

1. Fonctionnement du site

Inscription

Pour jouer il faut s'être au préalable inscrit sur le site. Le joueur doit fournir une adresse mail valide lors de son inscription. La procédure d'enregistrement n'est finalisée qu'après validation de l'inscription par l'intermédiaire d'un mail envoyé à l'inscrit.

Les inscriptions multiples sont interdites. L'utilisation de pseudonymes multiples (plusieurs pseudonymes, un ordinateur) conduit à la désactivation définitive des pseudonymes les moins biens situés au classement.

Une mesure particulière réservée aux abonnés vise à tolérer l'utilisation conjointe depuis un même ordinateur de plusieurs pseudonymes.

L'inscription au forum est indépendante. Il est vivement conseillé au joueur s'inscrivant sur le forum d'utiliser son pseudonyme de joueur en respectant la casse (majuscules et minuscules).

Nombre total de parties jouables

Afin de limiter le nombre de parties abandonnées le nombre total de parties qu'un nouvel inscrit peut engager est volontairement limité. Tant que le joueur n'a pas fini une partie, il ne peut déclarer que deux parties au total. Une fois la première partie terminée il atteint le rythme normal en zone d'essai et peut déclarer jusqu'à huit parties !

Les joueurs abonnés peuvent déclarer jusqu'à trente parties simultanées.

Le tutorat

Tout nouveau joueur dispose du statut d'apprenti. Ce statut lui permet de déclarer des parties dédiées à la découverte du jeu. Ces parties ne peuvent être reprises que par un (gentil) joueur ayant endossé un rôle de tuteur.

Puisque réservées à l'apprentissage, les parties tutorées ne modifient pas votre classement ni le nombre de vos parties déjà jouées.

Apprenti et tuteur ont tout deux des devoirs respectifs envers l'autre joueur. Pensez à communiquer avec l'autre joueur via le parchemin de fin de tour.

Surtout n'oubliez pas que :

- le tutorat ne remplace pas une lecture attentive des règles du jeu !
- votre tuteur est bénévole et joueur tout comme vous
- votre tuteur a sans doute dû répéter déjà dix fois ce qu'une lecture même rapide des règles aurait pu vous apprendre

Rechargement d'une partie

Le jeu se jouant "en ligne" via un navigateur internet certaines limitations techniques ont été implantées interdisant de jouer à plusieurs reprises dans l'espoir d'améliorer les résultats obtenus en cours de jeu.

Un tour de jeu entamé doit être terminé. Seules les parties en phase de placement peuvent être rechargées.

Quitter un tour de jeu lors d'une phase en cours, tenter l'ouverture d'une nouvelle fenêtre du navigateur, passer son navigateur hors connexion ou encore exploiter plusieurs navigateurs conjointement aboutit à la perte du tour de jeu. La partie affectée passe alors directement en fin de tour.

Fair play

Morne Plaine se joue à deux. Votre adversaire est un internaute joueur tout comme vous. Pensez à terminer vos parties en cours quelle qu'en soit l'issue. Utilisez le parchemin de fin de tour afin de communiquer avec votre adversaire (un simple "bonjour" fait toujours plaisir). Soyez diplomates !

Parties "mortes"

Les règles de fair play n'étant pas toujours suivies à la lettre les joueurs sans nouvelle d'un adversaire ont la possibilité au bout d'une semaine de faire évoluer le statut de la partie en cours. Ils peuvent supprimer cette partie ou avancer le jeu afin de passer le tour adverse.

Une tolérance particulière concernant l'avancement de partie lors d'absences justifiées par le joueur (congés, autres) est d'usage.

Les parties non jouées

Le site est doté de certaines procédures de délestage. Certaines peuvent être automatisées, à l'initiative des joueurs ou encore le fruit de l'administrateur. En voici la liste :

- Les parties déclarées et dont le premier tour n'est pas joué sont effacées au bout de trois jours.
- Hors invitation, une partie reprise doit être jouée sous 24 heures. Au-delà cette partie sera à nouveau ouverte aux autres joueurs.
- Les invitations non reprises sont ouvertes à tous au bout de sept jours.

Une fois en phase (lorsque c'est à votre tour de jouer) vous avez une semaine pour effectuer votre tour de jeu. Au-delà, votre adversaire peut supprimer la partie ou encore avancer celle-ci afin de reprendre la main. Ces mesures sont parfois levées lors de certaines périodes de congé.

Les parties non jouées depuis trente jours peuvent être supprimées par l'administrateur sans préavis.

Durant les périodes de congés les procédures non automatiques de suppression de partie sont levées afin de permettre à tous de jouer sereinement.

2. Généralités

Échelle de jeu

Un tour de jeu représente quarante cinq minutes à une heure de temps réel. Un hexagone sur la carte correspond à 400 ou 500 mètres sur le champ de bataille, selon le scénario. Une partie se déroule généralement entre 12 et 14 tours de jeu soit une journée.

Un pion ou unité représente en principe une division d'infanterie, un escadron de cavalerie ou une batterie d'artillerie.

Séquences de jeu

Un tour de jeu se déroule en six phases. Certaines sont optionnelles et n'ont lieu qu'en début de partie en fonction du type de scénario.

Phase de placement. En fonction du scénario, le joueur peut être amené à placer ses unités sur le plateau de jeu. Dans ce cas cette phase a lieu pour les deux joueurs lors du premier tour de jeu.

Phase de tir. Le joueur effectue des tirs avec ses unités d'artillerie.

Phase de déplacement. Le joueur effectue ses déplacements.

Phase de combat. Le joueur exécute ses combats.

Phase de ralliement. Les unités tentent de regagner des points à leur valeur de moral.

Phase de fin. Le joueur peut s'il le désire rédiger un message à destination de son adversaire puis envoie les données au serveur pour sauvegarde.

Les unités

Il existe trois grands types d'unités : l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie. Les unités sont regroupées en divisions (appelées "corps" ci-après par souci de simplicité) identifiables par un bandeau coloré en haut des pions. Chaque corps est dirigé par un état major. Ce dernier parfois appelé "Général" répond aux mêmes règles que celle appliquée à la cavalerie.

Dans les scénarios de l'extension "Egypte" certaines unités sont montées sur dromadaire. Ces unités disposent d'un bon potentiel de mouvement mais ne sont pas vouées à combattre sur leur montures. Elle sont considérées en tout point comme de l'infanterie.

Caractéristiques des unités

La Valeur de Combat (VC). En bas à gauche du pion, représente la puissance et l'effectif de l'unité. Cette valeur est amenée à baisser en cours de partie en fonction des pertes subies par l'unité. Une fois la VC tombée à 0 une unité est éliminée.

Note : La perte de VC et à fortiori l'élimination des pions ne représente pas uniquement une perte d'effectif mais prends en considération des paramètres annexes tels que la déroute, la fuite ou les prises de prisonniers..

La valeur de Mouvement (MV). En bas à droite du pion, représente la capacité de mouvement de l'unité. Cette valeur baisse après chaque mouvement d'une case d'un certain nombre de points dépendant du type de l'unité effectuant le mouvement et du type de terrain traversé. Le commandement (voir plus bas) est essentiel pour que vos unités disposent à chaque début de tour de leur plein potentiel. Une fois son MV à 0 une unité ne peut plus bouger.



La valeur de Moral (MO). En haut à droite du pion, représente la cohésion de l'unité au combat. Cette valeur fluctue en cours de jeu en fonction de certaines actions (tirs, charges de cavalerie, réussite ou défaite au combat, ralliement). Une unité ayant un MO de zéro est démoralisée. Les généraux ne disposent pas de capacité de moral. Lors de certains tests cette valeur est simulée et correspond alors à VC + rayon de commandement.

Valeur de Tir (VT). Les unités d'artillerie disposent d'une valeur de tir (VT), située en haut à gauche du pion qui représente la capacité destructive de l'unité lors d'un tir. La portée maximale de tir représente le rayon efficace d'un tir et correspond au nombre de boulets situés sur ces unités.

Valeur de Commandement. Les États majors possèdent une valeur de commandement, dont le rayon est exprimé en galons.

Indicateur de soutien. L'issue de certains combats est parfois considérée comme une réussite exceptionnelle. Une ligne grise horizontale barre alors le pion et vient signaler que l'unité pourra apporter un soutien exceptionnel aux combats suivants (voir "Soutiens au combat").

Les unités montées

Les règles font souvent appel au terme "unités montées". Par mesure de facilité ce terme regroupe toute unité montée à cheval susceptible de combattre sur leurs montures. Sont exclues du terme "unités montées" les trains d'artillerie à cheval et les unités de bédouins utilisant leur montures uniquement pour se mouvoir.

Caractéristiques particulières : l'extension Pyramides

En "zone abonnés" certains scénarios ont pour cadre la campagne d'Egypte qui met en scène des troupes Ottomanes et Mamelukes disposant parfois de caractéristiques nouvelles :

Irréguliers. Ne peuvent soutenir que les unités du même corps.

Indépendants. Tribus libres et insoumis. Ces unités n'appartiennent à aucun corps et n'ont pas d'astreinte de commandement.

Sacrifiables. Fellahin. Ne compte pas en terme de valeur d'effectif, ne peuvent prendre les objectifs.

Ces caractéristiques sont détaillées dans un article dédié.

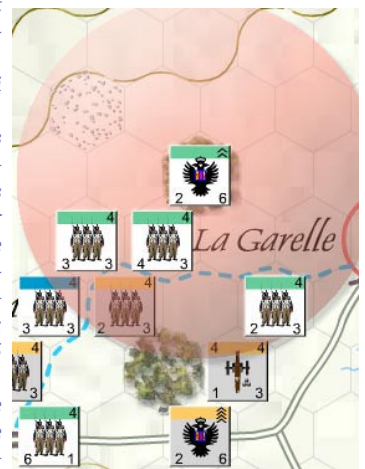
Le commandement

Les unités sont regroupées en corps identifiables par des couleurs allant du bleu à l'indigo pour le joueur 1, et du jaune au rouge pour le joueur 2. Chaque corps dispose à sa tête d'un Etat Major (appelé ici également "général").

Les généraux disposent d'une capacité de commandement distincte exprimée en "galons". Ce nombre de galons représente l'aire maximale d'influence du commandant. Le commandement est vérifié à la suite du placement des unités lors du tour 1 (pour les scénarios à placement libre), puis au début du tour de chaque joueur. Les unités peuvent quitter librement l'aire de commandement de leur général. Toute unité située au-delà de cette aire d'influence voit sa capacité de mouvement réduite de moitié pour le tour à venir. Ce chiffre peut être éventuellement arrondi à l'entier inférieur.

Les deux chevrons indiquent que le général vert a une capacité de commandement de 2.

Le cercle rouge symbolise ici cette aire de commandement. L'unité d'infanterie verte en bas à gauche de l'illustration appartient au même corps mais se trouve non commandée car elle est placée à l'extérieur de l'aire de commandement en début de tour. Sa valeur de mouvement est réduite de moitié: (Inf : MV3 divisé par 2 = 1,5 arrondi à l'inférieur = 1). L'unité bleue bien que du même joueur appartient à un autre corps. Elle n'est donc pas affectée par le commandement du général vert.



Règles spéciales

Dans certains cas des règles particulières peuvent être liées à un scénario. Ces règles prennent alors le pas sur les règles de ce présent manuel.

3. Phase de placement

Les scénarios à placement libre permettent aux joueurs de disposer leurs unités sur le champs de bataille. Cette phase a lieu lors du premier tour de jeu, et ce, pour chacun des deux joueurs.

Tous les pions visibles hors terrain de jeu doivent être placés durant cette phase.

Les zones de placement

Les zones de placement sont volontairement limitées à des portions du plateau. Une aire colorée les signale.

La disposition des unités sur la carte n'est visible qu'au second tour de jeu. Le joueur jouant en second ne peut donc prendre connaissance des options stratégiques prises par le premier joueur lors du premier tour.

Les différents types de situations

Les scénarios pré-placés. Un placement des unités est proposé et peut être utilisé tel que. Cependant des zones de placement teintées sont visibles et le joueur pourra s'il le désire modifier les positions des unités dans la limite

de sa zone de placement. Cette option est essentiellement utilisée afin de faciliter la découverte du jeu.

Les scénarios à placement libre. Les unités en début de parties sont situées en dehors de la carte. Les zones de placement sont figurées par une ou plusieurs zones teintées. Chaque joueur doit disposer ses troupes dans l'emplacement qui lui est réservé au premier tour de jeu.

Les scénarios placés. Les unités sont positionnées sur la carte et il n'est pas possible de les modifier. Cette option est utilisée essentiellement sur les scénarios historiques afin de reproduire une situation particulière.

Les scénarios mixtes. Ces scénarios conjuguent l'idée de troupes déjà positionnées et de troupes pouvant être placées. Ils permettent de mettre en scène l'idée de contraintes imposées.



Le joueur bleu se place ici au centre de la carte. Le joueur orange lui se placera tout autour. Ce scénario est du type "embuscade" !

Premier tour réservé au placement

Lorsque la configuration du scénario autorise d'entrée de jeu un contact entre deux unités adverses le premier tour de jeu est alors réservé intégralement au placement.

Cette indication est donnée sur la fiche descriptive du scénario.

Les réserves

Certains scénarios peuvent utiliser l'idée de "réserves". Dans un tel cas les unités en réserve sont disposées sur la carte mais ne peuvent être déplacées.

Hormis le déplacement, ces unités agissent ou réagissent librement. Les pièces d'artillerie peuvent effectuer normalement leurs tirs et tirs de réaction, les unités chargées effectuent leur test de moral, les unités attaquées se défendent, avancent reculent ou se rallient. De même, toute unité en réserve contactée par l'ennemi peut combattre.

Engagement des réserves

L'engagement des réserves à lieu à un tour défini par le scénario. Toutefois certaines actions peuvent libérer plus tôt que prévu les troupes placées en réserve. Toute perte de Moral, de VC ou le changement de position (recul) d'une unité en réserve libérera alors l'ensemble des unités placées en réserve. Lorsqu'une unité en réserve combat après avoir été contactée la réserve est alors libérée.

4. Phase de tir

Chaque unité d'artillerie ne peut effectuer qu'un tir durant la phase de tir.

Les unités d'artillerie non montées ne peuvent effectuer de mouvement après tir. Les unités d'artillerie montées peuvent tirer puis effectuer un demi déplacement durant le même tour de jeu si elles sont sous commandement.

La portée maximale de tir, en nombre d'hexagones, est représentée par les boulets figurant sur le pion. Cette portée est en général de trois à quatre hexagones.

Pour pouvoir tirer une unité d'artillerie doit avoir une ligne de vue vers l'unité ciblée.

Les lignes de vues

La règle de la ligne de vue est simple : deux hexagones sont en intervisibilité si la droite qui joint leur centre ne rencontre aucun obstacle. Les exemples qui suivent permettent de bien comprendre le principe, et d'éclaircir les cas particuliers.

Sur terrain plat

Entre deux cases qui sont à la même altitude, la ligne de vue est bouchée si il y a un obstacle sur la ligne droite qui joint les centres des deux hexagones.

Les obstacles à la ligne de vue sont les élévations de terrain soit les cases de nature suivante :

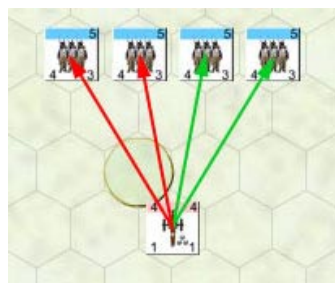
- village
- forêt
- fort
- palmeraie
- dune

Les terrains difficiles (pierrier et taillis) et les marécages ne sont pas des obstacles à la ligne de vue, les unités amies ou ennemies non plus.

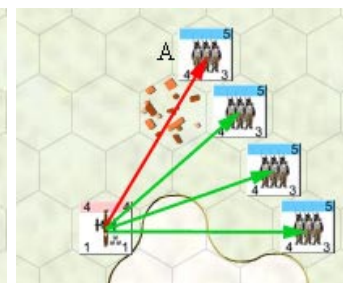
L'obstacle bouche la ligne de vue même si la droite ne passe pas par le centre de l'hexagone : il suffit que la droite coupe un petit morceau de l'hexagone pour que l'obstacle soit constitué.

Bords d'hexagones

Lorsque la ligne de vue passe exactement sur la limite entre deux hexagones (c'est le cas d'un tir nord-sud par exemple), la ligne de vue est considérée valide si elle rencontre des obstacles d'un seul côté (à gauche ou à droite). Si la ligne rencontre un obstacle des deux côtés, alors la ligne de vue est bouchée.



Les deux lignes de vues de gauche sont bouchées par le relief. Les deux lignes de vues de droite sont ouvertes.



Ici, le village fait obstacle uniquement sur la ligne de vue de l'unité A. Les autres unités sont visibles. En particulier le relief en creux ne constitue évidemment pas un obstacle.



L'artillerie ne peut pas tirer sur l'unité située à gauche car sa ligne de vue est bloquée une fois à droite et une fois à gauche. Par contre, l'artillerie peut tirer sur l'unité située à droite, car la ligne de vue n'est jamais bloquée à droite.

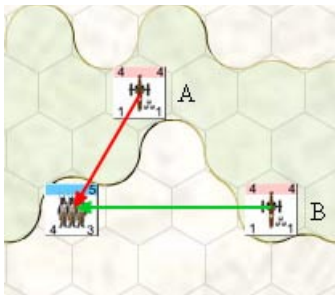
Ligne de vue montante ou descendante

Pour que la ligne de vue passe, il faut que le centre de chaque hexagone traversé soit en dessous de la ligne de vue à cet endroit. Ainsi, si une artillerie est au bord de la courbe de niveau, elle peut tirer en dessous. Si elle est en retrait de la ligne de niveau, le tir vers le bas est bloqué.

La ligne de vue est symétrique : si on voit dans un sens, alors on voit aussi dans l'autre sens. Dans une pente régulière, la ligne de vue est assurée. Si un obstacle dépasse, alors la ligne de vue est interrompue.

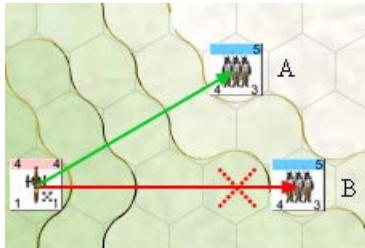
Attention ! le bord d'une falaise est visible depuis le bas, il faut être en retrait du bord pour être invisible.

L'artillerie A se trouve à un niveau supérieur à l'unité d'infanterie



bleue. Elle n'est pas en bordure de l'élévation. La ligne de vue est non valide et le tir impossible.

L'artillerie B se trouve en bordure de l'élévation. Le tir sur l'unité de cavalerie bleue est possible.



L'artillerie peut tirer sur A car la pente est régulière. Par contre, elle ne peut tirer sur B car la case signalée d'un "X" rouge fait obstacle.

Effets du terrain sur les bombardements

Une unité d'artillerie ne peut tirer lorsqu'elle se trouve dans un hexagone de forêt ou de ville.

Les hameaux ou les forts n'interdisent pas les tirs

Il est possible de bombarder par-dessus une unité.

Une unité située dans un village bénéficie d'une protection supplémentaire lorsqu'elle est bombardée (voir "Résolution des tirs").

Tirs de réaction

Les unités d'artillerie qui ne sont pas dans une zone de contrôle d'une unité ennemie disposent d'un tir de réaction par tour de jeu.

Ce tir est résolu automatiquement dès qu'une unité adverse effectue un mouvement aboutissant à une case située au contact de l'unité d'artillerie. Par "cases au contact" on entend ici des cases adjacentes qui ne sont pas séparées par une double ligne de niveau ou encore par un fleuve ou une rivière non franchis d'un pont.

Note : le tir de réaction de vos pièces d'artillerie a lieu durant la phase de déplacement du joueur adverse.

Les artilleries peuvent à tout moment disposer de leur tir de réaction si elles ne sont plus sous aucune zone de contrôle.

Une situation de début de tour montre une unité de cavalerie au contact d'une artillerie adverse. Si à la suite du mouvement de la cavalerie plus aucune Zc n'est exercée sur l'unité d'artillerie, celle-ci pourra alors effectuer son tir de réaction.

L'exercice de la zone de contrôle d'une unité est considéré comme rompu lors du mouvement de cette unité.

Une situation de début de tour montre une unité de cavalerie au contact d'une artillerie adverse. Le tir de réaction aura lieu si l'unité de cavalerie choisit de se rendre dans une case toujours adjacente à l'unité d'artillerie.

Lorsqu'une unité d'artillerie est chargée par une unité de cavalerie, le test de moral précède alors le tir de réaction (voir "Charges de cavalerie"). En cas d'échec l'unité d'artillerie est éliminée sans avoir pu tirer.

Lorsque l'arrivée de l'unité adverse à proximité de l'artillerie résulte d'une avance après combat et non d'un déplacement, elle ne déclenche pas de tir de réaction (voir "Avance après combat").

Résolution des tirs

Sont pris en compte pour la résolution des tirs, la valeur de tir de l'artillerie (VT), certains modificateurs relatifs au type ou à la nature de la case où se situe l'unité ciblée par le tir, ainsi qu'un jet de dé aléatoire (de 1 à 4). Le tir est résolu selon la formule suivante :

$$\frac{\text{(Valeur de tir de l'artillerie + modificateurs + jet aléatoire)}}{2} = \text{Pertes (valeur éventuellement arrondie à l'entier inférieur)}$$

Distance de la cible	Type de cible	Type de terrain	Type de tir
2 cases = -1	Cavalerie et généraux = +1 Artillerie = -2	Ville = -1 Forts = -2	Tir de réaction = -1 (rappel : a lieu durant la phase de mouvement adverse)
3 cases = -2			
4 cases = -3			
5 cases = -4			
Modificateurs aux tirs			

Répartition des pertes

Les pertes sont aléatoirement réparties entre Moral et Valeur de Combat.

Si l'unité est démoralisée ou si son moral tombe à 0 à la suite de pertes MO, les pertes moral en sus sont soustraites alors à la valeur de combat.

Les généraux n'étant pas soumis aux règles de moral les pertes affectant le moral sont alors ignorées.

5. Phase de déplacement

Pendant cette phase, le joueur peut déplacer toutes ses unités ou une partie d'entre elles.

Afin de déplacer une unité le joueur doit la sélectionner puis utiliser l'une des deux rosaces de déplacement. La première se trouve située sur l'unité, la seconde à droite dans l'interface de jeu.

Lors de chaque déplacement le potentiel de l'unité en mouvement est automatiquement modifié en fonction d'un coût spécifique qui dépend du type de terrain traversé et de l'unité la traversant (voir la table "Coûts de déplacement").

Il est possible d'alterner le déplacement de plusieurs unités tant que leur potentiel de mouvement respectif le permet. Le déplacement se fait d'hexagone en hexagone contigus. Certains types d'obstacles peuvent interdire le déplacement (fleuves, dénivelés importants).

Une unité ne peut traverser ou occuper un hexagone occupé par une autre unité amie ou ennemie. Les empilements d'unités sont donc interdits à Morne Plaine.

Lors de l'entrée dans une case contrôlée par l'ennemi le mouvement de l'unité entrant s'interrompt immédiatement (voir "Zones de Contrôle").

Effets du terrain sur les mouvements

Le tableau des terrains indique le nombre de points de mouvement qu'une unité doit dépenser pour entrer dans un hexagone selon le type de terrain qui y est représenté.




















Les effets du terrain sont cumulatifs.

Pour traverser un ruisseau et entrer dans une case de marécages il faut dépenser les coûts relatifs à ces deux types de terrain.

Mouvement minimal des unités non commandées.

Les unités non commandées et situées hors de zone de contrôle ennemie (Cf. zone de contrôle) disposent a minima d'une autonomie de mouvement d'une case. Cette règle forme exception aux coûts de traversée des terrains. Toutefois l'unité ne peut par ce biais effectuer un mouvement non valide (franchir un terrain impassable par exemple) ou dont le coût aurait été supérieur à sa capacité optimale si l'unité avait été commandée. Les unités d'artillerie ne peuvent toutefois bénéficier de ce mouvement si elles ont tiré durant la phase de tir.

Une artillerie non commandée et n'ayant pas tiré ne peut franchir un ruisseau pour pénétrer en ville car le coût théorique (ville 3, ruis-

		Infanterie	Cavalerie Généraux	Artillerie	Dromadaires
	Terrain clair	1	1	1	1
	Terrain difficile	1	2	2	2
	Taillis	1	2	2	2
	Vergers	1	3	2	3
	Oliveraie	1	3	2	3
	Bois	2	3	3	3
	Palmeraie	1	2	2	1
	Dune	2	3	3	1
	Village	2*	3*	3*	3*
	Hameau	1	1	1	1
	Fort	2	2	3	2
	Marais **	Test d'enlèvement (1 chance sur 4) puis coût de 1	Test d'enlèvement (2 chances sur 4) puis coût de 1	Test d'enlèvement (3 chances sur 4) puis coût de 1	Test d'enlèvement (2 chances sur 4) puis coût de 1
	Ruisseau	Coût de la case de destination (selon terrain) +1			
	Rivière, cours d'eau franchissable	Spécial : La traversée coûte la totalité du potentiel de mouvement d'une unité. L'unité doit être commandée et ne doit avoir fait aucun autre mouvement ce tour. La traversée est interdite si l'un des cas suivants est rempli : - la case d'origine est un bois, - la case de destination est un bois, - l'unité souhaitant traverser est dans une zone de contrôle ennemie, - les cases d'origine et d'arrivée ne sont pas de même altitude.			
	Fleuve, cours d'eau infranchissable	Impassable hors gué ou pont			
	Route	Spécial : 0 lors du premier déplacement si déjà présent sur la route, 1 le second. En alternance.			
	Chemin	Coût 1. L'unité doit provenir d'une route ou d'un autre chemin. +1 par courbe de niveau franchie au delà de la première ***			
	1 courbe de niveau	Sans effet			
	2 courbes de niveau et +	Infranchissable sauf par l'intermédiaire d'un chemin			

Coûts de déplacement

* Le coût d'entrée dans une case village est de 1 si l'unité vient d'une case village adjacente
 ** Les marais sont considérés comme des prairies herbeuses humides. Leur traversée peut provoquer un enlèvement de l'unité. L'enlèvement est testé en sortie de case et a pour conséquence d'arrêter le mouvement pour ce tour.
 *** Franchir une double courbe de niveau vaut donc deux points de mouvements, et franchir une triple courbe de niveau vaut 3 points de mouvements.

seau+1 = 4) est supérieur à sa capacité de mouvement max de l'unité commandée (MV3).

Routes

Le coût d'entrée sur une case traversée par une route reste le coût spécifique du type de terrain représenté majoritairement (coût d'entrée dans une case de bois par exemple). L'avantage procuré par l'utilisation d'une route n'est effectif que si l'unité effectue son déplacement depuis une case elle-même traversée par cette même route.

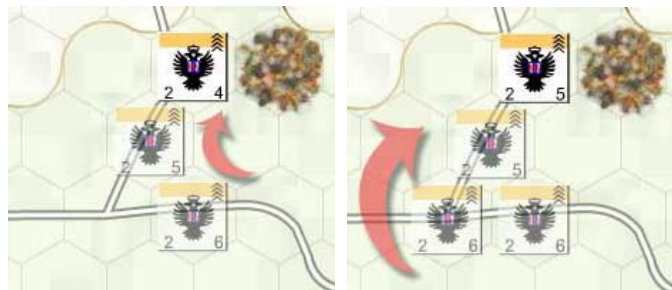
En début de tour, le déplacement vers une case route est toujours gratuit si l'unité se trouve déjà située sur une case route.

Carrefours

Les cases de carrefour offrent une configuration de terrain particulière. En effet une unité peut passer d'une case route à une seconde case route sans toutefois emprunter la case où se situe le carrefour. Dans un tel cas le bonus "route" ne s'appliquera pas et le coût d'entrée dans la case équivalra à celui du terrain majoritairement représenté.

Si ce mouvement est malgré tout préféré, l'unité ne profitera pas lors du mouvement suivant d'un déplacement gratuit.

Conseil : Il est toujours préférable d'emprunter un carrefour, cela permet d'aller plus loin lors de vos déplacements.



Ce mouvement n'emprunte pas la case carrefour. La capacité de mouvement restant à l'issue du déplacement est de 4.

Ce mouvement emprunte le carrefour. La capacité de mouvement restant à l'issue du déplacement est de 5.

Transitions route-chemin

Le coût d'entrée dans une telle case est toujours relatif à la voie initialement empruntée. Ainsi si l'unité provient d'un chemin le coût d'entrée sera celui d'un chemin, et si l'unité provient d'une route le coût sera celui habituellement appliqué à l'utilisation des routes.

Les zones de contrôle

Les zones de contrôle (ZdC) apportent des restrictions aux déplacements des unités ennemies. En règle générale, les six hexagones immédiatement adjacents à une unité constituent sa "zone de contrôle".



La zone grise montre la zone de contrôle de l'unité au centre de l'illustration. Notez que le ruisseau limite cette influence. L'unité située en forêt par contre n'exerce aucune zone de contrôle.

Cas particuliers

Villages et forêts. Les hexagones de village et de forêt ne sont pas contrôlables. Réciproquement, les unités situées en village ou en forêt n'exercent pas de contrôle sur les cases adjacentes.

Cours d'eaux. Les hexagones séparés de l'unité par un cours d'eau (fleuve, rivière, ruisseau), une double ligne de niveau (ou supérieur) ne sont pas contrôlables.

Artillerie et unités démoralisées. Les unités d'artillerie et les unités démoralisées n'exercent pas de zone de contrôle.

Les forts. Les forts présentent un cas particulier. Seul un petit

détachement suffit en effet à entretenir leur fonctionnement. Ils sont dès lors toujours considérés, même inoccupés, comme disposant d'une présence en arme.

Les unités situées dans un fort ne sont pas contrôlables.

A l'inverse un fort, occupé ou non, exerce toujours un contrôle sur les cases adjacentes.

Les forts sous contrôle adverse sont des cases impassables lors des reculs.

Entrée dans une ZdC ennemie

Toute unité est libre d'entrer dans la zone de contrôle d'une unité ennemie. L'entrée dans un hexagone contrôlé par l'ennemi ne coûte aucun point de déplacement supplémentaire. En revanche le mouvement s'interrompt immédiatement.

Sortie d'une ZdC ennemie

Infanterie. Une unité d'infanterie ou d'artillerie ne peut sortir d'une zone de contrôle ennemie que si la case de destination n'est pas elle-même contrôlée par l'ennemi. Cette action entraîne un surcoût d'un point au mouvement.

Unités montées (cavalerie ou général exclusivement). Une unité montée peut quitter sans restriction et sans surcoût une case uniquement contrôlée par les unités d'infanterie (et par les unités montées sur dromadaire). Par contre, une unité montée ne peut sortir d'une case contrôlée par une unité montée ennemie (cavalerie ou général) que si la case de destination n'est pas elle-même sous le contrôle d'une unité montée adverse. Cette action entraîne un surcoût d'un point au mouvement.

Les charges de cavalerie

La charge est un mouvement que seules les unités montées non démoralisées peuvent réaliser. Une charge réussie permet de modifier le positionnement ennemi tout en affectant son moral. L'unité qui parvient à charger bénéficie de plus d'un bonus au combat qui va suivre si son attaque se porte sur l'unité chargée.

Rappel : les unités bédouines utilisant des dromadaires ne sont en aucun cas considérées comme des "unités montées".

Ce mouvement a lieu automatiquement durant le déplacement. Il consiste en un segment de déplacement particulier appelé "action de charge".

Une action de charge consiste en un déplacement de deux cases en ligne droite avant d'engager une unité ennemie. L'action de charge est valide si l'unité adverse se trouve dans l'axe direct du mouvement réalisé par l'unité chargeant.

Les cases parcourues (hex initial exclu) doivent être du type "terrain clair", à l'exception donc de tout autre type de terrain (routes et chemins n'entrent pas en considération).

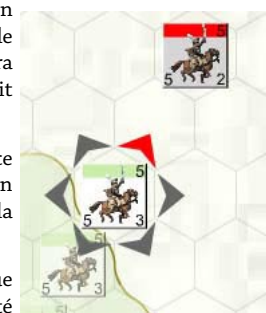
Les cases "forêt", "village", "dunes", "palmeraie" et "forts" protègent les unités des charges.

Indicateur de charge

Après tout mouvement d'une case en "terrain clair", une flèche teintée de rouge signale qu'une action de charge est possible et sera automatiquement résolue si l'unité poursuit son mouvement en conservant le même axe.

Cet indicateur tient compte de la présence d'une unité ennemie, du type de terrain traversé comme de celui de la case cible de la charge.

L'action de charge est interrompue dès que l'unité de cavalerie est désélectionnée. L'unité de cavalerie pourra engager une nouvelle



La flèche rouge indique l'axe de la charge

action de charge plus tard dans la phase de déplacement si son total de points de mouvement le permet.

L'action de charge doit être réalisée d'un seul tenant. Ainsi la désélection de l'unité chargeant (ou la sélection d'une autre unité) a pour conséquence d'arrêter l'action de charge en cours.

Effet d'une charge

Une unité chargée effectue automatiquement un test de Moral. Lors de ce test une valeur aléatoire entre 1 et 9 est déterminée. L'unité échoue à son test si le résultat final dépasse strictement sa valeur actuelle de Moral.

Modificateurs

Ces différents modificateurs sont cumulatifs.

Différence de Valeurs de Combat. Si les Valeurs de Combat des deux unités se trouvent être différentes, cet écart joue alors le rôle de modificateur positif ou négatif au résultat du jet aléatoire.

Différences de niveaux :

- Charge effectuée en montée : Valeur de Moral +1
- Charge effectuée en descente : Valeur de Moral -1
- Unité chargée protégée derrière un ruisseau : Valeur de Moral +1

Exemple 1. Une unité de cavalerie légère ayant une Valeur de Combat de 3 charge une unité d'infanterie ayant un Moral de 4 et une Valeur de Combat de 5. Le jet de dé subira donc un modificateur de -2 (différence entre les VC de la cavalerie qui charge et de l'unité chargée). Le jet aléatoire donne 6, le résultat final est donc 6-2=4. Ce résultat est inférieur ou égal (ici égal) au Moral actuel de l'unité chargée : elle résiste, la charge est sans effet. Si l'infanterie avait eu une VC de 3 au lieu de 5, il n'y aurait pas eu de modificateur au jet. Le résultat final (6) aurait été supérieur à son Moral, et la charge aurait réussi. La charge a donc d'autant plus de chances de réussir qu'elle est faite par une cavalerie de VC élevée contre une unité de VC faible.

Exemple 2. Une cavalerie lourde (VC=5) charge une unité de la garde (VC=8, Moral=6). La différence entre les deux valeurs de combat est alors de 3. Cela signifie que la garde résiste alors à condition de faire un tirage inférieur ou égal à 6+3 (6, c'est sa valeur de moral). Or faire un tirage inférieur ou égal à 9, ce n'est pas trop dur, puisque le tirage est entre 1 et 9. La garde, si elle est intacte, résiste toujours à une charge de cavalerie !

Les généraux et les tests de charge

Les généraux n'ont pas de Valeur de Moral mais peuvent malgré tout subir une charge. Dans ce cas la valeur prise en compte en tant que Valeur de Moral est simulée. Elle correspond à Valeur de Combat + Valeur de Commandement (exprimée en nombre de galons).

Issue d'une charge réussie pour l'unité chargeant

La poursuite est automatique, la Valeur de Combat est multipliée par 1,5 (chiffre éventuellement arrondi à l'entier inférieur) si l'attaque qui s'ensuit est dirigée contre l'unité chargée.

Issue d'une charge réussie pour l'unité chargée

Infanterie et cavalerie. Un ordre de recul d'une case est appliqué à l'unité. Elle perd également un point à sa valeur actuelle de Moral. Si ce recul la fait entrer dans d'autres ZdC ennemies que celle de l'unité responsable de la charge, elle perd un nombre de points de Moral supplémentaires équivalent à ce nombre de zones de contrôles. Si l'unité ne peut reculer (hexagones occupés, limite infranchissable, bord de carte, fort sous contrôle adverse) elle est éliminée.

Généraux. Les conséquences en termes de recul sont identiques. Les conséquences concernant la Valeur de Moral sont simplement ignorées.

Artillerie. Les unités d'artillerie ne reculent jamais suite à une charge. En cas d'échec au test Moral l'unité d'artillerie est éliminée.

Rappel : en cas de réussite au test de Moral un tir de réaction peut avoir lieu (voir "Tirs de réaction").

Unités démoralisées. Les unités chargées ayant 0 comme Valeur de Moral perdent alors des points à leur Valeur de Combat. Lors d'une charge une unité peut donc perdre des points de MO puis des points de VC.

Une unité d'infanterie avec un Moral de 1 et une VC de 3 est chargée. Elle échoue à son test de Moral et doit reculer. Lors du recul elle entre dans une ZdC ennemie autre que celle de l'unité chargeant qui lui cause une perte de MO supplémentaire. Elle perd donc deux points de Moral. Comme elle ne dispose que d'un point de Moral elle perd alors 1 pt de MO puis 1 point de VC.

Les critères déterminant la case dans laquelle le recul est effectué sont décrits au chapitre "Recul après combat".

Ponts et cours d'eau durant une charge

Les ponts n'entrent pas en considération lors d'une charge, seule la qualité du cours d'eau est déterminante. Il est possible de charger en traversant un ruisseau tandis qu'il est impossible de charger en traversant une rivière ou un fleuve.

6. Phase de combat

Lors de la phase de combat seules les unités susceptibles de mener une attaque ou d'être attaquées apparaissent en clair à l'écran.

Une unité ne peut livrer qu'un seul combat par tour. Une unité ennemie ne peut être attaquée qu'une seule fois par tour. Cependant des unités adjacentes aux deux unités engagées peuvent sous certaines conditions intervenir dans le combat en tant que soutien offensif ou défensif.

Lors d'un combat seule l'unité déclarée en attaque et l'unité déclarée en défense subissent les résultats dus au choc (perte de points de Valeur de Combat, test de Moral entraînant un mouvement de recul).

Les cours d'eau qui ne sont pas du type "ruisseau" ainsi que les doubles lignes de niveau interdisent le combat.

Déclaration des combats

Afin d'engager un combat le joueur doit sélectionner une unité potentiellement "Attaquante" en cliquant sur le pion la représentant. L'unité choisie est alors signalée par un pictogramme rouge situé sur le pion. Tout survol d'une unité ennemie située dans une case contigue la signale alors comme "Défenseur". Cette unité est également signalée par un pictogramme rouge. Le combat n'est validé qu'au clic de l'unité en défense. Il est ainsi possible de survoler différentes unités ennemies situées dans des cases contigues à celle de l'attaquant afin d'examiner les différentes situations du combat à venir. Les unités en situation d'apporter un soutien offensif ou défensif sont signalées par un pictogramme vert. Le calcul des potentiels d'attaque et de défense est automatiquement affiché. Le rapport de force final (voir "Résolution des combats") apparaît à côté du curseur de la souris.

Soutiens au combat

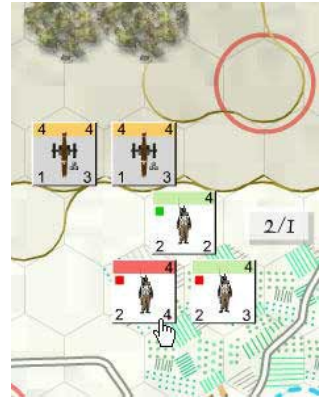
Toute unité du camp en phase autre que l'unité désignée comme attaquant se trouvant au contact de l'unité attaquée est automatiquement déclarée en soutien offensif si elle ne se trouve pas elle-même au contact d'une seconde unité ennemie.

Toute unité du camp hors phase autre que l'unité désignée comme attaquée se trouvant au contact de l'unité attaquante est automatiquement déclarée en soutien défensif si elle ne se trouve pas elle-même au contact d'une seconde unité ennemie.

Par "**unités au contact**" on entend ici des unités adjacentes qui ne sont pas séparées par un fleuve, une rivière ou une double ligne de niveau.

C'est la phase de combat du joueur dirigeant les unités vertes.

Un voyant rouge signale que l'unité d'infanterie verte en bas à droite de l'illustration a été désignée comme "Attaquant". Le survol de l'unité ennemie rouge permet d'analyser le rapport de force en présence. Un voyant vert signale que l'unité d'infanterie légère verte située au centre de l'illustration peut participer au combat en tant que soutien offensif. Celle-ci se trouve pourtant au contact de l'artillerie mais deux courbes de niveau les séparent interdisant un second combat.



Le rapport de force est ici de 4 (2+2) pour l'attaquant contre 2 pour le défenseur. Le ratio est donc de 2 contre 1 en faveur de l'attaquant.

Exceptions

Les unités démoralisées ne peuvent apporter de soutien.

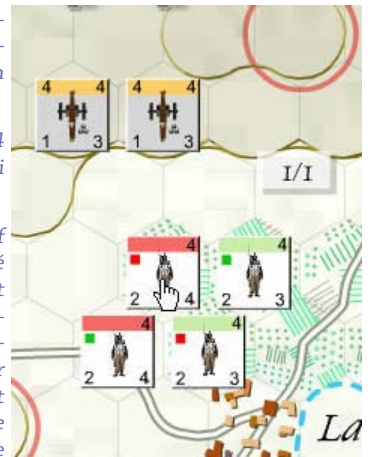
Les unités qui après combat ont été responsables d'une élimination ou d'un recul interviennent systématiquement en soutien même si elles se trouvent en contact avec une seconde unité ennemie. Ne peuvent être considérés comme tels que l'attaquant ou le défenseur direct (à l'exception donc des soutiens). Les unités remplissant ces conditions sont signalées par une ligne grise horizontale barrant l'unité.

Toute unité en situation de soutien, permet d'ajouter sa propre Valeur de Combat à celle de l'unité engagée (attaquant ou défenseur). Cette valeur peut éventuellement subir les modificateurs de charge ou d'effet des terrains au combat.

L'unité verte en bas à droite de l'illustration a été déclarée comme attaquante. L'unité rouge ici survolée est potentiellement cible de l'attaque. Chaque camp bénéficie ici d'un soutien.

Le rapport de force est de 4 (2+2) contre 4 (2+2) réduit ici à 1 contre 1.

Le combat n'est effectif qu'après un clic sur l'unité "défenseur". Le joueur peut donc effectuer un combat unique à 1 contre 1 ou encore rediriger son attaque et mener deux combats en engageant à chaque fois l'unité ennemie située à la gauche de chaque pion.





Rappel : Les unités en soutien ne subissent jamais les résultats dus aux chocs (recul, perte de points de Valeur de Combat)

Effets du terrain sur les combats

Les divers types de terrains ont une influence sur les combats. La table qui suit détaille les différents modificateurs utilisés lors d'un combat. A moins d'une mention contraire, la nature de la case prise en compte est celle où se trouve l'unité attaquée.

Résolution des combats

Les Valeurs de Combat de l'unité attaquant et de toute unité en soutien offensif sont additionnées. Les Valeurs de Combat de l'unité en défense et de toute unité en soutien défensif sont additionnées. Le rapport des forces qui en découle va maintenant être arrondi à l'entier le plus petit. Ce rapport de force est réduit autant que faire se peut et arrondi en faveur du défenseur.

Incidence des terrains sur les combats		
	Type	Modificateur
	Bois	Valeur de Combat du défenseur doublé (infanterie uniquement)
	Village	Valeur de Combat du défenseur doublé (infanterie uniquement)
	Hameau	Attaque vers un hameau : - 1 au dé d'attaque
	Courbe de niveau, attaque vers le bas	Résultat du dé augmenté de 1 point
	Courbe de niveau, attaque vers le haut	Résultat du dé diminué de 1 point
	Ruisseau	Valeur de combat de l'attaquant divisée par 1,5 *
	Terrain clair	pas d'effet
	Marais	Attaquant depuis une case marais : -1 au dé de combat Défenseur situé dans une case marais : +1 au dé de l'attaquant
	Route	pas d'effet
	Terrain difficile	pas d'effet
	Taillis	pas d'effet
	Vergers	pas d'effet
	Oliveraie	pas d'effet
	Double courbe de niveau (ou supérieur)	Attaque impossible
	Rivière	Attaque impossible
	Fleuve	Attaque impossible
	Pont (quelque soit le cours d'eau franchi)	pas d'effet
Extension Pyramides		
	Dune	Attaquant depuis une case dune : -1 au dé de combat Défenseur situé dans une case dune : +1 au dé de l'attaquant
	Palmeraie	pas d'effet
	Fort	Valeur de combat du défenseur doublée (infanterie seulement). Attaques depuis un fort (cumulatif) : - Malus de 1 point au dé de combat de l'attaquant - Valeur de combat divisée par deux si l'attaquant est de la cavalerie
* La valeur de combat de l'attaquant n'est divisée par 1,5 que si elle est supérieure à 1. La valeur de combat d'une unité en soutien est elle divisée par 1,5 (et peut donc valoir 0). La valeur modifiée est éventuellement arrondie à l'entier immédiatement inférieur.		

Un rapport de 10 contre 6 devient 1,5 contre 1 (10 divisé par 6 = 1,66 arrondi à 1,5 en faveur du défenseur). Un rapport de 6 contre 10 devient 1 contre 2 (10 divisé par 6 = 1,66 arrondi cette fois, à 2 en faveur du défenseur).

Les rapports supérieurs à 8 contre 1 sont considérés comme étant 8 contre 1. De même, les rapports inférieurs à 1 contre 8 sont considérés comme 1 contre 8.

Un jet de dé (1 à 6) est alors effectué. Ce jet peut être modifié d'éventuels bonus ou malus dus au terrain ou encore de la différence de Moral des unités en attaque et en défense. Ces différents modificateurs sont cumulatifs et seront automatiquement additionnés au tirage du dé.

Tout résultat final inférieur à zéro sera considéré comme zéro et tout résultat supérieur à sept sera considéré comme sept.

Modificateurs

Bonus dû à la topographie. L'unité attaquante peut bénéficier d'un bonus d'un point au dé si elle se trouve sur une élévation de terrain supérieure à la position de l'unité en défense. Lors d'une situation inverse, le jet de dé subira un malus d'un point. La position des soutiens n'est pas prise en compte.

Bonus dû à la différence de moral des unités engagées. La différence de moral entre l'attaquant et le défenseur est calculée. Le dé d'attaque subit un modificateur de 1 point par tranche de 2 points de différence entre ces deux valeurs.

Seules sont prises en considération les valeurs de Moral de l'unité attaquante et de l'unité en défense. La valeur de Moral des soutiens ne compte donc pas.

Résultat de combat

Le résultat final du combat basé sur le tableau ci-dessous, est automatiquement appliqué aux unités ayant mené le combat. Le chiffre représente les points soustraits aux Valeurs de Combat des deux unités. Une astérisque signale qu'un test de moral est également effectué. En rouge le résultat s'appliquant à l'attaquant, en jaune le résultat s'appliquant au défenseur.

Toute unité dont la Valeur de Combat se trouve réduite à zéro est éliminée.

Les tests de Moral

L'issue d'un combat peut aboutir à un test de Moral. Lors d'un test de Moral une valeur aléatoire entre 1 et 9 est déterminée. L'unité échoue à son test si cette valeur dépasse strictement sa valeur actuelle de Moral. Dans ce cas un ordre de recul est appliqué à l'unité.

Une unité d'infanterie doit tester son moral qui est de 4. Le jet aléatoire est de 4. Cette valeur étant équivalente à sa valeur de MO elle réussit son test MO et reste en place.

Les généraux font preuve d'une grande témérité. Ils ne sont pas soumis aux tests de Moral.

Le principe de ce test est similaire à celui du test de Moral lors d'une charge, mais ici la différence de VC entre les deux unités n'intervient pas en modificateur.

Reculs après combat

Lorsqu'une unité a échoué à un test de Moral elle fait un mouvement de recul d'un hexagone, en optant pour un déplacement vers une case libre offrant la meilleure protection.

L'ordre de priorité aux reculs est déterminé en fonction des valeurs positives ou négatives suivantes :

- Vers une case Village (infanterie seulement)
- Vers une case Bois (infanterie seulement)
- En évitant les cases adjacentes à l'unité responsable du recul
- Vers une case située à l'opposé du pion ennemi
- En évitant le franchissement d'un ruisseau
- Si une égalité de valeur est trouvée alors l'orientation se fera

		TABLE DE COMBAT																																						
		1/8	1/7	1/6	1/5	1/4	1/3	1/2	1/1,5	1/1	1,5/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1																						
Résultat du dé	0	9*	0	8*	0	7*	0	6*	0	5*	0	4*	0	3*	0	3*	1	2*	1	2*	1	1*	1	1	1	1	1	1	1	1	1*	1	2*	1	2*	1	2*	1	3*	
	1	8*	0	7*	0	6*	0	5*	0	4*	0	3*	0	3*	1	2*	1	2*	1	2*	1	1*	1	1	1	1	1	1	1	1*	1	2*	1	2*	1	3*	0	3*		
	2	7*	0	6*	0	5*	0	4*	0	3*	0	3*	1	2*	1	2*	1	1*	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1*	1	2*	1	2*	1	3*	0	3*	0	4*	
	3	6*	0	5*	0	4*	0	3*	0	3*	1	2*	1	2*	1	1*	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1*	1	2*	1	2*	1	3*	0	3*	0	4*	0	5*
	4	5*	0	4*	0	3*	0	3*	1	2*	1	2*	1	1*	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1*	1	2*	1	2*	1	3*	0	6*
	5	4*	0	3*	0	3*	1	2*	1	2*	1	1*	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	6	3*	0	3*	1	2*	1	2*	1	1*	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	7	3*	1	2*	1	2*	1	1*	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Résultats de combat.

Les résultats supérieurs à 6 et inférieurs à 1 ne peuvent être atteints que grâce aux bonus ou malus dus à une différence de niveau. Les résultats avec astérisque signalent qu'un test de moral a lieu (sauf généraux). Un recul d'une case s'applique en cas d'échec.

préférentiellement vers le bord de carte nord pour le joueur "orange" et sud pour le joueur "bleu"

La notion de zone de contrôle n'entre pas en considération lors du calcul de l'ordre de priorité. Ce mouvement se fait dans l'urgence et par contrainte et n'est en aucun cas un mouvement choisi par le joueur.

Reculs effectués en zones de contrôles ennemies. Lorsque le mouvement de recul après combat s'effectue en destination d'une case sous contrôle ennemi, l'unité reculant perd alors un nombre de points de Moral identique au nombre d'ennemis contrôlant cette case. L'unité adverse responsable du recul fait figure d'exception et ne cause jamais de perte de Moral supplémentaire même lorsque le mouvement de recul se fait à son contact.

Impossibilité de recul. Les forts sous contrôle adverse sont des cases impassables lors des reculs.

Les chemins permettent parfois d'accéder lors du mouvement à une case située derrière un à-pic (double courbe de niveau et supérieure). Ces cases ne sont pas accessibles lors du recul des unités.

Toute unité se trouvant dans l'impossibilité d'effectuer un recul (terrain ou dénivelé infranchissable, unités amies ou adverses faisant obstacle, fort) est alors éliminée.

Avances après combat

Lors du recul d'une unité, l'unité victorieuse prend la place de l'unité subissant le recul si elle ne se trouve pas en situation de quitter une position défensive plus avantageuse ou une case servant d'objectif au scénario.

Note : la valeur "objectif" des cases s'annule lorsque la case de destination comme la case d'origine du mouvement sont toutes deux des cases servant d'objectif.

Les avantages défensifs offerts par le terrain étant distincts suivant le type des unités, et afin de déterminer s'il y a avance ou non, les terrains présentant un avantage au combat sont classés selon leur intérêt et forment les rangs suivants :

Nature du terrain	Type de modificateur défensif	Valeur de Rang
Dune, marais	Malus de 1	-1
Terrain vierge, autres terrains (non cités ici)	Aucun modificateur	0
Hameau, sommet	Bonus de 1	1
Village, forêt	Défense X 2 (inf. seule)	2 pour l'infanterie 0 pour les unités montées
Fort	Infanterie : défense X 2 unités montées : défense / 2	3

Table des avantages défensifs

Artillerie. Les unités d'artillerie n'avancent jamais après combat.

Infanterie et unités montées. Ces unités quittent toujours une case pour une case de rang égal ou supérieur lors d'une avance après combat.

Les forts sont des édifices militaires d'exception qui imposent certaines contraintes de mouvement. Les unités montées ne quittent jamais une telle case même pour une case offrant une situation défensive plus favorable.

Soutien des "Unités victorieuses"

L'issue de certains combats est parfois considérée comme une réussite

exceptionnelle. Toute unité responsable d'un recul ou d'une élimination est considérée comme "unité victorieuse". Cet état est signalé par une ligne grise horizontale barrant le pion. Ces unités apportent toujours un soutien aux combats suivants même si elles ne remplissent pas les conditions habituelles de soutien (voir "Soutiens au combat").

Seul l'attaquant ou le défenseur peuvent être considérés comme responsable d'un recul.

Le soutien des unités victorieuses est un pilier fondateur du système de combat. Voir plus bas les exemples de soutien au combat.

Élimination des unités

Une unité est éliminée si sa valeur de combat chute à 0. Une unité est également éliminée si elle doit effectuer un recul et qu'aucune case ne le permet.

Si l'élimination résulte d'un combat, l'unité victorieuse regagne un point de Moral (dans la limite de sa valeur de MO initiale). L'unité est signalée alors par une ligne grise sur le pion. Cet indicateur signale que l'unité pourra soutenir d'autres combats dans le tour en cours.

Unités démoralisées

Une unité démoralisée, c'est-à-dire une unité dont la valeur de Moral est tombée à zéro ne peut plus effectuer certaines actions :

- pénétrer dans une zone de contrôle ennemie,
- engager un combat.
- exercer de zone de contrôle,
- apporter un soutien dans un combat,
- effectuer une charge.

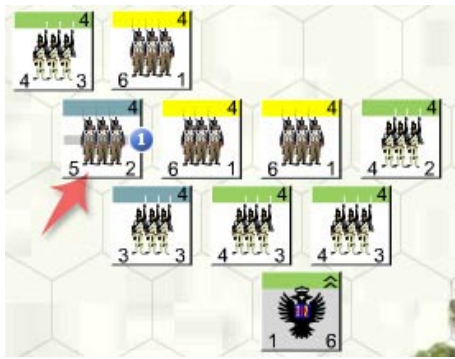
Exemple de soutiens au combat

L'exemple de combat qui suit vous permet de mieux comprendre une situation type d'attaque.

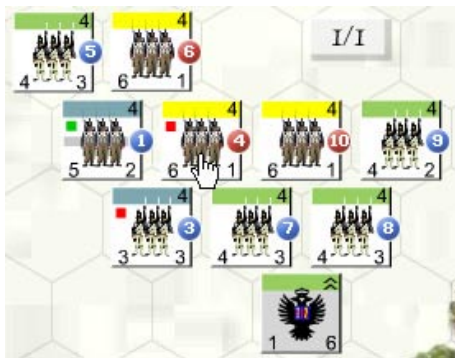
Le joueur «bleu» est dans sa phase d'attaque. Il examine la situation et décide d'engager en premier lieu la gauche de son front en attaquant avec son unité d'infanterie la plus forte (VC6). Dans ce combat aucune unité amie ne peut soutenir car toutes se trouvent au contact d'une seconde unité ennemie.

L'unité n°1 dispose d'une VC de 6 contre une VC de 2 pour l'unité n°2. Un rapport de force de 3 contre 1 plutôt avantageux !





Le premier combat a été résolu et l'unité n°2 jaune a été éliminée après avoir perdu 2 points de VC. L'unité n°1 a pris la position de l'unité n°2. L'attaquant est victorieux ce que signale l'indicateur de soutien (la barre grise). L'unité se trouve désormais au contact d'autres unités ennemies. Elle n'est pas sensée pouvoir soutenir. Mais son statut d'unité victorieuse lui permet de passer outre les restrictions traditionnelles de soutien.



Le second combat est ici simulé entre l'unité n°3 et l'unité n°4. Grâce au soutien de l'unité n°1 "victorieuse", le rapport de force, une fois arrondi, s'élève à 1 contre 1.

Si le premier combat n'avait pas causé la perte de l'unité jaune cette attaque aurait présenté un rapport de force inférieur (3 contre 6 = 1 contre 2). A noter que l'unité victorieuse n°1, pourra apporter également un soutien si l'unité n°5 attaque l'unité n°6.

La bonne compréhension de ce mécanisme est une des composantes essentielles de Morne Plaine et doit vous pousser à bien étudier les différentes situations de combat avant d'engager toute attaque.

Si comme dans l'exemple ci-dessus il apparaît assez clairement qu'il semble préférable d'engager en premier lieu les combats offrant les meilleurs rapport de force, il faut aussi parfois savoir faire preuve d'audace ! Quelles auraient été, dans cet affrontement, les conséquences d'un recul de l'unité jaune n°10 après l'attaque et l'avancée de l'unité n°7 soutenue par les pions n°8 et n°9 ?

7. Phase de ralliement

Lors de cette phase les unités dont la valeur de Moral actuelle est inférieure à la valeur de Moral initiale peuvent regagner des points de Moral. Les conditions de ralliement des unités sont distinctes selon qu'elles soient totalement démoralisées ou seulement amoindries.

Unités entièrement démoralisées

Les unités totalement démoralisées ont une valeur de Moral valant 0. Ces unités peuvent regagner 1 point de Moral au contact de leur général.

En aucun cas une unité totalement démoralisée ne peut gagner plusieurs points de Moral durant un même tour de jeu.

Rappel : par "unités au contact" on entend ici des unités adjacentes

qui ne sont pas séparées par un fleuve, une rivière ou une double ligne de niveau.

Autres unités

Les unités concernées ont une valeur de Moral inférieure à leur valeur de Moral initiale sans toutefois que cette valeur n'égale zéro.

Elles doivent pour regagner un point de Moral remplir l'une des deux conditions qui suivent.

Condition 1

- être sous commandement,
- se trouver sur une case non contrôlée par l'ennemi,
- ne pas avoir effectué de mouvement (pas même un mouvement subi tel qu'un recul).

Condition 2

- se trouver au contact de leur général.

Si ces deux conditions sont réunies, ces unités regagneront alors deux points de Moral.

Indépendants

Certaines troupes peuvent être dotées de la caractéristique "indépendant" (voir les troupes bédouines du scénario "AQABA" par exemple). Ces unités ne répondent à aucun commandement. Dès lors elles ne peuvent regagner de points de moral lors de la phase de ralliement.

8. Conditions de victoire

Chaque scénario propose des conditions de victoire particulières. En règle générale la prise ou l'occupation de positions sur la carte procure un certain nombre de points de victoire mais l'effectif final des armées peut rentrer aussi en compte.

Objectifs géographiques			
Image	Nom	Type	Effet
	Point d'objectif	Point occupé	La case doit être occupée à l'issue du dernier tour de jeu
	Point de contrôle	Point de passage	La case est acquise au dernier camp passé. Leur contrôle rapportent un nombre de points de victoires variable suivant le scénario et le camp possesseur. L'image ci-contre signale que deux points sont acquis au joueur orange (hexagone double).
	Zone	Zone prise ou de passage suivant scénario	L'ensemble des cases concernées est pris en compte selon des critères spécifiques propres à chaque scénario.
	Fort	Point de passage	Un fort est sous le contrôle du dernier joueur y ayant pénétré. Ils rapportent - ou non - un ou des points de victoire selon le scénario.
Effectif des armées			
Général	Cavalerie Infanterie Camélidés	Artillerie	
30 pts	VC x MO (Valeur de Combat x MOral)	PO x VT (POrtée x Valeur de Tir)	
Table des types de victoire			

Par ailleurs certaines conditions plus rares peuvent également entrer en compte dans le calcul de la victoire. Les scénarios sont détaillés à la page "scénarios". Il est bien entendu préférable de consulter cette page afin de prendre connaissance des conditions de victoire d'un nouveau scénario.

En fin de partie est comptabilisé le nombre de points de victoire

que chaque joueur totalise. La différence exprime le type de victoire remportée :

- 0 point d'écart = **partie nulle**
- 1 point d'écart = **victoire mineure**
- 2 points d'écart = **victoire tactique**
- 3 points d'écart = **victoire majeure**
- 4 (et +) points d'écart = **victoire totale**

9. Questions et réponses

Tirs de réaction

Supposons qu'une unité pénètre dans un point de contrôle ennemi adjacent à une artillerie ennemie et que le tir de réaction la détruit, le point de contrôle est-il converti ?

La résolution des tirs de réaction a lieu avant la vérification des objectifs donc en cas d'élimination le point ne change pas de couleur.

Quand une unité se déplace dans une case adjacente à plusieurs artilleries quels sont les critères pour déterminer l'ordre des tirs de réaction ?

En premier lieu est testée la case située au nord-est puis les tests se poursuivent dans le sens horaire.

Charges

Peut-on cumuler deux bonus de charges lors d'une attaque ?

Oui en effet. Si les deux unités de cavalerie ont chargé une même unité et si la situation de combat permet le soutien d'une de ces deux unités, chacune alors profite du bonus de charge.

Ma charge a réussi et l'ennemi a reculé derrière un ruisseau. Quel va être le bonus lors de l'attaque ?

La VC profite en premier lieu du bonus de charge puis cette valeur est divisée par 1,5 car l'ennemi est protégé par le ruisseau.

Une unité de cavalerie peut-elle charger à plusieurs reprises lors d'un même tour de jeu ?

Rien ne l'interdit. Seule l'entrée en zone de contrôle ennemie arrête le mouvement. Imaginons par exemple une charge ratée visant une unité située derrière un ruisseau. L'unité chargeant est alors libre de toute zone de contrôle et peut donc continuer son mouvement.

Comment éviter une charge se préparant ?

Lorsqu'une charge va avoir lieu la rosace de déplacement située autour du pion se dote d'une flèche rouge. Cette flèche rouge signale que la charge aura automatiquement lieu si le mouvement est poursuivi dans la direction indiquée. Pour interrompre ce mouvement et ainsi éviter que la charge ait lieu, il suffit de désélectionner la cavalerie en cliquant une fois au centre ou encore de cliquer sur une seconde unité.

Report des pertes de moral sur la VC lors des reculs

Les unités reculant dont la valeur de Moral est 0 voient elles toujours leurs pertes Moral reportées sur leur valeur de combat ?

Seulement lorsque le recul et la perte de Moral sont des conséquences directes de l'action en cours. Il faut donc distinguer les reculs ayant lieu à la suite d'une charge des reculs ayant lieu à la suite d'un combat :

• *En cours de charge, le recul fait partie de l'action charge et la perte de Moral forme la conséquence directe de l'action "charge". Dans ce cas il y a report.*

• *En cours de combat, la perte de VC (Valeur de Combat) et le test de Moral forment les conséquences directes du combat. Le recul et la perte de Moral qui ont alors lieu sont des conséquences indirectes de l'action "combat" (ce sont des conséquences du test de Moral en fait !). Il n'y a pas report car cela formerait alors une conséquence de conséquence, une sorte de double peine en fait.*

Test de moral et élimination

Certains résultats de combat peuvent pousser l'attaquant à effectuer un test de moral. Qu'advient-il si durant ce combat l'adversaire se trouve également éliminé ?

L'élimination prévaut sur le résultat de combat, le test de Moral n'ayant pas lieu. Il y a donc éventuellement avance de l'unité responsable de l'attaque.

Irréguliers et soutiens

Comment fonctionnent les soutiens lorsque des troupes régulières et irrégulières se trouvent dans la même armée ?

Les irréguliers ne soutiennent que les troupes du corps auquel ils appartiennent. Les troupes régulières apportent toujours leur soutien même à des unités irrégulières.

Unités démoralisées

Les unités démoralisées peuvent-elles infliger des pertes ?

Oui rien ne s'y oppose. Une unité démoralisée n'attaque pas mais peut se défendre et inflige alors des pertes.

Artillerie montée

L'artillerie montée est-elle de l'artillerie ou de la cavalerie ?

L'artillerie montée est en tout point considérée comme de l'artillerie mais qui bénéficie d'un mouvement supérieur à l'artillerie classique :

- *elle n'exerce pas de ZdC,*
- *elle exploite la table de déplacement comme de l'artillerie (marais et risques d'enlèvement, vergers).*
- *elle ne charge pas.*

Fréquence de jeu

Comment fonctionne la fréquence de jeu ? A quoi correspondent les "petits chevaux" ?

Un indicateur dans la base de donnée peut prendre une valeur entre zéro et dix. Initialement, le jour de votre inscription vous disposez de la valeur 9. A chaque fraction entière de trois points équivaut un petit cheval. Vous commencez donc avec trois chevaux. Chaque jour, au matin vous perdez 1 pt. En jouant vous gagnez des points à raison de 1 pt par tour au delà du premier tour joué de la journée. En résumé :

- *il faut jouer chaque jour deux tours pour ne pas voir votre fréquence de jeu baisser,*
- *si vous êtes un joueur régulier (10 pts) vous pouvez vous absenter une journée sans que votre indicateur baisse,*
- *il suffit de deux tours joués chaque jour pour conserver votre niveau. Au-delà vous montez, en deçà vous baissez.*

Championnat

Je suis un nouveau joueur comment intégrer le championnat ?

Vous devez avoir fini une première partie pour pouvoir jouer des parties au titre du Championnat. Pour jouer une partie "officielle" comptant pour le Championnat, connectez-vous au site puis déclarez une partie "Championnat" (en cliquant sur le bouton disposant de lauriers en arrière-plan). Une fois la partie valide (soit une fois le premier tour joué) vous intégrerez le pool de joueurs concourant au titre du championnat dès le lendemain matin. Attention ! Tant que vous n'avez pas fait cette démarche d'intégrer le championnat vous restez invisible des autres joueurs jouant le championnat et ne pouvez donc être invité.

Je suis un ancien joueur mais je ne suis pas classé dans le championnat pourquoi ?

Le championnat établit chaque matin un classement des joueurs sur la base de leur activité. Si vous n'avez pas eu d'activité championnat depuis 15 jours vous ne faites plus parties des compétiteurs. Pour revenir il vous suffit de jouer un tour dans une partie "Championnat" valide (dont le 1er tour est fini). Vous rejoindrez le classement "Championnat" dès le lendemain matin. Voir ci-dessus "Comment intégrer le championnat".