

Résultat des tirs et des mêlées

Etat de l'unité au départ	Résultat	Effet sur l'unité
Fraîche	Fatiguée	Fatiguée
Fatiguée	Fatiguée	Aucun effet supplémentaire, l'unité reste Fatiguée
Vaillante et Fraîche	Découragée	Découragée (pas d'avance après combat)
Découragée et Fraîche	Découragée	Découragée + Fatiguée (pas d'avance après combat)
Découragée et Fatiguée	Découragée	Déroute et donc Recul de 2 hex. en ligne droite dans sa direction de déroute. Hex. arrière ou avant
Vaillante ou Découragée (Fraîche ou Fatiguée)	Déroute	Déroute et donc Recul de 2 hex. en ligne droite dans sa direction de déroute Hex. arrière ou avant
Vaillante ou Découragée	Recul	- Recul sur hex. arrière - Sinon recul sur hex. de front <u>ou</u> reste sur place avec perte d'un niveau d'organisation en plus (Vaillante, Découragée puis Déroute)
Déroute	Découragée	Recul de 2 hex. pas obligatoirement en ligne droite mais dans sa direction de déroute sinon éliminée
Déroute	Recul	Recul d'un hex. dans sa direction de déroute sinon éliminée
Déroute	Déroute	Éliminée

*Cas particulier de l'artillerie* : une unité d'At ne peut pas reculer après un combat. Un résultat R l'élimine automatiquement (voir 10.7).

Devenir des chefs

Unité sur laquelle le chef est empilé	Événement	Conséquence sur le chef
Pour le chef seulement	0 ou 9 en Tir ou Mêlée	Voir table des résultats ( <b>Mort, Capturé ou Blessé</b> )
Unité non encerclée	<b>Tir avec élimination</b>	Replacé sur une unité de sa bannière la plus proche
Unité encerclée		<b>Mort du chef</b>
Unité (encerclée ou non)	<b>Mêlée avec élimination (2 Déroutes successives)</b>	<b>Capture</b>
Unité non encerclée	<b>Mêlée avec élimination car recul impossible</b>	Replacé sur une unité de sa bannière la plus proche sinon <b>mort</b>
Unité encerclée		<b>Capture</b>
Unité en déroute	<b>Mouvement de déroute</b>	Suit l'unité mais à l'activation suivante ou il est libre de son mouvement
	<b>Éliminé car Déroute impossible</b>	- <b>Capture</b> si encerclé - Replacé sur une unité de sa bannière la plus proche sinon retiré du jeu*
Unité en déroute	<b>Sort de la carte</b>	- Replacé sur une unité de sa bannière la plus proche sinon retiré du jeu* - Si <b>chef adverse</b> ... <b>capture</b> définitive

\* non comptabilisé dans les pertes

## Etat des unités et actions possibles

	Mouvement	Mêlée	Charge	Contre-charge	Ralliement	Mise au repos	Capture du chef adverse
<b>Non commandée</b>	Possible mais ½ mouvement pour s'approcher du chef	Aucune initiative (tir défensif possible)		+	Ralliée si d10 inf. ou égal à la qualité		+
<b>Découragée</b>	Indiquée sur le pion	Pas d'avance après combat	+	+	Ralliée si d10 inf. ou égal à la qualité	+ (Si fatiguée)	+
<b>Déroute</b>	En phase E vers bord de carte désigné et du PM inscrit	Pas d'avance après combat			Ralliée si d10 inf. ou égal à la qualité (unité découragée et réorientée)		+
<b>Fatiguée</b>	Valeur sur le pion (verso du pion)	Valeur sur le pion (verso du pion)	+	+	Ralliée (cas unité découragée ou en déroute) si d10 inf. ou égal à la qualité	+	+

## Initiative

	Joueur ayant l'initiative	Effet sur le joueur adverse
<b>0</b>	Activation normale par alternance dans ordre croissant. En cas d'égalité celui dont CA a le plus petit bonus En cas de nouvelle égalité celui appartenant à l'attaquant.	
<b>1 à 3</b>	Activation d'un chef de son choix	
<b>4 à 7</b>	Activation d'un chef de son choix	Activation d'un chef adverse de son choix
<b>8 ou plus</b>	Activation d'un chef de son choix	Activation d'un chef adverse de son choix + un chef adverse de son choix inactif pour le tour