

SOMMAIRE

1	TEST DU MORAL.....	82
1.1	LES OCCASIONS DE TEST.....	82
	<i>Pour l'infanterie et la cavalerie.....</i>	82
	<i>Pour l'artillerie.....</i>	84
1.2	LA PROCÉDURE DE TEST.....	84
	<i>Facteur moral de base.....</i>	84
	<i>Facteurs tactiques de moral.....</i>	84
1.3	PLUS OU MOINS D'UNITÉS AMIES OU ENNEMIES DANS LES 30 CM.....	85
1.4	INFLUENCE MORALE DU GÉNÉRAL.....	85
	<i>Apport au Moral.....</i>	86
	<i>Diminution du moral.....</i>	86
	<i>Le général est à moins ou à plus de 15 cm de l'unité.....</i>	86
	<i>La présence de plusieurs généraux.....</i>	86
1.5	LES 5 PERTES PAR FIGURINES.....	86
1.6	LES SEUILS PSYCHOLOGIQUES.....	87
2	LES RÉSULTATS D'UN TEST DU MORAL.....	87
2.1	L'AVANCE INCONTRÔLÉE.....	88
2.2	OBÉIR.....	88
2.3	L'ARRÊT SUR PLACE.....	88
2.4	LA RETRAITE.....	88
	<i>Les principes.....</i>	88
	<i>Quelle est la dégradation de formation d'une unité en retraite.....</i>	89
	<i>Quand et comment rallier une unité en retraite.....</i>	90
	<i>Combat contre une unité effectuant une retraite.....</i>	90
2.5	LA DÉROUTE.....	92
	<i>Les principes.....</i>	92
	<i>Procédure de dérouté.....</i>	92
	<i>Vitesse et formation d'une unité en dérouté.....</i>	93
	<i>Cas particuliers.....</i>	93
	<i>Quand et comment rallier une unité en dérouté.....</i>	94
	<i>Obligations d'une unité après une dérouté.....</i>	94
2.6	LA FUITE.....	94
	<i>Les principes.....</i>	94
	<i>Vitesse et formation d'une unité en fuite.....</i>	94
	<i>Quand et comment rallier une unité en fuite.....</i>	95
	<i>Poursuivre une unité en fuite.....</i>	95
	<i>Les prisonniers.....</i>	95

1 TEST DU MORAL

Le moral correspond à l'état d'esprit et de fatigue d'une unité, qui va réagir plus ou moins bien en fonction des événements de la bataille. Les généraux vont pouvoir influencer à la hausse ou à la baisse sur le moral d'une unité en fonction de leur emplacement.

Le joueur va donc être contraint de tester le moral de ses unités plusieurs fois dans la partie, néanmoins le test de moral ne pourra intervenir que sous certaines occasions, clairement définies. Le test de moral résulte toujours d'un événement fortuit de la bataille, et ne peut en aucun cas se faire au choix du joueur ou au choix de l'adversaire, si une des causes listées ci-dessous n'est remplie.

Suivant les circonstances et les événements de la bataille, une unité va subir une dégradation ou une augmentation de son moral. Suivant la gravité des causes qui seront à l'origine de ce changement de moral, l'unité pourra être amenée dans les cas les plus graves, à ne plus obéir aux ordres.

Il est important de pratiquer les tests moraux lors de chaque occasion de test, même si cela peut paraître long et laborieux dans un premier temps.



1.1 LES OCCASIONS DE TEST

Pour l'infanterie et la cavalerie

1. Pour recevoir une charge,
2. Avant de charger,
3. Pour chaque mêlée perdue,
4. Pour chaque mêlée gagnée,
5. Effectif tombé au cours de la période à moins des 2/3 ou de la moitié de l'effectif initial de l'unité, sauf dans maison ou redoute et artillerie,
6. Déroute d'une unité amie de statut égal ou supérieur en vue à moins de 30 cm,
7. Arrivée avec l'unité du général en chef, d'un général subordonné dont dépend l'unité, ou d'un aide de camp (test volontaire : le joueur a le choix de le faire ou non),
8. Départ, mort ou blessure d'un général ou d'un aide de camp qui était en contact de socle avec une unité,

9. Vue à moins de 15 cm d'un adversaire jusque là caché par le terrain ou par d'autres troupes,
10. Pour une unité statut semi-régulier, milice ou irrégulier, premier feu subi,
11. Pour chaque de tir ennemi faisant le nombre de pertes par figurine suivant :
 - pour les statuts Garde ou Elite 4 pertes,
 - pour les statuts Régulier ou Semi-Régulier 3 pertes,
 - pour les statuts Irrégulier et Milice 2 pertes,
12. Pour rallier une unité,
13. Suite à une interpénétration.

◆ Pour recevoir une charge

Une unité qui charge doit tester son moral pour savoir si elle accepte le combat. Si le résultat du test est arrêté sur place ou mieux, elle pourra tirer et combattre.

Si le résultat est retraite ou pire, elle doit effectuer les mouvements de retraite déroute ou fuite immédiatement et ne pourra évidemment pas tirer ni combattre dans la mêlée.

◆ Pour charger

Une unité qui charge doit tester son moral pour savoir si elle peut charger. Toutefois, si l'unité chargée obtient un résultat arrêté sur place ou mieux, l'unité qui doit charger est dispensée de tester son moral ; par contre, si le résultat obtenu par l'unité chargée est retraite ou pire, le test moral de l'unité chargeant est obligatoire.

◆ Pour chaque mêlée perdue

Une unité voit son moral affecté mêlée par mêlée et non de manière globalisée par période. Elle peut, si elle est attaquée par trois ennemis différents, perdre les trois mêlées lors d'une même période ; on doit alors appliquer le malus unité venant de perdre trois mêlées consécutives. Pour qu'une mêlée soit comptée comme perdue pour le test de moral, il faut qu'elle remplisse les conditions de victoire prévues au chapitre corps à corps, et cela même si l'unité ne peut reculer sur le terrain. En effet, l'effet mécanique de la mêlée doit être distingué de l'effet moral.

◆ Pour chaque mêlée gagnée

Une unité peut, en fonction de son ordre, suivre ou ne pas suivre un adversaire reculant. Mais en fonction de la dégradation de sa formation, de son effectif elle peut être contrainte de ne pas suivre.

Au contraire une unité qui, de part son ordre initial, ne devait pas suivre ou poursuivre, peut se trouver

contrainte de le faire si le résultat du test moral est avance incontrôlée.

♦ **Effectif tombé à moins des 2/3 ou de la moitié de l'effectif initial**

Il y a une dégradation importante du moral d'une unité dès que son effectif devient égal ou inférieur à la moitié ou aux 2/3 de son effectif initial.

♦ **Déroute d'une unité amie à moins de 30 cm**

Toute unité qui voit la déroute d'une unité amie, doit tester son moral sous les conditions suivantes :

- La déroute est visible et se situe à moins de 30 cm
- La déroute est celle d'une unité de statut égal ou supérieur à celui de l'unité qui teste
- L'unité qui déroute comporte un effectif supérieur ou égal à 3 figurines de cavalerie ou 5 figurines d'infanterie.

Dans les autres cas, il conviendra de négliger la déroute

Négliger : signifie que la déroute n'amène dans ce cas aucun malus moral, mais ne signifie pas que l'unité qui déroute ne pourra pas interpénétrer d'autres unités.

Les unités amies en mêlée dans les 30 cm ne sont pas pénalisées par la défection en déroute d'une unité amie.

♦ **Arrivée avec l'unité d'un général dont dépend l'unité**

L'arrivée d'un général au contact de socle d'une unité peut être l'occasion de faire un test de moral, pour effectuer une avance incontrôlée par exemple. C'est au choix du joueur, il est libre de le faire ou non.

♦ **Départ, mort ou blessure d'un général ou d'un aide camp qui était en contact de socle avec une unité**

Un général au contact de socle d'une unité, qui est tué ou blessé, inflige un malus moral de sa valeur budget à l'unité avec laquelle il était et l'oblige à tester son moral. Ce malus est valable pour la période et la suivante qui suit la mort ou la blessure du général.

Un général en contact de socle d'une unité qui décide de quitter cette dernière, inflige un malus moral correspondant à sa valeur budget, malus valable pour la période du test seulement.

Une unité n'est pas tenue de tester lorsqu'elle est contactée par un général ou un aide de camp, à l'inverse dès que le général ou l'aide de camp quittera l'unité, elle devra tester son moral, ce qui en changement d'ordre présente l'avantage de savoir si l'unité est en état moral d'exécuter son nouvel ordre.

♦ **Vue à moins de 15 cm d'un adversaire jusque là caché par le terrain ou par d'autres troupes**

Cela peut être une unité ennemie qui est dans un village, dans une forêt qui manifeste sa présence par un feu ou qui franchit une ligne de crête à moins de 15 cm d'une unité ; elle l'oblige à tester son moral.

♦ **Pour une unité statut semi-régulier, milice ou irrégulier, pour le premier feu subi**

Les unités autres que les statuts garde, élite et régulier, effectuent un test au premier feu subi, qu'il soit d'infanterie, ou à longue portée d'artillerie.

♦ **Pour chaque de tir ennemi faisant un nombre de pertes minimal**

Si une unité reçoit, au cours de la phase de feu, un nombre minimum de pertes en fonction de son statut, elle devra tester son moral. Tir faisant 4, 3 ou 2 pertes par figurine selon son statut.

Le nombre des pertes est calculé sur le nombre des figurines restant et non sur l'effectif de départ.

Exemple : pour être soumise à un test de moral suite à un feu, une unité de 24 figurines autrichien subit 65 pertes au feu, elle ôte une figurine reste 23, l'unité pour être obligée de tester devrait totaliser 69 pertes.

♦ **Pour rallier une unité**

Un général peut envoyer un aide de camp avec la mission de tenter de rallier une unité ou le faire en personne. Rallier une unité est à distinguer de la question de savoir si une unité de cavalerie peut effectuer un ralliement ou non, rallier une unité signifie rattraper une unité suite à une retraite ou à une déroute. Si l'unité obtient obéir aux ordre elle est ralliée.

Avertissement : un général ou un aide de camp, qui tente de rallier une unité, et qui échoue est entraîné par l'unité, il subit alors les conséquences morales de l'unité. Il faudra alors l'arrivée d'un autre général, pour rallier l'unité et permettre au général ou l'aide de camp entraîné de retrouver sa capacité opérationnelle.

Attention l'unité devra de nouveau tester son moral dès le départ du général ou de l'aide de camp.

Une unité qui part en retraite ou déroute, le fait vers son bord de table. Il est interdit de faire diriger une unité volontairement vers un général, c'est au général de venir au contact d'une unité jamais le contraire. Un général qui voit partir une unité en retraite ou déroute, est soumis au quart de période de réaction.

♦ Suite à une interpénétration

Que l'interpénétration de l'unité soit volontaire ou non, une unité interpénétrée doit tester son moral.

Pour l'artillerie

Une batterie d'artillerie ne teste son moral que dans les cas suivants :

1. Avant de recevoir une charge,
2. Après chaque mêlée perdue,
3. Dans le cas d'une déroute amie passant à moins de 30 cm, dans les conditions d'effectif prévues précédemment,
4. Si un général vient au contact dans les conditions prévues précédemment.

1.2 LA PROCÉDURE DE TEST

- Déterminer le facteur de moral de base (voir tableau des caractéristiques nationales),
 - jeter un dé et en ajouter le montant au facteur de base :
- 1 et 2 = 0,
3 et 4 = 1,
5 et 6 = 2,
- ajouter les facteurs moraux tactiques,
 - lire le résultat du test sur le tableau de moral et le mettre en oeuvre !

Quel que soit le résultat du test, il s'impose à l'unité concernée.

Facteur moral de base

Le facteur moral de base dépend du type, du statut de l'unité et de sa nationalité (se reporter au tableau des caractéristiques nationales).

Lorsqu'une unité se compose de compagnies de statut et moral différents (bataillon français, russe ou anglais), le moral de base de l'unité est celui de la compagnie la plus faible.

Exemple : une unité française à 12 figurines teste son moral, le facteur moral de base sera celui du fusilier, car le moral comme le feu est toujours calculé sur la compagnie la plus faible.

Comme le feu et le combat, la présence de compagnies d'élite dans une unité permet à l'unité concernée de voir son moral de base augmenté d'un point aussi longtemps que les compagnies d'élite :

- sont en contact avec le reste de l'unité.

Exemple : une unité d'infanterie française de douze figurines, détache sa compagnie de voltigeurs en tirailleur. L'unité disposait d'un moral de base 5 mais repasse à 4 puisqu'une partie des compagnies d'élites n'est plus en contact avec l'unité.

- sont aux $\frac{3}{4}$ de leur effectif initial.

Aucune unité ne peut comprendre à la fois des troupes régulières et des troupes de milice, et, à plus forte raison, des troupes d'élite et des troupes de milice.

Facteurs tactiques de moral

CONSEQUENCES FORMATION ET ABRI

- Unité en carré contre cavalerie ⁽¹⁾	+2 ou -2
- Unité non en carré contre cavalerie	-2
- Unité en abri léger	+1
- Unité en abri dur	+2
- Unité dans une maison ou redoute	+3

CIRCONSTANCES MORALES

- Unité en déroute ou désordre	-4
- Unité en retraite ou sans formation	-1
- Unité ayant déjà subi une déroute	-1
- Général en chef ou subordonné au contact de l'unité ; valeur du général + ou -2 à + ou -5 ⁽²⁾	
- Général au contact de l'unité tué ou blessé ; valeur du général	-2 à -5
- Aide de camp avec l'unité	+1
- Cavalerie à la charge	+1

ENVIRONNEMENT

- Plus d'unités amies dans les 30 cm	+2
- Plus d'unités ennemies dans les 30 cm	-2
- Chaque déroute/fuite ennemie dans les 30 cm ⁽³⁾	+2
- Chaque déroute/fuite amie dans les 30 cm ⁽³⁾	-2
- Général dans les 15 cm	+ ou -1
- Ennemi sur l'arrière (inf/15 cm ; cav art/30 cm)	-2
- Ennemi sur le flanc (inf/15 cm ; cav art/30 cm)	-1
- Général à plus de... par tranche de 15 cm	-1

CONSEQUENCES MELEES

- Unité venant de gagner une mêlée au cours de la période ou de la précédente	+1
- Venant de perdre une mêlée	-2
- Venant de perdre une mêlée pour le 2 nd e fois consécutive	-5
- Venant de perdre une mêlée pour la 3 ^{ème} fois consécutive	-9
- Par 20 pertes de différence (unité ayant le plus de pertes)	-1

CONSEQUENCES FEUX

- Unité sous le feu de l'ennemi par unité constituée infligeant au moins 15 pertes	-1
- Unité sous le feu de tirailleurs ou de mitraille, faisant au moins 15 pertes	-2
- Par batterie d'artillerie qui soutient l'unité considérée	+1

CONSEQUENCES PERTES SUR L'EFFECTIF INITIAL

- Par tranche de 5 pertes par figurine	-1
- Effectif inférieur ou égal aux 2/3 de l'effectif initial	
- élite/garde	-1
- régulier	-3
- semi-régulier	-4
- milice/irrégulier	-5
- Effectif inférieur ou égal au 1/2 de l'effectif initial	
- élite/garde	-2
- régulier	-5
- semi-régulier	-6
- milice/irrégulier	-7

⁽¹⁾ Une unité en carré peut bénéficier d'un plus deux ou d'un moins deux au choix du joueur, afin d'éviter qu'elle parte en avance incontrôlée contre de la cavalerie.

⁽²⁾ Il est possible d'allouer le facteur d'un général soit en positif, soit en négatif. Une valeur négative permet de retenir une unité qui risquerait une avance incontrôlée.

⁽³⁾ L'unité en déroute ou en fuite doit être visible de l'unité testant son moral.

1.3 PLUS OU MOINS D'UNITÉS AMIES OU ENNEMIES DANS LES 30 CM

Seules sont comptées les unités amies ou ennemies, remplissant les conditions d'effectif (5 pour la cavalerie, 8 pour l'infanterie) en vues et formées et qui sont disponibles, c'est à dire non-engagées en mêlée. Une unité en mêlée ou sans formation ne compte pas. Seules les unités ennemies ou amies (quel que soit leur effectif) présentes dans la mêlée de l'unité qui teste sont comptées.

L'artillerie qui n'est pas visible mais qui a tiré lors de la période qui précède le test est comptée, à condition d'être dans les 30 cm.

Les bataillons d'un même régiment comptent double.

Exemple : le 5^{ème} de ligne est présent avec trois bataillons, si un des bataillons doit tester et que les deux autres sont en vue dans les 30 cm, le joueur comptera quatre unités amies, deux par bataillon du 5^{ème} de ligne.

1.4 INFLUENCE MORALE DU GÉNÉRAL

Un général peut amener un bonus ou un malus moral à une unité. Ce bonus ou ce malus peut être de deux natures :

- Le général est au contact de socle de l'unité
- Le général est à moins ou à plus de 15 cm de l'unité

Un joueur qui oublie de déplacer ses généraux sur une ou plusieurs périodes, alors que les unités se déplacent, peut se mettre tout seul dans une situation délicate.

Un général au contact direct d'une unité augmente ou diminue la valeur morale de base de l'unité concernée en fonction de sa valeur budget, soit :

Valeur du général	Apport au Moral	Diminution au Moral
20 Points	De +0 à +1	De 0 à -1
40 Points	De +0 à +2	De 0 à -2
60 Points	De +0 à +3	De 0 à -3
80 Points	De +0 à +4	De 0 à -4
100 Points	De +0 à +5	De 0 à -5

En fonction de sa valeur budget un général peut amener tout ou partie de ses points en apport ou en diminution au moral.

Exemple : Napoléon valeur 100 points vient au contact d'une unité, il peut lui donner 5 points de bonus, ou seulement 1, 2, 3 ou 4, il peut minorer le moral dans une unité dans les mêmes conditions.

Apport au Moral

Un général peut être placé au contact de socle d'une unité pour éviter qu'elle parte en retraite, déroute ou fuite et lui permettre ainsi de continuer le combat. L'apport moral sera également utile à une unité pour se rallier, c'est-à-dire qu'une unité en retraite ou déroutée, aura besoin de l'apport moral d'un général pour arrêter son mouvement.

Diminution du moral

Un général peut être amené à diminuer volontairement le moral d'une unité. En effet, une unité peut être enthousiaste, après une mêlée gagnée par exemple, et risque de partir en avance incontrôlée ; pour calmer l'ardeur de ses troupes, le général lui alloue sa valeur en négatif, la maintenant ainsi dans la ligne de bataille.

Cette diminution du moral peut être également donnée pour faire partir une unité en retraite afin de la rallier et de lui donner de nouveaux ordres, soit que l'unité soit trop exposée, ou que la poursuite d'un combat s'il devait continuer pourrait l'amener à quitter définitivement la table de jeu.

Le général est à moins ou à plus de 15 cm de l'unité

Une unité qui voit son général de brigade ou de divisions à moins de 15 cm, bénéficie d'un effet moral, bien que le général ne soit pas en contact de socle. Pour faire bénéficier de ce bonus à l'unité qui teste, le général doit avoir une réelle autorité sur l'unité. Un brigadier de cavalerie ne peut avoir une quelconque autorité sur une unité d'infanterie et vice et versa. Pour savoir si le général est à moins de 15 cm c'est la distance de socle à socle qui est prise en compte.

A l'inverse, si l'unité est à plus de 15 cm de son général, elle accuse un -1 au moral, par tranche de 15 cm.



Général compris entre 0,1 et 15 cm : +1

Général compris entre 15,1 et 30 cm : -1

Général compris entre 30,1 et 44,99 cm : -2

Général compris entre 45 et 59,99 cm : -3

Et ainsi de suite...

Si le général doit être en vue pour apporter le bonus, pour le malus, on prend la distance la plus courte, qui sépare l'unité testant de son général responsable, sans tenir compte des masques que représentent les obstacles ou les autres unités.

La présence de plusieurs généraux

Les bonus ou malus amenés par les figurines de commandement ne sont pas cumulatifs, et le joueur devra choisir quel général influera à la hausse ou à la baisse sur le moral de l'unité de l'unité qui teste.

1.5 LES 5 PERTES PAR FIGURINES

Une unité subit une dégradation de moral par tranche de 5 pertes par figurines. Les tranches de 5 pertes par figurine s'apprécient à partir de l'effectif initial. En effet, le fait de retirer une figurine toutes les 40 pertes, n'est pas représentatif, les pertes sont en fait réparties sur l'ensemble des figurines.

La valeur du malus moral infligé à une unité qui atteint une tranche de 5 pertes par figurines est permanente et perdure pendant toute la durée de la partie et pas seulement pour la période qui suit le test.

Pour connaître la représentation du chiffre des pertes en figurines, il suffit de diviser le nombre de ces dernières par 40.

Exemple : une unité qui comptait 20 figurines au départ de partie, et qui a subi 210 pertes au moment de son test a perdu 5 figurines ($5 \times 40 = 200$) et dispose d'un report de 10. Cette unité a donc -2 au moral, car la lecture du tableau nous indique qu'elle a franchi 2 tranches de 5 pertes par figurines.

Pour qu'une tranche de 5 pertes par figurines donne un malus il faut que le chiffre correspondant soit atteint ou dépassé, si le chiffre n'est pas atteint pas de malus.

3 figurines	2 figurines	1 figurines
-------------	-------------	-------------

Dès qu'une unité, en fonction de son effectif initial atteint le chiffre en perte suivant, elle a pour un

Nombre initial de figurines	- 1	- 2	- 3	- 4	- 5
de 24	120*	240*	360*	480*	600*
de 20	100*	200*	300*	400*	500*
de 18	90*	180*	270*	360*	450*
de 16	80*	160*	240*	320*	400*
de 14	70*	140*	210*	280*	350*
de 12	60*	120*	180*	240*	300*
de 10	50*	100*	150*	200*	250*
de 8	40*	80*	120*	160*	200*
de 6	30*	60*	90*	120*	150*
de 4	20*	40*	60*	80*	120*
de 3	15*	30*	45*	60*	75*

Exemple : un bataillon à 20 figurines ou 800 hommes, qui a reçu 400 pertes (10 figurines) a -4 au moral par tranches de 5 pertes par figurines, plus -5 (s'il est régulier) d'effectif égal ou inférieur au 1/2 effectif de l'effectif initial, soit -9 pour un moral de base de 5. Ce bataillon est potentiellement en déroute et aura bien du mal à se montrer aussi menaçant avec un effectif réduit à 10 figurines qu'avec un effectif de 20 figurines.

Exemple : une unité de 20 figurines a reçu 195 pertes, elle n'aura que -1 au moral puisque si le chiffre 100 est atteint et dépassé, le chiffre de 200 correspondant à la 2ème tranche ne l'est pas.

2 LES RÉSULTATS D'UN TEST DU MORAL

Une unité qui teste son moral va obtenir un des résultats suivants :

- Avance incontrôlée
- Obéir
- Arrêt sur place
- Retraite
- Déroute
- Fuite

1.6 LES SEUILS PSYCHOLOGIQUES

Il y a une dégradation du moral au 2/3 ou à la moitié de l'effectif initial, ce sont les seuils psychologiques. Là encore, ces seuils s'apprécient en fonction de l'effectif initial. Ces seuils sont cumulables avec les malus de -1 par tranches de 5 pertes par figurine.

Quel que soit le résultat du test obtenu par l'unité, il s'impose et est applicable dès le quart de période qui suit la fin du test.

Dès qu'une unité, en fonction de son effectif initial atteint le chiffre suivant en figurines, elle est

Effectif initial en figurines	Au 2/3 ou en dessous de l'effectif s'il reste	A 1/2 effectif s'il reste
24 figurines	16 figurines	12 figurines
20 figurines	13 figurines	10 figurines
18 figurines	12 figurines	9 figurines
16 figurines	10 figurines	8 figurines
14 figurines	9 figurines	7 figurines
12 figurines	8 figurines	6 figurines
10 figurines	6 figurines	5 figurines
8 figurines	5 figurines	4 figurines
6 figurines	4 figurines	3 figurines
4 figurines	2 figurines	2 figurines

Tableau de résultats d'un test de moral en fonction des points obtenus par une unité et de son statut

Points de moral	Garde	Elite	Régulier	Semi Régulier	Milice	Irrégulier
11 ou +	Obéir	A In *	A In *	A In *	A In *	A In *
9 ou 10	Obéir	Obéir	A In *	A In *	A In *	A In *
7 ou 8	Obéir	Obéir	Obéir	Obéir	Obéir	A In *
5 ou 6	Obéir	Obéir	Obéir	Obéir	Obéir	Obéir
3 ou 4	Obéir	Obéir	Obéir	Obéir	Arrêt	Obéir
1 ou 2	Obéir	Obéir	Obéir	Arrêt	Arrêt	Ret.
0	Arrêt	Arrêt	Arrêt	Ret.	Ret.	Drte
-1 ou -2	Arrêt	Arrêt	Ret.	Drte	Drte	Fuite
-3 ou -4	Ret.	Ret.	Drte	Drte	Fuite	Fuite
-5 ou -6	Ret.	Drte	Fuite	Fuite	Fuite	Fuite

+ de	Drte	Fuite	Fuite	Fuite	Fuite	Fuite
-7						

* Légende du tableau : *A In ** : Avance Incontrôlée ; *Ret.* : Retraite ; *Drte* : Déroute

2.1 L'AVANCE INCONTRÔLÉE

Une unité est agacée par les feux ennemis, ou est victorieuse en mêlée. Elle décide soit de quitter la ligne de bataille, soit d'exploiter son succès sans tenir compte des ordres initiaux dont elle est porteuse. Ainsi, l'avance incontrôlée peut compromettre la stratégie d'un joueur, puisque ce mouvement inopiné peut avoir des conséquences désastreuses sur l'unité en question.

Une unité qui part en avance incontrôlée ne peut changer de formation, elle doit faire ce mouvement dans la formation où elle se trouve.

En fonction de la formation de l'unité qui doit effectuer ce mouvement, l'avance incontrôlée s'effectue comme suit :

- Une unité en masse (ligne ou colonne) s'avance à vitesse de charge de l'adversaire le plus proche pour arriver au contact, quel que soit sa formation (cas d'une unité de cavalerie qui échouerait sur un carré par exemple), ou s'il est trop loin se rapproche de lui à vitesse de charge (sans tirer) pendant le reste de la période en cours (test en cours de période), ou de la suivante (test de fin de période). Une avance incontrôlée qui contacte au cours de la période ou de la suivante une unité ennemie, bénéficie des bonus alloués à une unité qui charge.

L'unité ennemie qui subit une avance incontrôlée pourra évidemment contre charger dans les mêmes conditions que celles prévues pour la charge. Elle pourra aussi esquiver dans les conditions définies pour l'esquive.

Une unité en avance incontrôlée qui ne contacterait pas une unité ennemie dans la période, ou dans la période qui suit le résultat du test (test de fin de période), finit son mouvement et tombe sans formation.

- Une unité en tirailleur se rapproche de l'unité ennemie la plus proche pendant une ½ période, sans s'approcher à moins de 5 cm de celle-ci. Pendant cette avance, elle ne tire nécessairement pas.

Les conséquences formation et abri des facteurs moraux tactiques comptent ou ne comptent pas au choix du joueur pour déterminer s'il y a avance incontrôlée ou non.

Exemple : une unité en carré, peut compter ou non le +2 d'infanterie en carré. Une unité dans un village peut ne pas ajouter le +3 de bonus moral que lui donne la protection village.

Une unité qui part en avance incontrôlée applique la vitesse de charge de la formation dans laquelle elle se trouve, une unité en avance incontrôlée applique bien entendu les pénalités de mouvement et de dégradation de formation de l'obstacle traversé si elle doit en franchir un au cours de son mouvement d'avance. Une unité qui part en avance incontrôlée est sans formation si elle était en carré, dans un village ou une redoute.

2.2 OBÉIR



L'unité n'est soumise à aucun mouvement d'avance ou de recul obligatoire, elle exécute ses ordres et garde toute sa capacité opérationnelle, elle peut se mouvoir, tirer, changer de formation, engager un combat ou le poursuivre.

2.3 L'ARRÊT SUR PLACE

Une unité qui est en arrêt sur place ne peut plus se mouvoir vers l'ennemi, elle peut par contre se mouvoir vers son bord de table si les circonstances l'exigent. Elle peut tirer, et continuer à combattre dans une mêlée où elle est engagée, mais ne pourra ni suivre, ni poursuivre son adversaire. L'arrêt sur place n'exclut pas le recul en mêlée s'il s'impose.

L'arrêt sur place n'a d'effet que pendant la période en cours en cas de test en cours de période, ou pour la période suivante en cas de test de fin de période.

Une unité en charge, et qui obtient suite à un feu un arrêt sur place, se rapproche de l'unité ennemie et s'arrête à 5 cm de cette dernière, l'arrêt sur place lui interdisant d'entrer au contact de l'unité ennemie qu'elle voulait charger ; de surcroît, elle est sans formation.

2.4 LA RETRAITE

Les principes

La retraite est un mouvement qui vise à faire abandonner tout ou partie du champ de bataille par une partie ou toutes ses unités en effectuant un mouvement vers l'arrière.

Battre en retraite : faire un mouvement vers l'arrière, se retirer d'un combat, fuir.

Un résultat de retraite à un test de moral dispense une unité d'obéir aux ordres initiaux reçus le temps que dure ce mouvement.

Une unité qui bat en retraite se replie et doit toujours chercher à se rallier, elle ne peut mettre fin à un mouvement de retraite qu'en effectuant un nouveau test de moral. Ce mouvement est toujours effectué en priorité, donc avant les mouvements de charge et les demi mouvements normaux.

Une unité qui doit battre en retraite, fait faire demi-tour à ses figurines et effectue le premier $\frac{1}{4}$ de ce mouvement à l'opposé de son adversaire, et devra se diriger le plus rapidement possible vers l'unité amie ou derrière le village ou le bois le plus proche pour tenter de se rallier.

Exemple : une unité en ligne faisant face à gauche, obtient retraite, le joueur fait faire demi-tour à ses figurines, effectue le 1^{er} quart à l'opposé de son adversaire, et se dirige ensuite vers son bord de table, ou en direction de l'unité amie la plus proche formée et faisant face à l'ennemi.



Le demi tour initial des figurines d'une unité qui retraite se fait un $\frac{1}{4}$ de période, il n'est pas gratuit.

La vitesse de déplacement d'une unité en retraite est celle indiquée pour la formation où elle se trouve.

Exemple : une unité en ligne, se voit imposer un mouvement obligatoire de retraite suite à un test de moral. Elle effectuera ce mouvement à la vitesse de la ligne sans ajout du bonus de charge.

Une unité qui bat en retraite effectue toujours ce mouvement vers son bord de table. Si elle rencontre des unités amies, elle les contourne et ne cherche pas à les interpénétrer, mais doit toujours chercher à essayer de se détacher de son adversaire si elle est suivie dans ce mouvement.

Pour qu'une unité puisse le faire, elle doit avoir une **voie de retraite** et une formation qui lui permette de faire un mouvement vers l'arrière en toute sécurité. Si elle ne dispose pas d'un espace suffisant, elle cherche à s'écouler par l'espace libre le plus proche. Aussi une unité qui effectue une retraite si elle n'est pas poursuivie pourra changer de formation, pour éviter d'être gênée dans son mouvement par des unités amies.

Exemple : une unité en ligne doit effectuer un mouvement de retraite ; elle peut, si elle n'est pas directement poursuivie, adopter une formation plus adaptée, repasser en colonne de marche par exemple.

Dans tous les cas une unité en retraite n'interpénètre pas une unité amie.

Si l'unité qui doit effectuer un mouvement de retraite est en colonne de marche et qu'elle n'est pas désorganisée ou pire, l'unité pourra effectuer son mouvement de retraite en marche forcée.

Le changement de formation d'une unité qui bat en retraite n'est jamais gratuit, et le joueur imputera le temps nécessaire à la prise de formation souhaitée du potentiel mouvement de l'unité.

Une retraite est une situation morale qui dure tant que l'unité ne sera pas ralliée.

Quelle est la dégradation de formation d'une unité en retraite

Une unité en retraite peut être formée, désorganisée, sans formation ou en désordre suivant le degré de dégradation de sa formation initiale pendant et à l'arrivée de son mouvement ; elle peut chercher à se retourner si elle est attaquée.

Exemple : une unité d'infanterie est battue en mêlée par une unité de cavalerie, elle tombe en désordre, suite à cette mêlée perdue. Elle teste son moral, si le résultat du test est retraite elle effectue son mouvement à la vitesse normale de la retraite, elle

sera en désordre pendant et à l'arrivée de son mouvement.

Une unité qui retraite peut également voir sa formation se dégrader suite au passage d'un obstacle ou d'un combat ultérieur par exemple.

Dans tous les cas, si l'unité en retraite est ralliée, elle appliquera le temps nécessaire pour se reformer à celui correspondant à sa dégradation de formation.

Quand et comment rallier une unité en retraite

Une unité doit obligatoirement effectuer un nouveau test de moral pour arrêter son mouvement de retraite, ce test ne pouvant être fait que dans les conditions suivantes :

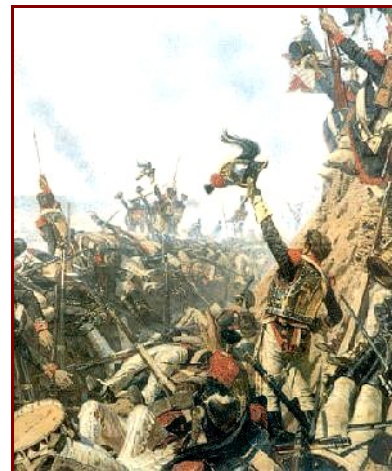
- l'unité arrive derrière un abri dur ou léger, si l'unité décide au préalable de franchir l'obstacle, pour se réfugier derrière, elle applique le temps nécessaire au franchissement du type d'obstacle et subit la dégradation correspondant*,
- l'unité se réfugie derrière un bois ou derrière un village*,
- l'unité se réfugie derrière une unité amie formée faisant face à l'ennemi et qui a un effectif minimum 8 figurines pour l'infanterie et 5 pour la cavalerie. Une batterie d'artillerie amie, ne permet pas à une unité qui retraite de procéder à un nouveau test de moral.
- Un des généraux ou un des ses aides de camp dont elle dépend vient en contact de socle de l'unité pour tenter de la rallier*,
- l'unité vient d'effectuer sa troisième période de retraite consécutive*,
- l'unité en retraite est sur le point de quitter la table, elle doit tester son moral pour savoir si elle sort ou si elle se rallie. Si elle se rallie, elle devra se mettre en formation à son point de sortie.

** Ces cas ne sont valables que si, l'unité se trouve au delà de la portée de fusil (21 cm) et à plus de la ½ portée du tir de la batterie ennemie la plus proche. Dans le cas contraire elle doit continuer sa retraite, et ne pourra tester son moral qu'une fois les obligations de distances satisfaites.*

Si le résultat obtenu lors du test de moral est obéir ou mieux, l'unité arrête son mouvement de retraite si elle est au-delà de la portée des armes légères et à plus de demi portée d'artillerie.

♦ Au-delà de la portée des armes légères

Une unité qui retraite doit se retrouver en dehors de la portée des armes légères, c'est-à-dire ne doit plus être en mesure de se faire tirer dessus par une unité ennemie. Nous considérons que la portée en question doit être calquée sur celle du fusil et non sur celle de la carabine.



Le fusil étant l'arme légère la plus répandue dans une armée, il serait injuste d'obliger une unité à se mettre hors de portée de carabine (30 cm) alors que toutes les nations n'en disposent pas.

Il est bien entendu que si une unité en retraite se rallie derrière une unité amie formée en masse et remplissant les conditions d'effectif et faisant face à l'ennemi, cette obligation ne s'applique plus, puisque une unité amie en masse constitue une protection, contre les armes légères. Néanmoins, il faudra que l'unité soit protégée en entier.

♦ A plus de la ½ portée d'artillerie

Là encore il convient que la distance soit précisée, non pas par rapport à la ½ portée du calibre 12 par exemple (60 cm), mais par rapport à la ½ portée qu'utilise votre adversaire.

La ½ portée d'artillerie s'apprécie dans ce cas par rapport au calibre et la distance de tir maximale de la batterie ennemie la plus proche de l'unité qui retraite. Avertissement : la ½ portée d'artillerie entre l'unité qui termine son mouvement de retraite, et la batterie ennemie la plus proche se calcule de base à base, il n'est pas nécessaire que la batterie ennemie soit en mesure de tirer sur l'unité.

Cette condition d'obligation d'être à plus de la ½ portée d'artillerie, ne se justifie pas si l'unité se rallie derrière un bois ou un village.

Combat contre une unité effectuant une retraite

Une unité en retraite peut être attaquée ou poursuivie pendant son mouvement.

- Si une unité en retraite est attaquée pendant son mouvement par une autre unité ennemie que celle avec laquelle elle était en mêlée, elle garde sa capacité réactionnelle, et cela quel que soit sa dégradation de formation initiale.

Elle peut donc se retourner si elle est en mesure d'être attaquée de dos, elle peut également faire pivoter ses figurines si elle est menacée de flanc.

Elle peut également passer en carré si elle est menacée par de la cavalerie ennemie, elle peut retraiter en carré, mais à ½ vitesse de la ligne.

Dans tous les cas, elle suspend son mouvement de retraite le temps nécessaire, puis le reprendra dès son combat terminé. Il est clair que si une unité en retraite est de nouveau battue en mêlée, elle doit tester son moral de nouveau, et appliquer le résultat correspondant.

Qu'elle gagne ou qu'elle perde son combat elle devra compter le malus unité en retraite (-1) lors de son prochain test de moral.

Dans tous les cas une unité en retraite qui est chargée ne peut pas contre charger

- Si elle est poursuivie par l'ennemi avec lequel elle était mêlée, dans un souci de simplification, elle combat avec l'ensemble de son effectif si son adversaire est toujours au contact à la fin de la période. L'unité en retraite appliquera les malus correspondants à sa dégradation de formation, l'unité suivante combattra également avec l'ensemble de ses figurines, mais bénéficiera du bonus de suivi d'un adversaire reculant.

Exemple : un bataillon de fusiliers autrichiens à qui il reste 20 figurines, doit partir en retraite suite à une mêlée avec un bataillon français de 12 figurines. Le bataillon français combattra avec ses douze figurines s'il décide de suivre avec suivi en mêlée, le bataillon autrichien combattra avec ses 20 figurines.

L'unité poursuivante fera le mouvement de poursuite en appliquant la vitesse inhérente à sa formation et sa nationalité.

Exemple : une unité en ligne ne pourra suivre une unité ennemie en colonne qui retraite à la même

vitesse, puisque l'unité qui retraite utilisera la vitesse colonne et que l'unité poursuivante utilisera la vitesse de la ligne.

Dans le cas d'une retraite, il convient d'admettre que l'unité quitte la mêlée avec une certaine cohésion et cela quel que soit sa dégradation de formation initiale, et qu'elle puisse s'éloigner et se décrocher d'un adversaire qui désirerait la suivre.

♦ Les conditions de poursuite d'une unité qui bat en retraite

Une unité peut poursuivre une unité ennemie qui effectue un mouvement de retraite, la possibilité de poursuivre devant être autorisée par les ordres et l'unité poursuivante ne devant pas être sans formation. Ainsi, **toute poursuite, sauf avance incontrôlée, est impossible à partir du second tour de mêlée en raison de la dégradation de formation inhérente à la mêlée.**

Une poursuite ne peut être inférieure ou supérieure à une période.

- Une unité qui n'est pas autorisée à poursuivre, ne pourra le faire que dans le cas d'une avance incontrôlée.

- Une unité de cavalerie pourra poursuivre un adversaire qui retraite si elle est titulaire de l'ordre exploiter.

- Une unité qui décide de poursuivre poursuivra à la vitesse que lui autorise sa formation. Seule une unité qui poursuit suite à une avance incontrôlée bénéficiera du bonus de distance inhérent à la charge.

- Une unité qui décide de poursuivre, ne pourra pas changer de formation ou rétracter son front lors de ce mouvement de poursuite.

Si, au cours de sa poursuite, l'unité poursuivante est attaquée par une unité ennemie, elle s'arrête et combat dans les conditions prévues par le combat corps à corps. L'unité en retraite continue son mouvement.

Si l'unité poursuivie arrive à s'écouler dans un espace situé entre deux unités amie, et que la formation de l'unité poursuivante ne lui permet pas d'emprunter le même passage, elle devra affronter les unités ennemies rencontrées dans les conditions normales de combat.

Si la formation ou la vitesse de l'unité poursuivante ne lui permet pas de rester au contact de l'unité qu'elle

poursuit, il n'y a pas de combat. Pour qu'il y ait combat il faut que l'unité poursuivante soit au contact de socle à la fin de la période.

♦ Cas particulier de l'artillerie

Les artilleurs qui doivent quitter une batterie suite à un test de moral qui leur impose une retraite ou une déroute, ne peuvent pas être poursuivis.

Les artilleurs quittent la batterie par le côté du socle opposé au côté de l'attaque. L'unité poursuivante devra donc au préalable traverser la batterie, dans ce cas il vaut mieux que l'unité qui doit poursuivre ne parte pas en avance incontrôlée.

La vitesse de retraite des artilleurs est de 18 cm par période qu'ils soient à pied ou à cheval.

2.5 LA DÉROUTE

Les principes

Une troupe qui effectue un mouvement de déroute, est une troupe qui est sous l'emprise d'une grave dégradation morale, et qui estime que son seul salut réside dans un abandon rapide et précipité du champ de bataille.



La déroute est un état de dégradation morale intermédiaire entre la retraite et la fuite. La déroute d'une unité est par définition un événement soudain et non prévisible, et qui à la différence de la retraite peut affecter gravement la formation et le moral des autres unités amies qui se situent à moins de 30 cm de l'unité qui en prend l'initiative.

Une unité qui effectue un mouvement de déroute subit également une dégradation de formation immédiate, et cela quel que soit le degré de dégradation initial et qui s'appliquera tant que l'unité en question ne sera par ralliée.

Procédure de déroute

Le joueur qui doit faire effectuer un mouvement de déroute à une unité, fait d'abord faire demi tour aux figurines concernées sans que ce mouvement ne soit déduit de la capacité de déplacement de l'unité.

Exemple : si le demi tour initial des figurines coûte un $\frac{1}{4}$ de mouvement à une unité en retraite, il ne coûtera rien pour une unité qui doit dérouter.

Une unité en déroute fera toujours le premier quart de ce mouvement à l'opposé de l'unité qui est à l'origine de la déroute puis doit chercher à rejoindre son bord de table par le chemin le plus direct et le plus court.

Si une unité doit partir en déroute suite à la perte d'une mêlée, et que la mêlée comprend plusieurs unités ennemies, le premier quart de mouvement de déroute sera fait à l'opposé de l'unité ennemie qui aura infligé le plus de pertes.

- Si une unité en déroute rencontre un obstacle entre la mêlée qu'elle vient de quitter et son bord de table, elle ne le contourne pas mais doit le franchir. Le temps de franchissement de l'obstacle est déduit de sa capacité de mouvement, dans les conditions prévues au franchissement du type de l'obstacle rencontré.

- Si elle rencontre sur son chemin, une unité amie formée et faisant face à l'ennemi et qu'elle passe à moins de 2 cm de cette dernière, elle cherche à l'interpénétrer, sauf si l'effectif de l'unité en déroute représente un effectif égal ou inférieur à 30% (chiffre arrondi au nombre de figurines supérieur) de l'unité amie.

Une unité en déroute de

Interpénétrera jusqu'à

8 figurines	24 figurines
6 figurines	20 figurines
5 figurines	16 figurines
4 figurines	12 figurines
3 figurines	10 figurines
2 figurines	6 figurines

L'unité amie ne sera pas interpénétrée, bien que la condition d'effectif soit remplie, si :

- L'unité rencontrée est de statut garde ou élite,
- L'unité rencontrée, quel que soit son statut, est en formée en carré,
- L'unité amie est en mêlée avec une ou plusieurs unités ennemies.

Dans ces cas, l'unité s'écoule par l'espace libre le plus proche.

Les unités de statut élite ou de garde, quel que soit leur formation, ou l'infanterie de statut inférieur formée en carré, ne se laissent pas interpénétrer.

Dans les autres cas l'unité amie ne peut refuser l'interpénétration et subira immédiatement les conséquences morales dues à cette action.

Une unité qui est interpénétrée par une unité en déroute tombe en désordre immédiatement. Si elle contactée par une unité ennemie avant la fin de ce mouvement d'interpénétration, elle combat en désordre, si elle contactée dans le $\frac{1}{4}$ qui suit la fin du mouvement d'interpénétration, elle combat sans formation.

Vitesse et formation d'une unité en déroute

Une unité en déroute effectue ce mouvement de déroute en présentant un front égal au $\frac{2}{3}$ du front qu'occupe l'unité lors du test (arrondi à l'entier inférieur).

Exemple : une unité d'infanterie de 10 figurines en ligne, doit effectuer une déroute suite à un feu ou un combat. Elle doit effectuer ce mouvement avec un front au $\frac{2}{3}$ de 10, soit un total de 6,66 arrondi à l'entier inférieur, l'unité déroutera donc avec un front de 6 figurines.

Une unité qui doit effectuer un mouvement de déroute est en désordre pendant et à l'arrivée de



son mouvement et cela quel que soit sa dégradation de formation initiale.

Un mouvement de déroute s'effectue en fonction du type de figurine, la formation et la capacité ainsi que la classe de manœuvre n'étant pas pris en compte.

Les distances de déroute sont les suivantes et s'entendent pour une période :

Unité d'infanterie :	22 cm
Artilleurs à pied ou à cheval :	22 cm
Unité de cavalerie lourde :	38 cm
Unité de cavalerie légère :	45 cm

**- Une unité en déroute est en désordre
- Une unité en déroute est considérée en ligne pour les temps de franchissement d'obstacles et les feux d'armes légères ou d'artillerie.**

Cas particuliers

♦ Déroute suite à une mêlée

Quand le résultat du test moral qui suit la résolution d'un combat corps à corps impose une déroute, les pertes que vient de subir l'unité sont doublées. Le terme *doublé* signifie que le joueur reportera une autre fois les pertes que vient de subir l'unité sur le total des pertes subies par cette dernière.

Exemple : lors d'un corps une unité subit 40 pertes, elle teste son moral et doit partir en déroute, elle rajoute 40 pertes en plus et non 80.

Attention : le fait de doubler les pertes n'a aucune conséquence pour la mêlée qui s'est déroulée ; par contre le doublement des pertes effectué aura un incidence lorsque l'unité testera son moral pour savoir si le mouvement de déroute peut être arrêté.

♦ Déroute de artillerie

La manière de mettre en œuvre la déroute est différente selon qu'il s'agisse :

- 1 d'artillerie attelée,
- 2 d'artillerie en batterie.

1) Les artilleurs attelés battus (dans les conditions normales, c'est-à-dire, plus de 10% de pertes subies que de pertes infligées et une perte par figurine au moins)

abandonnent leur pièce et se mettent en déroute, à l'exception des artilleurs d'élite.

2) Les artilleurs en batterie battus en mêlée testent leur moral ; en cas de déroute, ils abandonnent le matériel.

Les artilleurs sont assimilés aux figurines d'infanterie pour les conditions d'effectif minimum obligeant une unité amie à tester son moral, et pour la distance du mouvement de déroute.

Exemple : une batterie d'artillerie russe compte six figurines de servants en début de partie ; s'ils doivent dérouter avec un effectif inférieur à 5 figurines, ils parcourront 22 cm par période tant qu'ils seront en déroute, et n'obligeront pas les unités situées dans les 30 cm à tester leur moral.

Quand et comment rallier une unité en déroute

Une unité pourra effectuer un nouveau test de moral pour arrêter son mouvement de déroute que dans les conditions suivantes :

- Si l'unité en déroute passe à proximité d'une unité amie formée en masse de statut égal ou supérieur et faisant face à l'ennemi (avec un effectif minimum 8 figurines d'infanterie et 5 de cavalerie).

Une unité en tirailleur ne permet pas à une unité qui déroute de procéder à un nouveau test de moral.

- Si un des généraux ou un de ses aides de camp dont dépend l'unité vient en contact de socle pour tenter de la rallier.

- Si l'unité en déroute arrive à son bord de table et s'apprête à quitter la table de jeu.

Une unité quittant la table en retraite ou en déroute fait donc un test de moral au moment où elle sort. Si elle obtient *obéir aux ordres* ou mieux, elle passe la période suivante à se mettre en formation sur la table à son point de sortie, et devient ensuite pleinement opérationnelle. Si elle obtient *arrêt sur place* ou pire, elle sort définitivement.

Obligations d'une unité après une déroute

Si la déroute d'une unité est arrêtée suite à un test de moral, l'unité doit ensuite passer une période pour se mettre dans la formation de son choix (excepté tirailleur ou carré) face ou dos à l'ennemi au choix du joueur. Le ralliement d'une unité prend toujours une période entière, même si la déroute est arrêtée à la suite d'un test en cours de période.

Si l'unité est attaquée pendant la période où elle doit se remettre en formation, elle est considérée comme étant sans formation.

Une unité qui effectue un mouvement de déroute peut être poursuivie dans les mêmes conditions que celles définies au chapitre de la retraite.

Une unité en déroute ne peut ni changer de formation, ni chercher à se retourner si elle est attaquée, pendant ce mouvement.

Une unité qui a subi une déroute et qui se rallie, subira un malus permanent au moral et cela pour tout le reste de la partie.

2.6 LA FUITE

Les principes

Une unité qui part en fuite est une unité qui effectue un mouvement vers son bord de table dans le but de quitter le champ de bataille, sans aucune intention d'y revenir.

La mise en œuvre d'une fuite se déroule comme la déroute avec les mêmes conséquences.

Une unité qui doit effectuer une fuite fait faire demi-tour à ses figurines et effectue le premier $\frac{1}{4}$ de ce mouvement à l'opposé de son adversaire, puis devra se diriger vers son bord de table et interpénètre toute unité amie formée et faisant face à l'ennemi si elle passe à moins de 2 cm de cette dernière.

Elle cherchera toujours à l'interpénétrer, sauf si l'effectif de l'unité en fuite représente un effectif égal ou inférieur à 30% (chiffre arrondi au nombre de figurines supérieur) de l'unité amie.

Encore une fois, seules les unités d'élite et de garde, ou les unités d'autres statuts formées en carré refusent l'interpénétration.

Dans le cas où une unité en fuite est bloquée dans son mouvement, soit elle cherche l'espace libre le plus proche, soit elle s'écoule entre les unités qui la bloquent dans ce mouvement si elle dispose d'un espace d'au moins un socle.

Vitesse et formation d'une unité en fuite

Une unité effectue son mouvement de fuite en présentant un front égal au $\frac{2}{3}$ du front qu'occupait l'unité lors du test (arrondi à l'entier inférieur).

Les mouvements d'une unité en fuite varient suivant le type des figurines et sont les suivants :

Infanterie : 32 cm (par période)

Cavalerie lourde : 50 cm (par période)

Cavalerie légère : 60 cm (par période)

Quand et comment rallier une unité en fuite

Une unité en fuite ne pourra pas refaire d'autres tests moraux ou être ralliée. Un mouvement de fuite commencé ne peut plus être arrêté.

En clair, une unité en fuite est condamnée à quitter la table.



Une unité en fuite ne doit pas être retirée du jeu avant d'avoir atteint son bord de table. En effet, un mouvement de fuite peut contrarier ou gêner les unités amies comme les unités ennemies.

Poursuivre une unité en fuite

Une unité qui effectue un mouvement de fuite peut être poursuivie dans les mêmes conditions que celles définies au chapitre de la retraite.

Si poursuivre une unité en fuite ne présente au premier abord aucun intérêt, elle permet cependant à une unité de s'enfoncer dans le dispositif ennemi, ce qui est tactiquement très intéressant.

Les prisonniers

Les unités qui ne peuvent ni partir en fuite, déroute ou retraite, faute d'un passage, (acculées à une rivière ou à un marais, etc...) sont prisonnières. Les unités dans une construction ayant un résultat test moral de fuite, déroute ou retraite suite à une mêlée sont prisonnières, sauf les unités d'élites ou de garde qui peuvent continuer le combat. Une unité prisonnière est désarmée et ne pourra même en cas de libération retrouver une valeur combattante.

Seules les unités d'élite ou de garde peuvent refuser la reddition et continuer le combat.

◆ Les obligations d'une unité recevant des prisonniers

L'unité prisonnière sera comptée dans les pertes si elle est toujours prisonnière ou sous escorte à la fin de la partie.

Une unité prisonnière doit être escortée vers le bord de table ennemi par une des unités qui sont la cause de la reddition.

L'unité doit détacher une partie de ses moyens pour escorter les prisonniers, le nombre minimal de figurines pour fournir l'escorte sera proportionnel à l'effectif de l'unité prisonnière (au moins une figurine d'escorte pour quatre de prisonniers).

La partie de l'unité détachée pour une escorte impute le moral de l'unité pour les 5 pertes mais aussi pour le 1/2 ou le 2/3 de l'effectif.

◆ L'attaque d'un convoi de prisonniers

Des prisonniers peuvent être libérés si une unité amie attaque le convoi. Dès que l'unité amie arrive au contact et avant même de connaître la résolution de la mêlée les figurines prisonnières se mettent en déroute et échappent à l'escorte.

Les prisonniers sont en désordre et pourront être ralliés dans les conditions de ralliement de la déroute.

Si le résultat est obéir ou mieux, la troupe ralliée ne peut pas revenir au combat et cherche un endroit où se réfugier sur le champ de bataille.