

César à Alexandrie

Version 1.00 (04/03/03)

1. Introduction

« César à Alexandrie » simule les efforts d'Arsinöe, sœur de Cléopâtre, pour reprendre Alexandrie aux Romains commandés par Jules César. Les deux éléments principaux de cette lutte furent le combat de rue et le combat naval.

Note aux joueurs de la série GBoH : la plupart des règles et des mécanismes développés dans les jeux précédents de cette série ne s'appliquent pas à « César à Alexandrie ». Ceci est principalement dû à la différence fondamentale entre le combat classique de cette époque et les batailles en ville qui ne permettent pas aux forces de se déployer.

2. Les composants du jeu, la terminologie et les informations générales

Le jeu est composé de :

- une carte
- une feuille de 280 pions,
- un livret de règles,
- une feuille de tables et de résumés,
- 2 cartes de boîte de galères,
- un dé à 10 faces,
- deux dés 6 faces.

2.1. La carte

La carte du jeu comprend à la fois des hexagones, et, pour représenter les déplacements en ville, un système de déplacement point par point. Le terrain est donc très différent de celui des autres jeux de la série. Ces spécificités sont discutées ci-dessous.

Les hexagones sont identifiés par un numéro imprimé. Dans Alexandrie proprement dite, les routes sont numérotées et les rues sont identifiées par une lettre. Un pâté de maisons est identifié par les quatre rues qui l'entourent.

Exemple : 2/3-K/L est le pâté de maison contenant le palais.

L'extrême est d'Alexandrie, ainsi que la zone marécageuse qui s'étend au sud de la cité ont été exclues du jeu car, dans la réalité, et dans le jeu, rien ne s'y passe.

2.2. Les pièces du jeu

Il y a quatre types de pièces de jeu ou de pions : les unités de combat terrestre, représentant les quatre types de troupes de combat, les galères, navires des deux flottes, les chefs, individualisés, et les marqueurs d'informations pour noter certaines informations nécessaires au jeu.

2.2.1. Chaque unité de combat terrestre appartient à un type spécifique, voire à une classe (comme illustré ci-après), dépendant des armes qu'elle utilise, de son niveau de protection et de son niveau d'expérience. Toutes les unités de combat sont dotées d'un niveau de qualité et d'une capacité de mouvement. Les unités, autres que l'artillerie, qui peuvent lancer des projectiles ont l'indication des projectiles qu'elles utilisent (A : flèches et arc, J : javelots). La table des projectiles pour unité de combat terrestres définit les portées maximales de ces projectiles.

Note de conception : il n'y a pas de niveau de taille comme dans d'autres jeux de la série. Pour information chaque unité d'infanterie contient environ 200 hommes, les unités d'archers la moitié seulement. L'armée de César est forte d'environ 5200 hommes, et celle de Ganymède de 9000 hommes, sans compter les archers.

Dans « César à Alexandrie » le verso des pions indique leur valeur après réduction (pertes).

2.2.2. Chaque unité est d'un type donné comme CO (cohorte), MI (infanterie moyenne), etc... Les cohortes (CO) sont aussi classées en vétérans (VET) ou bleus (REC). Ceci permet de déterminer l'efficacité des unités dans le combat.

2.2.3. Exemples d'unité de combat terrestre

2.2.4. Galères. Les galères sont des pions de la même taille que les unités terrestres. Les galères sont des unités de combat. Les galères sont dotées de quatre facteurs numériques pour : qualité de l'équipage, capacité à ramer, capacité de transport, et mouvement. Chaque pion représente trois navires.

2.2.5. Les chefs sont des pions différents et détaillés. Les valeurs qui apparaissent sur ces pions sont discutées en section 4.2.

2.2.6. Les marqueurs d'informations sont présentés dans les règles lorsqu'ils sont nécessaires au jeu.

2.2.7 Abréviations

| | |
|-----------|--------------------------|
| Pysymmat. | Pysymmaticus |
| Bi | Birème |
| Tri | Trirème |
| Quad | Quadrirème |
| Quin | Quinquirème |
| L.Bi | Birème Ligurienne |
| C.Tri | Trirème « cataphractée » |
| T | Transport |

2.3. Tables, et dés

L'utilisation des tables est expliquée dans les règles. Pour les combats terrestres, le jeu utilise un dé à 10 faces. Le 0 est un zéro et pas un 10.

Pour les combats et les autres activités navals un ou deux dés à 6 faces sont utilisés. Chaque table indique quels dés utiliser. Si deux dés sont utilisés on fait la somme des deux dés pour obtenir un résultat entre 2 et 12.

2.4. Glossaire

Les termes suivants sont utiles au jeu :

« Activated leader » (chef actif) : Le chef qui a été choisi pour le tour de jeu. Un seul chef peut être actif à la fois.

« Block » (pâté de maisons) : Les divisions de la carte qui sont utilisées, dans Alexandrie, pour représenter la zone urbaine très dense et essentiellement traversée de petites rues.

« Boarding » (abordage) : le combat au corps à corps entre les troupes embarquées sur deux galères bord à bord. Il s'agit du cœur de la tactique navale romaine.

« Class » (Classe) : sous catégorie pour les cohortes permettant de différencier les unités selon leurs niveaux d'entraînement et d'expérience. Les cohortes sont soit composées de vétérans, soit composées de recrues (bleus).

« Cohesion » (cohésion) : La capacité d'une unité à rester en ordre de bataille et en formation durant le combat. Dans le jeu cette capacité se détériore sous la forme de perte de cohésion (cohesion hits) qui symbolisent la dégradation de la formation durant le combat.

« Crew rating » (valeur de l'équipage) : une mesure de la capacité d'un équipage de galère à effectuer les activités navales. C'est le plus important des niveaux des galères.

« DR/DRM » (JD/MDD) : jet de dé, modificateur de résultat d'un jet de dé.

« Fatigue » (fatigue) : les effets sur une galère de combats navals répétés ou d'une grande vitesse maintenue longtemps.

« MA » (MA) : acronyme utilisé pour la capacité de mouvement. Cette valeur mesure la capacité relative de manœuvre des unités les unes par rapport aux autres.

« Missile volley » (volée de projectiles) : unités amies envoyant une volée de projectiles vers les unités ennemies (javelots, flèches, artillerie).

« MP » (MP) : Points de mouvement.

« Player turn » (tour de joueur) : Lorsqu'un joueur utilise toutes les unités d'un de ses commandements pour se déplacer et/ou combattre.

« Rake » (ratissage) : attaque d'une galère contre une autre avec comme objectif de lui briser ses rames pour l'immobiliser.

« Ram » (éperonnage) : attaque d'une galère contre une autre en tentant d'endommager sa coque.

« Reduction » (réduction) : la perte d'une partie de ses hommes avec comme conséquence une réduction de l'efficacité globale de l'unité.

« Shock combat » (mêlée) : combat rapproché, en général à un contre un et en se voyant dans le blanc des yeux, en utilisant toutes les armes possibles : épées, haches, etc... Ce type de combat était en général très violent.

« TQ » (TQ) : acronyme utilisé pour le facteur de qualité des troupes. Ce facteur est utilisé constamment durant le jeu, à chaque fois qu'une unité

tente de réaliser une action pouvant avoir des conséquences sur sa cohésion.

« Transport Capacity » (capacité de transport) : le nombre d'unités de combat terrestre qu'une galère peut transporter.

« Turn Seizure » (coupure du tour) : le mécanisme par lequel un joueur interrompt l'autre dans son tour et joue à sa place.

« Type » (type) : description d'une unité de combat générale, par catégorie, qui permet ensuite de déterminer son aptitude et ses qualités au combat (cohortes, ...).

« Zone of control » (zone de contrôle) : les hexagones, en général directement situés en front d'une unité, dans lesquels, par sa seule présence, une unité exerce suffisamment d'influence pour empêcher la liberté de mouvement.

2.5 Echelle de jeu

Chaque hexagone représente environ 120m bord à bord, les distances entre les points en ville aussi. Les événements reproduits dans ce jeu se sont passés sur une période assez longue de quelques semaines, pour en faire un jeu plus dynamique, ils ont été ici supposés se produire en continuité.

2.6 Durée du jeu

Les scénarios les plus courts peuvent être joués en environ 3 heures, les autres peuvent se jouer en une seule fois, pour des joueurs maîtrisant bien les règles et les mécanismes du jeu.

2.7 Questions

Vous pouvez envoyer vos questions par email à l'une des adresses suivantes : bergbrog@aol.com ; AlanJRay@msn.com ou encore à gmgames@aol.com.

3. Séquence de jeu

Le jeu est une suite de tours de joueur sans longueur prédéfinie. Les tours de joueur sont décrits dans la suite. Les joueurs alternent les tours, selon la réussite d'une « coupure de tour », jusqu'à ce que l'un des joueurs remplisse les conditions de victoire ou jusqu'à ce que les deux armées atteignent leur niveau de découragement. Le joueur qui est en train de jouer est dit actif, lorsque le tour de joueur est terminé, c'est l'autre joueur qui devient actif.

Tour de joueur :

A Phase d'activation, le joueur actif peut réaliser une des actions suivantes :

- activer un de ses chefs subordonnés et toutes les unités de combat (4.12) qui se trouvent dans son rayon de commandement, OU
- activer sa flotte, ceci active toutes les galères ainsi que toutes les unités qu'elles transportent, OU
- activer tous ses auxiliaires, OU
- déplacer son commandant en chef. Aucune autre unité n'est alors activée. Les étapes C à F sont sautées si le joueur décide de prendre cette dernière option.

B Phase de mouvement et/ou tir de projectiles Les unités activées peuvent se déplacer et/ou lancer des projectiles. Les galères activées peuvent se déplacer, y compris attaquer les galères adverses.

C Phase de combat au corps à corps. Les unités de combat terrestres activées peuvent combattre au corps à corps, y compris à l'abordage pour celles qui sont embarquées sur les galères.

D Phase de statut de la flotte (seulement dans le cas d'une activation de la flotte). Le joueur actif réalise les actions suivantes, dans l'ordre indiqué, pour chacune de ses galères affectées à la fin de la phase d'activation.

- le joueur peut tenter de désengager chacune de ses galères qui est bloquée (après éperonnage) (voir 9.44) ;
- Le joueur doit faire un test de « Fire Fighting » (combat du feu) pour chacune de ses galères qui est en feu (voir 7.32). Pour chaque galère qui reste en feu, le joueur teste pour déterminer si le feu se propage à des galères éperonnée ou accrochée à elle (7.33) ;
- Le joueur doit tester chacune de ses galères qui a subi un éperonnage, coule ou non (voir 9.42).

E test du niveau de découragement : voir 11.0, le découragement n'est pas utilisé dans les deux scénarios courts.

F Détermination de la victoire : voir 11.0 et 12.0.

4. Chefs et activation

4.1 Les pions de chefs

Les pions des commandants en chef sont imprimés avec des informations importantes pour le jeu :

- en haut à gauche le nombre d'étoiles indique le niveau du chef (3 pour un commandant en chef) ;
- en haut à droite le nom du commandant ;
- sous le nom, la capacité de coupure qui indique le nombre de fois que le chef en question pourra tenter de couper le tour de son adversaire durant toute la partie. On utilise un marqueur pour noter le nombre de tentatives déjà réalisées.
- En bas, trois facteurs :
 - Le niveau d'initiative qui est utilisé lors des tentatives de coupure de l'initiative de l'adversaire,
 - Le charisme, un « H » indique un chef héroïque. Ce chiffre mesure la capacité de ce chef à obtenir de ses troupes plus que ce qu'elles peuvent donner. Il sert à ajuster les résultats lors des mêlées, pour les unités avec lesquelles le chef est empilé. Un charisme héroïque s'applique en plus aux unités voisines, sur terre, du chef, sauf si le chef est embarqué sur une galère ou dans un pâtre de maisons.
 - La capacité de mouvement qui donne le nombre de points de mouvements disponibles pour le tour.

Les pions de chefs subordonnés sont imprimés avec moins d'informations.

- en haut à gauche le rang indiqué par un nombre d'étoiles ;
- en haut à droite le nom du chef ;
- en bas à droite sa capacité de mouvement ;
- en bas à gauche son rayon de commandement. Cette valeur définit la limite à l'influence du chef ainsi que la zone dans laquelle il exerce le commandement. Le rayon se mesure en points de mouvement et pas en hexagones (voir 5.11).

4.2. Disponibilité des commandants pour être activés

4.21. Les légats, qui sont les chefs subordonnés romains, peuvent activer les cohortes de leur légion, l'artillerie ou n'importe quelle milice gauloise (en fait de la cavalerie à pied). Ils ne peuvent pas activer les archers, l'infanterie légère ou les cohortes d'autres légions. Les archers et l'infanterie légère sont activés comme auxiliaires.

4.22. les chefs subordonnés égyptiens peuvent activer n'importe quelle unité de combat terrestre. Les archers et l'artillerie peuvent aussi être activés comme auxiliaires.

4.23. Les commandants en chef, César et Ganymèdes, ne peuvent pas activer d'unité de combat.

4.24. La table de commandement rappelle ces règles.

4.3. Chefs et combat

Cette section des règles traite des points liés aux chefs et à leurs effets sur les combats et sur les unités ennemies. Les règles traitant des blessures ou des morts de chef au combat sont en 7.18 et 8.4.

4.31. Les chefs ne peuvent jamais se déplacer pour venir au contact d'une unité de combat ennemie dans un hexagone ou sur un point, ni même se déplacer pour entrer dans un bloc occupé par des unités ennemies, sauf s'il est empilé avec des unités de combat ou s'il vient ainsi s'empiler avec des unités amies.

4.32. Les chefs empilés avec des unités qui subissent des pertes en mêlée peuvent, si le joueur le désire, reculer de un hexagone/point, mais jamais dans un pâtre de maisons. Dès qu'une unité ennemie arrive au contact d'un chef seul dans un hexagone/point/pâtre de maisons, ce chef peut immédiatement retraire de un ou de deux hexagones/points (mais toujours pas pâtre de maisons). Le chef ne peut pas retraire au travers d'unités ennemies ou de terrain infranchissable. Si le chef ne peut pas reculer, il est tué. Les chefs embarqués sur des galères ne reculent pas.

4.33. Tout chef en dehors de César et de Ganymèdes, peut être remplacé dès qu'il est tué. A la fin de l'activation en cours, le chef est placé sur son côté « remplacement » sur n'importe quelle unité qu'il peut commander. Ceci s'applique aussi lorsque le chef tué était déjà sur sa face de remplacement.

4.34. Si César est tué le joueur égyptien a immédiatement gagné.

4.4. Chefs et activation d'unités

Les unités de combat ne peuvent ni se déplacer ni lancer des projectiles si elles ne sont pas activées.

4.41. Lorsqu'un chef subordonné est activé, les unités de combat qu'il peut activer (voir 4.2.) ET qui se trouve dans son rayon de commandement, sont activées. Le rayon de commandement est exprimé et mesuré en points de mouvement qu'il utilise des hexagones ou des points. De plus, si une ligne de commandement peut être tracée jusqu'à un pâté de maisons, mais seulement à partir d'un point adjacent, elle ne peut pas traverser ce pâté de maisons. Une ligne de commandement est coupée par un hexagone/point occupé par une unité ennemie, un hexagone inoccupé situé dans une zone de contrôle ennemie, ou un terrain qu'un chef ne peut pas traverser ou dans lequel il ne peut pas entrer. Les unités amies annulent les effets des zones de contrôle ennemies pour ce qui est du tracé de l'aligne de commandement. Tous les autres chemins sont libres. Les lignes de commandement peuvent être tracées de/vers les chefs/unités de combat, embarquées dans des galères qui sont sur la plage, au quai ou liée à la jetée de l'Heptastadium. Dans ce cas le coût en point de mouvement est de 3 points de mouvement pour le passage dans la galère.

Note de jeu : Il faut dépenser un point de mouvement supplémentaire pour traverser un hexagone/point occupé par une unité de combat amie par une ligne de commandement.

Note de conception : Les règles tentent de prendre en compte les spécificités du terrain en ville dans le tracé des lignes de commandement.

Exemple : Sosius se trouve en 4-K. Il peut activer n'importe quelle unité égyptienne dans l'une des quatre pâtés de maisons adjacents ou n'importe quelle unité se trouvant sur un point à moins de 6 points de mouvement de lui. Du fait de la pénalité pour traverser les points occupés, si tous les points de la route 4 entre H et M sont occupés, seules les unités situées entre les points I et M pourront être activées par Sosius.

4.42. Lorsqu'un joueur active sa flotte ou ses auxiliaires, toutes les unités de ce type sont activées où qu'elles soient sur la carte. L'activation d'une flotte active aussi toutes les unités de combat embarquées, elles peuvent alors lancer des projectiles, aborder un navire ennemi, débarquer et se lancer dans un combat au corps à corps, ...

4.43. Si un joueur décide de déplacer son commandant en chef, alors aucune autre unité ne peut être activée. Cependant, si le commandant en chef est embarqué sur une galère ou empilé avec une unité combattante, il peut se déplacer avec celle-ci et utiliser son charisme le cas échéant. Il doit alors rester empilé avec cette unité en permanence dans l'activation.

4.44. Il n'y a pas de limite sur le choix du chef (ou des auxiliaires ou de la flotte) à activer durant un tour. Les chefs embarqués sur des galères sur la plage, ou à quai, ou fixée au quai de l'Heptastadium sont activés normalement sans qu'il s'agisse d'une activation de la flotte.

Note de conception : cela signifie que si le joueur romain active la Xème légion, puis que l'égyptien active ses galères, le joueur romain peut très bien décider d'activer à nouveau la Xème légion lorsque c'est à nouveau à lui de jouer.

4.5. Coupure du tour

4.51. Lorsque c'est à un joueur de jouer, et avant qu'il n'ait choisi les unités qu'il va activer, son adversaire peut tenter de lui couper le tour. Pour cela le joueur qui tente de couper le tour, lance un dé :

- si le résultat du dé est inférieur ou égal au niveau d'initiative du commandant en chef de l'armée qui effectue cette tentative, c'est une réussite et il devient le joueur actif.
- Sinon c'est un échec.

Note de jeu : et la seule pénalité liée à cet échec est que le joueur a perdu une de ses tentatives.

4.52. Chaque joueur peut tenter autant de coupure durant le jeu que son niveau de coupure le lui permet. Le nombre de tentatives déjà réalisées est noté d'une manière ou d'une autre. Cependant un joueur ne peut pas réaliser deux tentatives de suite et aucune tentative n'est autorisée durant le premier tour du jeu.

Exemple : le joueur égyptien, avec Ganymède peut faire cinq tentatives dans la partie, elles sont réussies sur un résultat entre 0 et 3 (inclus).

4.53. L'autre joueur ne peut pas tenter de reprendre la main juste après la réussite d'une coupure de tour.

Exemple : le joueur romain termine son tour de jeu. C'est au joueur égyptien de jouer. Le joueur romain tente une coupure de tour avec César et la réussit. Le joueur égyptien ne peut pas tenter de reprendre le tour, le joueur romain joue donc cette nouvelle activation. A la fin de celle-ci c'est au joueur égyptien de jouer, et cette fois ci, le joueur romain n'a pas le droit de tenter de couper le jeu.

5. Mouvement

5.1. Capacités de mouvement

5.11. La valeur de la capacité de mouvement imprimée sur les pions est la valeur de base pour le mouvement durant un tour. Une unité ne peut pas dépasser cette valeur durant un tour, elle peut toujours se déplacer moins que ce maximum. (voir 5.43).

Note de jeu : il n'y a pas d'effet du mouvement sur la cohésion

5.12. Les chefs subordonnés activés peuvent se déplacer, mais seulement après que toutes les unités de combat activées aient terminé leurs mouvements.

5.2. Terrains

La carte d'Alexandrie comprend deux types de terrain différents : en ville et en dehors de la ville. La zone en dehors de la ville est surimprimée avec une grille d'hexagones comme dans de nombreux autres jeux. La zone en ville est coupée en pâtés de maisons séparés par des rues qui relient une série de points. Les unités en ville sont soit sur des points, soit dans les pâtés de maisons, qui jouent le même rôle que les hexagones.

5.21. Les unités qui se déplacent en dehors de la ville le font d'un hexagone en hexagone adjacent, en dépensant le nombre adéquat de points de mouvement pour entrer dans les hexagones ou en traverser les bords.

5.22. Une unité peut passer de l'une des deux zones à l'autre, dans les deux sens, simplement en passant d'un hexagone à un point adjacent, ou vice versa. Les hexagones adjacents à des points sont indiqués avec de petites flèches. Une unité ne peut passer d'une zone à l'autre que par des hexagones marqués d'une flèche. Dans ce cas il faut utiliser la flèche qui indique quels sont les lieux connectés. Il est impossible de passer directement d'un hexagone à un pâté de maisons et vice-versa. Il faut toujours passer par un point entre les deux. De plus, une unité ne peut pas passer directement d'un pâté de maisons à un autre sans passer par un point entre les deux.

Exemple : le point 4-D est adjacent aux hexagones 2023 et 2024.

5.23. Une unité qui se déplace en ville (y compris la partie de ville située sur le phare), le fait de point en point le long des rues en changeant d'orientation comme elle le désire. Une unité peut pénétrer dans un pâté de maisons depuis n'importe quel point adjacent. Pour entrer dans un pâté de maisons, une unité dépense la totalité de ses points de mouvement, il lui faut donc utiliser une activation complète pour cela. Une unité dans un pâté de maisons peut entrer dans n'importe quel point adjacent en utilisant le nombre requis de points de mouvement (voir 5.36.).

Exemple : 2/3-K/L est le pâté de maisons qui contient le Palais. Une unité peut entrer dans le Palais depuis n'importe lequel des six points situés sur le tour de celui-ci.

5.24. Canal : Les unités qui se déplacent de point en point ignorent le canal. Les unités qui se déplacent entre un point et un pâté de maisons, et vice-versa, ne peuvent pas traverser le canal. Les unités peuvent traverser le canal entre un point et un hexagone et entre deux hexagones en utilisant le point de mouvement supplémentaire. Le canal coupe le pâté de maisons 2/3-N/O en deux pâtés de maisons distincts. Il n'est pas possible d'entrer dans le pâté de maisons 2-M par un côté bordé par le canal, il n'est pas non plus possible de se déplacer d'un pâté de maisons à un autre en traversant le canal.

Exemple : Une unité située en 3-O ne peut pas entrer dans le pâté de maisons 3/4-N/O.

5.25. La chaussée de l'Heptastadium : Bien que représentée avec des hexagones sur la carte, la chaussée de l'heptastadium doit être considérée comme composée de points sauf lorsque les règles indiquent le contraire. Ces hexagones sont de la terre ferme et les galères ne peuvent pas y entrer sauf dans le cas suivant : les galères peuvent traverser cette chaussée par les deux hexagones « overpasses » situés aux deux extrémités de la chaussée, comme s'il s'agissait d'hexagones de mer. Ces deux hexagones de passage ne peuvent pas être utilisés lorsqu'ils sont occupés par une unité de combat terrestre ennemie ou si les deux hexagones de mer des

deux côtés sont occupés par d'autres galères. La galère qui utilise ces passages ne peut pas y terminer son mouvement.

5.26. La « lighthouse », elle est traitée comme un hexagone pour tout ce qui est du déplacement et du combat. Le joueur qui dispose d'une unité de combat dans la « lighthouse » peut empêcher l'entrée de n'importe quelle galère en 3931-2 et/ou 4032. De plus les unités qui s'y trouvent disposent de bonus au combat et de conditions plus favorables pour l'empilement.

5.27. Les galères qui entrent dans un hexagone de cale (slip) – représentant à la fois les bassins et les hangars qui protègent les navires- doivent arrêter immédiatement leur mouvement. Elles peuvent cependant être réorientées au même moment selon la volonté du joueur. Une galère ne peut pas se déplacer directement d'un tel hexagone dans un autre hexagone de port. Les galères au port ne peuvent pas subir d'attaque par éperonnage ou par tentative de briser les rames, en revanche elles peuvent être attaquées par accrochage, abordage ou par tentative d'y mettre le feu. De plus les cales peuvent aussi être enflammées par des projectiles, même si aucune galère ne s'y trouve. Si des galères sont dans les cales, elles doivent être attaquées avant les cales.

5.28. hauts fonds (shoals) : les galères dépensent plus de points de mouvement pour entrer dans des hexagones de hauts fonds. De plus, pour chaque hexagone de hauts fonds où elle entre, le joueur lance un dé à 6 faces, si le résultat est 6 ou plus, la galère s'est échouée et est bloquée pour le reste de la partie. Les galères qui se déplacent à vitesse d'attaque ont un modificateur de dé de +1 pour ce test.

5.29. Les plages. Les galères qui terminent leur mouvement dans un hexagone côtier adéquat peuvent venir s'échouer sur la plage pour débarquer les unités de combat terrestres qu'elles transportent. Les galères ne peuvent le faire que sur les hexagones du nord du Pharos (de 3204 à 4130 inclus), ou sur les hexagones côtiers de l'ouest de la ville (de 1005 à 1814 inclus). Voir 5.48.

5.3. restrictions au mouvement

5.31. Une unité utilise des points de mouvement pour tout hexagone, point ou pâté de maisons dans lequel elle entre, comme en 5.36. Le mouvement se fait par un tracé continu d'hexagones ou de points sur la carte, à chaque nouveau déplacement l'unité dépense immédiatement le nombre de points de mouvement adéquats. Le déplacement d'une unité doit être terminé avant de pouvoir passer à une autre unité, même si les deux unités étaient empilées, elles ne se déplacent jamais ensemble.

5.32. Une unité peut se déplacer selon n'importe quel chemin constitué d'hexagones et de points où elle peut entrer. Cependant, une unité ne peut entrer que dans des hexagones ou des points situés dans sa zone frontale (voir 6.11., 6.15. et 6.2.). Pour tourner une unité doit donc changer d'orientation (6.12. et 6.2.) en pivotant dans l'hexagone ou le point où elle se trouve. Exception, les galères peuvent partir en marche arrière (voir 5.47.).

Note de jeu importante : ce qui précède s'applique aux hexagones et aux points, pas aux pâtés de maisons. Une unité peut entrer dans un pâté de maisons depuis n'importe quel point contigu et quelle que soit son orientation.

5.33. Les unités ne peuvent pas traverser les remparts, sauf aux portes principales. Les unités terrestres ne peuvent pas traverser une bordure d'hexagone entièrement constituée de mer, sauf si elles sont transportées par des galères. Inversement une galère ne peut pas traverser de bordure d'hexagone entièrement constituée de terre. Toutes les unités peuvent entrer dans des hexagones côtiers.

5.34. Une unité en mouvement doit toujours avoir suffisamment de points de mouvement pour entrer dans l'hexagone ou le point où elle désire entrer, si elle n'en a pas assez, elle ne peut pas y entrer. De même, elle doit avoir suffisamment de points pour se réorienter si elle désire le faire.

5.35. Les galères peuvent aussi entrer et traverser les hexagones contenant des murs de ville, cependant, elles ne peuvent pas débarquer les unités qu'elles transportent dans ces hexagones. Les galères ne peuvent pas se déplacer au travers du môle qui garde le port royal.

5.36. Table des effets du terrain et des coûts de déplacement : cette table définit les effets du terrain et les coûts de déplacement pour entrer dans les différents terrains rencontrés sur la carte ou pour modifier son orientation. Ceci inclut les coûts liés aux

hexagones/points ainsi que ceux liés à la traversée des bordures spéciales.

5.4. Mouvement des galères

Les mouvements des galères dans ce jeu sont différents de ceux utilisés dans d'autres jeux (« war galley » par exemple). En particulier le vent n'est pas utilisé dans le déplacement.

5.41. Chaque galère se déplace à une des deux vitesses possibles : croisière (face normale) ou vitesse d'attaque (pion retourné). La vitesse détermine le type d'action que la galère peut mener durant son activation. La capacité de mouvement est le nombre de points de mouvement que la galère peut utiliser durant son activation.

5.42. La vitesse de chaque galère – le côté du pion à utiliser pour le tour – est choisi au début de chaque activation. La vitesse est déterminée galère par galère, individuellement, avant de commencer les déplacements. Les galères qui sont immobile, agrippées, ont un niveau de fatigue supérieur à 4 ou ont leur capacité de mouvement réduite de moitié comme conséquence d'une collision ou d'une capture doivent être placées à vitesse de croisière. Pour toutes les autres galères le joueur peut choisir entre les deux vitesses.

5.43. Le nombre de points de mouvement qu'une galère va utiliser pour son activation est annoncé avant que le joueur ne commence le mouvement. La galère doit ensuite utiliser tous les points de mouvement qui ont été annoncés, sauf si la galère éperonne ou entre en collision avec un autre navire ou si elle s'échoue. Les galères à vitesse d'attaque doivent annoncer au moins deux points de mouvement.

Exemple : une galère Liburnienne est à vitesse de croisière ce qui signifie qu'elle peut utiliser de 0 à 8 points de mouvement. Le joueur décide d'utiliser 5 points de mouvement et il l'annonce avant de commencer son déplacement. La galère doit alors utiliser tous les 5 points de mouvement sauf si elle est arrêtée dans son déplacement par un événement qui l'empêche de le continuer.

5.44. Les galères qui sont éperonnées, désorganisées (fouled), accrochées, ou échouées ou encore qui n'ont pas de points de mouvement (par exemple à cause de la fatigue) restent immobiles. Les galères éperonnées ou échouées ne peuvent pas changer d'orientation pour le reste du jeu. Les autres peuvent recommencer à bouger dès que les conditions qui les bloquer sont terminées.

5.45. Les galères qui ont perdu leurs rames à la suite d'une attaque peuvent se déplacer de un hexagone. Cependant elles ne peuvent pas choisir librement leur hexagone de déplacement et doivent toujours aller dans l'hexagone de flanc ou d'étrave qui se trouve dans la direction indiquée par le marqueur de « cripple » Les galères dans cet état n'appliquent pas les règles de fatigue.

5.46. Les galères à vitesse d'attaque qui subissent des résultats de combat ou de fatigue qui les mettent dans les conditions indiquées en 5.42. sont immédiatement remises à vitesse de croisière. Si elles sont actives, le joueur teste la fatigue (voir 5.5.).

5.47. Recul : une galère à vitesse de croisière ne peut pas entrer dans un hexagone totalement occupé par la mer et situé à son arrière ou sur ses flancs. Elle ne peut pas non plus effectuer de manœuvre de retournement en un hexagone, mais elle peut partir en marche arrière vers un tel hexagone.

5.48. Un joueur peut amener à terre une galère à vitesse de croisière en la plaçant dans un hexagone contenant une plage. La galère ne peut pas se réorienter lorsqu'elle vient s'échouer sur la plage. La galère reçoit alors un marqueur « beach ». Une galère sur une plage ne peut repartir en mer qu'en utilisant un mouvement vers l'arrière comme décrit en 5.47. Une galère qui quitte la plage est considérée à demi vitesse. Pour pouvoir repartir la galère doit avoir suffisamment de points de mouvement.

5.49. La table spéciale décrit les effets des vitesses des galères.

5.5. fatigue des équipages de galères

5.51. A la fin de chaque activation de flotte, le joueur teste la fatigue pour chacune de ses galères qui est à vitesse d'attaque ou qui est à vitesse de croisière et qui a utilisé tous ses points de mouvement disponible ou seulement un de moins (ie 7 ou 8 points de mouvement utilisé pour une galère qui dispose de 8 points de mouvement).

Note de jeu : Le nombre de points de mouvement utilisable évolue avec la fatigue, ou la demi-vitesse, ou d'autres facteurs. Une galère avec une vitesse de croisière de 8 et deux niveaux de fatigue devra tester la fatigue si elle utilise 5 ou 6 points de mouvement. Les galères désorganisées ne subissent pas de fatigue.

5.52. Pour tester la fatigue il convient de lancer un dé à 6 faces et de comparer le résultat au niveau de l'équipage.

- si le résultat est supérieur au niveau de l'équipage, le bateau subit un incrément de un niveau de fatigue. On place un marqueur de force sur ou sous la galère pour indiquer son niveau de fatigue actuel,
- si le résultat est inférieur ou égal au niveau de l'équipage, pas de conséquence.

5.53. Une galère qui tente une manœuvre d'évitement subit un niveau de fatigue supplémentaire sans test (voir 5.92.).

5.54. Le niveau de fatigue d'une galère se soustrait à la capacité de mouvement maximale de celle-ci pour déterminer sa capacité de mouvement du moment. Donc, une galère avec une capacité imprimée de 8 points de mouvement, qui est au niveau de fatigue 2 dispose au maximum de 6 points de mouvement. Une galère avec un niveau de fatigue de 4 ou plus ne peut plus se déplacer qu'à vitesse de croisière.

5.55. Une galère ne peut pas avoir un niveau de fatigue supérieur à sa capacité de mouvement. Les galères désorganisées ne subissent pas de fatigue.

5.56. Récupération : si une galère active ne dépense pas de point de mouvement durant le tour du joueur lorsque la flotte est activée, elle réduit son niveau de fatigue de 1. Le marqueur est aussitôt remplacé par le nouveau niveau.

Note de jeu : une galère peut lancer des projectiles, tenter de lancer des grappins ou même tenter n abordage car ces activités ne nécessitent pas de point de mouvement, elle pourra donc aussi récupérer de sa fatigue.

5.6. Galères et transport

5.61. Les galères peuvent transporter des unités terrestres. Une fois à bord ces unités terrestres se comportent comme des unités de Marines (voir 8.6.). La capacité de transport des galères est l'un de ses niveaux imprimés, ce niveau est le nombre total d'unités terrestres transportables (y compris l'artillerie). Les chefs ne sont pas comptabilisés. Les unités terrestres embarquées se déplacent durant l'activation de la flotte. Les galères peuvent transporter toutes les unités terrestres sauf la cavalerie légère.

Note de jeu : Les unités embarquées sur des galères sont placées soit sous le pion de la galère, soit dans des cases appropriées.

5.62. Seules les unités terrestres qui commencent la phase d'activation empilée avec une galère peuvent être transportées. Pour embarquer, une unité terrestre doit venir s'empiler avec la galère durant sa phase d'activation (de l'unité terrestre) en utilisant le nombre de points de mouvement adéquat.

5.63. Les unités terrestres embarquées peuvent quitter – débarquer d' – une galère dans un hexagone de terre qui s'y prête soit lors de l'activation de la flotte, soit lors de l'activation d'un chef si les conditions de rayon de commandement et l'éligibilité sont remplies. Les unités qui débarquent sont placées dans l'hexagone / le point adjacent libre d'unités ennemies (il peut être dans une ZOC ennemie) et elles sont orientées selon la volonté du joueur. Les limites d'empilement doivent être respectées. Le joueur ne peut débarquer d'unités que depuis les galères qui sont sur une plage, au port ou accrochées à la chaussée de l'Heptastadium. Les unités ne peuvent pas débarquer dans un espace de toboggan (5.25.). Les unités terrestres peuvent débarquer ou embarquer à partir d'un port même si pour cela elles doivent apparemment traverser un mur (voir carte ci-dessous). Les unités qui débarquent peuvent et doivent utiliser les règles normales pour les combats en mêlée.

INSERER CARTE

Exemple : deux galères égyptiennes arrivent au port (quais) et débarquent chacune deux unités qu'elles transportent. Ces unités peuvent être placées dans n'importe quel hexagone/point adjacent avec l'orientation désirée par le joueur. Elles ne peuvent pas bouger plus pour ce tour.

5.64. Les unités terrestres peuvent se déplacer d'une galère à une autre galère adjacente. Il n'est pas nécessaire que les deux galères soient accrochées. En revanche il ne faut jamais dépasser ainsi les capacités de transport de l'une des galères. Les galères en question doivent commencer leur activation dans des hexagones voisins et de flanc pour chacune et elles doivent être toutes les deux à vitesse de croisière. Les unités terrestres ne peuvent faire cette manœuvre qu'une fois par activation. Les galères peuvent ensuite se déplacer

durant la même activation mais elles sont alors à vitesse réduite de moitié (10.44.).

5.7. Empilement

L'empilement consiste à avoir plus d'une unité dans un hexagone/point/pâté de maison à la fin du mouvement.

5.71. Les capacités d'empilement pour les unités terrestres sont déterminées selon le lieu.

Hexagones de campagne : Deux unités de combat d'un même type (CO ; MI ; ...) peuvent terminer leur déplacement dans le même hexagone. En plus, une unité d'artillerie peut aussi s'y trouver. Les cohortes romaines ne peuvent s'empiler que si elles appartiennent à une même légion. Toutes unités de combat amie peut traverser un hexagone occupé par des unités amies.

Chaussée : Une seule unité de combat terrestre peut occuper un emplacement de la chaussée à tout moment. Il est impossible de traverser un espace déjà occupé, même par une unité amie.

Points : Une unité de combat et une artillerie peuvent être empilées dans un point. Une unité amie peut traverser un point occupé.

Pâtés de maisons : Jusqu'à quatre unités de combat peuvent se trouver dans un pâté de maisons. Les deux camps peuvent occuper un même pâté de maisons en même temps (quatre unités pour chaque camp).

La « lighthouse » : Une unité d'archers et une autre unité de combat (sauf de l'artillerie) peuvent l'occuper ensemble.

Galères : unités de combat terrestres dans la limite des capacités de transport de la galère.

5.72. Une seule galère est autorisée à tout moment pour chaque hexagone.

Exception : deux galères peuvent occuper le même hexagone de quai, elles bougent toujours séparément.

5.73. Les chefs et les marqueurs d'information ne sont jamais comptés pour les règles d'empilement. Un point/hexagone/pâté de maisons peut donc être occupé par n'importe quel nombre de chef(s) à tout moment.

5.74. Une unité qui entre dans un hexagone déjà occupé par une autre unité de combat amie doit utiliser un point de mouvement supplémentaire. L'unité peut rester sur place si les limites d'empilement ne sont pas dépassées. Si le joueur décide de continuer le déplacement de son unité (ou s'il le doit) l'unité en question doit effectuer un test de TQ. Le joueur lance un dé. Si le résultat est supérieur au niveau de qualité de l'unité, elle subit une perte de cohésion. L'unité qui reste en place ne doit pas réaliser de test de qualité.

Exception 1 : il n'y a ni coût supplémentaire ni test de qualité lorsque l'unité qui est déjà présente est une unité d'artillerie seule.

Exception 2 : Il n'y a pas de test de qualité lorsque l'unité se trouve dans un hexagone de redoute, mais l'unité en mouvement dépense tout de même son point de déplacement supplémentaire.

Exception 3 : Le point de déplacement supplémentaire ne s'applique pas aux hexagones côtiers lorsque les deux unités en question sont une unité de combat terrestre et une galère, quelle que soit celle qui est présente et celle qui est en mouvement. Dans ce cas l'unité terrestre doit payer un coût d'embarquement si elle réalise cette manœuvre.

5.75. Une unité ne peut jamais entrer dans un espace occupé par des unités ennemies (sauf un pâté de maisons) ainsi que dans un espace de la chaussée qui est déjà occupé par une unité de combat quel que soit son camp. Ceci s'applique aussi aux hexagones côtiers dans le cas de galère et d'unité de combat terrestre. Une unité de combat terrestre peut entrer dans un pâté de maisons occupé par l'adversaire tant que les limites d'empilement ne sont pas dépassées par ce mouvement.

Exception : Une galère peut entrer dans un hexagone contenant une galère ennemie pour effectuer une attaque de type « ratisage ».

5.76. L'ordre dans lequel les unités sont empilées est important. Une unité qui entre dans un hexagone/point/pâté de maisons où se trouvent déjà d'autres unités est placée en dessous de la pile. Lorsqu'un joueur désire déplacer une unité dans une pile c'est toujours celle du dessus qui doit être déplacée. En revanche une unité de la pile peut changer sa position dans la dite pile en dépensant tous ses points de mouvement.

Note de jeu : cette règle sur l'ordre de l'empilement s'applique aussi aux unités dans les pâtés de maisons et embarquées sur les galères.

5.77. L'empilement a les effets suivants sur le combat :

- pour le tir des projectiles voir 7.12.
- pour les mêlées voir 8.11
- pour tous les tests de qualité des unités empilées ajouter 1 au résultat,
- Si la règle 10.12 ne s'applique pas les pertes dues aux mêlées sont réparties uniformément avec les restes qui sont appliqués à l'unité du

dessus, sauf si l'attaque venait de derrière, dans ce cas c'est l'unité du dessous qui subit ces pertes résiduelles.

5.78. Table d'empilement

5.8. Retraite ordonnée

La retraite ordonnée est une forme de retraite volontaire utilisées par les unités non actives durant l'activation de l'adversaire, en réaction à l'approche d'unités de combat ennemies.

5.81. Durant le mouvement de l'ennemi, toute unité de combat terrestre (voir 5.9. pour les galères) peut éviter le contact avec une unité de combat ennemie autre que de la cavalerie soit au moment où celle-ci arrive à deux hexagones de distance, soit lorsqu'elle arrive au contact à l'unité défendante. Les unités ennemies qui commencent leur mouvement à moins de deux hexagones ne provoquent pas de recul de ce type même si elle entre en contact durant le mouvement. Les unités qui entrent dans des pâtés de maisons ne provoquent pas de recul de ce type, les unités qui se trouvent dans des pâtés de maisons ne peuvent pas reculer de cette manière. Une unité qui se trouve dans une ZOC ennemie ne peut pas reculer non plus.

Note de jeu : il n'y a pas de restriction à l'utilisation de la retraite ordonnée comme dans d'autres jeux.

5.82. Le joueur décide d'effectuer la retraite au moment où les conditions décrites en 5.81. sont rassemblées. S'il décide de retraire il déplace l'unité de un ou deux points de mouvement dans n'importe quelle direction qui l'éloigne de l'unité ennemie qui approche. L'unité doit conserver son orientation initiale.

5.83. Après son recul l'unité peut se réorienter si elle est dans un hexagone. Si l'unité adverse approchait par le côté ou l'arrière, l'unité qui retraite subit une perte de cohésion avant de retraire. Si cette perte conduit à l'élimination de l'unité, elle ne peut pas utiliser la retraite ordonnée.

Note de jeu : ce qui précède ne s'applique pas sur les points.

5.84. Une unité peut ainsi reculer sans limite durant un tour de jeu. Ce mouvement n'utilise pas de point de mouvement et ne nécessite pas non plus d'être dans le rayon de commandement d'un chef.

5.85. Les retraites ordonnées ont lieu durant l'activation de l'adversaire. Cependant une unité ne peut pas reculer durant la phase de mêlée de l'adversaire, elle ne le peut que durant le mouvement. L'unité en mouvement peut continuer à se déplacer normalement face à une telle retraite.

5.86. Un chef empilé avec une unité de combat qui retraite doit retraire avec cette unité. Ils peuvent reculer ensemble ou se séparer.

5.9. Manœuvre d'évitement

C'est la version navale de la retraite ordonnée.

5.91. Durant le mouvement ennemi, une galère qui est – ou qui se croit – menacée par une galère ennemie en mouvement peut tenter une manœuvre d'évitement au moment même où la galère ennemie entre dans un hexagone adjacent. Le joueur actif n'a pas à donner une quelconque indication sur ce qu'il se prépare à faire.

5.92. Pour tenter un évitement, le joueur lance un dé à 6 faces :

- si le résultat est inférieur ou égal au niveau de l'équipage, la galère peut bouger d'un hexagone directement sur son avant ou sur son arrière. Le niveau de fatigue de la galère augmente immédiatement de 1.
- Si le résultat est supérieur au niveau de l'équipage, la galère ne peut pas éviter, et il n'y a pas d'effets sur le niveau de fatigue.

5.93. Les galères qui sont immobiles, agrippées, qui ont un niveau de fatigue de 4 ou plus, qui sont à demi vitesse ou qui ont été capturées ne peuvent pas tenter cette manœuvre. Les galères avec un niveau de fatigue de 1 à 3 peuvent tenter cette manœuvre mais leur niveau de fatigue est ajouté au résultat du dé.

5.94. Une galère peut tenter cette manœuvre un nombre illimité de fois tant qu'elle satisfait les conditions décrites ci-dessus.

6. orientations et Zones de Contrôle (ZOC)

L'orientation d'une unité dépend de plusieurs facteurs, le premier étant la nature de l'unité (galère ou unité de combat terrestre) et la nature du terrain où elle se trouve. Seules les unités de combat terrestres situées dans des hexagones peuvent exercer des zones de contrôle, et les ZOC ne s'exercent que dans des hexagones.

6.1. Orientation des unités de combat terrestres

6.11. Hexagones : Une unité de combat terrestre doit être placée avec soin dans un hexagone. Son dessus (le côté du pion où est imprimé

son nom) doit être placé face à un angle de l'hexagone. Les deux hexagones face à ce côté sont alors les hexagones de front, les deux sur les côtés, les flancs et les deux autres, l'arrière. Une unité ne peut se déplacer qu'en entrant dans un de ses hexagones de front.

6.12. Une unité peut changer d'orientation en pivotant à l'intérieur de son hexagone. Les unités doivent utiliser un point de mouvement pour pivoter quel que soit l'ampleur de cette réorientation. Les exceptions à cette règle sont :

- les archers qui peuvent se réorienter sans utiliser de point de mouvement,
- la cavalerie qui utilise un point de mouvement pour chaque sixième de tour,
- le retrait volontaire (voir 5.82.).

6.13. Une unité ne peut pas changer d'orientation lorsqu'elle entre dans une ZOC ennemie. Exceptions : les unités qui débarquent de galère et celles qui avancent après combat. Une unité activée qui commence son tour dans une ZOC ennemie peut se réorienter dans n'importe quelle direction, cependant si elle se réoriente, l'unité ne peut ni lancer de projectiles, ni attaquer en mêlée durant le tour.

6.14. Des unités empilées dans un même hexagone peuvent avoir des orientations différentes. C'est une manière d'étendre la ZOC et de restreindre la zone non frontale proposée à l'ennemi.

Note de jeu : c'est une différence importante avec d'autres jeux de la série.

6.15. Points :Lorsqu'une unité est sur un point, elle doit être placée de sorte que son dessus soit orienté vers un autre point (et donc face à une rue). Dès lors la direction opposée est le dos de l'unité, les trois autres directions étant son front. Une unité sur un point ne peut se déplacer que vers un point directement en face d'elle (vers son dessus) sinon, elle doit d'abord se réorienter (6.12.) puis avancer.

Note de jeu : Une unité à un carrefour qui veut tourner doit donc d'abord se réorienter, puis avancer dans la nouvelle direction.

6.16. Points et hexagones : Si un point est adjacent à un ou des hexagones, les unités y sont orientées comme en 6.15. ou en face des hexagones. Si l'unité est orientée face à une rue, les hexagones adjacents sont considérés comme sur les côtés de l'unité, si l'unité fait face à un hexagone, les hexagones adjacents sont considérés comme sur les fronts et les points adjacents comme de flanc.

Exemple : Une unité sur le point 4-D est face au point 5-D. Les hexagones 2023 et 2024 sont alors sur le flanc de cette unité. Si l'unité était face à 2023/4, ces hexagones seraient alors son front et les points adjacents les flancs.

6.17. Les unités qui sont dans les blocs, sur la « lighthouse », sur la chaussée ou encore embarquées dans des galères, n'ont pas d'orientation : toutes les directions sont considérées comme de front et ceci pour toutes les règles du jeu. Les unités qui quittent une telle position et entrent dans un espace où elles doivent être orientées, peuvent choisir leur orientation en entrant dans cet espace et sans utiliser de point de mouvement.

Note de conception : l'orientation dans les rues et les pâtés de maisons ainsi que sur les autres terrains particuliers est beaucoup plus souple car les unités ne se positionnent pas aussi strictement et linéairement que sur un espace dégagé.

6.2. Orientation des galères

Les galères doivent toujours être orientées de manière à faire face à un bord de leur hexagone. Cet hexagone est la proue, l'hexagone opposé est la poupe et les quatre autres sont les bords.

6.21. Les galères peuvent tourner à l'intérieur de leur hexagone en utilisant un point de mouvement pour chaque rotation de 60°. Cependant cette manœuvre n'est possible que pour les galères qui sont en vitesse de croisière pour le tour en cours.

6.22. Les galères peuvent tourner de 60° sans utiliser de point de mouvement si elles pénètrent ensuite dans l'hexagone en face duquel elles se retrouvent. Cette manœuvre peut être faite à n'importe quelle vitesse. Pour pouvoir tourner ainsi en avançant il est toujours obligatoire de commencer par la rotation puis d'avancer dans le nouvel hexagone de proue.

Exemple : une galère est en 3032 et face à 3131. La galère peut se déplacer vers l'hexagone 3031 ou 3132 en commençant par tourner vers l'hexagone où elle va aller avant d'y pénétrer.

6.23. Demi tour : une galère peut faire un demi tour en utilisant deux points de mouvement, simplement en retournant le pion. Cette manœuvre ne peut pas être réalisée si il y a une galère adverse dans un hexagone adjacent ou si la galère est à vitesse de combat.

Note de jeu : Attention à bien différencier les capacités de virages qui sont décrites en 6.22. et les capacités de manœuvre qui le sont en 6.21.

6.3. Zones de contrôle

Les règles sur les zones de contrôle ne s'appliquent qu'aux unités de combat terrestres qui sont sur des hexagones de terre. Les unités de combat terrestres qui sont sur des points ou dans des pâtés de maisons n'exercent pas de zone de contrôle. Les galères et les unités de combat qu'elles transportent n'exercent jamais de zone de contrôle.

6.31. Toutes les unités de combat à l'exception des unités d'artillerie, exercent une zone de contrôle dans les hexagones de front. Les archers exercent une zone de contrôle à la fois dans les hexagones de front et de dos.

6.32. Les ZOC ne s'appliquent pas dans les hexagones où le mouvement de l'unité est interdit. Elles ne s'exercent pas non plus au travers des bordures de type « mur » et dans les points et les pâtés de maisons.

6.33. Une unité de combat terrestre qui se déplace doit cesser de dépenser des points de mouvement, et donc elle ne peut plus se réorienter, dès qu'elle entre dans une ZOC ennemie. Une unité qui commence son mouvement dans une ZOC ennemie peut en sortir. Une unité qui sort d'une ZOC ennemie peut aussitôt entrer dans une autre ZOC ennemie, mais elle doit alors immédiatement y cesser son mouvement.

6.34. Si deux unités ennemies exercent leurs ZOC dans un même hexagone, les deux unités contrôlent cet hexagone.

7. Combat par lancer de projectiles

Le lancer de projectile est effectué durant la phase de mouvement/lancement de projectiles du tour de jeu. Il s'agit d'une composante du mouvement qui peut le remplacer partiellement ou totalement.

7.1. Lancement de projectiles par les unités de combat terrestres

7.11. Les unités de combat terrestres dotées de projectiles (voir 2.23) peuvent les lancer. Il y a trois types d'unités dotées de projectiles dans le jeu : les archers (A), les lanceurs de javelots (J) et quelques types d'artillerie antique. Lorsqu'elles sont activées ces unités peuvent individuellement se déplacer, lancer des projectiles ou encore lancer des projectiles durant leur mouvement. Une unité ne peut tirer durant son mouvement que si elle se déplace vers sa cible juste avant de tirer. Le lancer durant le mouvement ne coûte aucun point de mouvement (voir 7.17.).

Note de jeu : Les pila utilisés par les cohortes romaines n'ont pas été représentés pour des raisons de simplicité et à cause de la difficulté à les utiliser dans les rues qui composent la majeure partie de la carte.

7.12. Les unités de combat terrestres peuvent lancer leurs projectiles une fois durant leur activation, et autant de fois que le tir de projectile en réaction est déclenché, lorsqu'elles sont inactives (voir 7.4.). Dans une pile seule l'unité du dessus peut lancer ses projectiles. Exception : l'artillerie peut toujours tirer quelle que soit sa position dans la pile. Le tir des projectiles ennemis n'affecte que l'unité du dessus dans la pile cible, sauf si le tir vient de l'arrière de l'unité du dessus, dans ce cas les projectiles n'affectent que l'unité du dessous.

Note de jeu : l'ordre de l'empilement s'applique aussi aux unités dans les pâtés de maisons et pour celles transportées par des galères. Dans ces cas où l'orientation ne s'applique pas seule l'unité du dessus peut tirer et subir les conséquences des tirs ennemis.

7.13. Une unité disposant de projectiles peut les lancer contre n'importe quelle cible (l'unité du dessus dans le cas d'unités empilées) qui se trouve à sa portée, dans son cône de tir (défini par les hexagones de front et de flanc, par les rues qui en partent et part les pâtés de maisons adjacents entre ces rues, et vers laquelle elle peut tracer une ligne de vue. Si un point est adjacent à un hexagone, les unités situées sur le point peuvent tirer sur/au travers de cet hexagone. La portée de tir des projectiles est comptée en hexagones ou en points. Pour les unités autres que l'artillerie, la distance entre deux points adjacents est identique à celle entre deux hexagones. Pour l'artillerie, voir 7.4. Le tir de projectiles se fait toujours unité par unité, il n'est pas possible de combiner le tir.

Exemple : Une unité d'archers situées en 4-J peut tirer sur une cible située en 3-J à une distance de 2 pour la table. S'il y avait une unité

sur le point entre les deux, la ligne de vue serait bloquée par cette unité.

Note de jeu : Dans la ville le lancer de projectiles se fait le long des rues et il est impossible de tourner les coins de rues.

Note de conception : En terme de distance réelle, la plupart des points sont éloignés d'une distance équivalente à deux hexagones. Cependant, les conditions de placement en ville rendent les cibles plus vulnérables et plus serrées ce qui explique l'avantage conféré au tir en ville.

7.14. Les unités qui sont dans les pâtés de maisons peuvent tirer sur les unités ennemies situées dans le même pâté de maisons, puis dans celles qui sont sur les points adjacents à leur pâté de maisons, mais seulement si aucune unité ennemie n'est dans le pâté de maisons, en revanche elles ne peuvent pas tirer sur des unités dans des pâtés de maisons, mêmes adjacents.

7.15. une unité ne peut lancer des projectiles que sur une autre unité jusqu'à laquelle elle a une ligne de vue ininterrompue et non obstruée. La ligne de vue est tracée depuis le centre de l'hexagone (lorsque c'est le cas) où se trouve l'unité qui tire jusqu'au centre de celui où se trouve l'unité cible. Cette ligne de vue doit traverser les bordures d'hexagone frontales ou de flanc de l'unité qui tire. Les lignes de vue sont bloquées par les murs, les pâtés de maisons et les unités de combat. Si une ligne de vue passe exactement sur une bordure entre deux hexagones, elle n'est bloquée que si les deux hexagones contiennent du terrain bloquant pour les lignes de vue. Si la ligne de vue est bloquée, l'unité ne peut pas lancer ses armes.

Exception : Les unités peuvent toujours tirer vers les hexagones adjacents. Si les deux unités sont sur des points, la ligne de vue est tracée le long de la rue et est bloquée par les unités de combat qui s'y trouvent.

7.16. Une unité peut lancer des projectiles contre une galère qui transporte des unités de combat terrestre. Seules les unités transportées subissent les effets du tir. Inversement, des unités transportées par des galères et dotées d'armes de jet peuvent les employer contre des unités à terre. Pour le tir de galère contre galère, voir 7.22.

7.17. La « Land Missile Fire Table » est utilisée pour déterminer les conséquences des volées d'armes de jet sur les unités de combat. Pour chaque salve, un dé est lancé. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la chance de toucher de l'arme à la distance d'emploi, l'unité cible subit une perte de cohésion de 1. Si le résultat est supérieur, il n'y a pas d'effet. Le résultat du jet de dé est modifié par les facteurs suivants :

- +2 si la cible est dans un pâté de maisons
- +1 si le tir traverse une bordure d'hexagone de type « redoute » (à chaque bout de la chaussée)
- +1 si des archers tirent sur une cohorte d'infanterie lourde.
- +1 si l'unité qui tire est une unité d'archers ou de cavalerie qui a bougé ou qui va bouger, ce modificateur ne s'applique pas pour les lancers de javelots.
- +1 si l'unité qui tire est « réduite »
- +2 si la cible est une unité d'archers.

Note de conception : Les salves de flèches des archers étaient plus efficaces contre les unités d'infanterie lourde lorsqu'elles étaient tirées en trajectoire haute et retombaient sur le cœur des unités. Cependant, la plupart des unités d'infanterie lourde adoptèrent une formation en tortue qui rendait ces tirs inefficaces.

Note de jeu : il n'y a pas de règle de ravitaillement, les unités ont toujours suffisamment de munitions

Les conséquences des tirs de projectiles sont appliqués immédiatement avant toute autre action y compris tout nouveau déplacement de l'unité qui a tiré.

7.18. Si un chef se trouve avec une unité qui subit une volée, et que le résultat du dé est un « 0 » il y a une possibilité que le chef ait été touché. Dans ce cas on relance le dé et on utilise la « casualties leader table » (table de blessure des chefs) (voir 8.41.). Les joueurs peuvent aussi tenter de tirer sur un hexagone (à leur portée et sur lequel ils ont une ligne de vue dégagée) dans lequel ne se trouve qu'un chef, pour tenter de le blesser ou de le tuer.

7.19. Tables des effets du terrain sur les tirs et table de résultats des tirs de projectiles.

7.2. Tirs de projectiles de galère contre galère

Cette section ne s'applique qu'aux tirs de projectiles entre galères. La section précédente couvre les tirs d'unités embarquées et contre de telles unités. Les tirs entre galères utilisent des règles et des procédures différentes décrites ci-dessous.

7.21. Une galère, et « ses passagers » peuvent lancer des projectiles :

- une fois à n'importe quel moment de la phase de mouvement de déplacement de la galère,

- une fois durant le mouvement ennemi en tir de réaction,
Les unités embarquées sur les galères ne peuvent pas attaquer ainsi des unités embarquées et des unités à terre dans le même tour de joueur.

7.22. Une galère peut lancer des projectiles contre une autre galère ou toutes les galères adjacentes. Sa force de tir est la somme de :

- 2 pour chaque unité d'archers embarquée
- 1 pour toute autre unité de combat terrestre (hors archers) embarquée

Exemple : une trirème avec à son bord une cohorte et une unité d'archers a une force de tir de 3 points.

7.23. Une galère peut diviser sa force de tir entre plusieurs cibles. Donc une galère avec une force de tir de 2 peut tirer avec une force de 1 vers deux cibles différentes.

7.24. Pour résoudre un combat par envoi de projectiles, le joueur qui attaque note sa force d'attaque et lance un dé. Si le résultat du dé est inférieur au résultat nécessaire pour toucher, une unité à bord de la galère cible subit une perte de cohésion de un point. Si plusieurs unités sont à bord c'est celle du dessus qui subit la perte. Si l'attaquant à la capacité de tirer des projectiles enflammés (voir 7.31.) la cible doit vérifier qu'elle n'a pas pris feu (elle prend feu si le résultat d'un jet de dé est inférieur au niveau requis). Sinon le tir est raté.

Les modificateurs de dé suivants s'appliquent de manière cumulative :

- 1 si la cible est immobile
- 1 si la galère qui tire est une quadrirème, une Quinquerce ou tout autre type de galère munie d'une baliste.

Note de conception : les quadrirèmes et quinquères sont dotées de baliste en série.

7.3. Incendie, projectiles incendiaires

7.31. Les quadrirèmes, quinquères, ainsi que toutes les galères qui transportent des balistes sont considérées comme capables de lancer des projectiles enflammés. Une galère qui subit une attaque d'une de ces galères peut prendre feu et doit donc tester sa situation. Pour cela le joueur lance un dé à 6 faces et si le résultat est entre 4 et 6, la cible est en feu, sinon elle a réussi à éteindre l'incendie.

7.32. Une galère en feu peut faire tout ce qu'elle peut faire lorsqu'elle ne brûle pas. Cependant, durant la phase de statut de la flotte, le joueur en phase détermine les effets de l'incendie. Il lance un dé à 6 faces et consulte la table de combat des incendies dans les tables navales.

7.33. Une galère qui est au combat et liée à une autre galère en feu peut aussi s'incendier. Durant la phase de statut des galères, le joueur en phase, après avoir terminé ses jets de dé pour les galères en feu, lance un dé à 6 faces pour chacune des galères liées à des galères en feu. Le résultat du jet de dé s'interprète comme suit :

- 1-4 pas d'effet
- 5-6 la galère liée prend feu.

Note de jeu : Les galères qui viennent de prendre feu selon les procédures précédentes ne peuvent pas utiliser la table de combat des incendies avant leur prochaine activation.

7.34. Les galères pouvant lancer des projectiles enflammés peuvent aussi le faire contre des hexagones de cales (slip) qui sont vides. S'ils prennent feu, les cales sont immédiatement détruites et les hexagones en question deviennent interdit jusqu'à la fin du jeu.

7.35. Voir la table de tir des projectiles navals.

7.4. Tir de réaction

Les unités du joueur inactif (y compris ses galères) qui sont capables de lancer des projectiles peuvent tirer en réaction à certaines actions de l'ennemi. Les unités de combat terrestres peuvent tirer autant de fois que les conditions de tir de réaction sont réunies. Les galères, lorsqu'elles tirent sur des galères ennemies, ne peuvent le faire qu'une fois par tour de jeu de l'adversaire.

7.41. Réaction face à un retrait : Lorsqu'une unité ennemie qui se trouvait dans la zone de contrôle d'une unité d'archers ou dans un hexagone adjacent à une unité d'artillerie, celle-ci peut tirer sur l'unité qui recule. Le résultat est appliqué avant d'effectuer le recul. Les unités sur des points ou dans des pâtés de maisons ne peuvent pas utiliser ce mode de tir de réaction. Ces tirs de réaction sur des unités qui reculent sont traités comme à une distance de deux hexagones.

7.42. Tir de réaction contre des unités qui avancent : Dès qu'une unité active entre dans la zone de contrôle d'une unité ennemie dotée de projectiles, ou pénètre dans un hexagone adjacent à une unité d'artillerie ennemie, et ceci comprend aussi le cas des avances après combat, cette unité dotée de projectile peut envoyer une volée de projectiles à l'unité qui avance. La portée de ce tir est de un hexagone. Ce tir est effectué avant tout autre mouvement ou tir des unités actives. Les effets de ce tir sont appliqués immédiatement. Les unités sur des points ou dans des pâtés de maisons ne peuvent pas utiliser ce tir de réaction.

Note de jeu : les règles 7.41. et 7.42. ne s'appliquent donc que si l'unité qui réagit est dans un hexagone.

7.43. Réaction d'assaut dans les rues (points et pâtés de maisons seulement) : les unités dans des pâtés de maisons ou sur des points qui subissent une attaque en assaut peuvent tirer sur leurs agresseurs. Les résultats de ce tir sont appliqués avant la résolution du combat en assaut.

7.44. Tir en réponse à un tir : une unité inactive qui subit un tir de projectiles peut y répondre par un tir de projectiles. Pour cela l'unité doit avoir une ligne de vision claire jusqu'à sa cible. La règle 7.12. s'applique même si l'unité qui tente de répondre au tir n'est pas celle du dessus de la pile. Un tel tir de réaction est réglé de manière simultanée avec le tir qui l'a provoqué.

7.45. Les galères peuvent utiliser le tir de réaction une fois par activation ennemie pour répondre au tir de galères ou contre des galères qui tentent de les agripper, de les éperonner ou de détruire leurs rames. Les unités embarquées sur les galères peuvent utiliser le tir de réaction contre des unités de combat terrestres qui les attaquent depuis la terre autant de fois qu'elles sont attaquées.

7.5. Harasement et dispersion

Cette règle couvre les tactiques utilisées par les unités terrestres dotées de projectiles pour être efficaces contre les unités terrestres sans devoir s'approcher de trop près de forces ennemies. Cette règle ne s'applique que lorsque la cible est dans un hexagone terrestre. Elle ne s'applique pas à des unités en défense sur des points ou dans des pâtés de maisons.

7.51. La capacité de harasement et dispersion s'applique :

- cavalerie légère armée de projectiles (toutes cibles)
- infanterie légère dotée de projectiles (contre toutes cibles sauf la cavalerie)

Note de jeu : la seule cavalerie légère montée du jeu -il y a quelques unités de cavalerie qui combattent à pied- est la cavalerie légère égyptienne qui sert principalement à empêcher les romains de débarquer à l'ouest de la ville.

7.52. Les unités qui veulent utiliser cette capacité doivent être au début de leur mouvement :

- à moins de trois hexagones mais non visible de leur cible pour la cavalerie,
- à moins de deux hexagones mais non visible de leur cible pour l'infanterie,

Elles ne peuvent pas commencer dans une zone de contrôle ennemie, et elles doivent pouvoir tracer un chemin libre de toute unité ennemie jusqu'à leur cible envisagée. Ce chemin doit traverser uniquement des hexagones terrestres.

7.53. Si l'unité satisfait les conditions ci-dessus, elle peut tirer sur sa cible sans bouger son pion. La procédure est :

- noter quelles unités ont recours à cette règle,
- noter les cibles,
- tirer les projectiles comme s'ils étaient tirés à une distance de un hexagone,
- recevoir un tir de réaction, si la cible peut le faire,

Tout ceci sans déplacer l'unité qui tire.

Note de conception : Cette procédure allège le jeu en évitant d'avoir à effectuer les déplacements aller et retour.

7.54. L'infanterie légère -mais pas la cavalerie- peut être arrêtée dans cette procédure par des unités rapides ennemies. A chaque fois qu'une unité d'infanterie légère tente une manœuvre de ce type, le défenseur peut, à la place d'un tir de réaction, tenter de prendre contact avec l'infanterie légère. Pour cela il lance un dé, si l'unité en défense a un meilleur niveau de qualité (TQ) que celle qui attaque, on ajoute un au résultat du dé,

- si le résultat du dé, après éventuelle modification, est supérieur à la capacité de mouvement de l'unité d'infanterie légère, l'unité est déplacée et arrêtée dans l'hexagone au contact de sa cible. Elle tire alors ses projectiles et ne peut plus être déplacée, ni changer d'orientation.

- Si le résultat est inférieur ou égal, l'unité d'infanterie légère réussit sa manœuvre.

7.55. Une unité peut utiliser cette règle au travers d'une unité de combat amie. Dans ce cas les deux unités (celle qui tire et celle qui est traversée) perde un niveau de cohésion.

7.56. Tables d'arrêt

7.6. Artillerie

Dans ce jeu l'artillerie représente de petites unités projetant des armes de bois (comme les scorpions) à usage limité dans les zones de plaine et des plus grosses lançant des pierres comme les balistes des galères.

Les pions sont imprimés avec 5 indications :

- en haut à gauche la portée de tir,
- en haut à droite, l'identification de l'unité,
- au milieu et à droite, le type de l'unité,
- en bas et au milieu, le niveau de qualité de la troupe,
- en bas et à droite, la capacité de mouvement.

7.61. Les indicateurs imprimés ont les sens suivants :

Portée : Mesure le nombre d'hexagones et/ou de points qui peuvent être traversés par les projectiles lancés par cette unité. On compte l'emplacement de la cible mais pas celui de l'unité qui tire pour calculer la distance. Pour ce calcul les points valent deux hexagones sauf le premier point, s'il est adjacent qui est toujours considéré comme à une distance de 1. Donc une cible située à deux points de distance sera tirée à une portée de 3.

Type : Lorsqu'elle subit une attaque en assaut, une unité d'artillerie se comporte comme de l'infanterie légère.

TQ : le facteur de qualité des troupes est utilisé de la même manière que pour les autres troupes.

Capacité de mouvement : idem aux autres unités, mais l'artillerie ne peut jamais entrer dans les pâtés de maisons.

7.62. Les unités d'artillerie activées peuvent bouger ou se déplacer mais pas les deux dans la même activation. En revanche, durant les activations ennemies, les unités d'artillerie peuvent toujours tirer dès qu'elles satisfont les conditions des tirs de réaction.

7.63. Les unités d'artillerie n'ont pas d'orientation, elles peuvent tirer dans n'importe quelle direction, mais une seule direction par tir. Elles ne peuvent pas tirer au travers de murs ou de pâtés de maisons, elles ne peuvent pas non plus tirer dans des pâtés de maisons. Lorsqu'elles sont empilées avec d'autres unités, elles peuvent toujours tirer quelle que soit leur position dans la pile.

7.64. Les scorpions sont des armes anti personnel uniquement, elles ne peuvent être utilisées que contre des unités terrestres et n'ont pas de capacité à provoquer des incendies.

Note de conception : Les scorpions sont des armes à tir quasi tendu qui servaient principalement comme armes de défense.

7.65. Les balistes (unité de combat, pas celles intégrées sur les galères) sont efficaces à la fois contre les hommes et contre les galères qui sont à portée. Les balistes ne peuvent tirer que contre des cibles dans des hexagones et jamais dans les points ou les pâtés de maisons. Les balistes qui tirent sur les galères sont toujours considérées comme ayant la capacité incendiaire.

7.66. L'artillerie empilée avec des unités de combat terrestre d'autre nature qui doit ou veut reculer, doit effectuer le mouvement avec ces unités. L'artillerie seule dans un hexagone qui doit retraire, peut le faire. Mais une artillerie seule dans un hexagone ou sur un point qui doit retraire à la suite d'un combat en mêlée est éliminée.

8. Combat en mêlée (assaut, choc,...)

Note de conception : Le système de combat habituel dans les autres jeux de la série a été simplifié pour prendre en compte les faits que les combats étaient surtout des combats de rue et que les deux armées disposaient à peu près des mêmes armes.

PROCEDURE

Le combat en mêlée a lieu durant la phase de combat en mêlée de la séquence de jeu après que toutes les unités activées ont terminé leur mouvement et procédé à leur tirs de projectiles. Le combat en mêlée est réglé de manière légèrement différente selon le terrain occupé par les unités en défense : hexagones, points, pâté de maisons ou encore embarquées sur une galère. Chaque combat en mêlée et réglé par une succession de pas qui doivent être réalisés par chacune des unités

prenant part à ce combat avant de passer à l'unité suivante. Ces pas sont :

- désignation des mêlées (8.2) ;
- Test avant mêlées pour les unités y participant (8.3) ;
- Tir de réaction dans les rues (unités sur des points ou dans des pâtés de maisons seulement) (7.43) ;
- Test de blessure des chefs (8.4) ;
- Détermination du résultat grâce à la table de résolution des mêlées (8.5).

8.1 Unités pouvant participer à des mêlées

Seules les unités activées peuvent provoquer des mêlées. Une unité active ne peut attaquer en mêlée qu'une seule fois par phase de combat en mêlée et une unité non active ne peut être attaquée qu'une seule fois par phase en mêlée. Qui peut ou doit attaquer dépend du terrain occupé par le défenseur. De plus un attaquant ne peut mener des mêlées que dans un seul type de terrain (hexagones, points ou pâtés de maisons) par phase. Les unités d'archers et d'artillerie ne peuvent pas provoquer d'attaque en mêlée.

8.1.1. Hexagone de terrain terrestre

Lorsque le défenseur est dans un hexagone de terrain terrestre, l'attaquant détermine les unités qui peuvent/doivent attaquer en utilisant la règle 8.2. Les unités qui attaquent en mêlée doivent attaquer toutes les unités présentes dans leur zone de contrôle sauf celles qui sont déjà attaquées par d'autres unités amies en mêlée dans la même phase d'activation. Si l'unité qui attaque est sur un point, toutes les unités ennemies qui se trouvent dans les hexagones adjacents, indiqués par des flèches sur la carte, doivent être attaquées. L'attaquant choisit la répartition de ses unités entre les différents combats en respectant les limites suivantes :

- Une unité peut attaquer plusieurs unités adverses tant que toutes celles-ci sont dans sa zone de contrôle ou dans des hexagones adjacents au point où se trouve l'unité.
- Une unité ne peut pas diviser sa force entre plusieurs attaques distinctes alors que plusieurs unités peuvent grouper leurs forces dans une attaque commune contre un seul défenseur.
- Des unités empilées et orientées vers une même direction doivent attaquer ensemble et ne peuvent pas se séparer pour mener deux attaques distinctes. De plus, l'unité du dessous ne sera pas utilisée pour déterminer le modificateur lié au rapport entre armes et protections.

Note : ceci ne s'applique pas aux attaques par abordage.

Pour le reste c'est le joueur attaquant qui choisit comment répartir ses forces entre les attaques en respectant l'ensemble de ces règles.

8.12. Les unités sur des points adjacents à des hexagones occupés par des unités adverses ne sont pas obligés d'attaquer en mêlée. Si elles le font toutes les unités qui leur sont adjacentes doivent être attaquées. Les unités dans des pâtés de maisons ne peuvent pas attaquer des unités adverses dans des hexagones adjacents.

8.13. **Points :** Des unités situées sur des points peuvent être attaquées depuis des points adjacents, des hexagones adjacents ou encore des pâtés de maisons adjacents. Une seule unité à la fois peut mener une attaque contre un point. Quel que soit la nature du terrain où se trouve les unités adjacentes, leur attaque est toujours volontaire contre un point et n'est jamais obligée. Les unités qui sont dans un pâté de maisons ne peuvent pas attaquer d'unité dans un point adjacent si il y a aussi des unités ennemies dans leur pâté de maisons, ou si elles n'ont pas commencé le tour de jeu dans le pâté de maisons. Les unités qui attaquent à partir d'un pâté de maisons ne bénéficient jamais de la supériorité de position.

8.14 **Pâtés de maisons :** Les unités qui se trouvent dans des pâtés de maisons ne peuvent être attaquées que par des unités adverses qui se trouvent dans le même pâté de maisons. Elles ne peuvent donc pas être attaquées depuis un point ou un hexagone adjacent. Les unités dans des pâtés de maisons ne sont jamais obligées d'attaquer. Cependant lorsqu'une attaque est décidée, toutes les unités des deux camps participent à la mêlée.

8.15. **Galères (abordages) :** Les unités à bord des galères peuvent attaquer et être attaquées lorsque leur galère est le long de la jetée (sauf aux extrémités) ou lorsque leur galère est agrippée à une autre. Les détails sont expliqués en 8.6. Les unités sur les galères ne peuvent pas attaquer les unités sur des hexagones terrestres sans d'abord avoir à débarquer. Réciproquement les unités à bord de galère ne peuvent pas être attaquées par des unités à terre.

8.2. Désignation des mêlées :

Ce segment s'applique à toutes les unités terrestres actives. Certaines doivent attaquer et d'autres peuvent choisir de le faire. Mais avant d'aller plus avant toutes les attaques doivent être désignées.

- A. Toutes les cohortes (CO) et les Infanteries lourdes (HI) qui se sont déplacées durant cette activation, y compris pour débarquer de galère) et qui sont dans un hexagone avec un hexagone occupé par l'ennemi dans leur zone de contrôle, DOIVENT attaquer en mêlée toutes les unités dans leur zone de contrôle.
- ces unités n'ont pas à effectuer un test de qualité de troupe avant cette attaque,
 - les unités en défense doivent effectuer un test de qualité de troupe.
- B. Les autres unités qui se sont déplacées (MI, LI et LC) durant cette activation (y compris pour débarquer de galère) et qui attaquent depuis un hexagone vers un autre hexagone PEUVENT choisir d'attaquer en mêlée tous les adversaires dans leur zone de contrôle.
- ces unités attaquantes doivent réussir un test de qualité de troupe sauf si le défenseur est un archer ou une artillerie,
 - les unités en défense ne réalisent pas de test de qualité de troupe.
- C. Dans toutes les autres situations, les attaques sont volontaires, ni l'attaquant, ni le défenseur ne doit passer de test de qualité de troupe.

Dans les cas d'attaques avec plusieurs unités qui couvrent plusieurs des cas précédents, le cas qui nécessite un test l'emporte toujours. On utilise alors les marqueurs appropriés pour repérer les unités qui doivent passer un tel test ou non.

Exemple #1 : une infanterie lourde égyptienne (HI) a commencé son activation sur un point du phare orienté vers 3720-3721. Il y a une cohorte romaine (CO) en 3720. Le cas C s'applique même si l'unité égyptienne avait bougé durant l'activation car elle est sur un point.

8.3 Test de qualité de troupe (TQ)

Toutes les unités avec un marqueur « SHOCK – Must check TQ » (Mêlée – doit tester la qualité de ses troupes) (voir 8.2) doivent effectuer un test de qualité des troupes en lançant un dé pour chaque unité de combat, tous ces tests sont supposés simultanés. Si le résultat du dé est supérieur au niveau de qualité des troupes imprimé sur le pion :

- si c'est l'attaquant, il n'attaque pas
- si c'est le défenseur il doit reculer de un hexagone, s'il ne le peut pas il reste sur place et se défend mais avec un modificateur du dé de mêlée de +1 pour l'attaquant.

Note de jeu : Étant donné le nombre important de combat de rues dans le jeu les tests seront rares, cependant ce segment impose bien à l'attaquant de désigner toutes ses attaques avant de commencer à effectuer les tests. En effet, dans une attaque avec plusieurs attaquants contre un défenseur, il est possible que seulement certaines unités attaquent réellement alors que les autres refusent de monter au combat...

8.4 Blessures des chefs

Les éventuelles blessures des chefs qui y participent sont déterminées avant de résoudre les mêlées auxquelles ils participent. Pour chaque chef empilé avec une unité qui participe au combat, le joueur lance un dé à 10 faces. Si le résultat du jet de dé est entre 1 et 9 rien ne se passe, si le résultat est 10, le chef a pu être blessé, le joueur relance un dé à 10 faces et consulte le tableau des blessures des chefs.

Les chefs tués sont retirés du jeu immédiatement, le remplacement de ces chefs est traité en 4.33.

8.41. Table de blessure des chefs, voir tables.

8.5 Résolution des mêlées

Le joueur actif résout maintenant chaque mêlée dans l'ordre qu'il décide ; Pour chaque attaque, il lance un dé, ajoute ou soustrait chaque modificateur applicable et applique le résultats indiqués sur la table de résolution des mêlées à la fois à l'attaquant et au défenseur. Lorsque l'un (ou les deux joueurs) a (ont) plus d'une unité dans une même mêlée, chaque joueur doit déterminer l'unité qui sera utilisée pour déterminer les modificateurs applicables liés aux armes utilisées. Cependant cette même unité sera aussi utilisée pour déterminer les modificateurs liés au niveau d'entraînement des unités, et à la position. De plus cette unité choisie comme référence

devra subir toutes les pertes qui ne peuvent pas être réparties équitablement entre les unités ayant pris part au combat. Si les deux joueurs sont dans cette situation, c'est le défenseur qui déclare d'abord son unité de référence.

8.51. Les situations suivantes donnent des modificateurs de dé à l'avantage de l'attaquant lors de la résolution des mêlées :

Position supérieure : Les attaquants reçoivent un modificateur de +2 lors de la résolution lorsqu'ils attaquent des défenseurs par le côté ou de dos. Les unités qui attaquent à partir de pâté de maisons ne bénéficient pas de supériorité, cette notion ne s'applique pas non plus aux combats à l'intérieur d'un pâté de maisons, entre galères, ou sur la chaussée. Si plusieurs défenseurs et/ou attaquants participent à l'attaque, ce bonus n'est applicable que si toutes les unités du défenseur sont attaquées par le côté ou par l'arrière.

Différence d'armement et/ou d'armure :

La matrice de comparaison des systèmes d'armes permet de trouver un modificateur de dé en fonction du type d'unités qui s'affrontent.

Exemple : Une unité d'infanterie lourde égyptienne qui attaque de l'infanterie légère romaine bénéficie d'un modificateur de +3, mais la même unité qui attaque une cohorte romaine aura un malus de -1.

Entraînement et expérience : les légionnaires romains n'étaient pas tous de la même valeur, il y avait des vétérans très expérimentés et des bleus. La table d'entraînement des cohortes romaines fournit le modificateur de dé.

Charisme : on ajoute le niveau de charisme de tout chef qui attaque, et on soustrait celui des chefs en défense.

Nombre d'unités : Si l'un des deux partis dans une mêlée dispose de plus d'unités que son adversaire, la différence de nombre est utilisée comme modificateur, qui s'ajoute si c'est l'attaquant qui est le surnombre et qui se soustrait si c'est le défenseur. Les unités d'artillerie ne sont pas prises en compte dans ces chiffres. Cette règle n'est pas utilisée pour les attaques sur la chaussée ou contre une unité sur un point.

Unités réduites : si une unité en attaque est réduite on soustrait 1 au jet de dé, si une unité en défense est réduite on ajoute un au jet de dé.

Résiste : si une unité en défense n'a pas pu reculer malgré le résultat d'un test qui l'imposait, on ajoute 1 au jet de dé.

Débarquement : si une des unités en attaque a débarqué durant le tour, on soustrait un au jet de dé.

Terrain : Les unités qui attaquent en mêlée au travers du canal ont un modificateur de dé de -2, celles qui attaquent contre le phare ont un modificateur de -3.

8.52. Résultats des mêlées : Les résultats sont exprimés en pertes subies à la fois par les défenseurs et par les attaquants. Si plusieurs unités participent au combat, ces pertes sont réparties équitablement entre les unités (10.12.). Les unités dont le nombre de pertes dépasse leur TQ sont retournées sur leur face réduite et conservent la différence en pertes. Les unités sans face réduite, ou déjà réduites, qui dépasse en pertes leur TQ sont détruites. Les unités en défense sur des points qui subissent un résultat de « R » doivent reculer sur le point suivant disponible (10.3). Les unités en défense sur des galères qui subissent un résultat « R » sont éliminées.

Exemple : Une infanterie lourde égyptienne (TQ 7) sur le point 4-K décide d'attaquer une cohorte de bleus de la XXXVII Légion (TQ 5) empilée avec un scorpion sur le point entre 4-K et 3-K. Toutes les unités sont à pleine force et n'ont subi aucune perte. Il n'y a pas de chef. Le scorpion romain effectue son tir de réaction et inflige une perte à l'infanterie égyptienne. Les étapes 8.33 et 8.34 sont sautées, il s'agit d'un combat de rue sans chef. Le modificateur de dé dû aux armements est de -1. Aucun autre modificateur ne s'applique. Le joueur égyptien lance le dé et obtient un 9. Les romains subissent 3 pertes et doivent reculer (ici en 3-K qui est libre). La cohorte subit deux pertes et le scorpion une seule. Si une ou les deux unités n'avaient pas pu reculer en 3-K, elle aurait dû aller sur un des points liés à 3-K dans lequel les limites d'empilement l'auraient permis. L'infanterie égyptienne subit une perte et avance sur le point abandonné par les romains.

8.53. Avance après combat. Les unités qui ont attaqué doivent avancer dans les hexagones, les points ou les galères laissés libre par la retraite ou la destruction des défenseurs à la suite d'une mêlée. Les unités qui avancent dans un hexagone peuvent modifier leur orientation de 60° lors de cette avance même si elles se trouvent dans une zone de contrôle ennemie. Les unités qui avancent sur un point peuvent s'orienter comme elles le désirent. Si plusieurs unités ont participé à l'attaque, celle qui a été choisi pour le calcul des modificateurs de dé doit avancer. Si elle a été

détruite c'est l'unité avec le plus grand niveau de TQ qui doit avancer. Enfin, en cas de choix possible, c'est au joueur de choisir laquelle de ses unités avance.

8.6 Combat à l'abordage

8.61. Les galères n'ont pas d'équipage de combat propre. Elles ont une capacité de transport qui définit le nombre d'unités de combat qui peuvent embarquer. Toute unité (sauf la cavalerie) et y compris l'artillerie, peut embarquer.

8.62. Un joueur peut tenter d'aborder une galère ennemie avec laquelle il s'est d'abord agrippé pour tenter de la capturer. L'abordage est résolu durant la phase de combat en mêlée du tour de jeu.

Note de jeu : attention, rappelez-vous que les unités de combat embarquées sont activées en même temps que les flottes qui les portent.

8.63. Toutes les galères qui sont agrippées à la même galère ennemie peuvent participer à la tentative d'abordage ensemble. Si une galère est agrippée à deux ou plus galères ennemies, le joueur peut tenter d'en aborder plus d'une. Pour cela il répartit ses unités embarquées entre les galères à aborder.

Exemple : une galère active avec trois unités à son bord est agrippée avec deux galères adverses. Le joueur décide d'aborder ces deux galères ennemies. Il répartit une unité contre une des galères et deux contre l'autre. Il aurait aussi pu n'en aborder qu'une en utilisant ses trois unités.

8.64. Pour résoudre la tentative d'abordage, l'attaquant utilise les tables de résolution des mêlées comme en 8.5. En plus des pertes subies, la galère est capturée par l'attaquant si le défenseur subit un résultat de retraite « R ». Dans ce cas toutes les unités du défenseur, y compris son artillerie et les chefs du défenseurs à bord sont éliminés. Un marqueur « capturé par ... » est placé sur le vaisseau.

Exemple : Deux galères romaines avec chacune deux unités à bord abordent une galère égyptienne avec une seule unité à bord. Avec un modificateur de +6 (+3 pour les trois unités en plus, +2 pour le système arme retenu et +1 pour les vétérans), un résultat de 2 au dé donne une perte de 1 pour les troupes romaines et la capture de la galère égyptienne.

8.65. Si la galère n'a pas de troupes embarquées elle est automatiquement capturée lors de l'abordage.

8.66. Une fois qu'une galère a été capturée une fois elle est toujours traitée comme une prise. Si elle est recapturée par son camp initial on retourne le marqueur et on utilise les règles pour les galères capturées (10.41).

8.67. Des unités sur des galères agrippées à la chaussée de l'Heptastadium peuvent attaquer en mêlée et être attaquées par des unités sur un espace adjacent. Le combat est alors traité et résolu comme un abordage normal à l'exception de ce que un résultat de « R » pour le défenseur l'oblige à reculer dans un espace vide ou dans une galère amie agrippée à la chaussée. S'il n'y a pas d'espace libre disponible, le défenseur est éliminé. Dans le cas de l'attaque de la terre contre la galère, un résultat de « R » implique bien que la galère est capturée et que les unités à son bord sont détruites.

8.7. Tables de résolution des mêlées

8.71. Matrice de systèmes d'armes : cette table donne un modificateur du jet de dé pour prendre en compte la qualité des armes et armures utilisées.

8.72. matrice d'entraînement des cohortes romaines : cette table sert à déterminer si la catégorie de cohortes (vétérans ou bleus) aura un effet sur le combat.

8.73. Table des effets du terrain sur le combat en mêlée : cette table récapitule tous les effets du terrain sur les mêlées.

8.74. Table de résolution des mêlées : cette table sert à résoudre les mêlées et à déterminer les pertes de cohésion pour les deux adversaires.

8.75. Table de perte de cohésion et de test de qualité : cette table récapitule les conditions dans lesquelles les pertes de cohésion sont appliquées et les tests de qualité nécessaires.

9. combat de galères

Cette section décrit les règles spécifiques aux combats navals entre galères.

9.1. Éperonnage

9.11. Les tentatives d'éperonnage font partie du mouvement et sont résolues durant la phase de mouvement du joueur actif. Une galère doit être à vitesse d'attaque pour pouvoir tenter un éperonnage. Une galère inactive peut subir un nombre non limité de tentatives d'éperonnage, en général jusqu'à ce que l'une d'elles réussisse.

9.12. Une galère peut tenter d'éperonner une galère adverse en commençant son mouvement ou en venant dans un hexagone adjacent de flanc –jamais un hexagone de pur avant ou arrière. Avec la proue de la galère qui tente l'éperonnage orientée vers la galère qui est attaquée.

9.13. Pour résoudre sa tentative, le joueur actif consulte la table d'éperonnage en trouvant l'intersection entre le niveau d'éperonnage de la galère attaquante et le niveau de défense à l'éperonnage de la galère attaquée. Le chiffre indique le résultat nécessaire au dé.

Exemple : une galère avec un niveau d'attaque de 5 attaque une galère avec un niveau de défense de 6. Le résultat du jet de dé nécessaire est alors 10-12. Comme la galère en attaque bénéficie d'un meilleur niveau d'équipage, elle a un modificateur de +1 au dé et peut donc se contenter d'un résultat de 9.

9.14. Le jet de dé pour résoudre la tentative d'éperonnage est ajusté selon les modificateurs suivants :

modificateurs positifs (en faveur de l'attaquant) :

+1 si la cible est immobile ou endommagée,

+1 si le navire qui attaque a un meilleur niveau d'équipage,

modificateurs négatifs (en faveur du défenseur) :

-1 si le navire attaqué a un meilleur niveau d'équipage.

9.15. Les résultats possible d'une tentative d'éperonnage sont :

Collision : Le résultat est « No/C », ou le résultat du jet de dé ne débouche pas sur un éperonnage réussi, dans ce cas la tentative d'éperonnage est un échec et les deux galères sont entrées en collision. Les conséquences sont : la galère qui a tenté l'éperonnage ne peut plus bouger durant cette activation ; les deux galères impliquées subissent un niveau de fatigue supplémentaire ; la galère qui a tenté l'éperonnage reçoit un marqueur « half speed » (voir les conséquences en 10.44) ; la galère qui se déplaçait ne peut pas tenter de s'agripper à l'autre ou à aucune autre galère dans ce tour, les galères peuvent utiliser leurs projectiles dans le tour.

Éperonnage réussi : la cible reçoit un marqueur « rammed » les effets sont décrits en 10.42.

Retrait (après éperonnage) : Après chaque éperonnage réussi, la galère attaquante tente de se désengager de sa victime endommagée et parfois en train de sombrer. Cette manœuvre est tentée immédiatement et pour en déterminer l'issue on utilise le résultat du jet de dé qui a provoqué l'éperonnage. On lui soustrait le niveau de l'équipage du navire attaquant, il n'y a donc pas de nouveau jet de dé :

- si le résultat ainsi modifié est entre 7 et 12, la manœuvre est un échec et les deux galères restent liées un marqueur « fouled » est placé sur les deux galères ainsi bloquées.

- Si le résultat est inférieur à cela la manœuvre est un succès, la galère s'est retirée. La galère peut alors reculer d'un hexagone, si cela est possible. Sinon elle reste en place mais est libre de ses mouvements.

Exemple : Si l'éperonnage est un succès avec un dé de 9, et si le niveau de l'équipage est de 3, le résultat pour le retrait est de 6 et la galère a éperonné et s'est retirée avec succès.

Note de jeu : les galères qui se retirent mais ne reculent pas d'un hexagone sont au contact, et peuvent donc subir un tir de projectiles, un abordage ou une tentative d'agrippage.

Coïncée : si l'éperonnage réussi mais que le résultat ne permet pas à l'assaillant de se retirer, il reste coincé avec sa victime dans une situation délicate. Aucune des deux galères ne peut bouger. Le désengagement de cette situation est traité en 9.44.

9.16 Table de résultat des tentatives d'abordage : voir tables.

9.2 ratissage des rames :

9.21. Une galère en mouvement peut tenter de paralyser une galère adverse en détruisant ses rames. Pour cela il suffit à la galère en mouvement de rentrer dans un hexagone de flanc depuis un autre hexagone de flanc. La manœuvre à réaliser est celle dite « Diekplus ». voir 9.24.

9.22. Cette manœuvre ne peut être tentée que lorsque la galère est à vitesse d'attaque.

9.23. Quel que soit le résultat de l'attaque, la galère qui l'a réalisé continue sa route en utilisant tout son mouvement. La manœuvre n'utilise aucun point de mouvement. La galère peut d'ailleurs tenter plusieurs ratissages, un éperonnage, un agrippage et même tirer.

9.24. La manœuvre de Diekplus : La manœuvre Diekplus consiste à attaquer une galère ennemie pour tenter de ratisser ses rames. Elle ne peut

se tenter que contre une galère qui est bloquée sur son flanc par du terrain infranchissable ou par une autre galère. Pour tenter cette manœuvre, la galère doit commencer son mouvement ou aller dans l'hexagone de front ou de derrière (pas dans ceux de côté) de la galère qui subit l'attaque. Une galère ne peut pas tenter cette manœuvre si elle doit entrer au port ou tourner pour venir dans ces hexagones.

Note de jeu : ce type d'attaque n'est donc possible que contre des cibles qui sont latéralement coincées par du terrain infranchissable ou par d'autres galères.

9.25. Pour résoudre l'attaque les coûts en terme de mouvement et les conditions à remplir sont les suivants, sans prendre en compte les déplacements initiaux pour rejoindre l'hexagone en face ou derrière la galère à attaquer :

- la galère utilise deux points de mouvement pour se déplacer droit au travers de la galère ennemie contre laquelle elle tente un ratissage (ou contre une galère adjacente) ;
- elle doit avoir ensuite suffisamment de points de mouvement pour pouvoir rejoindre un hexagone de mer libre de toute galère.

Après avoir réalisé cette manœuvre, le joueur lance le dé pour résoudre son attaque 9.26..

9.26. Pour la résolution de l'attaque, le joueur compare son niveau d'équipage à celui de la galère attaquée et cela donne le résultat à obtenir au dé avec deux dés à six faces.

- si le ratissage est réussi, la cible est « crippled » (paralysée) et reçoit un marqueur « crippled » pointant vers l'hexagone d'où est venue l'attaque. Avec la manœuvre de Diekplus, le joueur peut tourner le marqueur dans n'importe quelle direction.
- Si c'est un échec il n'y a pas de conséquence supplémentaire si ce n'est que le mouvement de l'attaquant est fini (pour cette galère).

9.27. Modificateurs de jet de dé pour les ratissages :

Les modificateurs de dé prennent en compte les écarts d'habileté et de vitesse entre les navires. C'est pourquoi ils sont basés sur les vitesses maximums possibles des bâtiments et pas sur les vitesses employées dans l'activation en cours.

-1 si le bateau cible a une vitesse supérieure à celle de l'attaquant (y compris les effets de la fatigue, ...)

+1 si le navire attaquant a une vitesse supérieure au navire attaqué,

+1 si la galère cible est immobile ou à demi vitesse (10.44).

Ces modificateurs sont cumulatifs.

Exemple : Une quadrirème romaine (équipage 3) commence son activation en 2924, orientée vers l'ouest. Il y a trois trirèmes égyptiennes (toutes d'équipage 2) dans les hexagones 3023, 2923 et 2824. Toutes les galères sont à vitesse d'attaque et n'ont pas de fatigue. Le romain décide d'utiliser tous ses points de mouvement (8) et de tenter une manœuvre de Diekplus contre la galère en 2923. Il se déplace au travers sa cible vers 2922 en utilisant 3 points de mouvement. Le joueur romain résout alors sa tentative de ratissage avec un modificateur de dé de -1 dû à sa moins bonne capacité de mouvement. Il obtient un 8 qui devient donc 7 qui reste dans le domaine de réussite. La cible est donc handicapée, un marqueur « crippled » est placé dessus orienté vers l'une des deux galères de côté. La galère romaine doit alors continuer son mouvement et utiliser tous ses points de mouvement restant.

9.28. Une galère attaquée est handicapée ; lorsque cela arrive un marqueur « crippled » est placé sur cette galère pour indiquer sa nouvelle condition. La flèche de ce marqueur est orientée vers le côté de la galère qui a subi le ratissage.

9.29. Table de résultat de ratissage.

9.3 Agrippage

L'agrippage est une première étape indispensable avant de pouvoir aborder un navire ennemi et ensuite le capturer. Cette manœuvre dépend principalement de la qualité de l'équipage du navire alors que l'étape suivante de l'abordage dépendra beaucoup plus des troupes embarquées.

9.31. Toute galère qui termine son mouvement dans un hexagone adjacent à une galère ennemie et en position de flanc par rapport à celle-ci peut tenter de l'agripper si elle satisfait les conditions du 9.32. L'agrippage est tenté dans le segment de mouvement. L'abordage ne peut ensuite être tenté qu'entre des navires agrippés voir 8.64.

9.32. Une galère à vitesse d'attaque peut tenter d'agripper n'importe quelle autre galère qui satisfait le simple critère de l'hexagone de

flanc commun. Une galère à vitesse de croisière ne peut tenter cette manœuvre que sur des galères à cette même vitesse ou encore arrêtées. Une galère arrêtée ne peut tenter la manœuvre que contre des galères aussi arrêtées. Pour les galères éperonnées voir en 10.42.

9.33. Le joueur qui tente l'agrippage lance un dé :

- si le résultat, après modifications, est inférieur ou égal au niveau de l'équipage de ce joueur, les galères sont immédiatement agrippées. Un marqueur « grappled » est placé à cheval sur les deux bâtiments.
- Si le résultat modifié est supérieur au niveau de l'équipage, la tentative est un échec, il n'y a pas d'autres conséquences.

Les modificateurs (cumulatifs) applicables à ce type d'action sont :

-1 si la galère est abîmée ou immobile (5.45) ;

-2 si la tentative est faite contre un hexagone non occupé de la chaussée ;

+1 si la galère cible est orientée face à celle qui réalise la tentative, et si sa vitesse n'est ni réduite, ni moitié ni moins.

9.34. Une galère ne peut tenter qu'une seule fois de s'agripper par activation, quel que soit le nombre de galère ennemie autour d'elle. En revanche une galère non active peut se faire agripper par plusieurs galères dans la même activation.

9.35. Ni les galères coincées, ni celle qui ont subi une collision, ni enfin qui ont réussi à reculer après un éperonnage ne sont considérées comme agrippées. Pour pouvoir faire un abordage elles doivent encore réussir à s'agripper à leur cible.

9.4 Désengagement

Le désengagement est la capacité pour un bâtiment de se séparer d'un autre avec lequel il a été agrippé ou coincé.

9.41. Il y a deux types de désengagements qui ne se tentent pas au même moment.

Désengagement d'un bâtiment agrippé : cette manœuvre fait partie du mouvement et coûte deux points de mouvement ou la totalité des points de mouvements si elle est inférieure à 2. La tentative est alors faite avant le mouvement, la galère peut se déplacer si la tentative réussit.

Désengagement d'un blocage : elle se tente dans la phase de statut de la flotte du joueur.

9.42. Désengagement d'un bâtiment agrippé : le joueur lance un dé à six faces pour chaque galère agrippée avec la sienne, il modifie le résultat avec les modificateurs suivants et compare le résultat au niveau de son équipage :

-2 pour toute tentative de désengagement,

-1 si la galère a repoussé un abordage durant la dernière phase d'activation de la flotte ennemie,

-1 si le niveau de l'équipage de la galère qui tente de se désengager est meilleur que celui de la galère avec laquelle elle est agrippée, et seulement dans le cas où la galère ne tente qu'un seul désengagement durant son activation,

+1 si la galère est abîmée ou coincée,

-2 si le joueur contrôle les deux galères agrippées (ce qui est le cas lorsqu'il a capturé une galère ennemie par un abordage), ce modificateur ne peut pas être cumulé avec un autre.

Si le résultat modifié est inférieur ou égal au niveau de l'équipage, la tentative est un succès et la galère est libre de se déplacer dans la limite des points de mouvement qu'il lui reste (elle en a utilisé 2 pour sa tentative). Le marqueur « agrippé » est retiré. Sinon la tentative est un échec et la galère reste agrippée.

Note de jeu : les galères qui ont moins de 2 points de mouvement peuvent tenter de se désengager, et si elles réussissent, elles ne peuvent plus se déplacer durant la même activation.

9.43. Une galère qui est agrippées par plusieurs galères ennemies peut tenter de se désengager de toutes celles-ci dans le même tour, en utilisant les 2 points de mouvement nécessaires. Cependant, dans ce cas, elle ne pourra pas utiliser le bonus lié à la qualité de son équipage.

9.44. désengagement d'une galère coincée

Durant la phase de statut de la flotte, le joueur actif lance un dé pour chaque galère coincée. Il retire deux au résultat et compare ce chiffre au niveau de l'équipage. Si le résultat est inférieur ou égal au niveau de l'équipage, la galère est libérée et le marqueur « fouled » est immédiatement remplacé par un marqueur « half-speed ». La galère ne pourra retrouver sa vitesse normal qu'après un tour à vitesse réduite. Si le résultat est supérieur au niveau de l'équipage, la galère reste coincée.

10. Les effets du combat.

Les unités de combat terrestre subissent les effets des combats sous forme de perte de cohésion (« hits »). Une accumulation de perte de cohésion réduit l'efficacité d'une unité et peut même aller jusqu'à la détruire. En revanche il n'y a pas de perte de cohésion à cause du mouvement.

10.1 Cohésion

La cohésion mesure l'organisation et l'efficacité d'une unité dans la bataille. La perte de cohésion se mesure en points de pertes qui s'appliquent au niveau de qualité de l'unité. Ces pertes sont parfois automatiques, parfois liées à un tirage de dé. A table de perte de cohésion et de niveau de qualité résume ses conditions.

10.11 Chaque fois qu'une unité subit une ou des pertes de cohésion, on place un marqueur adapté (avec le total des pertes subies) sur ou sous l'unité.

10.12 Si plusieurs unités sont impliquées dans un combat, les pertes subies sont réparties aussi équitablement que possible entre ces unités. Les pertes en suppléments sont attribuées à l'unité qui :

- a servi à déterminer la position, les armes utilisées, ou modificateur de dé lié à l'entraînement de la cohorte,
- 5.77 si applicable,
- choix du joueur.

Cette règle s'applique même si elle conduit à l'élimination d'une unité.

10.13 Lorsqu'une unité a reçu un total de pertes de cohésion supérieur ou égal à son niveau de qualité, elle est retournée sur sa face diminuée. Toutes les pertes en supplément du niveau de qualité sont reportées sur cette unité réduite. Si l'unité est déjà réduite ou si elle n'a pas de face réduite, elle est éliminée lorsque le niveau de perte atteint le niveau de qualité.

10.14 Les pertes de cohésion n'affectent pas la force de combat ou les capacités de l'unité, elles ne font que mesurer la proximité de la destruction de l'unité. Une unité avec un niveau de qualité de 6 et 5 pertes combat comme la même unité sans perte.

10.16 La table de perte de cohésion et de niveau de qualité rappelle l'ensemble des situations dans lesquelles une unité doit effectuer un test de cohésion, elle donne aussi le résultat du test en fonction du lancer de dé. En général il s'agit de pertes de cohésion lorsque le résultat du dé est supérieur au niveau de qualité de l'unité.

Note de jeu : il n'y a pas de ralliement ou de récupération comme dans beaucoup d'autres jeu.

10.2 Réduction

La réduction simule la perte des hommes au combat qui, à partir d'un certain niveau, a des conséquences sur la valeur au combat de l'unité. Les unités réduites ont un niveau de qualité réduit.

10.21 Chaque fois (sauf ceux listés en 10.23) de perte atteindre son niveau de qualité, elle est immédiatement réduite. On retourne l'unité sur sa face réduite, on lui conserve le nombre de pertes qui excédait son niveau de qualité. Les unités déjà réduites ou qui n'ont pas de face réduite sont alors éliminées.

10.22 la réduction affecte le combat comme suit :

- si une unité réduite participe à un assaut, un modificateur de -1 est appliqué
- si une unité réduite défend contre un assaut, un modificateur de +1 est appliqué,
- on ajoute 1 à tous les jets de dé pour des attaques par projectiles par une unité réduite.

10.23 Beaucoup d'unités n'ont pas de face réduite, lorsqu'elles atteignent leur niveau de qualité, elles sont éliminées. Par exemple, les cohortes dans les légions romaines VI et XXVII, les unités d'infanterie légère, d'archers et d'artillerie.

10.3 Retraite

Les unités qui se défendent dans un point contre une attaque par assaut et qui doivent retraire comme résultat du combat sont immédiatement déplacées sur un point adjacent. Si cela impliquerait d'empiler cette unité avec une unité amie, l'unité qui recule traverse ce point et recule encore, l'unité qui a été « traversée » subit un test de qualité. Si une unité ne peut pas ainsi finir sa retraite, elle est éliminée. Les unités sur des hexagones, dans des pâtés de maisons ou à bord de galères ne peuvent jamais retraire. Une unité ne peut jamais retraire dans un espace de la chaussée occupé par une unité amie, mais elle peut retraire de la chaussée dans une galère agrippée à cette même chaussée.

10.4 Effets sur les galères

Les galères subissent les effets des combats de différentes manières.

10.41 CAPTURE

Les galères capturées sont traitées comme toutes les autres galères de leur propriétaires sauf en ce qui concerne :

- leur niveau d'équipage est considéré comme égal à 0,
- leur capacité de mouvement est réduit de moitié de manière permanente, ces galères ne peuvent donc pas utiliser la vitesse d'attaque et leurs capacités offensives en sont donc réduites.
- Une galère capturée garde tous ses marqueurs de statut, si le niveau de fatigue est supérieur à la capacité de mouvement réduite, le niveau de fatigue est ramené au niveau de cette capacité de mouvement.

10.42 EPERONNAGE

Une galère qui a été éperonnée est immobilisée de manière permanente. Une galère qui a été éperonnée peut encore utiliser ses projectiles, elle peut tenter de s'agripper si elle est coincée et ses unités transportées peuvent aborder une galère avec laquelle elle est agrippée. Durant la phase de statut de la flotte le joueur lance un dé à 6 faces pour chaque galère éperonnée qu'il possède :

- résultat de 1 à 5 la galère continue de flotter mais est toujours dans le même état,
- 6 la galère coule et entraîne avec elle toutes les galères qui sont agrippée et/ou coincées avec elle. Toutes les unités de combat et les chefs qui se trouvaient à bord sont éliminés.

Note de jeu : cette dernière phrase signifie que si A est agrippée avec B, et que C est coincée avec B, si A coule, B et C coulent aussi.

10.43 ABIMÉE

Une galère endommagée se déplace d'un maximum de un hexagone par tour ; cependant, elle ne peut se déplacer ou changer de direction que vers la direction de la flèche, et pas tout droit. Elle ne peut utiliser ni la vitesse d'attaque, ni les manœuvres d'évitement. Son niveau de défense aux abordages reste inchangé et elle peut tenter de s'agripper et d'aborder sous certaines conditions ; elle peut toujours lancer ses projectiles. Une galère abîmée n'est plus sujette à la fatigue, les marqueurs de fatigue sont retirés.

10.44 vitesse moitié

Les galères reçoivent un marqueur de vitesse divisée par deux comme résultat d'une collision (9.15), d'un départ de plage (5.48) ou de transfert d'unité (5.64). Une galère à vitesse divisée peut se déplacer dans sa prochaine activation au maximum à la moitié de sa vitesse (arrondi supérieur). Après son prochain mouvement on retire le marqueur et la galère retrouve sa vitesse normale. Les effets de la fatigue sont appliqués normalement avec comme base la vitesse divisée par deux. Si le niveau de fatigue est supérieur à la moitié de la vitesse, la galère ne peut pas se déplacer, mais le marqueur est retiré à la fin de l'activation et le niveau de fatigue est réduit de un car la galère n'a pas bougé. Le marqueur n'est pas retiré si la galère est agrippée ou coincée.

11. LA BATAILLE

11.1 Déploiement romain

Les unités suivantes sont à la disposition du joueur romain au début du jeu :

Unités de combat terrestres et chefs :

J César (commandant en chef)

8 cohortes de la VI Légion et son légat

8 cohortes de la XXVI Légion et son légat

10 cohortes de la XXXVII Légion et son légat

4 infanteries moyennes gauloises

4 archers crétois

4 infanteries légères numides

4 scorpions

2 balistes

Galères :

3 birèmes

1 birème liburnienne

2 trirèmes

1 trirème avec cataphractes

2 quadrirèmes

2 quinquirèmes

2 transports

Le joueur romain se place d'abord avec les limites suivantes :

- un archer crétois et une infanterie gauloise dans le phare
- toutes les galères à quai soit dans le port du roi, soit dans le grand port
- toutes les autres unités dans la partie d'Alexandrie tenue par les romains. Des unités terrestres peuvent être placées à bord de galères dès le début.

La partie de ville sous contrôle romain est celle qui contient les pâtés de maisons colorés autour et y compris le palais (voir légende de la carte), les points bordant ces pâtés de maisons et tous les points au nord ouest et au nord des rues « O » et « 2 » et les points adjacents. Si le joueur romain le désire il peut placer le pion Cléopâtre dans le palais. Elle n'a aucun effet sur le jeu sauf de monter le moral du joueur romain.

11.2 Déploiement égyptien

Les unités suivantes sont à la disposition du joueur égyptien au début du jeu :

Unités de combat terrestres et chefs :

Ganymèdes (général en chef)
Sosius, Ptolemais, Achillas, et Pysymmaticus (chefs)
24 infanteries légères
5 infanteries moyennes
20 infanteries lourdes
3 archers
4 cavaleries légères
3 scorpions
1 baliste

Galères :

2 birèmes
5 trirèmes
7 quadrirèmes
2 quinquères

Le joueur égyptien se déploie après le joueur romain avec les limites suivantes :

- une infanterie lourde et une artillerie dans chaque redoute aux extrémités de la chaussée,
- cavalerie légère dans les hexagones à l'ouest de la ville mais pas dans le phare.
- 10 unités de combat et un chef dans le pharos ou dans les hexagones adjacents
- toutes les galères à quai dans le port de Eunostos
- Toutes les autres unités et Ganymèdes dans Alexandrie mais à au moins deux points de mouvement de la zone contrôlée par les romains et pas dans les pâtés de maisons adjacents à cette zone.
- Pas d'unité égyptienne embarquée dans les galères.

Le joueur égyptien joue le premier et ce demi tour n'est pas comptabilisé.

Les unités égyptiennes déployées initialement dans le pharos ne peuvent pas terminer un tour dans un hexagone du pharos à l'ouest de la ville qui ne soit pas adjacent à un point jusqu'à la fin du premier tour égyptien successif au débarquement de troupes romaines sur l'île.

Les unités sur le phare lui-même ne comptent pas, elles sont libres de quitter l'île quand elles le veulent.

11.3 Niveau d'épuisement

Les niveaux d'épuisement des armées sont donnés ci-dessous. Lorsqu'une armée atteint son niveau d'épuisement, ses unités ne peuvent plus mener d'assaut à terre. Elles peuvent en revanche continuer de défendre normalement, de lancer des projectiles, et de lancer des abordages y compris contre les cases de la chaussée de l'heptastadium. Durant la phase d'épuisement de son tour, chaque joueur détermine s'il a atteint son niveau d'épuisement en comptant les points d'épuisement et en les comparant au niveau d'épuisement.

Les points d'épuisement sont les suivants :

- unités de cavalerie, cohortes, infanterie lourde et moyenne : leur TQ à plein potentiel
- unités d'infanterie légère : 2 points
- archers et artillerie : 1 point
- galères et chefs : 0 point

Si les deux armées ont dépassé ou atteint leur niveau d'épuisement et qu'aucune ne remplit les conditions de victoire, la partie est terminée et c'est un nul.

Niveau d'épuisement romain : 55
Niveau d'épuisement égyptien : 50

Note de jeu : lorsqu'un joueur atteint son niveau d'épuisement il n'a plus aucune chance de gagner la partie. Il peut encore continuer à se battre pour réussir à obtenir un nul en atteignant le niveau d'épuisement de son adversaire. Si les deux joueurs sont d'accord, ils peuvent utiliser la méthode optionnelle suivante pour finir le jeu.

11.4 Victoire :

Le joueur qui contrôle à la fois l'Heptastadium (2124 et 3119) et le Palais (il n'y a pas d'unité ennemie dans le pâté de maison du Palais et dans tous les points adjacents). Au début du jeu les romains contrôlent le Palais et les égyptiens l'Heptastadium.

Si César est tué, les égyptiens gagnent.

Option : Si les joueurs le décident avant le début du jeu on peut appliquer la règle suivante : Dès que l'un des joueurs a atteint son niveau d'épuisement, le jeu se termine immédiatement. Si aucun joueur ne remplit les conditions de victoire, celui qui n'a pas encore atteint son niveau d'épuisement est déclaré vainqueur, si les deux ont atteint leurs niveaux d'épuisement, c'est un nul.

12. Les Scénarios

12.1 La bataille pour l'heptastadium

Ce scénario est une réduction de la bataille qui permet l'engagement des forces terrestres et navales.

César a réussi un coup d'emain en prenant le contrôle de la ville de Pharos après une bataille acharnée. Il décide alors de conforter sa situation en prenant la chaussée de l'heptastadium. Pour cela il lance trois cohortes à l'assaut de la redoute sud et en prend rapidement le contrôle.

Les égyptiens réagissent rapidement. Ils contre-attaquent les romains et reprennent la redoute en repoussant les romains sur la chaussée. Les deux flottes se rassemblaient dans la zone. Les égyptiens réussissaient alors à débarquer des troupes sur la chaussée avant que les romains ne réagissent. Les romains en faisaient de même et les deux flottes se faisaient alors face. La bataille tournait alors à l'avantage des égyptiens et les romains rembarquaient leurs troupes sur des galères surpeuplées. Le morale des romains baissa encore lorsque César tomba à l'eau et manqua de se noyer. Les romains retraits sur leurs positions initiales.

Déploiement romain :

Les romains se déploient et bougent en premier :

- N'importe où dans Pharos et 3119 : légat de la VI Légion, 7 cohortes de vétérans (VI) et 2 archers¹
- 2424 et 2324 : Légat de la XXVII, 2quadrirèmes transportant trois cohortes de vétérans (XXVII) et un archer
- dans n'importe quel hexagone du grand port à l'est de XX30 : César et le reste de la flotte romaine, 4 cohortes (XXVII) et un archer.

Déploiement égyptien :

- Sur les quais du port d'Eunostos : toutes les galères égyptiennes sauf une birème et une quinquère (déjà perdue dans la bataille navale)
- 2124 : une HI (7TQ)
- rues A à I d'Alexandrie : Ganymèdes, Sosius, 8 HI (3 x 7TQ ; 3 x 6 TQ ; 2 x 5 TQ) ; 2 MI (1 x 7TQ et 1 x 6 TQ) ; 2 LI (6TQ) ; 2 archers et 1 scorpion.

¹ Il s'agit des forces restantes à César après la bataille pour la prise de Pharos

Restriction de mouvement : les rues J à Q sont interdites.
Niveaux de taille : Ganymèdes et César ont chacun un niveau de taille de 2
Durée du jeu : Le jeu s'arrête après 25 tours.
Victoire : le romain l'emporte s'il occupe les deux redoutes (2124 et 3139) à la fin du jeu, sinon c'est une victoire égyptienne.

12.2 Bataille navale

Ce scénario représente la bataille navale résultant de la volonté de César de détruire la flotte égyptienne pour l'empêcher de bloquer ses mouvements et son ravitaillement. C'est un bon scénario pour apprendre les règles navales car il n'y a pas de combat terrestre. Dans la réalité les Rhodiens passèrent par l'étroit passage entre Pharos et les bancs de sables pour engager l'aile droite de la flotte égyptienne et pour permettre à la flotte romaine de mener l'attaque. La supériorité maritime romaine fit le reste et la journée se termina sur une victoire romaine avec la perte de deux des meilleures galères égyptiennes sans perte romaine. Les objectifs de César étaient atteints.

Déploiement romain :

Le romain reçoit ses 11 galères (pas les transports) et 11 cohortes de vétérans (TQ au choix) et 2 archers. Les troupes sont déployées sur les galères au choix du joueur.

Le romain se déploie en premier comme il le veut, dans les hexagones suivants et face à l'est : 3002-3 ; 2902 ; 2802-3 ; 2403-4 ; 2303-4 ; 2203-4.

Les romains ont l'initiative et bougent les premiers.

Déploiement égyptien :

L'égyptien a ses 16 galères et les unités suivantes :

- 5 HI (2 x 7TQ et 3 x 6 TQ)
- 5 MI (1 x 7TQ, 3 x 6 TQ et 1 x 5TQ)
- 4 LI (2 x 6 TQ et 2 x 5 TQ)
- 3 archers

L'égyptien se déploie après le romain comme il le veut, face à l'ouest dans les hexagones suivants : 3108, 3009, 2909, 2611, 2511, 2412, 2312, 3210, 3110, 3011, 2911, 2812, 2712, 2613, 2513, 2414

Activation : Les joueurs alternent les tours de jeu chacun son tour.

Victoire :

Les joueurs reçoivent des points de victoire :

- VP égal au niveau de défense contre l'éperonnage pour chaque galère ennemie éperonnée ou qui s'est échouée (même si elle n'a pas coulé)
- VP égal au niveau de défense contre l'éperonnage plus 1 pour chaque galère capturée, ceci ne s'applique pas aux galères recapturées.
- Pour le romain 5 VP pour chaque quai égyptien enflammé

Le joueur romain gagne s'il a atteint 35 VP

Le joueur égyptien gagne s'il atteint 28 VP.
La victoire est déterminée après chaque tour égyptien. Si les deux joueurs ont atteint leurs niveaux de victoire, le jeu s'arrête et celui qui a le plus de VP gagne.

Note de conception : Il n'y a pas de règle de chef à cause de la taille réduite de cette bataille.

Note historique : ce fut une victoire romaine avec 5 galères égyptiennes coulées ou capturées.

Correction de la carte :

Les hexagones suivants contiennent un peu de terre mais sont interdits aux unités terrestres sauf sur les galères : 2319, 2320, 2321, 2836, 2938, 3139, 3239.

Les hexagones suivants contiennent un peu de mer mais sont interdits aux galères : 1915, 2123, 2331, 2633, 2839, 3140, 3240, 3339, 3340, 3440 et 3222.



Cette traduction a été réalisée par Yves Rougier. Elle se veut la plus fidèle possible à l'original. Si malgré tous nos efforts, vous trouviez des erreurs ou imprécisions, merci de nous le signaler à

JOCADe

**59, rue berbisey
21000 Dijon**

jocade@jocade.com

03.80.49.93.36

afin que nous corrigions le cas échéant cette règle. De nombreux autres joueurs vous en seront reconnaissants.

Si vous voulez vous tenir au courant de nos traductions, de leur disponibilité ou de leur état d'avancement, merci de consulter notre site partenaire:

www.ludistrategie.net

Jocade est spécialisé dans la vente par correspondance de jeux de stratégie historique, n'hésitez pas à consulter notre catalogue en ligne à cette adresse :

www.jocade.net

| | terrain | Unités terrestres | galères | restrictions |
|--|--|-------------------|---------|--|
| | Terre | 1 | N/A | On ne peut pas entrer dans un hexagone directement depuis un pâté de maisons |
| | Mer | N/A | 1 | Les unités terrestres ne peuvent y entrer que si elles sont transportées |
| | Côte | 1 | 1 | Les hexagones de côtes entre 1310 et 1814 inclus sont considérés comme des hauts fonds |
| | Partiel mer/mur | N/A | 1 | |
| | Partiel terre/mur | 1 | N/A | |
| | Banc (haut fond) | N/A | 2 | Tester l'échouement des navires, les unités terrestres ne peuvent entrer que transportées |
| | Chaussée de l'heptastadium | 1 | N/A | Une seule unité à la fois, les unités terrestres traitent cette chaussée comme des points, les galères ne peuvent pas entrer |
| | Passage sous la chaussée de l'heptastadium | 1 | 1 | Une seule unité à la fois. Les unités terrestres traitent ces hex comme des points. Les galères ne peuvent pas y terminer leur mouvement, elles ne peuvent pas non plus les traverser si l'hexagone est occupé par une unité ennemie ou si les deux hexagones qui l'entoure le sont. |
| | Quais | 1 | 1 | Certains hexagones de quai ne peuvent être occupé par des unités terrestres que si une galère s'y trouve (voir carte) |
| | Phare | 1 | N/A | |
| | Canal | +1 | N/A | Le surcoût de points de mouvement ne s'applique pas pour les traversée de point à point. Le canal ne peut pas être traversé entre un point et un bloc, dans les deux sens. |
| | Porte | 0 | N/A | |
| | Redoute | 1 | N/A | |
| | Changement d'orientation dans l'hexagone | +1 | +1 | La cavalerie paye ce coût pour chaque angle, les autres unités le paye une fois et se réorientent comme elles le souhaitent, les galères ne paye ce coût que si elles restent sur place. Pour les archers le coût est nul. |
| | Changement d'orientation sur un point | +1 | N/A | La cavalerie paye ce coût pour chaque rue, les autres unités le paye une fois et se réorientent comme elles le souhaitent, les archers ne payent pas de coût pour la réorientation. |
| | Mouvement vers un espace occupé par une unité amie | +1 | N/A | Le surcoût s'applique vers un hex ou vers un point, il ne s'applique pas vers un pâté de maisons. |
| | Embarquement / débarquement | 3/toutes | N/A/NA | Les galères doivent être échouées, à quai, ou agrippée à un hex de la chaussée. |
| | Marche arrière (galère) | N/A | 2 | Voir 5.47, seulement possible à vitesse de croisière |
| | Demi tour (galère) | N/A | 2 | Voir 6.23 seulement possible à vitesse de croisière |
| | Agrippage : désengagement | N/A | 2 | Voir 9.42 |
| | Accosté / repartir (sur une plage) | N/A/NA | 0/0 | Voir 5.48. seulement possible à vitesse de croisière. Voir 5.48, la galère est considérée à demi vitesse et doit faire une marche arrière pour repartir. |
| | Point à point ou hex à point | 1 | N/A | |
| | Pâté de maisons vers point | 3 | N/A | |
| | Point vers pâté de maisons | toutes | N/A | On peut entrer dans un pâté de maisons déjà occupé par l'ennemi |

TABLES NAVALES

TABLE DES EFFETS DE LA VITESSE DES GALERES

| | |
|---|---|
| Activité | niveau de vitesse nécessaire |
| Eperonnage | attaque |
| Ratissage des rames | attaque |
| Agripper | attaque pour toutes les cibles ; croisière pour les cibles qui ne sont pas à vitesse d'attaque et immobile contre les cibles immobiles. |
| Désengagement | croisière |
| Tir de projectile | sans effet |
| Accostage sur plage | croisière |
| Transfert d'unité avec galère agrippée | croisière |
| Marche arrière | croisière (sauf pour le recul après éperonnage) |
| Tourner autour (6.23) | croisière |
| Changement d'orientation dans un hexagone | croisière |
| Entrer dans un quai (slip) | croisière |
| Passer sur un haut fond (shoal) | n'importe (+12 au dé d'échouement si à vitesse d'attaque) |

Les galères à vitesse d'attaque doivent le déclarer et utiliser au moins deux points de mouvement.

Toutes les galères qui sont : éperonnées, agrippées, coincées, à terre, dans un port, ou qui ont leur capacité de mouvement réduite à 0 sont considérées comme immobiles.

TABLE DES EVENEMENTS NAVALS

10.42 galères éperonnées :

| | |
|-----|---|
| 1-5 | pas d'effet |
| 6 | la galère ainsi que toute autre galère coincée ou agrippée avec elle coule(nt). |

7.32 lutte contre les incendies

| | | |
|---|---|--------------------------------------|
| 1 | 2 | incendie éteint, retirer le marqueur |
| 3 | 4 | incendie continue |
| 5 | 6 | la galère brûle et coule |

7.33 début d'incendie

| | | |
|---|---|---------------------|
| 1 | 4 | rien |
| 5 | 6 | la galère prend feu |

5.28 échouement

| | | |
|---|---|--------------------|
| 1 | 4 | pas d'effet |
| 5 | 6 | la galère s'échoue |

DRM+1 si à vitesse d'attaque

TABLE DE TEST DU NIVEAU DES EQUIPAGES

Résultat du jet de dé modifié inférieur ou égal au niveau de l'équipage : succès, supérieur : échec.

| Action | succès | échec | note sur les DRM |
|------------------------------------|---|------------------------------------|---|
| Evitement (5.9) | la galère peut se déplacer de un hexagone en avant ou en arrière et son niveau de fatigue augmente de 1 | pas d'effet | +1 par niveau de fatigue, limite sur la capacité à effectuer cette manœuvre pour certaines galères |
| Test de fatigue | Pas d'effet | Le niveau de fatigue augmente de 1 | Tester toutes les galères à vitesse d'attaque et celle qui à vitesse de croisière utilisent tous leurs points de mouvement ou n'en laissent qu'un |
| Tentative d'agrippage | La cible est agrippée | Pas d'effet | -1 pour une cible immobile ou figée -2 si la tentative est faite contre un hexagone vide de la chaussée +1 si la cible se déplace en sens inverse et si sa vitesse n'est pas réduite à moitié |
| Désengagement d'un agrippage | La galère est libérée, le marqueur est retiré, la galère peut se déplacer | Pas d'effet | -2 pour toute tentative -1 si la galère a repoussé un abordage dans la dernière phase d'activation de la flotte ennemie -1 si la galère a un meilleur équipage (seulement dans le cas d'un agrippage unique) -2 si le joueur contrôle les deux galères agrippées +1 si la galère active est coincée ou abîmée |
| Désengagement d'une galère coincée | Galère libérée, retirer le marqueur et le remplacer par un marqueur vitesse réduite à moitié | Sans effet | -2 pour toute tentative de désengagement |

TABLE DE RATISSAGE (2d6)

| Niveau de l'équipage attaqué | Niveau de l'équipage attaquant | | | | |
|------------------------------|--------------------------------|-------|------|------|--|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 0 | 9-12 | 7-12 | 5-12 | 3-12 | |
| 1 | 10-12 | 8-12 | 6-12 | 4-12 | |
| 2 | 11-12 | 9-12 | 7-12 | 5-12 | |
| 3 | 12-12 | 10-12 | 8-12 | 6-12 | |
| 4 | Echec automatique | 11-12 | 9-12 | 7-12 | |

Tout résultat modifié supérieur à 12 est considéré comme égal à 12. Tout résultat inférieur à la limite basse indiquée est un échec.

Modificateurs cumulatifs :

- 1 si la cible à une vitesse modifiée supérieur à l'agresseur
- +1 si l'agresseur a une vitesse modifiée supérieure à celle de sa cible
- +1 si la cible est immobile ou à vitesse réduite de moitié.

TABLE D'EPERONNAGE (2d6)

| Niveau de défense à l'éperonnage | Niveau d'attaque en éperonnage | | | |
|----------------------------------|--------------------------------|-------|-------|---|
| | | 1 | 2 | 3 |
| 3 | 9-12 | 8-12 | 7-12 | |
| 4 | 10-12 | 9-12 | 8-12 | |
| 5 | 11-12 | 10-12 | 9-12 | |
| 6 | 12 | 11-12 | 10-12 | |
| 7 | 12 | 12 | 11-12 | |
| 8 | Echec automatique | 12 | 12 | |

Tout résultat modifié supérieur à 12 est considéré comme égal à 12. Tout résultat inférieur à la limite basse indiquée est un échec. Dans tous les cas d'échec une collision a lieu (voir 9.16).

Modificateurs cumulatifs (les modificateurs positifs sont en faveur de l'attaquant et les négatifs en faveur du défenseur) :

- +1 si la cible est immobile ou abîmée
- +1 si l'équipage de la galère qui attaque est meilleur
- 1 si la galère attaquée a un meilleur équipage

Recul après éperonnage (seulement en cas de succès de la tentative) :

Le joueur ne relance pas de dé, il utilise le résultat du dé de l'éperonnage et le modifie en soustrayant le niveau de son équipage

- Si le résultat est entre 7 et 12 les galères restent coincées,
- Si le résultat est inférieur ou égal à 6, la galère se retire et peut naviguer à contre sens.

TABLE DES PROJECTILES NAVALS (1d6)

| Total des missiles | | | |
|--------------------|------|------|------------------------|
| 1-2 | 3-4 | 5-8 | résultat |
| 1* | 1-2* | 1-3* | 1 perte de cohésion ** |
| 2-6 | 3-6 | 4-6 | raté |

* si le résultat du dé modifié est inférieur aux nombres indiqués et si l'unité qui a tiré dispose de projectiles incendiaires, relancer le dé, un résultat entre 4 et 6 indique que la galère a pris feu.

** la perte de cohésion est appliquée à une unité embarquée, pas à la galère.

Modificateurs du dé :

- 1 si la cible est abîmée ou immobile
- 1 si la galère qui tire est une quadrirème, une quinquèrème ou toute autre galère transportant une baliste.

Force des projectiles (cumulatif) :

2 pour chaque unité d'archers

1 pour toute autre unité terrestre avec des projectiles y compris l'artillerie

Galère disposant de projectiles incendiaires :

Quinquèrèmes

Quadrirèmes

Toute galère avec une baliste à bord

TABLE DE CAPACITE DE COMMANDEMENT

| | chef | Unité commandables |
|-----------|------------------------|--|
| Romains | Chef inférieur (légat) | Cohortes de sa légion plus les infanteries moyennes gauloises et/ou l'artillerie |
| | Auxiliaires | Toutes les infanteries moyennes gauloises ; les infanteries légères numides ; les archers et/ou l'artillerie |
| | flotte | Toutes les galères et les unités qu'elles transportent |
| Egyptiens | Chef inférieur | Toutes les unités de combat terrestres |
| | Auxiliaires | Toutes les unités d'archers et/ou d'artillerie |
| | flotte | Toutes les galères et les unités qu'elles transportent |

TABLES DE COMBAT TERRESTRE

TABLE D'ENTRAINEMENT DES COHORTES ROMAINES

| Classe | Attaque | Défense |
|-------------------|---------|---------|
| Vétérans | +1 | -1 |
| Nouvelles recrues | 0 | 0 |

TABLES DES PERTES DES CHEFS (1d10)

| Résultat du dé | Effet |
|----------------|--|
| 0 | Signale un voyage à Pluton, le héros a été tué |
| 1-9 | Pas d'effet |

MATRICE DE CORRELATION DES ARMEMENTS

| défenseur | Attaquant | | | | | |
|-----------|-----------|----|----|----|----|--------|
| | | CO | HI | MI | LI | LC |
| | CO | 0 | -1 | -3 | -5 | -3(+2) |
| | HI | +1 | 0 | -2 | -3 | -5(+2) |
| | MI | +2 | +1 | 0 | -2 | -4(+2) |
| | LI | +4 | +3 | +1 | 0 | -2(+2) |
| | SK | +6 | +5 | +4 | +3 | +3 |
| | LC | +1 | +1 | +1 | 0 | 0 |

(#) on utilise la valeur entre parenthèse si la cavalerie qui attaque bénéficie d'une position de supériorité

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN SUR LE COMBAT EN MELEE

| Unité défendant dans | Conditions |
|----------------------|--|
| Hexagone | Certains attaquants/défenseurs doivent faire un test de qualité avant toute mêlée. Les défenseurs ne retraitent jamais (sauf 8.67). Une unité attaquant doit avancer si le défenseur est éliminé. |
| Point | Le modificateur lié au nombre d'unités ne s'applique pas. Pas de position de supériorité si l'attaque vient d'un pâté de maisons ou si le défenseur est sur la chaussée. Le défenseur doit retraiter sur un résultat de « R ». Les unités attaquantes doivent avancer. |
| Pâté de maisons | Ne peut être attaqué que par des unités ennemies dans le même pâté de maisons. Pas de position de supériorité. Le défenseur ne retraite jamais. |
| galère | Ne peuvent être attaquées que par une unité dans une galère agrippée. Pas de position de supériorité. Le défenseur est éliminé sur un résultat de « R ». Une unité attaquante doit occuper la galère capturée. |

TABLE DES PERTES DE COHESION ET DES TESTS DE QUALITE

| raison | test | effet |
|--|-------------|---|
| Unité qui retraite lorsque l'ennemie arrive au contact part le côté ou l'arrière | automatique | 1 perte de cohésion |
| Unité qui utilise H&D au travers d'une unité amie | automatique | 1 perte de cohésion |
| Résultat d'un tir de projectile efficace | automatique | 1 perte de cohésion |
| Unité se déplace au travers d'une unité ennemie sauf dans une redoute | DR>TQ | 1 perte de cohésion pour l'unité en mouvement |
| Test de qualité avant mêlée (attaquant) | DR>TQ | L'attaquant n'attaque pas |
| Test de qualité avant mêlée (défenseur) | DR>TQ | Le défenseur retraite avant l'attaque |
| Unité traversée par une unité amie qui retraite | DR>TQ | 1 perte de cohésion pour l'unité statique |

Modificateur de dé : +1 si l'unité est dans un empilement

TABLE DE RESOLUTION DES MELEES (1d10)

| Résultat du dé modifié | Pertes pour l'attaquant | Pertes pour le défenseur |
|------------------------|-------------------------|--------------------------|
| -1 ou moins | 4 | 0 |
| 0 | 4 | 1 |
| 1 | 3 | 1 |
| 2 | 3 | 1 |
| 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 2 |
| 5 | 2 | 2R |
| 6 | 1 | 2R |
| 7 | 1 | 3R |
| 8 | 1 | 3R |
| 9 | 1 | 4R |
| 10 ou plus | 0 | 4R |

Combat terrestre : « R » l'unité doit retraire si elle est sur un point ou sur la chaussée, ne s'applique ni aux hexagones ni aux pâtés de maisons.

Abordages : « R », la galère attaquée est capturée

Modificateurs de dé (cumulatifs) :

- +2 les unités en attaque ont une position supérieure
- +/- matrice de corrélation des armements
- +/- matrice d'entraînement des cohortes romaines
- +/- différence de nombre d'unités (sauf si le défenseur est sur un point)
- +/- charisme du chef
- 2 canal : unités qui attaquent en mêlée au travers du canal
- 3 phare : unités qui attaquent dans le phare
- 1 si au moins un des attaquants est réduit
- +1 si au moins un des défenseurs est réduit
- +1 si le défenseur a raté son test avant mêlée et n'a pas pu reculer
- 1 attaquant débarque et attaque

TABLE D'EMPILEMENT

| Type du terrain | Limites d'empilement | Restrictions |
|-------------------------------|--|---|
| Hexagone terrestre ou redoute | 2 unités terrestres et une artillerie | Les unités doivent être du même type et si il s'agit de cohortes, elles doivent être de la même légion |
| Point | Une unité terrestre et une artillerie | |
| Pâté de maisons | 4 unités terrestres | Artillerie interdite ; les deux camps peuvent occuper le même pâté de maisons |
| Chaussée de l'Heptastadium | Une unité terrestre | Un espace occupé ne peut pas être traversé |
| Passes de l'Heptastadium | Une unité terrestre | Un espace occupé ne peut pas être traversé par des unités terrestres ; les galères peuvent le traverser mais pas s'y arrêter. |
| Phare | Une unité terrestre et un archer | Artillerie interdite |
| Côte | 2 unités terrestres et une artillerie plus une galère et ses passagers | |
| Hexagone de mer | 1 galère et ses passagers | |
| Quai/bassin | 2 galères et leurs passagers | |

Note : les chefs s'ajoutent sans limites.

TABLE D'ARRET PAR H&D (1d10)

DR > LI capacité de mouvement

Dans ce cas l'unité de LI doit s'arrêter dans un hexagone adjacent au défenseur après avoir résolu son tir de projectiles. Sinon pas d'effet.

Modificateur du dé :

+1 si le défenseur a un meilleur niveau de qualité.

TABLE DES PROJECTILES DES UNITES TERRESTRES (1d10)

| Type de projectiles | Portée en hexagones/points * | | | | |
|-----------------------|------------------------------|------|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Archers (A) | 6 | 4 | 2 | - | - |
| Javelot à pied (J) | 6 | - | - | - | - |
| Javelots à cheval (J) | 5 | - | - | - | - |
| Baliste ** | 8 | 6 | 4 | 2 | 1 |
| scorpion | 9(2) | 5(0) | 4 | 3 | 2 |

* Pour l'artillerie seulement le premier point est à une distance de 1, ensuite chaque nouveau point est à une distance de 2

** les balistes n'ont pas d'effet sur les unités qui sont sur des points.

Résultats :

Si le résultat du dé modifié est inférieur ou égal au chiffre indiqué, l'unité du dessus de la pile subit une perte de cohésion ; si le résultat est 0 et que un chef se trouve dans la pile, on test immédiatement si le chef a été blessé ou tué.

(#) si le résultat du dé modifié est inférieur ou égal au chiffre entre parenthèse, l'unité du dessus de la pile subit deux pertes de cohésion et non seulement une.

Modificateurs de dé (cumulatifs) :

+1 l'unité qui tire est réduite

+1 si le tir est contre une redoute (chacun des deux bouts de la chaussée de l'heptastadium)

+1 si un archer ou une cavalerie a bougé ou va bouger (ne s'applique pas aux javelots à pied)

+1 si la cible est une cohorte ou de l'infanterie lourde et si un archer tire dessus depuis l'hexagone ou le point frontal et adjacent

+2 si la cible est dans un pâté de maisons

+2 si la cible est une unité d'archers

EFFETS DU TERRAIN SUR LE COMBAT TERRESTRE PAR PROJECTILES

| L'unité qui tire est dans | restrictions | Effets de l'empilement |
|---------------------------|---|---|
| Hexagone | Peut tirer sur tout hexagone ou point à portée et dans sa ligne de vue. Ne peut pas tirer dans un pâté de maisons | Les archers et les javelots doivent être au dessus de l'empilement pour pouvoir tirer. L'artillerie peut tirer où qu'elles se trouve. Seule l'unité du dessus de la pile est touchée (du dessous si l'attaque vient de derrière). |
| Point | Peut tirer sur tout hexagone ou point à portée et dans sa ligne de vue. Seule l'artillerie ne peut pas tirer dans un pâté de maisons | Idem aux hexagones |
| Pâté de maisons | Peut tirer sur des unités ennemies dans le même pâté de maisons. Peut tirer sur un point adjacent si aucune unité ennemie n'est dans le même pâté de maisons | Les archers et les javelots doivent être au dessus de l'empilement pour pouvoir tirer. Seule l'unité du dessus de la pile attaquée dans un pâté de maisons subit le tir. |
| galère | Peut tirer sur des hexagones terrestres à portée et dans la ligne de vue. Ne peut tirer ni sur les points ni dans les pâtés de maisons. Utiliser la table des projectiles navals pour tirer sur une autre galère. | Les archers et les javelots doivent être au dessus de l'empilement pour pouvoir tirer. Seule l'unité du dessus de la pile attaquée dans une galère subit le tir. |