

VALEUR & COURAGE V2.9

Valeur & Courage (V&C) est un système de règles de *wargame* avec figurines conçu pour jouer des batailles avec les figurines *Perry Miniatures*.

1.0 REGLES DE BASE

V&C est joué par deux joueurs ou plus, répartis en deux camps. Chaque camp a une armée constituée de figurines (1.1) qui représentent les unités (1.2) et les commandants de l'armée (1.3). Tous les joueurs, figurines, unités et commandants d'un même camp sont amis, tandis que toutes celles et ceux de l'armée adverse sont ennemis.

En complément des figurines, les joueurs vont avoir besoin de feuilles d'armée, d'un scénario, d'un mètre (en pouces), de dés, de cartes à jouer et de marqueurs. Les feuilles d'armée et les scénarios sont disponibles sur le site perry-miniatures.com.

Les distances sont mesurées en pouces (") et peuvent être vérifiées à tout moment. Utilisez des dés ordinaires à 6 faces (notés D6) et un paquet de 54 cartes à jouer.

Les marqueurs sont utilisés pour enregistrer les pertes et les défaites subis par une armée, et peuvent être représentés par des petites pièces ou des figurines de blessés.

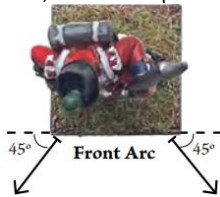
1.0.1 Modificateurs : lorsqu'une valeur ou un jet de dés est modifié, appliquez d'abord les modificateurs qui divisent ce nombre avant ceux qui ajoutent ou soustraient, puis arrondissez à l'entier inférieur. Une valeur ne peut pas être divisée plus d'une fois ni être réduite en dessous de 1.

1.0.2 Jets de dés : Un résultat de 6 avant modification est toujours un succès, et un résultat de 1 avant modification est toujours un échec. La relance d'un jet de dé s'effectue toujours avant application des modificateurs, et un dé ne peut jamais être relancé plus d'une fois.

1.1 Figurines

Les figurines sont montées sur des socles ronds, carrés ou ovales, individuellement ou en groupe de deux figurines ou plus par socle, toutes orientées dans la même direction.

1.1.1 Front des figurines : La direction à laquelle une figurine fait face détermine son arc frontal, comme indiqué dans l'image ci-dessous :



1.1.2 Contact entre figurines : Les figurines sont dites en contact si leurs bases se touchent (y compris en diagonale).

1.2 Unités

La plupart des figurines d'une armée sont organisées en unités. Le nombre minimum et maximum de figurines autorisé dans une unité est indiqué dans la feuille d'armée (1.5). Les figurines d'une unité doivent être du bon type (par exemple, une unité d'infanterie de ligne française doit être constituée de figurines d'infanterie de ligne française).

1.2.1 Déploiement : Chaque fois qu'une unité est déployée (*posée, installée ?*) ou déplacée sur le champ de bataille, le socle de chaque figurine de l'unité doit toucher au moins un autre socle de l'unité, sans se chevaucher. Les figurines doivent être arrangées en lignes parallèles (appelées rangs) et colonnes (appelées files), toutes les figurines tournées dans la même direction. Chaque rang, à l'exception du dernier, doit comporter le même nombre de figurines. Une unité de plus de six figurines doit avoir au moins deux rangs.

Exemple d'unité d'infanterie en ligne avec 2 rangs et 9 files



Formations : Lorsqu'une unité est posée sur le champ de bataille, elle doit être soit en colonne de marche, soit en formation déployée. Une unité est en colonne de marche si elle compte au maximum 3 files. Autrement elle est déployée. Une unité déployée sur 1 ou 2 rangs est en ligne. Une unité déployée sur trois rangs ou plus est en colonne d'attaque.

1.2.3 Unités d'artillerie : Une unité d'artillerie est constituée de deux socles qui doivent rester à 1" l'un de l'autre. Un des socles est pour le canon et ses *servants*, l'autre est pour l'avant-train et les animaux de trait. L'artillerie est attelée si l'arrière du socle de l'avant-train touche l'arrière du socle de la pièce d'artillerie. Elle est dételée si le déploiement est différent.

L'artillerie attelée compte comme une unité en colonne de marche et son arc frontal est déterminé par l'orientation de l'avant-train. L'artillerie dételée compte comme une unité déployée en ligne, et son arc frontal est déterminé par la direction du canon.

1.3 Commandants

Chaque brigade de l'armée doit avoir une figurine de commandant. De plus, chaque armée dispose d'une figurine de commandant d'armée. Les commandants ne sont pas des unités ; ils ne peuvent pas capturer d'objectifs, ne peuvent pas attaquer ni être pris pour cible.

1.4 Brigades

Les unités et commandants de chaque armée sont regroupés en brigades avant que la bataille ne commence. Chaque brigade est commandée par l'un des joueurs de chaque camp. Chaque brigade est constituée de 2 à 8 unités de n'importe quel type et doit avoir un commandant.

1.5 Feuilles d'armée

Chaque armée requiert une feuille d'armée fournissant le profil des unités qui la constituent, ainsi que le détail de toutes les règles spéciales qui s'appliquent à elle et une table du destin (4.0). Un profil d'unité spécifie sa catégorie (infanterie, cavalerie ou artillerie), le nombre de figurines, ses armes et leur portée, ses valeurs d'attaque de tir et de mêlée, sa valeur de ténacité, ses règles spéciales et son coût en points.

Exemple de profil d'unité

Unité	Figurines	Armes (Portée)	Tir	Mêlée	Ténacité	Règles spéciales	Points
Infanterie de Ligne	24-36	Mousquet (12")	3	4	4	Tirailleurs, Carré	12

2.0 PREPARATION DU JEU

Pour reconstituer une bataille, les joueurs doivent choisir un scénario (2.1), déterminer une limite de temps de jeu (2.3) et préparer leur paquet de cartes de destin (2.4).

2.1 Scénarios

Pour jouer une partie de V&C, les joueurs doivent d'abord choisir un scénario sur le site perry-miniature.com ou créer leur propre scénario. Le scénario explique comment constituer les armées, installer les éléments de décors sur le champ de bataille, où déployer les armées, si des renforts sont disponibles, qui joue en premier et quelles règles spéciales s'appliquent.

2.1.1 Objectifs : La plupart des scénarios préciseront l'emplacement d'un ou plusieurs objectifs qui serviront à déterminer le gagnant de la partie (10.0). Un camp prend le contrôle d'un objectif non contrôlé ou contrôlé par l'ennemi si, à la fin d'un tour, il compte plus d'unités amies que d'unités ennemies dans les 6" autour de l'objectif. Si un élément de terrain défendable (T.3) est un objectif, une unité amie doit l'occuper pour en gagner le contrôle.

2.2 Général en chef (GEC)

Dans chaque camp, un joueur est désigné comme le général en chef (GEC). Si différents joueurs souhaitent agir en même temps, le général en chef du camp actif décide de l'ordre dans lequel les actions seront conduites. Le général en chef contrôle la figurine du Général en chef.

2.3 Durée d'une partie

Avant de démarrer la partie, les joueurs doivent décider d'une limite de fin de partie. C'est le temps que va durer la partie « dans la vraie vie ». Par exemple : « la durée pour cette partie est de 3h00. » ou bien « La fin de la partie est fixée à 22h00 ». Si les joueurs le préfèrent, ils peuvent aussi décider que la partie durera un certain nombre de tours. La partie cesse dès que la limite de temps fixée ou le nombre de tours décidé est atteint, et que les deux camps ont joué le même nombre de tours.

2.4 Jeu de cartes du destin

Chaque camp dispose d'un jeu de 13 cartes de destin. Un camp utilise les cœurs, l'autre les piques. Au début du jeu, chaque GEC mélange ses cartes et les place face cachée sur le bord de table pour constituer la pioche de son camp.

3.0 SEQUENCE DE JEU

Après avoir déployé les armées, chaque camp va jouer alternativement. Le camp en train d'effectuer son tour de jeu est le camp actif. L'autre camp est le camp inactif. Un tour de jeu est divisé en quatre phases qui doivent être réalisées dans l'ordre suivant :

1. Destin > 2. Tir > 3. Action > 4. Mêlée

4.0 PHASE DE DESTIN

Lors de la phase de destin, le GEC du camp actif tire la première carte de destin de sa pioche. La Table de destin de la Feuille d'armée du camp actif décrit à quel moment la carte peut être jouée, et quels sont ses effets. Une fois la carte jouée, elle est défaussée. Les cartes de destin sont tenues secrètes jusqu'à ce qu'elles soient jouées. Les cartes de destin peuvent être conservées d'un tour sur l'autre, et on peut en jouer autant qu'on le souhaite durant un tour de jeu.

5.0 PHASE DE TIR

Durant la phase de tir, le GEC du camp actif peut choisir pour cible une unité ennemie qui n'est pas en contact avec une unité amie. Les joueurs du camp actif choisissent ensuite une ou plusieurs unités qu'ils commandent pour tirer sur la cible (5.1). Après résolution du tir (5.2), une nouvelle unité qui n'a pas encore été prise pour cible est choisie par le GEC, et ainsi de suite jusqu'à ce que le GEC ne souhaite plus ou ne puisse plus choisir de cible. *N.B. : Une unité qui tire ne peut pas entreprendre d'action ce tour-ci (6.2.1).*

5.1 Choix des unités effectuant une phase de tir

Une unité peut être sélectionnée pour tirer sur une cible si :

- C'est une unité déployée qui n'est pas en contact avec une unité ennemie.
- Elle n'a pas encore tiré ou apporté de soutien au tir (8.2.1) dans cette phase.
- La cible est à portée (5.1.1) et visible (5.1.2).
- La cible est l'unité ennemie visible la plus proche n'ayant pas encore été attaquée durant cette phase.

Si différentes unités tirent sur la même cible, l'une d'entre elles doit être choisie pour conduire l'attaque ; les autres lui fournissent un soutien (8.2.1)

5.1.1 Portée : Une cible est à portée d'une unité si la distance qui les sépare est inférieure ou égale à la portée des armes de l'unité (1.6). Mesurez la distance entre la figurine la plus proche de l'unité attaquante et la figurine la plus proche de l'unité cible.

5.1.2 Cible visible : Afin de pouvoir tirer, une unité doit avoir au moins une figurine de son rang frontal ayant une ligne de vue sur la cible.

5.1.3 Ligne de vue : Une figurine a une ligne de vue si l'unité cible se trouve au moins partiellement dans son arc frontal et qu'il est possible de tracer une ligne depuis la figurine jusqu'à la cible sans que cette ligne passe à moins de 1" d'une autre unité ou à travers un obstacle (T.O.6).

5.2 Résolution des tirs

Lorsqu'une unité tire, elle effectue une attaque de tir sur la cible en utilisant les règles d'attaque (8.0). Ensuite de quoi, les pertes sont retirées (8.3.1) et on résout les tests de valeur éventuellement requis (9.2).

6.0 PHASE D'ACTION

Durant la phase d'action, les brigades sont activées une après l'autre. En premier lieu, le GEC du camp actif choisit une brigade amie à activer. Le commandant de brigade effectue alors un test pour l'activer (6.1). Après que toutes les actions (6.2.1) ont été résolues, une nouvelle brigade est choisie, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un test d'activation ait été tenté pour chacune des brigades amies.

6.1 Test d'activation

Pour activer une brigade, le joueur qui la commande doit réussir un test d'activation en jetant 1D6. Soustrayez 1 au jet si une unité de la brigade a dérotté (9.2.2). Sur un résultat de 1 ou moins le test est un échec et la brigade ne peut pas être activée ce tour-ci. Sur un résultat de 2+, le test est réussi et la brigade est activée (6.2).

6.1.1 Activation automatique : La première brigade choisie pour être activée lors d'un tour est activée automatiquement sans effectuer de test si son commandant se trouve dans les 24" du Général en chef.

6.2 Brigades activées

Le joueur qui commande la brigade activée peut effectuer des actions avec les unités de cette dernière, sous réserve qu'elles n'aient ni tiré ni fourni de tir de soutien ce tour-ci. Les actions sont effectuées une unité après l'autre, jusqu'à ce que toutes les unités de la brigade aient effectué une action. Les différentes unités de la brigade peuvent effectuer des actions différentes les unes des autres.

6.2.1 Actions : Lorsqu'une unité est désignée pour effectuer une action, son commandant peut choisir de la laisser inactive, ou lui faire entreprendre l'une des actions suivantes :

- Se déplacer (6.3)
- Battre en retraite (6.4)
- Assaut (6.5)
- Marche forcée (6.6)
- Se rallier (9.1.1)

6.2.2 Estafettes : Avant d'engager une action avec une unité qui se trouve à plus de 12" de son commandant de brigade, le joueur qui la commande doit réussir un test d'estafettes en jetant 1D6. Sur un résultat de 3 ou moins, c'est un échec et l'unité ne peut pas effectuer d'action. Sur un résultat de 4+, le test est réussi et l'unité peut effectuer une action.

6.3 Mouvements

Les mouvements sont utilisés pour déplacer les unités sur le champ de bataille. La capacité de mouvement de l'unité indique la distance maximale que peut parcourir chaque figurine de l'unité. Les figurines de cavalerie ont une capacité de mouvement de 18", l'infanterie en colonne de marche ou d'attaque et l'artillerie attelée de 12", l'infanterie en ligne de 8", et l'artillerie dételée de 3".

Lors d'un mouvement, les figurines peuvent pivoter, se déplacer latéralement ou en arrière, tant que toutes les figurines de l'unité terminent leur déplacement dans la même position au sein de la formation, qui doit rester la même. A la fin d'un mouvement, toutes les figurines de l'unité peuvent avoir pivoté de 180° (demi-tour). Les figurines peuvent traverser les figurines amies, mais ne peuvent pas terminer leur mouvement au contact de figurines d'autres unités amies (y compris celles de la même brigade), ni sortir du champ de bataille.

6.3.1 Figurines ennemies : Lorsqu'elle se déplace, une figurine doit rester à plus de 3" des figurines ennemies, sauf si elle effectue un assaut (6.5). Une unité en contact ou à moins de 3" d'une unité ennemie doit effectuer un mouvement de retraite pour s'éloigner (6.4). Une unité peut se déplacer à travers un commandant ennemi ; le commandant est retiré par le joueur qui le contrôle et redéployé dans les 6" de l'unité de son camp la plus proche.

6.3.2 Reformation : Une unité peut se reformer avant ou après avoir effectué un mouvement ou une retraite (6.4). Lorsqu'une unité se reforme, le joueur commandant choisit 1 figurine au centre du rang frontal de l'unité (si 2 figurines sont également proches du centre, il choisit celle qu'il préfère). La figurine peut être pivotée pour faire face à n'importe quelle direction, mais doit rester sur place. Le reste de l'unité est alors déployée autour, de telle manière que la première figurine reste au centre du rang frontal. Une unité ne peut pas commencer ou terminer une reformation à moins de 3" d'une figurine ennemie.

6.4 Retraite :

Une retraite s'effectue de la même manière qu'un mouvement (6.3), excepté que l'unité peut démarrer son mouvement au contact ou à moins de 3" d'une unité ennemie, et qu'elle doit terminer sa retraite à plus de 3" de toute unité ennemie. Si une unité démarre sa retraite en étant visible d'une unité ennemie, elle doit finir son déplacement en étant encore visible de l'unité ennemie. Si une unité est obligée de retraire mais ne peut pas le faire, alors elle déroute.

6.5 Assaut :

Un mouvement d'assaut est exécuté de la même manière qu'un mouvement (6.3), excepté que l'unité attaquante :

- Doit, si c'est possible pour elle de le faire, attaquer l'unité ennemie la plus proche qui n'est pas en contact avec une unité amie.
- Doit finir son mouvement avec au moins 3 figurines de son rang frontal en contact avec une unité ennemie visible (5.1.2).
- Doit, si elle est visible de l'unité qu'elle attaque, finir son mouvement d'assaut en contact du rang frontal de l'unité ennemie, avec au moins 3 figurines.

6.5.1 Restrictions d'assaut : Les unités en contact avec une unité ennemie et les unités d'artillerie ne peuvent pas faire d'assaut. Les unités d'infanterie ne peuvent pas finir un mouvement d'assaut en contact avec de la cavalerie ennemie, à moins qu'elles aient commencé leur mouvement à moins de 6" de l'unité de cavalerie.

6.6 Marche forcée : Une marche forcée est réalisée comme un mouvement (6.3), excepté que la distance de mouvement est doublée, que l'unité ne peut pas se reformer et qu'elle doit commencer et finir son déplacement à plus de 18" de toute unité ennemie.

6.7 Mouvement des commandants :

Les commandants d'une brigade peuvent être déplacés après que toutes les unités de la brigade ont effectué une action. Un général en chef d'armée peut être déplacé à la fin de sa phase d'action. Pour déplacer un commandant, prenez-le simplement et remplacez-le n'importe où dans les 36" de sa position de départ, à au moins 6" de toute unité ennemie.

7.0 PHASE DE MELEE :

Durant la phase de mêlée, les joueurs du camp actif **doivent** combattre avec toutes les unités qu'ils commandent et qui sont en contact avec des unités ennemies. Déclarez les cibles pour tous les combats (7.1), puis résolvez chaque combat l'un après l'autre (7.2).

7.1 Choix des cibles :

Les unités du camp actif qui sont en contact avec une unité ennemie doivent choisir 1 unité ennemie avec laquelle elles sont en contact comme cible. L'unité cible contre-attaquera lorsque le combat sera résolu (7.2.1). Si une unité active est en contact avec 2 unités ennemies ou plus, le joueur commandant de l'unité doit choisir l'une d'entre elles comme cible. Si plusieurs unités actives attaquent la même unité ennemie, le joueur commandant en choisit une pour conduire l'assaut ; les autres unités fournissent un soutien en mêlée (8.2.2).

7.2 Résolution des combats :

Pour résoudre un combat, effectuez les attaques, déterminez le résultat, puis appliquez les pertes.

7.2.1 Résoudre les attaques et contre-attaques : lorsqu'une unité combat, elle effectue une attaque de mêlée contre sa cible (8.0). La cible

riposte ensuite en effectuant à son tour une attaque de mêlée contre son attaquant.

7.2.2 Déterminer le résultat : Les unités du camp qui ont causé le plus de pertes gagnent le combat, et les unités de l'autre camp perdent le combat. En cas d'égalité, le camp actif gagne.

7.2.3 Appliquer les pertes : après avoir déterminé le résultat, les pertes sont appliquées (8.3.1) et tous les tests de valeur résultants sont effectués (9.2). Les unités du camp gagnant n'effectuent pas de test de valeur (9.2.1), et certains types d'unité peuvent dérouter automatiquement si ils perdent le combat (9.2.2).

7.2.4 Retraite de cavalerie : Les unités de cavalerie qui perdent un combat alors qu'elles étaient l'unité cible ou une unité en soutien, doivent retraiter même si elles réussissent le test de valeur requis (9.1)

8.0 ATTAQUES :

Pour attaquer avec une unité, le joueur commandant doit effectuer un nombre de tests pour toucher égal à sa valeur d'attaque (1.6). Utilisez la valeur de Tir pour les attaques de tir, et la valeur de Mêlée pour les attaques de mêlée.

8.1 Modificateurs de Tir et de Mêlée :

Les modificateurs suivants s'appliquent aux valeurs de Tir et de Mêlée d'une unité attaquante. Les modificateurs ne s'appliquent jamais à une unité apportant son soutien.

8.1.1 Colonne : Divisez la valeur de tir d'une unité en colonne d'attaque par deux. Les unités en colonne de marche ne peuvent pas tirer, ont une valeur d'attaque de 1 et ne peuvent pas apporter de soutien.

8.1.2 Ligne : ajoutez la moitié de la valeur de Tir d'une unité d'infanterie à sa valeur de mêlée lorsqu'elle effectue une attaque de mêlée contre une cible visible.

8.1.3 Cible dense : Ajoutez 1 à la valeur d'attaque de l'artillerie si la cible est en colonne de marche ou d'attaque.

8.1.4 Cible masquée : Divisez la valeur de tir par deux d'une unité attaquante si moins de la moitié des figurines de son rang frontal ont une ligne de vue sur l'unité cible.

8.1.5 Enfilade : Ajoutez 1 à la valeur de tir ou de mêlée d'une unité attaquante qui n'est pas visible par l'unité cible.

8.1.6 Débordé : Divisez la valeur d'attaque d'une unité par deux lorsqu'elle se bat avec une unité qu'elle ne voit pas.

8.2 Modificateurs de soutien :

Les unités déployées peuvent apporter un soutien à une unité amie qui attaque. Une unité ne peut apporter son soutien qu'une seule fois par phase.

8.2.1 Soutien au Tir : Jusqu'à 3 unités qui ont au moins 3 figurines de leur rang frontal à portée et en ligne de vue de l'unité cible d'une attaque de tir peuvent apporter un tir de soutien. Ajoutez 1 à la valeur de tir de l'unité attaquante pour chaque unité qui lui apporte son soutien.

8.2.2 Soutien en Mêlée : Jusqu'à 3 unités qui ont au moins 3 figurines de leur rang frontal en contact avec une unité ennemie prise pour cible par une unité amie qui l'attaque ou la contre-attaque, peuvent lui apporter un soutien en mêlée. Ajoutez 2 à la valeur d'attaque en mêlée pour chaque unité qui apporte un soutien en mêlée. Une unité ne peut pas apporter de soutien si elle est en contact avec une unité ennemie qui n'a pas été choisie pour cible (elle devra l'attaquer ou apporter son soutien en mêlée contre celle-ci).

8.2.3 Soutien de Brigade : une unité qui n'est pas en contact avec une unité ennemie, mais qui se trouve dans les 3" d'une unité amie de sa propre brigade qui attaque ou contre-attaque peut lui apporter un soutien de brigade. Le joueur commandant l'unité bénéficiant d'un soutien de brigade peut relancer un de ses jets pour toucher.

8.3 Test pour toucher :

Un joueur devant effectuer un test pour toucher doit jeter autant de D6 que sa valeur d'attaque . Ajoutez 1 si l'unité effectuant l'attaque, ainsi que ses unités de soutien, n'ont encore subi aucune perte (8.3.1). Soustrayez 1 si l'unité effectuant une attaque de tir ou de mêlée, ou l'une des unités en soutien, est secouée (9.1). Sur un résultat de 3 ou moins, le test est raté et il n'a aucun effet. Sur un résultat de 4+, le test est réussi et inflige 1 perte à l'unité cible (8.4).

8.3.1 Pertes : Marquez chaque perte subie par une unité en plaçant un marqueur de perte à côté de l'unité. Les pertes sont appliquées uniquement sur l'unité cible, pas sur les unités en soutien. Les pertes impactent le moral d'une unité (9.1).

9.0 MORAL :

9.1 Unités secouées :

Lorsque le nombre de pertes appliquées à une unité est égal à sa valeur de ténacité (1.6), elle devient secouée. Retranchez 1 aux tests de touches des attaques menées par une unité secouée. Chaque perte reçue par une unité

secouée oblige son joueur commandant à effectuer un test de valeur (9.2) pour l'unité, au lieu de placer un marqueur de perte.

9.1.1 Test de Ralliement : Pour rallier une unité, le joueur commandant doit effectuer un test de ralliement pour l'unité en tirant 1D6. Ajoutez 1 au dé si l'unité se trouve à plus de 18" de toute unité ennemie. Sur un 3 ou moins, le test est raté et rien ne se passe. Sur un 4+, le test est réussi et un des marqueurs de perte est retiré. L'unité n'est plus secouée.

9.2 Tests de valeur :

Un joueur effectuant un test de valeur doit jeter 1D6 pour chaque marqueur de perte placé à côté de l'unité. Ajoutez 1 au dé pour une unité effectuant un test de valeur pendant la phase de tir ennemie. Si tous les résultats sont supérieurs à 4, le test est réussi. Si au moins un des résultats est 3 ou moins, le test est raté et l'unité dérouté.

9.2.1 Vainqueur en mêlée : n'effectuez pas de test de valeur pour une unité qui vient de gagner une mêlée durant cette même phase (elle réussit tous ses tests).

9.2.2 Déroute automatique : Les unités suivantes déroutent sans faire de test si elles perdent un combat alors qu'elles étaient l'unité cible :

- Unités d'artillerie
- Unités d'infanterie, si l'unité attaquante ou l'une de ses unités de soutien en mêlée était de la cavalerie.

9.3 Déroutes :

Une unité qui dérouté est retirée du champ de bataille et ne peut plus y revenir, et le joueur commandant doit effectuer un test de courage pour sa brigade à la fin de la phase (9.4).

9.4 Brigades brisées :

Lorsque la dernière unité d'une brigade dérouté, la brigade est brisée. Lorsqu'une brigade est brisée, le commandant de brigade est retiré du jeu et son armée subit une défaite (9.6).

9.5 Tests de courage :

Les tests de courage sont effectués par une brigade, à la fin de la phase, pour chaque unité de la brigade qui a dérouté durant cette phase (9.3). Placez un marqueur de perte à côté du commandant de brigade pour chaque unité qui a dérouté, et enlevez-les après que les tests ont été effectués. Effectuez les tests des brigades du camp actif avant ceux des brigades du camp inactif.

Un joueur effectuant un test de courage doit jeter 1D6 pour chaque test requis pour la brigade. Ajoutez 1 à chaque jet si la brigade compte 5 unités ou plus qui ne sont pas en dérouté, ajoutez 1 au jet si le commandant de brigade est dans les 12" du commandant de l'armée, et déduisez 1 si au moins la moitié de ses unités a dérouté. Si tous les jets sont de 4 ou plus, alors le test est réussi et rien ne se passe. Si au moins un jet donne 3 ou moins, alors la brigade vacille (9.5.1) et son armée subit 1 défaite (9.6).

9.5.1 Brigade vacillante : Lorsqu'une brigade vacille, les unités secouées de la brigade déroutent (9.3), puis toutes les unités situées à moins de 6" d'une unité ennemie subissent une perte (8.3.1). Toute unité qui ne peut pas retraiter dérouté. Les unités qui déroutent parce qu'elles étaient secouées n'effectuent pas de test de courage supplémentaire.

9.6 Défaites :

Une armée subit une défaite lorsqu'une brigade amie échoue à un test de courage (9.4) ou est brisée (9.5). Notez chaque défaite en plaçant un marqueur de défaite à côté du général en chef (*Général d'armée* ?).

10.0 GAGNER LA BATAILLE :

La partie se termine à la fin d'un tour, lorsque la limite de durée ou le dernier tour a été atteint, et que chaque camp a joué le même nombre de tours. Chaque camp ajoute le nombre d'objectifs qu'il contrôle au nombre de défaites qu'il a infligées à l'armée ennemie. Le camp qui a le score le plus élevé remporte la partie. Sinon c'est un match nul.

11.0 RENFORTS :

Un scénario (2.0) indique si l'un des camps dispose de renforts, quand et où ils arrivent. Les renforts rentrent sur le champ de bataille durant la phase d'action de leur camp (aucun test d'activation n'est requis). Ils arrivent en colonne de marche et peuvent effectuer 2 mouvements, ou 1 mouvement et se reformer. Ils ne peuvent pas effectuer d'assaut. Si un renfort ne peut pas entrer sur le champ de bataille, son arrivée est retardée d'un tour.

T.0 ELEMENTS DE TERRAIN

Le terrain est représenté par des décors appelés éléments de terrain (T.1) qui sont régis par les règles suivantes (T.2 & T.3). Le scénario (2.1) précisera comment installer le champ de bataille et quelles règles s'appliquent aux éléments de terrain.

T.1 Eléments de terrain :

T.1.1 Bâtiments : les bâtiments et leurs murs d'enceinte sont des éléments de terrain défendables (T.3).

T.1.2 Clôtures, haies et murs : les clôtures, les haies et les murs **hauts** sont infranchissables (T.2.4) et sont des obstacles (T.2.5). Les clôtures, les haies et les murs **bas**, procurent un couvert léger (T.2.2) et sont des barrières (T.2.1).

T.1.3 Collines : Les collines sont des obstacles (T.2.5). De plus, une unité bénéficie d'un couvert (T.2.2) dans la phase de mêlée si au moins une de ses figurines est plus haute que toutes les figurines ennemies de l'unité qu'elle combat.

T.1.4 Rivières, gués, ruisseaux et boue : Les Rivières sont des terrains impassable (T.2.4). Les gués, les ruisseaux et la boue sont des terrains difficiles (T.2.6).

T.1.5 Routes, chemins, pistes et ponts : sont des voies de circulation (T.2.3)

T.1.6 Bois et forêts : Les bois et forêts peuvent être indifféremment traités comme des terrains défendables (T.3), ou bien comme des terrains difficiles (T.2.6) qui procurent un couvert léger (T.2.2) et forment un obstacle (T.2.5). Les joueurs doivent se mettre d'accord sur la version des règles qu'ils souhaitent retenir pour chacun des bois ou forêts avant le déploiement.

T.2 Règles de Terrains :

T.2.1 Barrières : Dans le cas d'une mêlée, des figurines sont considérées en contact si elles sont à moins de 1" de distance et en contact avec la même barrière. Traverser une barrière coûte 4 " à une figurine.

T.2.2 Couverts : Une unité cible est considérée à couvert s'il est impossible de tracer une ligne de vue (5.1.3) depuis au moins une figurine attaquante vers au moins une figurine cible sans passer par un élément de terrain qui fournit un couvert. Durant la phase de tir, déduisez 2 du jet pour toucher lors des attaques qui ciblent une unité en couvert lourd, et 1 de ses jets d'attaque qui ciblent une unité en couvert léger. Lors de la phase de mêlée, en cas d'égalité, les unités à couvert remportent le combat, à moins que leur opposant ne soit également à couvert.

T.2.3 Voies de circulation : Une figurine en colonne de marche compte chaque 1" qu'elle parcourt sur une voie de circulation comme ½ " au lieu de 1".

T.2.4 Infranchissable : Les figurines ne peuvent pas être déployées ou se déplacer à travers un terrain infranchissable.

T.2.5 Obstacle : Une ligne de vue (5.2.2) est bloquée si elle traverse un obstacle. Elle n'est pas bloquée si les figurines sont sur ou en contact avec l'obstacle, à moins qu'elles ne soient dans la contre-pente d'une colline.

T.2.6 Terrains difficiles : Chaque 1" de déplacement qu'une figurine effectue en terrain difficile compte comme 2" au lieu de 1".

T.3 Éléments de Terrains défendables

Un terrain défendable est un obstacle (T.2.5). Il fournit un couvert lourd s'il s'agit d'un bâtiment (T.1.1) et un couvert léger s'il s'agit d'un bois (T.1.6). Les unités ne peuvent se déplacer dans ou à travers un terrain défendable qu'en l'occupant, comme cela est décrit ci-dessous :

T.3.1 Limites d'occupation : Un élément de terrain défendable peut être occupé par 1 unité et 1 ou plusieurs commandants. Les commandants ne peuvent pas occuper un terrain défendable occupé par une unité ou un commandant ennemi. Des unités ne peuvent pas occuper un terrain défendable qui est occupé par une unité ennemie, mais peuvent occuper un terrain défendable qui est occupé par des commandants ennemis ; tous les commandants ennemis qui occupaient le terrain défendable sont alors déplacés par le joueur qui les contrôle et sont redéployés dans les 6" de l'unité de son camp la plus proche (idem 6.3.1).

T.3.2 Occuper un terrain défendable : Une unité ou un commandant qui est à moins de 3" d'un terrain défendable peut l'occuper au lieu de faire un mouvement ou de retraiter, ceci tant que la limite d'occupation n'est pas dépassée (T.3.1) et qu'aucune unité ennemie ne l'occupe (mais des unités ennemies peuvent être en contact ou à moins de 3 " de ce terrain défendable). Au début de la partie, les unités et commandants peuvent occuper les terrains défendables situés intégralement dans leur zone de déploiement.

Les figurines occupant un terrain peuvent être disposées dessus/dedans, ou bien retirées de la table (elles sont alors considérées comme étant à l'intérieur du terrain). La portée et la visibilité depuis ou vers un élément de terrain défendable sont déterminées depuis ou vers le bord de celui-ci plutôt que depuis les figurines de l'unité qui l'occupe. Une unité occupant un terrain défendable est comptée comme étant à couvert (T.2.2), peut tirer dans toutes les directions et ne peut pas être prise en enfilade (8.1.5).

T.3.3 Sortir des terrains défendables : Une unité ou un commandant peut utiliser un mouvement ou une retraite pour sortir d'un terrain défendable ; déployez-la dans les 6" autour du terrain défendable, dans la formation de votre choix, et à plus de 3" de toute unité ennemie. Une unité ou un commandant ne peuvent pas quitter un terrain défendable durant le même tour où ils l'ont occupé.

T.3.4 Contacter un terrain occupé : Les unités amies sont autorisées à venir en contact de terrains défendables occupés par une unité amie. Les unités ou commandants peuvent entrer dans les 3" d'un terrain défendable occupé par une unité ennemie, tant qu'ils n'entrent pas en contact avec l'élément de terrain ; Les unités doivent effectuer un assaut (6.4) pour rentrer en contact avec un élément de terrain occupé par une unité ennemie, et

doivent finir l'assaut avec au moins 3 figurines en contact avec l'élément de terrain.

T.3.5 Modificateur de valeur d'attaque : Divisez la valeur de tir par 2 et ajoutez 1 à la valeur de mêlée d'une unité d'infanterie occupant un terrain défendable. Divisez de moitié la valeur de mêlée d'une unité de cavalerie ou d'artillerie occupant un élément de terrain défendable, ou qui attaque une unité occupant un élément de terrain défendable.

T.3.6 Mêlées : Une unité avec au moins 3 figurines en contact avec un élément de terrain occupé par une unité ennemie doit combattre l'unité ennemie lors de la phase de mêlée. Si une unité occupant un élément de terrain perd la mêlée et est mise en déroute, l'unité attaquante peut occuper le terrain défendable. Les déroutés automatiques (7.2.4) et les retraites de cavalerie (7.2.5) ne s'appliquent pas si les deux camps occupent un élément de terrain, et une unité occupant un élément de terrain ne doit pas retraiter si sa brigade est vacillante, mais subit 1 perte si l'ennemi est dans les 6" (9.5.1).

T.3.7 Sections connectées : Les grands éléments de terrains défendables peuvent être découpés en différentes sections qui sont chacune traitées comme un élément de terrain défendable. Les unités ou commandants peuvent utiliser un mouvement pour quitter une section et occuper une section *adjacente*, si les deux sections concernées partagent un côté d'au moins 3" de long. De plus, lors de la phase de mêlée, les unités d'une section doivent combattre les unités ennemies d'une section *adjacente* si elles partagent un côté d'au moins 3" de long.