phase D4.**

Tirs défensifs. *L'unité d'Ab possède une capacité de tir et peut donc effectuer un tir défensif. Le joueur français lance un d10 et obtient un résultat de 7 auquel il doit retrancher -1 car le tireur à moins de 4 PF et -1 car le tireur est à cheval. Le résultat final est donc de 5. Le tir n'a donc aucun effet (voir Table des tirs).*

Tirs offensifs. *RAS. L'unité du joueur actif n'a pas de capacité de tir.*

Mêlée. *Résolution de la charge. Note : Toutes les charges doivent être résolues avant les autres mêlées (voir 10.5). L'unité cible de la charge n'étant pas une unité de Ch ou de Ha, elle ne peut pas tenter de charge de réaction (voir 10.3). Le joueur coalisé lance un d10 et obtient un résultat de 4 auquel il doit ajouter +1 (modificateur dû au rapport de force, ici, 1 contre 1), +2 (modificateur dû au type des unités, Ch vs. Ab), +1 (modificateur dû à la qualité des unités) et +3 pour une charge de front. Le résultat final est de 11 et se traduit par*

un D+R pour le défenseur (voir Table des mêlées). Le joueur français place un marqueur "découragée" sur son unité d'Ab qui recule en 1115. L'unité de Ch est obligée d'occuper l'hex. 1014 et peut éventuellement modifier son orientation, ce que le joueur coalisé choisit de ne pas faire en conservant son orientation initiale (voir 10.8) ;

Elan. La charge initiale ayant entraîné une avance après mêlée sans fatigue, le joueur coalisé doit obligatoirement effectuer un Elan (voir 10.9) contre l'unité d'Ab qui se trouve à nouveau dans l'hex. de font central de son unité de Ch victorieuse de la charge. Cet Elan est résolu immédiatement. Le tir défensif ne produit à nouveau aucun effet. Le joueur croisé lance un d10 et obtient un résultat de 7 auquel il doit ajouter +1 (modificateur dû au rapport de force, ici, 1 contre 1), +2 (modificateur dû au type des unités, Ch vs. Ab), +1 (modificateur dû à la qualité des unités), +2 car le défenseur est découragé et +3 pour une charge de front. Le résultat final est de 14 (les modificateurs étant pris en compte dans la limite de + ou -7) et se traduit par un Dr+R pour le défenseur (voir Table des mêlées). L'unité d'Ab est donc mise en déroute (le joueur français place un marqueur Déroute) et recule de deux hex. en 1215 puis 1216 (à cause du résultat Dr) puis recule à nouveau d'un hex. en 1217 (à cause du résultat R). Note : le joueur français peut choisir de faire passer son unité par 1215 plutôt que par 1116 pour atteindre le pont car les deux itinéraires sont équivalents (7 hex. de parcours) et éviter ainsi l'élimination (voir 12.2.1). L'unité de Ch doit avancer d'un hex. en 1115. Le joueur coalisé choisit de la réorienter vers 1116, pour faire face à l'unité de Ha ;

Dispersion. La dispersion n'est pas obligatoire (voir 10.9), mais le joueur coalisé choisit de l'effectuer. Il n'y a ni tir défensif ni tir offensif. Le joueur coalisé lance un d10 et obtient un résultat de 2 auquel il doit ajouter +1 (modificateur dû au rapport de force, ici, 1 contre 1), +1 (modificateur dû au type des unités, Ch vs. Ha), +1 (modificateur dû à la qualité des unités), +3 pour une charge de front et +1 pour la différence de niveau de terrain. Le résultat final est de 9 et se traduit un F+R pour le défenseur (voir Table des mêlées). Le Ha est retourné sur son verso et recule en 1117, le Ch doit avancer dans l'hex. 1116. La phase de poursuite étant terminée, l'unité de Ch est retournée sur son verso car elle est automatiquement fatiguée (voir 10.9).

11 - Fatigue

Suite à un tir ou une mêlée, une unité peut passer du statut d'unité « fraîche » (recto du pion) à celui d'unité « fatiguée » (verso du pion). On retourne le pion pour l'indiquer. Une unité fatiguée qui subit un nouveau résultat « fatigue » demeure « fatiguée » sans aucun autre effet.

11.1 – Effets de la fatigue

Les effets de la fatigue sont traduits par les nouvelles caractéristiques de l'unité indiquées sur le verso du pion.

11.2 – Mise au repos

Pour être mise au repos, une unité peut être « commandée » ou non « commandée » (voir 7.2). Pour cela, le joueur place au début du tour, pendant la phase A., un marqueur « au repos » sur l'unité. Un joueur peut mettre autant d'unités au repos qu'il le souhaite au cours d'un même tour de jeu. Un joueur peut mettre au repos des unités découragées, mais pas des unités en déroute (il faut les rallier auparavant).

Pour qu'une unité retrouve son statut d'unité « fraîche », il faut que l'unité demeure « au repos » pendant un tour de jeu entier. Pour cela :

- elle ne doit pas être adjacente à une unité ennemie, ni au début ni à la fin du tour. Une unité

ennemie ne faisant que passer au contact n'a pas d'effet. *Précision : pour la mise au repos deux unités ennemies séparées par un bord d'hex. infranchissable sont néanmoins considérées comme adjacentes (mise au repos impossible).*

- elle ne doit être la cible d'aucun tir, même inefficace, ou d'aucune mêlée ;
- elle ne doit pas se déplacer.

Si ces conditions sont remplies, on retire le marqueur et l'on retourne l'unité sur son recto lors de la phase E du tour de jeu. L'unité retrouve alors ses pleines capacités pour le tour de jeu suivant.

À l'inverse, si pendant le tour de jeu, l'unité est la cible d'un tir ou d'une mêlée, ou si elle se déplace, on retire immédiatement le marqueur « au repos ». Lors de la phase E. elle demeurera donc sur sa face « fatiguée ».

Le retour d'une unité sur sa face « fraîche » la laisse découragée, si elle était découragée.

12 - Découragement et déroute

L'état de fatigue d'une unité (fraîche ou fatiguée) n'influe pas sur son niveau de désorganisation (vaillante, découragée ou en déroute).

12.1 - Découragement

- une unité peut devenir découragée comme résultat d'un tir ou d'une mêlée. Le joueur place alors un marqueur « découragé » sur l'unité ;
- une unité déjà découragée, mais fraîche, qui est à nouveau découragée, demeure découragée mais devient fatiguée ;
- une unité déjà découragée et fatiguée, qui est à nouveau découragée est mise en déroute.
- une unité découragée mise en déroute est simplement mise en déroute (elle n'est pas éliminée) qu'elle soit fatiguée ou non ;
- une unité découragée est pénalisée lors des tirs et des mêlées (voir les **Tables des tirs et des mêlées**). Elle ne peut plus avancer après une mêlée victorieuse (y compris si c'est une charge).

12.2 - Déroute

>>12.2.1 Mise en déroute

Une unité peut être mise en déroute comme résultat d'un tir, d'une mêlée ou d'un mouvement de charge ami (résultat Dr dans la **Table des mêlées** ou mise en déroute dans la **Table des tirs**). Le joueur place alors un marqueur « déroute » sur l'unité et elle doit immédiatement reculer de deux hex. en ligne droite vers le bord de carte indiqué dans le scénario. **Le mouvement de 2 hex., se fait automatiquement, sans avoir à décompter les PM dépensés.** L'unité qui est mise en déroute n'est pas autorisée à traverser une unité ennemie pendant ses deux hex. de recul.

Si l'unité qui est mise en déroute ne trouve pas d'hex. libre après les deux hex. de recul obligatoire (limite d'empilement), elle est éliminée.

Précision : une unité qui subit Dr + R est donc éliminée après l'application du résultat Dr, mais avant l'application du résultat R, si elle viole la limite d'empilement.

12.2.2 Mouvement de déroute en phase E.

Lors de la phase E. les unités déjà en déroute doivent obligatoirement faire mouvement de la totalité de leur potentiel de mouvement en direction du bord de carte indiqué dans le scénario.

Ce mouvement se fait en ligne droite, les seuls décalages de colonne d'hex. autorisés sont ceux requis pour éviter une élimination, entrer au contact d'une unité ennemie ou atteindre le bord de carte le plus rapidement possible (par les hex. les moins coûteux en PM, les coûts du terrain étant pris en compte normalement).

12.2.3 Contraintes de déroute

Unités traversées :

- une unité peut traverser une unité amie lors de sa mise en déroute ou de son mouvement de déroute en phase E. Dans ce cas, le joueur jette un d10 dont le résultat est comparé à la qualité de l'unité traversée. Si le résultat est supérieur à la qualité de l'unité, celle-ci est immédiatement mise en déroute (voir 12.2.1). Si l'unité traversée est une unité qui est déjà en déroute, elle effectue alors automatiquement un mouvement de déroute sans effectuer de test au préalable ;
- l'unité traversée effectue sa déroute après que l'unité l'ayant provoqué ait terminé le sien. Si elle traverse pour cela l'unité qui vient de la traverser et de la faire dérouter, cette dernière n'effectue pas de nouveau test avec le d10.

Les autres contraintes sont les suivantes :

- une unité en déroute, fraîche ou fatiguée, qui subit un résultat « découragée » effectue un déplacement de 2 hex. dans sa direction de déroute et reste en déroute. Si elle ne peut pas effectuer ce mouvement, elle subit un niveau de désorganisation supplémentaire et est donc éliminée ;
- une unité en déroute, fraîche ou fatiguée, qui subit un résultat R (Recul) effectue un déplacement d'un hex. dans sa direction de déroute. Si elle ne peut pas, elle subit un niveau de désorganisation supplémentaire et est donc éliminée ;
- une unité en déroute, fraîche ou fatiguée, de nouveau mise en déroute est éliminée ;
- une unité en déroute ne peut plus attaquer et ne peut être déplacée que lors de la phase E ;
- une fois sortie de la carte, une unité en déroute est éliminée.

12.3 – Ralliement

- les ralliements ont lieu dans la phase E., après le retrait éventuel des marqueurs « au repos » et le retour des unités concernées à l'état « fraîche » et juste avant les mouvements de déroute ;
- le ralliement n'est possible que si l'unité n'est pas adjacente à une unité ennemie ;
Précision : pour le ralliement, deux unités ennemies séparées par un bord d'hex. infranchissable sont néanmoins considérées comme adjacentes (ralliement impossible).
- le ralliement s'effectue via un lancer d'un d10 par unité à rallier ;
- le ralliement est réussi si le jet de d10 modifié est inférieur ou égal à la qualité de l'unité, il échoue sinon ;
- un résultat de 0 (non modifié) au d10 génère automatiquement la réussite de la tentative de ralliement.

Modificateurs :

- si l'unité est fatiguée : utiliser la valeur de qualité du verso du pion (voir 2.3.1)
- si l'unité est en déroute : +1
- si l'unité est empilée avec ou adjacente à son chef de bannière : bonus du chef
- si l'unité est empilée avec ou adjacente à son chef d'armée : bonus du chef d'armée
- si une unité peut bénéficier à la fois du bonus lié à son chef de bannière et de son chef d'armée, seul le plus favorable des deux est pris en compte (pas de cumul).

Effets du ralliement :

- une unité découragée ralliée redevient vaillante et est librement réorientée (retirer le marqueur) ;
- une unité en déroute ralliée devient découragée et est librement réorientée (retourner le marqueur) ;
- une fois tous les tests de ralliements effectués, les unités encore en déroute effectuent un mouvement de déroute (voir 12.2.2).

Remerciements à : Angel Ballesteros, Jean-Louis Fauchon, Pascal Henri, Stephen Neuville, Dominique Pitaud, Denis Sauvage et Amaury de Vandière pour la relecture et les tests des règles *Au fil de l'épée*.

Tables Au Fil de l'Épée / Version 2012 :

Table des terrains

	Infanterie et chefs	Cavalerie et artillerie	Effet sur les tirs	Effets sur les mêlées	Effet sur les charges
Clair	1	1	PE	PE	PE
Bois	2	3	-2 / B	-1	-2
Buissons/Haies/Vignes/Vergers	1	2	-1 / B	-1	-1
Marais	2	2	PE	+1	-2
Village, Ville, Ruines	2	2	- 2 / B	- 2	-3
Ferme / Moulin / Abbaye	1	1	- 1	- 1	-1
Rivière	+1	+1	PE	- 1	-1
Fleuve / Etang / Lac / Mer	NA	NA	PE	NA	NA
Muraille	NA	NA	- 4 / 0 [a]	NA	NA
Retranchement	0	+1	PE	-1	-2
Porte	0	0	- 4 / 0 [a]	NA	NA
Pont	0	0	+ 1	- 1	NA
Chemin	1 [b]	1 [b]	PE	PE	PE
Route	1 [c]	1 [c]	PE	PE	PE
+1 niveau	+1	+2	PE / B	-1	-1
-1 niveau	0	+1	PE / B	+1	+1

PE : pas d'effet

NA : non autorisé

B : bloque la LdV

[a] : Le - 4 s'applique pour un tir de l'extérieur vers l'intérieur, le 0 pour un tir de l'intérieur vers l'extérieur.

[b] : Si le mouvement se déroule d'un hex. de chemin à un autre hex. de chemin, annule les effets des autres terrains sauf les surcoûts de changement de niveau.

[c] : Si le mouvement se déroule d'un hex. de route à un autre hex. de route, annule tous les effets et surcoûts des autres terrains.

Note : On prend toujours la combinaison la plus avantageuse pour le défenseur, s'il y a plusieurs attaquants et un seul défenseur, ou s'il y a plusieurs défenseurs et un seul attaquant.

Précisions liées aux batailles :

- Les hex. de lac et de terre gelée sont assimilés à des hex. de terrain clair (Lac Peïpous) ;
- Les hex. de camp sont assimilées à des hex. de bois (Muret) ;
- Les hex. du bourg de Muret sont des hex. de village ;
- Les hex. contenant des engins de siège sont assimilés à des hex. de Ferme/Moulin/Abbaye (Muret).

Table des tirs

Portée	1 hex.	2 hex.	3. hex.	4 hex.	5 hex.
Archers	5/7	6/8	7/9	Tir impossible	Tir impossible
Arbalétriers	6/8	7/9	9	Tir impossible	Tir impossible
Arquebusiers	4/7	7/9	9	Tir impossible	Tir impossible
Artillerie	3/5	4/6	5/7	6/8	9
Cl et Il (javeliniers)	7/8	9	Tir impossible	Tir impossible	Tir impossible

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

Modificateurs :

- -1 si le tireur (ou le cumul des tireurs) représente moins de 4 points de force (ex : archers de force 3 = -1 au dé). *Ne concerne pas les unités d'artillerie ;*
- +1 si les points de force de l'unité qui tire (ou le cumul des tireurs) représentent plus de 4 points de force ;
- +2 si les points de force de l'unité qui tire (ou le cumul des tireurs) représentent plus de 8 points de force ;
- -1 si la cible est un CH à pied ou un HA à pied ;
- -1 si le tireur (ou un des tireurs) s'est déplacé au cours de l'activation en cours ;
- -1 si le tireur (ou un des tireurs) est à cheval ;
- -1 si le tireur (ou un des tireurs) est découragé.

Note : si plusieurs unités cumulent leur tir sur la même cible, le tir est résolu en prenant la colonne correspondant à l'unité la plus éloignée de la cible.

Résultats :

La cible subit un résultat sur un jet de d10 supérieur ou égal aux chiffres indiqués.

- le premier chiffre indique le score à atteindre pour décourager l'unité cible (voir 12.1) ;
- le second indique le score à atteindre pour la mettre en déroute (voir 12.2.1).

Note : s'il n'y a qu'un chiffre dans la table, il concerne le résultat à obtenir pour décourager l'unité. Voir 12. pour les effets cumulatifs des résultats "découragée".

Effets sur les chefs :

- un 9 au d10 de tir (sans modificateur) implique de tester la mort, la blessure ou la capture éventuelle du ou des chefs empilés sur l'unité cible : On relance un d10 : 0 à 5 RAS, 6 à 8 le chef est blessé, 9 il est tué.

Table des mêlées

Tous les modificateurs sont cumulatifs dans la limite de + ou - 7.

Exception : Le "+5 contre défenseur en déroute" ne peut pas être cumulé avec un autre modificateur lié à l'orientation (car les unités en déroute n'ont pas d'orientation).

Modificateurs dus au rapport de force (on arrondit toujours les calculs en faveur du défenseur) :

- 2/1 et + : +2
- 1/1 : +1
- 1/2 : 0
- 1/3 : -1
- moins 1/3 : -2

Modificateurs dus aux types des unités :

Att./Def.	Ch	Ha	Cl	Su	Pi	Mi	Il	Ar	Ab	Aq	At
Ch Chevaliers	0	+1	+2	0	+2	+3	+3	+2	+2	+2	+2
Ha Hommes d'armes	0	0	+2	0	+2	+2	+2	+1	+2	+2	+2
Cl Cavalerie légère	-1	-1	0	-2	0	0	+1	0	+1	+1	+2
Su Suisses	0	0	+1	0	+1	+2	+2	+2	+2	+2	+2
Pi Piquiers	-2	-2	-1	-1	0	+1	+1	-1	-1	+1	+1
Mi Milice	-2	-2	-1	-2	0	0	+1	-1	-1	-1	0
Il Infanterie légère	-1	-1	-1	-3	0	0	0	0	0	0	0
Ar Archers	-1	-1	0	-1	0	+1	+2	0	+1	+1	+2
Aq Arquebusiers	-2	-2	0	-2	-1	+1	+1	-1	+1	0	+2
Ab Arbalétriers	-2	-2	-1	-2	-1	+1	+1	-1	0	0	+1

Note : en cas d'attaques combinées (plusieurs attaquants ou plusieurs défenseurs), on prend en compte les type d'unités les plus favorables aux défenseurs (soit le "moins bon" attaquant et le "meilleur" défenseur, au regard du tableau ci-dessus).

Modificateurs dus à la qualité des unités :

- attaquant supérieur en qualité au défenseur : +1
- attaquant inférieur en qualité au défenseur : -1

Note : en cas d'attaques combinées (plusieurs attaquants ou plusieurs défenseurs), on prend la qualité du meilleur des attaquants et celle du meilleur des défenseurs.

Autres modificateurs :

- +ou- la différence de bonus entre tous les chefs - des deux camps - participant au combat ;
- -2 si l'unité attaquante (ou une des unités) vient d'effectuer un tir offensif ;
- +2 si le défenseur (ou un des défenseurs) est attaqué par un hex. d'arrière ;
- +3 en cas de charge dans un hex. de front ;
- +4 en cas de charge dans un hex. d'arrière ou de charges multiples dans deux ou trois hex de front ;
- + 5 en cas de charges multiples comprenant au moins deux hex. dont un hex. d'arrière ;

- -2 si le ou tous les attaquants sont découragés ;
- -1 si un des, mais pas tous les attaquants, est découragé ;
- +1 si un des, mais pas tous les défenseurs, est découragé ;
- +2 si tous les défenseurs sont découragés ou au moins un est en déroute ;
- +5 si tous les défenseurs sont en déroute.

Précision : le +5 contre unité en déroute ne peut pas être cumulé avec un autre modificateur lié à l'orientation ou à une charge, car les unités en déroute n'ont pas d'orientation.

Note : voir le cas particulier des Su comme défenseurs dans les règles spécifiques d'Epées et hallebardes.

Résultats :

1d10 (0 = zéro pas 10) + ou – les modificateurs dans la limite de + ou -7

Dé modifié	Défenseurs	Attaquants
-7 à -4	<i>Avance possible</i>	D + R
-3 à 0		F + R
1 à 3	F	R
4		
5 à 6	R	F + <i>Avance obligatoire</i>
7 à 9	F + R	<i>Avance obligatoire</i>
10 à 13	D + R	<i>Avance obligatoire</i>
14 à 16	Dr + R	<i>Avance obligatoire</i>

Les résultats sont appliqués dans l'ordre indiqué ci-dessus. *Exemple : Une unité qui subit un résultat DR + R doit d'abord appliquer le DR (avec toutes ses contraintes) puis le R (avec toutes ses contraintes).*

R = recul d'un hex. (voir 10.7) ;

Dr = mise en déroute (recul de deux hex., voir 12.2.1) ;

D = découragé (voir 12.1) ;

F = fatigué (voir 11.).

L'avance après combat est interdite aux unités découragées (attaquants ou défenseurs).

Note : voir également 11. et 12. pour les effets cumulatifs des résultats "fatiguée" et "découragée".

Effets sur les chefs :

Un 9 au d10 de mêlée (sans modificateur) implique de tester la mort, la blessure ou la capture éventuelle du ou des chefs empilés sur *l'unité attaquée*. Un 0 au d10 de mêlée (sans modificateur) implique de tester la blessure ou la capture éventuelle de ou des chefs empilés sur *l'unité attaquante* :

Dans les deux cas on relance un d10 : 0 à 5 RAS, 6 à 7 le chef est capturé, 8 il est blessé, 9 il est tué.

Index Au Fil de l'Épée

0 – Généralités

- 0.1 – Abréviations
- 0.2 – Echelle de jeu
- 0.3 – Dés

1 – Chefs et chefs d'armée

- 1.1 – Caractéristiques des chefs et chefs d'armée
- 1.2 – Chefs et bannières

2 – Unités de combat

- 2.1 – Description des unités
- 2.2 – Types d'unités
- 2.3 – Niveaux de fatigue et désorganisation

3 – Orientation

- 3.1 – Infanterie et cavalerie
- 3.2 – Artillerie
- 3.3 – Chefs et chefs d'armée

3.4 – Unités en déroute

4 – Zones de contrôle

5 – Empilement

- 5.1 – Généralités
- 5.2 – Cas particuliers

6 – Sequence de jeux

7 – Commandement

- 7.1 – Généralités
- 7.2 – Commandement des unités
- 7.3 – Unités commandées
- 7.4 – Unités non commandées
- 7.5 – Capture, blessure ou mort des chefs

- 7.6 – Remplacement des chefs et des chefs d'armée

8 – Mouvement

- 8.1 – Généralités
- 8.2 – Changement d'orientation
- 8.3 – Désengagement et recul
- 8.4 – Remonte ou démonte

9 – Tirs

- 9.1 – Généralités
- 9.2 – Ligne de vue
- 9.3 – Procédure de tir

10 – Mêlées

- 10.1 – Généralités
 - 10.2 – Charges
 - 10.3 – Charges de réaction
 - 10.4 – Détermination des mêlées
 - 10.5 – Ordonnancement des étapes d'une mêlée
 - 10.6 – Résultats des mêlées
 - 10.7 – Recul après mêlée
 - 10.8 – Avance après mêlées
 - 10.9 – Poursuite, élan et dispersion
- ## **11 – Fatigue**
- 11.1 – Effets de la fatigue
 - 11.2 – Mise au repos
- ## **12 – Découragement et déroute**
- 12.1 – Découragement
 - 12.2 – Déroute
 - 12.3 – Ralliement