

DEROUTE ET POURSUITE

Qui sait quand il faut combattre et quand il faut s'abstenir sera victorieux. Sun Tzu

DEROUTE D'UNE UNITE

Lorsqu'une unité a perdu tous ses points de cohésion, elle est mise en déroute et est retirée du jeu. On vérifie si lors de sa fuite, l'unité rencontre des unités amies à moins d'une UD sur son arrière. Elle risque alors de les traverser et de leur faire perdre un point de cohésion. Les unités ennemies ne sont pas affectées.

Les déroutes et poursuites sont effectuées à la fin du tour du joueur après la fin de tous les combats.

On applique les règles suivantes :

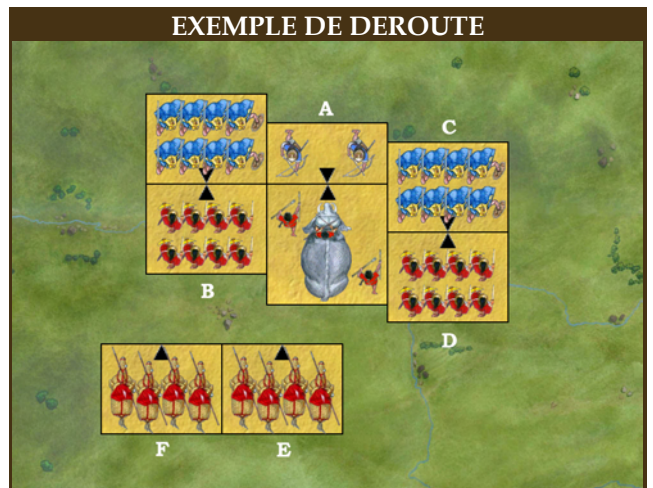
- Si l'unité est attaquée seulement de flanc ou par l'arrière lorsqu'elle est mise en déroute, on réoriente l'unité face à l'ennemi avant d'effectuer son mouvement de déroute.
- Toutes les unités amies qui se trouvent à moins d'une UD sur l'arrière de l'unité en déroute (après sa réorientation) perdent un point de cohésion et peuvent dérouter à leur tour. Ceci peut entraîner des déroutes en cascade.
- L'artillerie et les chariots de guerre ne font pas de mouvement de déroute, ils sont immédiatement éliminés.
- L'infanterie légère qui déroute ne peut faire perdre un point de cohésion qu'à d'autres unités d'infanterie légère.
- Un général non inclus engagé en mêlée avec une unité qui part en déroute est entraîné dans sa fuite et risque d'être tué sur un jet de 1, 2 ou 3 sur 1D6. S'il survit, il doit alors fuir vers l'unité amie la plus proche à une distance de 5 UD maximum. S'il n'est pas capable de rejoindre une unité amie (même d'un autre corps) le général compte comme perdu (cf. p 24). Un général inclus dans une unité mise en déroute est automatiquement éliminé.

FURIE DES ELEPHANTS

Les éléphants mis en déroute partent en furie dans une direction aléatoire, on lance 1D6 :

1D6	Direction
1	Droit devant
2	A 90° sur la gauche
3	A 90° sur la droite
4-5-6	Vers l'arrière

Les éléphants infligent une perte d'un point de cohésion à toutes les unités amies ou ennemies, **sauf aux unités d'infanterie légère**, dans une zone d'une UD de large dans la direction indiquée.



L'éléphant déroute et part en furie. On lance 1D6 :

- 1 : L'éléphant traverse A qui ne perd pas de cohésion
- 2 : L'éléphant traverse B qui perd 1 point de cohésion
- 3 : L'éléphant traverse C et D qui perdent chacun 1 point de cohésion
- 4, 5 ou 6 : L'éléphant traverse E qui perd 1 point de cohésion

Si B est en déroute, il traverse alors E et F qui perdent tous deux un point de cohésion.

Si D est en déroute, il ne traverse personne

POURSUITE

Quand une unité a mis en déroute tous ses adversaires en mêlée, elle peut effectuer une avance à la fin de la phase de mêlée à la poursuite de l'unité qui a dérouté. La poursuite est un mouvement d'au maximum une UD qui s'effectue en ligne droite en ignorant les ZdC ennemies. Seules les unités du joueur en phase peuvent effectuer une poursuite.

La poursuite reste optionnelle mais est obligatoire pour les unités impétueuses sauf si :

- L'unité a détruit de l'artillerie, des chariots de guerre ou des éléphants,
- La poursuite entraîne l'unité hors de la table ou dans un terrain qui la pénalise au combat,
- L'unité défend une fortification ou la berge d'une rivière,
- Il s'agit d'une unité de piétons devant poursuivre des montés.

Les unités amies en soutien peuvent également avancer de la même distance à condition qu'elles soient alignées coin à coin avec l'unité qui poursuit.

Si plusieurs unités sont en mêlée avec un même adversaire, une seule des unités peut poursuivre, au choix du joueur.

Si le mouvement de poursuite amène l'unité au contact d'un nouvel ennemi, cela ne provoque pas un nouveau combat. Les unités restent en contact (pas d'esquive possible) et le combat sera résolu lors de la phase de mêlée du tour suivant. Une unité contactée de flanc ou d'arrière pourra alors se conformer avant le combat. Un contact suite à une poursuite n'est pas considéré comme une charge. Les capacités valables uniquement au 1^{er} tour d'une mêlée (*Impact, Javelot, Support, Charge percutante*) ne sont donc pas comptées et il n'y a pas de perte de cohésion en cas d'attaque multiple.

Si une unité de LMI, MI, HI, Cv ou Kn en poursuite contacte une unité d'infanterie légère, celle-ci est immédiatement éliminée sans pouvoir esquiver. De même si le camp est atteint, il est immédiatement pris ou attaqué s'il est fortifié.

Note : Une unité qui met en déroute son adversaire mais est encore contactée de flanc ou d'arrière par un autre ennemi n'effectue pas de poursuite mais doit se conformer immédiatement pour faire face à l'un des ennemis restant de son choix.

DEROUTE DE L'ARMEE

La bataille continue jusqu'à ce que l'une des armées soit mise en déroute. Ceci se produit quand l'armée a accumulée des pertes supérieures à sa cohésion.

La valeur totale de cohésion d'une armée est égale au nombre d'unités qui la compose. Si une partie de l'armée n'est pas sur la table (en marche de flanc par exemple) alors ces unités ne sont pas comptabilisées dans la valeur de cohésion de l'armée.

Les pertes sont comptabilisées de la façon suivante :

Situation	Pertes
Par unité en désordre	1 pt
Par unité sortie de la table	1 pt
Par unité éliminée	2 pts
Par général perdu	1 pt + Valeur *
Si le camp a été pris	4 pts

* Valeur de commandement (0, +1, +2 ou +3)

Les unités *sacrifiables* à savoir les chars à faux et certaines unités de levées ne sont pas comptées ni dans la cohésion de l'armée, ni dans les pertes.

On vérifie les pertes des armées à la fin de chaque phase de jeu. Dès qu'une armée a subi un nombre de points de perte supérieur ou égal à sa valeur de cohésion globale, l'armée part en déroute et la partie s'achève. Il est possible que deux armées déROUTENT au même moment (cela reste assez rare) et dans ce cas la partie est un match nul.

Exemple : Une armée de 24 unités au total a un corps avec 6 unités en marche de flanc qui n'est pas encore rentré sur la table. Elle a donc un total de 18 unités présentes. Elle a 3 unités qui ont été éliminées, 5 unités en désordre et 1 unité de cavalerie légère qui a fui hors de la table suite à une charge ennemie. Elle a donc perdu 12 points de cohésion sur 18.

Char Breton

