

CAESAR



CONQUEST OF GAUL



By Rodger B. MacGowan ©2006

TABLE DES MATIERES

1. Introduction.....	2	6. Mouvement	14
2. Matériel et Termes	2	7. Orientation et ZDC.....	19
3. Séquence de Jeu	5	8. Combat.....	20
4. Chefs.....	6	9. Unités Spéciales	25
5. Activation des Chefs/Ordres.....	10	10. Les Effets du Combat	26

1.0 Introduction

Caesar : Conquest of Gaul (C : CoG) permet à la série GBoH de simuler pratiquement toutes les batailles majeures (mais pas les sièges, désolé) livrées par les Romains pendant la conquête de la Gaule par César.

C : CoG utilise pratiquement les mêmes règles de base que dans le volume IV de la série, Les Grandes Batailles de Jules César. Néanmoins les règles de *C : CoG* sont plus courtes, principalement parce que c'était une époque plutôt simple avec des armées plus petites. Le changement principal est l'élimination des Chefs de Sections (pour ceux d'entre vous qui ont joué JC), et l'addition des règles tribales qui ont fait leur première apparition dans les modules Dictator et Jugurtha. De plus, nous avons également un ensemble de Règles Navales « bonus » utilisé par deux des scénarios – la première fois où ces mécanismes sont apparus.

Note générale pour les joueurs qui ne sont pas familiarisés avec le système GBoH : *C : CoG* utilise un système tactique qui récompense ceux qui savent ce que leurs hommes peuvent faire et comment exploiter au mieux leurs capacités, même des pires d'entre eux. Se lancer calmement dans une bataille avec la théorie « voyons ce qu'il s'est passé ici » est le meilleur moyen de se retrouver conseiller tactique des Helvètes.

2.0 Matériel et Termes

2.1 Les Cartes

Chaque bataille utilise sa propre carte, à l'exception du scénario naval. Une grille hexagonale recouvre chaque carte afin de normaliser le mouvement et le combat, et les effets des différents types de terrains recouvrant les cartes sont expliqués dans les règles et les tableaux.

2.2 Les Pions

Il existe trois types de pions : les unités de combat, qui représentent les différents protagonistes ; les chefs, les individus qui commandent les troupes ; et les marqueurs qui sont utilisés pour indiquer certaines informations nécessaires au bon déroulement du jeu.

2.21 Chaque unité de combat est d'un type spécifique et (éventuellement) d'une classe (comme illustré ci-dessous) – qui dépend de son armement, de son armure/protection et de son niveau d'expérience. Dans *C : CoG* la plupart des unités sont des « cohortes » de légionnaires et de l'infanterie tribale (généralement des « Barbares » ou de l'Infanterie Légère). Toutes les unités de combat sont caractérisées par leur Taille, leur Qualité de Troupe (QT) et leur Capacité de Mouvement. Les unités qui sont capable de tirer des projectiles ont également un Indicateur de Projectile qui précise le type de projectile utilisé (A = flèches, J = Javelots et X = Hache de Bataille). La Table des Projectiles donne les portées auxquelles ces projectiles peuvent être lancés.

NOTE DE JEU : Pour les navires, voir le livret du Scénario Naval.

Chaque unité de combat comporte deux faces. Lorsqu'une unité est retournée sur son verso, cela indique qu'elle est Réduite [10.2]. *Contrairement à beaucoup d'autres jeux de la série, le verso d'une unité de combat n'indique pas qu'elle a Bougé.*

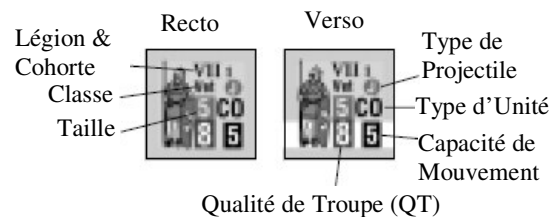
2.22 Chaque unité est d'un Type particulier, comme CO (Cohortes), BI (Infanterie Barbare), LN (Cavalerie équipée de lances), etc. Certains types sont aussi subdivisés en classes, ex : toutes les CO (Cohortes) sont soit VET (Vétérans) ou REC (Recrues). Ces descriptions sont utilisées pour déterminer l'efficacité d'un type/classe lorsqu'il en combat un autre.

2.23 Les Légions. Pour cette période de l'histoire, les légions sont composées de 10 cohortes d'hommes équipés de façon identique. Les vieux vélites antérieurs à Marius ont été remplacés par des auxiliaires avec un armement encore plus léger, généralement sous la forme d'éléments de tirailleurs mercenaires, comme les archers Crétois ou les frondeurs Baléares.

Nous vous avons fourni toutes les légions historiques que César a utilisé en Gaule. Certaines légions ont deux représentations, VET et REC, ce qui nous permet de les utiliser à différents niveaux de leur expérience. Les règles des scénarios vous diront lesquelles utiliser. Les joueurs peuvent connaître le niveau général d'une légion donnée en regardant la « classe »/niveau d'expérience de ses cohortes.

Indice : La valeur des cohortes individuelles, basée sur le niveau d'expérience, ne peut pas être estimée en utilisant seulement la table du Fracas des Epées. Cette table est toujours lue avec la Table de Supériorité du Choc.

2.24 Exemples d'Unités de Combat



2.25 Les chefs ont plusieurs valeurs, utilisées pour quantifier leur Initiative et leurs capacités de Commandement [4.1].

NOTE DE CONCEPTION : Les Tribuns de JC ont été remplacés par des Légats. Ils ont le même usage. Historiquement, César ne prêtait que peu d'attention aux Tribuns assignés par Rome ; la plupart d'entre eux n'étaient que des pantins politiques sans expérience militaire. Il a choisi d'utiliser ses légats triés sur le volet.

2.26 Les Marqueurs, comme « Shock-Check TQ », « # » (représentant les Points de Cohésion perdus), « Routed », « Wind Direction », etc. sont utilisés pour indiquer certaines fonctions de jeu qui sont expliquées plus loin.

2.3 Tables, Tableaux et Dé

L'utilisation de chaque tableau et table est expliquée dans les règles. La Table de Supériorité de Choc Général et la Table du Fracas des Épées, qui couvrent toutes les unités de tous les jeux avant l'apparition de la poudre sont fournies dans cette boîte.

Le jeu utilise un dé à dix faces ; le '0' est traité comme un zéro et non comme un dix, il est donc inférieur à '1'.

2.4 Terminologie

La connaissance des termes suivants sera utile pour jouer.

Chef Actif : C'est le chef qui donne des Ordres ou des Ordres de Ligne à ses troupes à un instant donné. Il ne peut y avoir qu'un seul chef actif à la fois.

Classe : Sous catégorie des Cohortes, utilisée pour différencier les différents niveaux d'expérience. Les Cohortes sont soit des Vétérans, soit des Recrues.

Cohésion : C'est la capacité d'une unité à rester en formation de combat organisée. Elle est mesurée dans le jeu par les Pertes de Cohésion.

Réduction : C'est la perte d'hommes qui réduit légèrement l'efficacité globale d'une unité.

Chef Terminé : Un chef qui a déjà été activé au cours de ce tour a maintenant « Terminé » et ne peut (normalement) pas être activé à nouveau. Les chefs peuvent avoir Terminé pour plusieurs raisons, comme une blessure, un Court-Circuit raté, etc.

Chef Inactif : Un chef qui n'a pas encore été activé et qui est toujours éligible pour l'être.

Chef : Les chefs sont les proconsuls, et les légats qui commandaient les troupes.

Légion : Un terme administratif également utilisé sur le champ de bataille pour indiquer la combinaison de dix cohortes en l'équivalent (très vague) d'une brigade, commandée par un Légat. Le mot provient du latin pour « levée ». Au 1^{er} siècle avant J.C., les légions étaient devenues plus professionnelles et soudées. Chaque légion était nommément commandée par un groupe de Tribuns, bien que César les ait ignoré et utilisé ses Légats pour donner ses ordres.

Ligne : Toutes les unités qui sont éligibles pour se déplacer avec un seul « Ordre de Ligne ». Le terme « ligne » ne s'applique pas aux Cohortes ni aux Légions. Une ligne est en général composée de piétons non Romains, de cavalerie ou d'auxiliaires.

CM : C'est l'acronyme pour la Capacité de Mouvement d'une unité.

Volée de Projectiles : Lorsque des unités amies lancent des javalots, tirent des flèches ou des pierres sur des unités ennemies.

Momentum : C'est le mécanisme par lequel un chef peut entreprendre plus d'une Phase d'Ordres au cours d'un tour.

Ordre ou Ordre de Ligne/Légion : Ce sont deux méthodes que les chefs peuvent utiliser pour faire bouger leurs troupes. Les ordres s'appliquent à des unités individuelles ; les Ordres de Ligne (OL) s'appliquent à des Légions ou des Lignes d'unités. Un Ordre de « Ligne » est la même chose qu'un Ordre de « Légion », sauf que ce dernier ne s'applique qu'aux cohortes ; le premier est utilisé pour les unités de cavalerie, non cohortes et barbares.

Phase d'Ordres : C'est la période au cours d'un tour où un Chef donne des Ordres Individuels, de Légion ou de Ligne à ses troupes pour qu'elles bougent et combattent.

Légat Passé : Un Légat dont le tour a été sauté pour que le Proconsul puisse activer ce Légat (et sa légion) pendant sa Phase d'Ordres.

Combat de Choc : Corps à corps (et souvent littéralement œil pour œil), une mêlée avec des coups d'épées et des craquements d'os.

Taille : Elle représente le nombre d'hommes dans l'unité. La Taille des auxiliaires/tirailleurs ('1') ne représente pas un nombre (qui est de toute façon généralement bas), mais plutôt le fait que l'unité est déployée de façon dispersée (pratiquement sans formation), donc le nombre n'a aucun effet sur la force de l'unité.

Supériorité : C'est la capacité relative et l'efficacité « meurtrière » des divers systèmes d'armement/armures, augmentée par l'entraînement et l'expérience de l'unité (pour les cohortes). La supériorité, lorsqu'elle est obtenue, augmentera considérablement les pertes de cohésion de l'adversaire.

QT : C'est l'acronyme de la très importante Qualité de Troupe. Elle sera constamment utilisée au cours du jeu – pratiquement à chaque fois qu'une unité fera quelque chose qui met sa cohésion en danger. Le Tableau des Pertes de Cohésion et des Tests de QT résume l'utilisation de la valeur de QT.

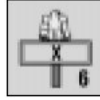
Court-Circuit : C'est le mécanisme par lequel un chef ennemi peut empêcher un chef ami d'entreprendre une Phase d'Ordres et de faire cette phase à sa place. Il peut aussi être utilisé pour qu'un chef ami agisse avant un autre chef ami de valeur inférieure.

Type : Description générale de la catégorie de combat d'une unité. Il est généralement utilisé pour déterminer l'efficacité au combat et le résultat. Exemples : CO (Cohortes), BI (Infanterie Barbare), etc.

Zone de Contrôle (ZDC) : Ce sont les hexes – généralement ceux directement devant une unité – dans lesquels cette unité exerce par sa présence suffisamment « d'influence » pour réduire la liberté de mouvement.

La connaissance des types d'unités de combat/termes suivants sera utile pour jouer.

Aquila : C'est l'étendard de l'Aigle de chaque légion. L'aigle a été introduit par Gaius Marius en tant qu'icône universelle de chaque légion. C'est le centre métaphysique de la légion, un peu comme les drapeaux des régiments d'infanterie des 18^e et 19^e siècles. Il est utilisé pour le Ralliement par les Romains (le pluriel est Aquilae).



Archer : Ce sont des troupes légères, pratiquement sans armures ni protections qui pouvaient tirer une trentaine de flèches à une distance efficace de 150 mètres et une distance maximale de 250 mètres (moins lorsqu'ils étaient montés et en mouvement). Les flèches de l'époque pouvaient rarement percer le métal mais elles étaient plutôt efficaces contre les parties du corps sans armures. Bon marché à équiper, chers à entraîner. Utilisés en tirailleurs (auxiliaires). A partir des preuves disponibles, il apparaît que les tribus Gauloises avaient peu d'archers.



Auxiliaires : Toutes les troupes Romaines non cohortes étaient regroupées sous le terme « auxiliaires » (en latin, auxiliaries). Ils incluent les tirailleurs, dont la plupart étaient embauchés d'entre d'autres pays.

Cavalerie Barbare : De la cavalerie avec un peu (mais pas beaucoup) d'armure corporelle, des boucliers légers, et peut-être une lance et/ou une épée. Armée de manière similaire aux Lanciers, elle est ici traitée comme une classe séparée à cause de leurs chevaux plus gros, leur agressivité et leur « férocité » hors du commun, ce qui ne suffit pas à les classer dans la catégorie « Lourd », mais qui leur permet d'être supérieure à la majorité de la cavalerie de l'époque.



NOTE DE CONCEPTION : Il est souvent difficile de déterminer si les cavaliers barbares étaient « légers » ou « barbares » comme nous en avons désigné certains. Par exemple, il y a beaucoup de preuves que la célèbre cavalerie Germanique était en fait « légère », et que la crainte qu'elle causait provenait de son approche des armes combinées avec l'Infanterie Légère.

Infanterie Barbare : Ce sont des membres de tribus remarquablement agressifs et parfois tactiquement denses, combattant avec d'énormes épées, de vicieuses haches de bataille, très peu d'armures corporelles et beaucoup de courage—ce dernier étant généralement valable pour une seule charge. Ils pouvaient, lorsqu'ils étaient commandés et utilisés correctement, être extrêmement efficaces (et effrayants, à tel point que les Romains ont copié leur « cri de guerre ») ; mais bien trop souvent ils n'étaient qu'une meute informe qui se désintérait lorsqu'ils faisaient face à une organisation et une discipline supérieure.



Chariots : A l'évidence, les Bretons n'avaient pas entendu que cette arme de guerre était démodée, et leurs forces en contenaient un grand nombre. Néanmoins, les chariots Bretons étaient un moyen de transport ; pas un système d'armement. Les Bretons les utilisaient pour se déplacer rapidement, lancer leurs lances, en sauter puis combattre à pied. Ils avaient une capacité remarquable à y monter ou en descendre avec une grande élégance. Toutefois, ils correspondaient mieux à une

force de harcèlement plutôt qu'une force sur le champ de bataille. Ils ne pouvaient pas tenir face à des légionnaires.



Cohorte : Une cohorte était une organisation individuelle proche du bataillon moderne et était composée de 480 hommes. Elle était constituée de trois manipules de 160 hommes chacune. Chaque manipule était constituée de deux centuries de 80 hommes chacune. Ces forces sont théoriques ; pendant la guerre, les cohortes étaient généralement bien en dessous de cette force. L'utilisation de la cohorte comme unité de base sur le champ de bataille a donné aux Romains une extraordinaire flexibilité ; ce n'était plus « linéaire ». Comme chaque soldat était armé de la même façon, la supériorité au combat ne résultait pas de l'armement mais de l'entraînement, de l'efficacité et de l'expérience.

Lanciers : Essentiellement de la cavalerie légère entraînée pour utiliser une lance en attaque. Ils n'ont pas de capacité de tir (une simplification dans le cadre du jeu). La plupart de ces unités se trouvaient en Gaule et ont été incorporées dans les légions Romaines.



Légats : Ce sont les commandants des légions individuelles, chacun choisi par César.

Cavalerie Légère : La majorité de la cavalerie 'barbare' de cette époque était légère, des cavaliers avec des lances et peut être une épée, peu ou pas d'armure et un petit bouclier rond. Pas grand-chose non plus concernant les vêtements. Il est possible que ces hommes combattent démontés.



Infanterie Légère : Un terme générique qui s'applique aux unités à pied avec peu ou pas d'armure corporelle, un bouclier léger, et généralement une lance et/ou une épée. La majorité de l'infanterie légère pouvait lancer des javelots, bien que leurs tactiques et leur entraînement la rendait différente des tirailleurs.



Proconsul (PC) : Un proconsul était un quasi gouverneur élu sénatorialement (Imperium Romanum) pour une province spécifique. En tant que tel, il recevait souvent une armée à commander. Donc le Proconsul (PC) est le commandant en chef de la plupart des armées Romaines du jeu.



Cavalerie Romaine : La cavalerie Romaine était en termes d'armement souvent « lourde ». Cependant, elle n'était pas entraînée ni spécialement adepte du combat de choc—en partie parce que la cavalerie de « choc » telle que nous la connaissons était difficile pour diverses raisons techniques, et en partie parce que le terrain de l'Italie n'était pas adapté aux grandes actions de cavalerie. Donc elle a reçu une désignation séparée. A cette époque, la cavalerie n'est pas rattachée directement à une légion ; les Romains embauchaient des contingents de cavalerie selon leurs besoins. La majorité de la cavalerie embauchée par les Romains—principalement des Gaulois et (plus tard) des Germains—est catégorisée en RC parce qu'elle est armée, entraînée et dirigée par des Romains. Les Romains ont compris—et acceptée en tant que dogme, comme seuls les



Romains savent faire—les limitations techniques et territoriales de la cavalerie en tant qu'arme de combat, et par conséquent, ils n'avaient qu'une appréciation minimale de leur utilisation ici. La cavalerie n'était pas un facteur primordial pour ces batailles, du moins pas dans le sens ou nous l'entendions en Afrique du Nord.

Tirailleurs (SK) : C'est un terme générique qui s'applique à des troupes qui ne portaient pas d'armure, rarement des boucliers et qui utilisaient des projectiles : archers et frondeurs. A cette époque le javelot en tant qu'arme de tirailleurs pure était presque inefficace. Ils avaient pour mission de harasser et gêner l'approche ennemie et de les affaiblir avant le coup principal, mais ce type d'utilisation était devenu moins fréquent à cette période. Leur mobilité leur permettait de distancer leurs adversaires plus lourds, ce qui, tout bien considéré, était leur meilleure chance de survie. Ils attaquaient rarement en choc (voire jamais), car ils n'avaient que peu d'armes de mêlée et pas d'armures. Leur force repose dans leur capacité à bouger plus vite que leurs adversaires avec des armures lourdes tout en les frappant hors de portée de mêlée. Ils avaient aussi tendance à disparaître facilement, car leur utilisation était généralement restreinte aux phases d'ouverture de la bataille.

Frondeurs : C'est un autre type de tirailleur sans armure, fréquemment recrutés dans les Iles Baléares. Ils lançaient des billes, généralement en plomb, à une distance efficace de plus de 120 mètres, bien que leur précision n'atteignait pas celle des flèches—mais il est difficile de rater une masse d'hommes en formation. Bon marché à équiper, mais demandant un certain temps d'entraînement, les frondeurs occupaient beaucoup d'espace (leur rayon « d'envergure » était 2 à 3 fois supérieur à celui des autres unités de tirailleurs).



Chefs de Tribu (TC) : Chaque chef de tribu Gauloise (sauf pour les Bretons) est commandé par un Chef de Tribu (TC), généralement élu à cause de sa valeur et de ses actes. Les Gaulois avaient aussi des chefs secondaires à la charge de contingents plus petits. A l'exception de Camulogenus dans le scénario de Lutèce, les TC (et leurs chefs) n'affectent que les unités de leur propre tribu.



2.5 Echelle du Jeu

Chaque point de taille d'une Légion représente environ 100 soldats ou cavaliers. Ainsi, une cohorte avec une taille de 5 représente 500 hommes (480 en réalité). Les tribus d'infanterie contiennent un peu plus d'hommes par point de taille—jusqu'à 150 hommes par point—parce que leurs formations étaient plus denses. Les tirailleurs sont une exception ; leur taille ne reflète pas leur force numérique, mais leur type de formation dispersée. Les joueurs réaliseront vite que la taille est la valeur la moins importante d'une unité.

Chaque hex représente environ 75 mètres d'un bord à l'autre. Chaque tour de jeu représente environ 20 minutes de temps réel, mais vous ne devriez pas trop prendre ceci au pied de la lettre.

NOTE HISTORIQUE : En dépit de la rhétorique « ils combattaient du crépuscule à l'aube » que l'on trouve dans tant de sources de l'époque, peu de batailles ont duré plus de quelques heures. Jouer de l'épée par une chaude journée, porter une armure et un bouclier n'est pas un sport qui peut durer longtemps.

2.6 Durée du Jeu

Une bataille dure jusqu'à ce qu'un camp déroute, ce qui peut se produire vite ou prendre un certain temps. L'expérience avec nos conventions/tournois des jeux GBoH a montré qu'une bataille moyenne peut durer entre deux et six heures pour être menée à terme, et cette durée a moins à voir avec la bataille qu'avec la méthodologie des joueurs. Nous pensons que les batailles avec les barbares ne sont que des affaires de courte durée.

2.7 Questions

Envoyez une enveloppe timbrée avec votre adresse à :

GMT Games
ATTN : Caesar : Conquest of Gaul Q's
PO Box 1308
Hanford CA 93232
www.GMTgames.com

Vous pouvez aussi nous trouver sur www.consimworld.com dans les diverses sections de jeu.

3.0 La Séquence de Jeu

Les joueurs activent chacun de leurs chefs dans l'ordre déterminé par leur Valeur d'Initiative [5.1]. Lorsqu'un chef est activé il donne des ordres, ce qui permet aux unités à Portée de se déplacer et combattre. Lorsque tous les chefs ont Terminé, chaque joueur vérifie la Déroute de son Armée, ensuite le tour de jeu est terminé.

La Séquence de Jeu

A. La Phase des Auxiliaires. Les joueurs peuvent utiliser leur Proconsul ou leur(s) Chef(s) de Tribu pour activer leurs unités de tirailleurs [5.6].

B. Phase d'Activation des Chefs

1. Le joueur avec le chef ayant l'initiative la plus basse qui n'a pas encore été activé active ce chef.
2. Ce joueur peut tenter de devancer le tour de ce chef en faisant un Court-Circuit à son propre chef [5.41].

C. Phase d'Ordres

1. Segment de Mouvement et de Tir

- a. Pour chaque Ordre Individuel donné par un chef activé, le joueur peut faire une des fonctions données en 5.22 avec une unité de combat, Aquila ou chef. Ou,

- b. Pour chaque Ordre de Ligne donné, une Ligne entière de cavalerie et/ou d'infanterie non cohorte peut Bouger et/ou Tirer des Projectiles. Ou,
- c. Pour chaque Ordre de Légion donné, toutes les cohortes commandées des Légions affectées et éligibles peuvent Bouger et/ou Tirer des Projectiles.
- * Les unités capables de Retraite Ordonnée [6.5], d'Extension de Ligne [6.6] et/ou de Tir de Réaction [8.2] peuvent le faire pendant ce segment.

2. Segment de Combat de Choc. Lorsqu'un chef a terminé de donner ses ordres ou ordres de Ligne/Légion, les unités éligibles [8.3] engagent le combat de choc en utilisant la séquence suivante :

- a. Désignation du Choc ; toutes les unités qui n'ont pas bougé, qui sont éligibles et qui choisissent de faire un Choc reçoivent un marqueur « Shock-No Check » [7.25-6].
- b. La Charge (Test de QT avant le Choc).
- c. Résolution des éventuelles Pertes de Chefs.
- d. Le Fracas des Epées (détermination de la Supériorité et de la colonne de Choc).
- e. Résolution de la Mêlée.
- f. Test d'un éventuel effondrement (Déroute) et Poursuite de Cavalerie.

D. Phase de Momentum ou Retour en « B »

Le joueur dont le chef vient juste d'être activé pendant la Phase d'Ordres précédente peut tenter un jet de Momentum pour donner une autre Phase d'Ordres à ce chef (Phase « C »), ou le jeu revient à la phase « B » pour les chefs qui n'ont pas encore été activés.

E. Phase de Déroute et de Rechargement

1. Retirez les marqueurs « Rallied » et « Legion Activated ».
2. Faites un Ralliement de Camp [10.45].
3. Mouvement de Déroute : les unités en Déroute doivent faire un Mouvement de Déroute.
4. Rechargement. Les unités éligibles peuvent récupérer des projectiles [8.15].
5. Ramenez les chefs « éliminés » [4.63].
6. Test de Déroute d'Armée : chaque joueur vérifie si son armée a atteint son Niveau de Déroute.
7. Retournez les chefs « Finished » (Terminés) et les Aquilae sur leur recto. Retirez tous les marqueurs « Fired ».

A la fin de la phase E, le tour de jeu est terminé et un autre tour commence.

Il n'y a pas de nombre de tours de jeu prédéfini. La bataille continue jusqu'à ce qu'un des camps déroute.

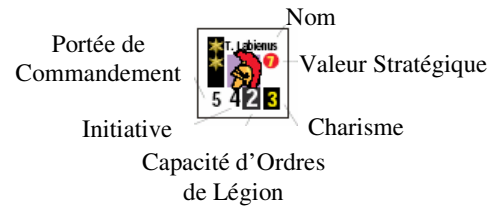
4.0 Chefs

Les unités de combat ne peuvent pas se déplacer ni tirer sans en avoir reçu l'Ordre ou un Ordre de Ligne/Légion de la part d'un chef. Les unités de combat qui ont reçu de tels ordres pendant un tour, ou qui sont à portée du chef activé et commandées par ce chef peuvent faire un Combat de Choc. Chaque pion chef a deux faces : « Actif » et « Terminé ». Un chef qui n'a pas encore été activé, ou qui est activé utilise sa face Active. Un

chef qui a terminé son activation est retourné sur sa face Terminé.

4.1 Pions Chefs Romains

Chaque chef Romain possède plusieurs caractéristiques ; la plupart n'apparaissant que sur leur face active :



Valeur Stratégique (Face Actif uniquement) : Elle est utilisée pour déterminer si un Légat peut donner des Ordres de Légion/Ligne sans la présence du Proconsul (en dehors de sa portée) [4.24].

Portée de Commandement (Face Actif uniquement) : Elle représente la présence du chef sur le champ de bataille—ainsi que la présence de ses aides—et l'efficacité de ses capacités : la portée est en nombre d'hexs à travers lesquels ce chef peut exercer son Initiative. La portée est mesurée en utilisant un chemin d'hexs non obstrués d'une longueur inférieure ou égale à la portée, tracé entre le chef et l'unité. Comptez l'hex de l'unité, mais pas celui du chef. Un chemin est obstrué par des hexs occupés par des unités ennemies, des hexs en Zone de Contrôle (ZDC) ennemie, ou par un terrain que le chef ne peut pas traverser ni entrer. Les unités amies annulent les ZDC pour les règles de traçage du chemin d'ordres. Tous les autres chemins sont considérés comme non obstrués.

Initiative (Face Actif uniquement) : Elle indique la capacité de base à contrôler les forces et prendre des décisions rapides—plus la valeur est élevée, meilleur est le chef. L'Initiative est utilisée pour :

- déterminer l'ordre d'activation des chefs ;
- déterminer la probabilité pour qu'un chef puisse réussir à utiliser un Momentum.
- définir le nombre 'd'ordres' individuels qu'un chef peut donner à des unités individuelles par Phase d'Ordres.

Statut de Commandant d'Elite : Seul Jules César possède ce statut, et son utilisation est limitée [5.5].

Ordres de Ligne/Légion (OL) : Ce nombre indique, si c'est possible [4.3], le nombre d'ordres de Légion/Ligne qu'un chef peut donner au lieu de donner une série d'ordres individuels à un nombre d'unités donné. Pour les Légats, cette valeur est '1' et son utilisation est limitée à la Légion ou au groupe de cavalerie qui lui a été assigné.

Charisme : Il indique la capacité à motiver les troupes à fournir de plus grands efforts. Cette valeur est utilisée pour modifier le jet de dé sur la Table des Résultats du Combat de Choc en sa faveur pour les unités de combat avec lesquelles il est empilé, ainsi que pour le Ralliement des unités de combat.

Charisme Héroïque (les deux faces) : Comme pour le Charisme, sauf qu'il s'applique à toutes les unités empilées avec le chef et celles qui lui sont adjacentes. De plus, si le chef est dans une ZDC ennemie, la Portée Héroïque s'étend à toutes les unités dans ces deux hexs. César et Ariovistus sont les seuls chefs à posséder cette valeur.

Capacité de Mouvement (CM) : La CM des chefs n'est pas imprimée sur les pions. Le nombre de Points de Mouvement qu'un chef peut dépenser au cours d'une seule Phase d'Ordre est neuf (9).

Combat Personnel : Il n'y a pas de valeur pour le Combat Personnel (comme il y en a eu dans les précédents volumes pré Romains de la série).

4.2 Système de Commandement Romain

NOTE DE JEU IMPORTANTE : Le système de Commandement dans C : CoG est plus simple que celui utilisé dans Casar (TCW), principalement parce que César n'utilisait pas les Chefs de Sections à cette époque. César commandait l'armée, et il donnait directement ses ordres à ses Légats (les « tribuns » de César). Les rares fois où il y eut un « Chef de Section », ce fut Titus Labienus, et il se trouve généralement avec une section séparée de l'armée. Donc nous avons raccourci beaucoup de règles qui sont apparues dans Casar (TCW). Toutefois, ces règles ne changent pas pour TCW ; la section suivante ne s'applique qu'à C : CoG.

Chaque légion est contrôlée par un Légat. Les Légats peuvent activer leurs propres légions (uniquement). Ou ils peuvent « Passer » lorsque c'est à leur tour, afin de pouvoir être activés par le Proconsul dans un groupement plus important.

Le Proconsul (PC) commande aussi les auxiliaires indépendants (ils ne sont rattachés à aucune légion spécifique).

4.21 L'armée Romaine est généralement commandée par un Proconsul.

- Chaque légion et chaque groupe de cavalerie sont commandés par son propre Légat. Les légats peuvent commander une Légion ou un groupe de cavalerie.
- Les unités d'infanterie non cohortes—les auxiliaires (ici des tirailleurs)—n'ont pas de chef spécifique. Ils peuvent recevoir des Ordres ou des Ordres de Ligne par le Proconsul si elles sont à sa portée. De plus, les Tirailleurs peuvent se déplacer pendant la Phase des Auxiliaires. Les Légats ne peuvent pas commander les troupes de type SK ou LI.

4.22 Légats

Un Légat ne peut commander que la légion/groupe de cavalerie qui lui a été assigné au début de la partie. Il ne peut affecter aucun autre type d'unité (mais voir l'exception pour Labienus [4.25]).

Le joueur Romain a 13 Légats. Il assigne un Légat à chaque Légion et à chaque groupe de cavalerie. Le choix de

l'assignation est laissé au joueur, à moins qu'il n'y ait une assignation spécifique (en général Labienus).

Lorsqu'il est activé pendant une Phase d'Ordres qui n'est pas un Momentum [5.1], un Légat peut faire une des choses suivantes :

1. Donner des Ordres Individuels (invariablement trois, car tous les Légats ont une valeur d'Initiative de '3') à des unités de sa Légion [4.31]. Retournez l'Aquila de ce Légat sur sa face « Legate Activated » (Légat Activé) [4.41].

2. Donner un Ordre de Légion à toutes les cohortes de sa légion qui sont à portée. Pour cela, le Légat doit soit :

- [Aucun jet de dé nécessaire] commencer la phase dans la Portée de Commandement de son Proconsul. Il ne peut pas se déplacer pour arriver à Portée, ou
- [Jet de dé nécessaire] S'il commence hors de portée de son PC, il ne peut donner un OL qu'en faisant un jet inférieur ou égal à sa Valeur Stratégique.

Si un Légat donne un Ordre de Ligne de cette façon, le PC ne pourra donner aucun autre type d'ordres à cette légion pour ce tour [4.24]. Retournez l'Aquila de ce Légat sur sa face « Legate Activated » (Légat Activé) [4.41].

Exception : Pendant le premier tour d'une partie—quelle que soit la proximité du Proconsul—il peut toujours donner un OL sans jet de dé pendant sa phase Non Momentum.

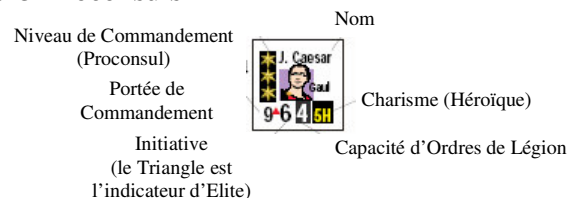
3. Donner un Ordre de Ligne à toutes les unités de cavalerie au groupe de cavalerie qui lui a été assigné, aucun jet de dé n'est nécessaire.

4. Passer. Un Légat qui a passé est toujours éligible pour être utilisé pour un Ordre de Légion lorsqu'il est activé par son PC [5.16].

Ce qu'ils ne peuvent pas faire :

- Les Légats ne peuvent pas donner d'Ordres de Ligne/Légion pendant une Phase d'Ordres générée par un jet de Momentum, même s'ils sont à Portée de Commandement du PC.
- Les Légats ne peuvent pas Passer pendant une Phase de Momentum.
- Les Légats ne peuvent pas faire de Court-Circuit.

4.23 Proconsuls



Les Proconsuls (PC) sont les chefs de l'armée Romaine ; ici, César. Lorsqu'ils sont activés—et qu'ils ne sont pas Limités [4.24]—pendant n'importe quelle phase, même un Momentum, les PC peuvent :

1. Quitter une ZDC ennemie en se donnant un Ordre Individuel à eux-mêmes ;

2. Donner des Ordres Individuels à d'autres chefs amis (un par chef et par Phase d'Ordres) pour les déplacer. Si le chef à déplacer commence dans une ZDC ennemie, il coûte deux (2) Ordres au PC pour déplacer ce chef. Notez qu'un PC dans une ZDC ennemie ne peut pas donner un Ordre pour déplacer un autre chef ; il doit d'abord quitter cette ZDC. Les PC sont les seuls chefs qui peuvent donner des Ordres à d'autres chefs afin qu'ils puissent quitter une ZDC ennemie.
3. Donner des Ordres Individuels à des unités de n'importe quel type à portée, pour faire tout ce qui est autorisé par les règles.
4. Donner un Ordre de Ligne [4.35].
5. Donner un Ordre de Légion à un nombre de légions égal à sa Capacité d'Ordres de Légion. Un Ordre de Légion est utilisé pour activer le Légat de la légion. Par conséquent, le Légat doit être à Portée de Commandement du Proconsul, et la légion ne doit pas avoir été précédemment activée par son Légat au cours du tour (et [4.22] s'applique ici aussi).
6. Activer les tirailleurs pendant la Phase des Auxiliaires [5.6].

4.24 Si un Légat est utilisé pour activer sa légion (par un Ordre ou un OL), alors le Proconsul ne pourra pas activer cette légion lorsque ce sera à lui d'agir. Ceci sera évident en mettant le Légat sur sa face « Terminé ».

4.25 Labienus. Pendant la Guerre des Gaules, Le bras droit de César/son commandant en second, était Titus Labienus. En tant que tel, Labienus a des capacités légèrement différentes des autres Légats. Quelle que soit la légion qui lui a été assignée, Labienus peut « commander » deux légions [4.23[5]]. Cependant, il doit commander ces deux légions pendant le tour entier ; il ne peut pas, disons, donner un OL à la X et la XII, puis après avoir réussi un Momentum donner un Ordre de Légion à la VII. S'il donne deux Ordres de Légion en une phase, les cohortes d'une légion peuvent être à sa portée, et pour l'autre, son Légat doit être à sa portée (et soumis à 4.22[2]). Ou bien il peut donner deux Ordres de Légions par l'intermédiaire de ses Légats.

4.3 Capacités des Chefs Romains

Lorsqu'il est activé, et selon 4.2, un chef peut donner des Ordres Individuels ou des Ordres de Légion/Ligne. Il ne peut pas faire les deux.

4.31 Un chef peut donner des Ordres Individuels ou des Ordres de Légion/Ligne aux unités de combat amies se trouvant à Portée de Commandement [4.1] avec les restrictions d'OL de 4.33. Les Portées de Commandement sont calculées au moment où l'Ordre est donné. Les Légats ne peuvent donner d'Ordres qu'aux cohortes de leurs légions, ou au groupe de cavalerie avec lequel ils ont commencé.

4.32 Un Ordre individuel permet à une unité amie de se déplacer et/ou de tirer, de se rallier, etc. [5.22]. Sans ordre, une unité ne peut pas se déplacer volontairement. Pendant une Phase d'Ordres donnée, un chef peut donner un nombre d'ordres égal à sa Valeur d'Initiative. Lorsqu'un chef ne peut plus donner d'Ordres et qu'il ne peut plus être à nouveau activé, retournez-le sur sa face Terminé.

4.33 Un chef, au lieu de donner des Ordres Individuels, peut donner un Ordre de Légion/Ligne (OL), s'il y est autorisé [4.34 en combinaison avec 4.22].

- Les Ordres de Légion sont donnés aux cohortes d'une légion par l'intermédiaire de son Légat.
- Les Ordres de Ligne sont utilisés pour toutes les unités qui ne sont pas des cohortes [4.35].

Les unités qui reçoivent un Ordre de Légion/Ligne peuvent Bouger et/ou Tirer [5.22].

4.34 Types d'Ordres

Ordre de Légion : Un Ordre de Légion peut être donné à toutes les cohortes d'une seule légion qui se trouve à Portée de Commandement de son Légat [4.23[5]]. Elles ne sont pas obligées d'être adjacentes, en ligne, ou toute autre restriction de ce type du moment qu'elles sont à portée du Légat. Si un PC donne un OL à plusieurs légions en même temps, le joueur à le choix :

- **La Méthode de la Vague :** Chaque légion se déplace et combat séparément, comme si elles étaient commandées pendant des Phases séparées. Chaque légion termine ses actions avant qu'une autre n'agisse.
- **La Méthode Tous pour Un :** Toutes les légions bougent en même temps. Chaque légion (et les unités qui s'y trouvent) quelle que soit leur position sur la carte, terminent chaque segment et sous-segment de la Phase d'Ordres avant de passer au prochain segment/sous-segment.

NOTE : Avant de faire les mouvements, le joueur doit annoncer la méthode qu'il va utiliser. Il doit ensuite utiliser cette méthode pour toutes les légions activées pendant cette Phase d'Ordres.

Ordre de Ligne : Un Ordre de Ligne peut être donné à toutes les unités qui composent une Ligne [4.35] par n'importe quel chef capable de donner des Ordres de Ligne à ces unités. Elles ne sont pas obligées d'être adjacentes, en ligne, ou toute autre restriction de ce genre tant qu'elles sont à Portée de Commandement du Chef.

NOTE : Les chefs qui souhaitent donner des OLs ne peuvent pas se déplacer pour mettre leurs unités à portée ; la portée est déterminée au début de la phase. Néanmoins, ils peuvent se déplacer en même temps que leurs unités.

4.35 Composition d'une Ligne : Le mot (et l'utilisation de) « lignes » ne se rapporte qu'aux unités non cohortes. Une « Ligne » est composée de Cavalerie ou d'Auxiliaires. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant composer une ligne, et toutes les unités éligibles d'une Ligne ne sont pas obligées d'y prendre part. Toutefois, un seul type d'unités de la Ligne peut se déplacer ; l'autre type est tout simplement ignoré. La seule autre obligation est que pour être dans une Ligne, les unités doivent être à Portée de Commandement du chef qui donne l'OL. Les unités dans une Ligne ne sont pas obligées de rester à portée lorsqu'elles se déplacent. [Voir 5.6 pour l'activation des Auxiliaires].

4.36 Un chef peut donner un Ordre de Légion/Ligne à toutes les unités de sa formation (légion ou ligne) qui sont dans sa Portée de Commandement et dans la Ligne de Vue (LDV) au

début de sa Phase d'Ordres [8.16 et interprétez ce point librement en cas de désaccord]. [Voir aussi 4.2 pour plus de capacités et de restrictions].

4.37 Lorsqu'il est activé, le Proconsul peut donner des Ordres Individuels, un Ordre de Ligne, ou un Ordre de Légion simple ou multiple, en fonction de sa valeur pour ce dernier et de sa portée. Il peut donner des ordres aux légions dont les Légats ne sont pas « Terminés », si le Légat de cette légion est à sa portée. Le Légat peut alors à son tour activer ses cohortes [4.34].

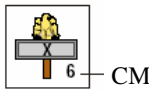
4.38 Pour qu'un chef puisse se déplacer, il doit se donner un Ordre Individuel à lui-même, recevoir un Ordre Individuel du Proconsul, ou se déplacer en même temps que la Ligne/Légion à laquelle il a donné un Ordre de Ligne/Légion [6.14]. Un chef autre que le Proconsul qui se trouve dans une ZDC ennemie ne peut pas donner d'Ordres ni d'OLs (que ce soit à des unités de combat ou à lui-même, par conséquent il ne peut pas sortir de cette ZDC ennemie) à moins que et jusqu'à ce qu'il quitte cette ZDC en recevant un Ordre/OL du Proconsul [5.26].

4.39 Limitations aux Ordres

- Restriction d'activation des légions par un Proconsul [4.24 et 4.37].
- Un chef qui a « Terminé » [5.15] ne peut pas donner d'Ordres ni d'OLs. Cependant, il peut se déplacer, mais seulement si il en a reçu l'ordre par un Proconsul.

4.4 Aquilae

4.41 Les Aquilae (les étendards des légions) ne sont pas des unités de combat. Ils sont imprimés sur deux faces ; sur le verso il est indiqué « Legate Activated » (Légat Activé), il est utilisé pour indiquer quand un Légat a donné des Ordres Individuels ou un Ordre de Légion et qu'il n'est donc plus éligible pour être activé ultérieurement au cours du tour par le PC [4.22].



4.42 Les Aquilae sont des marqueurs ; ils peuvent s'empiler librement. Toutefois, lorsqu'ils s'empilent, ils doivent le faire avec une cohorte ou le Légat de sa légion. Ils ne peuvent pas s'empiler avec d'autres unités amies.

4.43 Les Aquilae peuvent se déplacer seuls ; la seule valeur indiquée sur le pion est la CM (ils ne subissent jamais de pertes). Les Aquilae peuvent aussi être « transportés » par les unités indiquées en 4.42. Il n'y a pas de pénalité ni de coût de mouvement supplémentaire pour cela.

4.44 Si une unité ou un chef qui transporte un Aquila Déroute—ou, pour les chefs, se déplace avec une unité qui dérouté ou utilise la Retraite Ordonnée [6.5]—il y a une chance que l'Aquila ne soit pas transporté. Lancez un dé avant de déplacer l'unité en dérouté. L'Aquila est laissé sur place si :

- le résultat est supérieur à la QT imprimée de l'unité de combat.
- il n'y a qu'un chef seul dans l'hex et que le résultat est supérieur à l'Initiative du chef.

4.45 Si un Aquila est Capturé—ce qui se produit simplement lorsqu'une unité ennemie entre dans un hex contenant un Aquila non accompagné—le joueur qui le possède subit une pénalité de 25 Points de Dérouté. Ceci est doublement désastreux, car les Aquilae ne sont pas pris en compte pour le calcul du total de Points de Dérouté indiqué dans chaque scénario. L'Aquila capturé peut être recapturé, à ce moment, le Romain récupère 15 Points de Dérouté (et non les 25 perdus).

NOTE DE JEU : Si l'Aquila est perdu, utilisez un marqueur « Legion Activated » à la place de l'Aquila pour indiquer ce statut.

4.46 Si une unité ou un chef dérouté hors de la carte, ou est éliminé en transportant l'Aquila alors le joueur subit une pénalité de 10 Points de Dérouté.

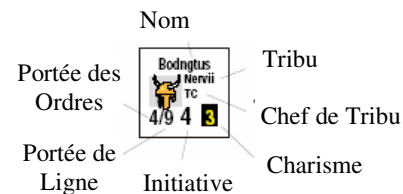
4.47 Les Aquilae sont les points de Retraite et de Ralliement principaux pour les cohortes en dérouté (uniquement) [voir 10.44].

4.5 Système de Commandement Tribal

Le commandement tribal dépendait de l'exemple personnel. On s'attendait à ce que les chefs de tribus se trouvent sur le front, pour montrer la voie à leurs hommes. Faire autrement entraînait rapidement la perte du statut politique.

NOTE DE CONCEPTION : A cause du peu d'informations sur les noms des chefs de tribus, nous avons décidé d'en inventer quelques uns, au lieu de dire simplement « chef », etc. Ceci a été fait dans l'esprit de la célèbre bande dessinée « Astérix ». Notre inspiration a varié d'une bataille à l'autre.

NOTE DU TRADUCTEUR : Si Astérix a servi de source pour ce jeu, que penser de la validité historique... ☺



4.51 Les chefs de tribus utilisent des valeurs différentes des chefs Romains.

Comme vous pouvez le voir, au lieu d'avoir une valeur de Portée, Boduagnatus, comme les autres chefs de tribus, en a deux. De plus, il n'y a qu'une seule Valeur d'Initiative ; il n'y a pas de Valeurs pour les Ordres de Ligne ni de Valeur Stratégique. Le Charisme est identique.

4.52 Il existe deux types de chefs de Tribus : Le chef de tribu (CT) est le commandant en chef de sa tribu, et les chefs sont leurs subordonnés. Il n'y a pas de restrictions pour savoir quel chef peut commander quelles unités, avec trois exceptions :

- Elles peuvent être à pied ou cavalerie ; pas de mélange (il y a une exception pour la cavalerie Germanique ; voir les règles de bataille).

- Les unités activées par un chef ne peuvent pas être activées par un autre chef pendant ce tour. Ceci ne s'applique pas à la règle « à portée de Choc » [7.25[C]].
- Les chefs de tribus ne commandent que les unités de leur tribu. Ils ne peuvent pas activer ni affecter les unités des autres tribus.

4.53 Portées de Commandement : Les chefs de tribus ont deux Portées de Commandement :

- Le premier nombre, le plus petit, est la Portée des Ordres—la portée à laquelle ils peuvent donner des Ordres Individuels et affecter le Choc [7.25[C]].
- Le second nombre est la Portée d'Activation de Ligne—la portée à laquelle une unité de combat peut se trouver pour être considérée comme faisant partie de la Ligne de ce chef.

Pour donner un Ordre de Ligne, un chef doit être dans un rayon de deux hexs d'au moins une unité de la ligne.

4.54 Capacité d'Ordre de Ligne : Ce qui suit s'applique pour déterminer ce qu'est une « ligne » tribale :

1. Les lignes tribales [4.35] peuvent être composées d'infanterie (BI et/ou LI) ou de cavalerie, mais pas les deux. Cependant, voir les règles pour la cavalerie Germaine d'Ariovistus.
2. Les chefs peuvent donner des Ordres de Ligne dans les circonstances suivantes :
 - S'ils sont à Portée d'Ordres de leur Chef de Tribu, ou au premier tour de la partie, ils peuvent donner automatiquement un Ordre de Ligne pendant leur Phase initiale (pas pendant un Momentum). Aucun jet de dé n'est nécessaire pour cela.
 - Lors de toute Phase initiale (pas pendant un Momentum), s'ils ne sont pas à Portée d'Ordres de leur CT, ils peuvent donner automatiquement un OL. Mais, s'ils le font, ils ne pourront pas tenter de Momentum.

Exception : Cette restriction sur le Momentum ne s'applique pas au premier tour de la partie (uniquement). Ils pourront donner un OL et tenter un Momentum pendant le premier tour.

- Dans toutes les autres situations—que ce soit une Phase initiale ou un Momentum—they doivent lancer un dé pour donner un OL. Si le résultat est inférieur ou égal à leur Initiative, ils peuvent donner un OL. Si le résultat est supérieur, ils ne peuvent donner que des Ordres Individuels. Un OL déterminé par un jet laisse toujours la possibilité de faire un Momentum.
3. Lorsqu'ils donnent un Ordre de Ligne, toutes les unités (infanterie ou cavalerie) qui sont à Portée d'Ordre de Ligne sont considérées comme faisant partie de la ligne.
 - Le chef doit être dans un rayon de deux hexs d'au moins une unité de la ligne.
 - Chaque unité de la ligne doit être adjacente à au moins une autre unité de cette ligne (ceci inclut la cavalerie !).

4.6 Chefs et Combat

Cette section couvre les règles générales relatives aux chefs et aux unités de combat ennemies. Pour les règles spécifiques pour les pertes des chefs causées par un Tir et pendant le Choc, voir 8.19 et 8.34.

4.61 Les chefs ne peuvent entrer dans une ZDC ennemie que s'ils sont empilés avec une unité de combat amie, ou si cette ZDC contient déjà une unité de combat amie. Comme les unités de combat, les chefs doivent aussi cesser leur mouvement lorsqu'ils entrent dans une ZDC ennemie. Un chef peut quitter seul une ZDC ennemie, mais seulement s'il en reçoit l'ordre par un CT ou un PC [4.38].

4.62 Au moment où une unité de combat ennemie—quel que soit son type—entre dans un hex adjacent au chef, qu'il y soit seul ou empilé avec une unité de combat amie, même s'il a Terminé, Passé ou s'il est Limité, ce chef peut entreprendre une Retraite Ordonnée [6.5] jusqu'à trois hexs. S'il est seul dans l'hex et ne le veut (ou ne le peut) pas parce qu'il est encerclé par du terrain infranchissable, des unités ou des ZDC ennemies à travers lesquelles il devrait passer, il est éliminé. La Retraite Ordonnée n'a aucun effet sur sa Capacité de Mouvement ni sur aucune autre de ses capacités.

4.63 Tous les chefs, en dehors des Proconsuls et des Chefs de Tribus, peuvent être remplacés lorsqu'ils sont tués. Retirez du jeu le chef tué. A la fin du tour, ramenez-le en l'empilant avec n'importe quelle unité qu'il est autorisé à commander.

4.64 Si un Proconsul ou un Chef de Tribu est éliminé, il n'est pas remplacé ; aucun autre chef ne prend sa place.

5.0 Activation des Chefs

Les chefs donnent des Ordres/Ordres de Ligne pendant la Phase d'Ordres. Les chefs ne peuvent pas donner d'ordres avant d'avoir été activés. Les joueurs peuvent utiliser la règle de Momentum pour donner à un chef activé jusqu'à deux Phases d'Ordres supplémentaires. Ils peuvent aussi utiliser le Court-Circuit pour activer un chef plus tôt que d'habitude. Le Momentum et le Court-Circuit peuvent être limités par 4.2.

NOTE IMPORTANTE : Pour des questions de concision, le mot « ordre » signifie également Ordre de Ligne ou de Légion, à moins que les règles n'utilisent spécifiquement le terme « Ordre Individuel » pour le distinguer d'un Ordre de Légion/Ligne.

5.1 Comment Activer les Chefs

5.11 Tous les chefs commencent le tour Inactifs, et chacun a l'opportunité d'être activé et de donner des ordres. Après avoir fini de donner des ordres, ils ont Terminé. Dans de rares cas [5.33[2]] les chefs qui ont Terminé peut être Réactivés.

5.12 Après la Phase des Auxiliaires [5.6], la Phase d'Activation des Chefs commence avec un des joueurs activant un de ses chefs. Les chefs sont activés dans leur ordre d'Initiative, en commençant de l'Initiative la plus basse à la plus haute.

Exception : Premier tour, Commandant d'Elite [5.5].

En cas d'égalité, lancez un dé ; celui qui obtient le résultat le plus élevé agit en premier, ensuite les joueurs alternent l'activation des chefs de même valeur. Si deux chefs du même camp ont la même Initiative, c'est leur propriétaire qui décide de celui qui agit en premier.

5.13 Seuls les chefs inactifs qui n'ont pas été précédemment activés pendant ce tour sont éligibles pour l'activation, à l'exception de la règle de Momentum [5.3] et des Commandants d'Elite [5.5].

EXEMPLE D'ORDRE D'ACTIVATION [Bibracte] : Tous les chefs Helvètes et Romains peuvent être activés, et ce n'est pas le premier tour de la partie [5.5]. En dehors du CT Helvète tous les autres chefs ont '2' donc ils vont tous agir en premier. Ensuite, nous passons au niveau '3', et nous avons le CT Helvète et tous les Légats (sauf Labienus). Les joueurs lancent chacun un dé pour savoir qui joue en premier. Si c'est le Romain, il est suivi par le seul Gaulois, puis par le reste des Légats Romains. La séquence passe ensuite à Labienus (qui est essentiellement assigné au campement), suivi de César à '6' (Tout ceci suppose qu'il n'y a pas de Momentum ni de Court-Circuit).

5.14 Un chef peut être activé au maximum trois fois de suite pendant un tour de jeu, en utilisant le Momentum pour les deux dernières fois. (Exceptions : Réactivation [5.33] et, en rapport aux obligations de « succession », Initiative d'Elite [5.5]).

5.15 Un chef a Terminé lorsqu'un des événements suivant se produit :

- Le chef a terminé une Phase d'Ordres et ne veut (ou ne peut) pas faire de tentative de Momentum ; ou
- Le chef est court-circuité par un chef ennemi ; ou
- Le chef rate une tentative de Court-Circuit ou de Momentum ; ou
- Un joueur décline l'utilisation de ce chef lorsque c'est son tour (Exception : Légats qui Passent [5.17, 4.22] et voir aussi 5.26).

5.16 Lorsqu'un chef a Terminé, retournez son pion afin de l'indiquer. Un chef qui a Terminé ne peut plus entreprendre d'autres Phases d'Ordres pour ce tour (la Réactivation est une exception, voir 5.33).

5.17 Les Légats qui ont « Passé » volontairement peuvent être activés par une Ordre de Légion d'un PC [4.28].

5.2 La Phase d'Ordres

5.21 Une fois activé, un chef peut donner un nombre d'Ordres Individuels égal à sa Valeur d'Initiative ; ou il peut donner des Ordres de Légion/Lignes [4.2].

EXEMPLE : Lorsque Labienus est activé, il peut :

- donner jusqu'à 4 Ordres Individuels ; ou
- deux Ordres de Légion pour cette activation [4.25].

5.22 Chaque Ordre Individuel permet au joueur de :

- déplacer une unité. Les unités qui en sont capable peuvent aussi tirer une volée de projectiles à tout moment au cours de leur mouvement ; ou
- tirer avec une unité armée de projectiles ; ou
- Retirer deux points de Perte de Cohésion [10.14, unités Romaines uniquement] ; ou
- tenter de Rallier une unité en Déroute [10.36], ou utiliser tous ses ordres pour faire un Ralliement d'Aquila [10.44] ; ou
- changer l'Empilement [6.95] ; ou
- ramener la cavalerie hors-carte en utilisant tous ses ordres (PC, CT, ou n'importe quel chef subordonné à un CT) [10.55].

Exception : Le Proconsul ne peut pas utiliser 1, 2 ou 5 pour les unités dans des légions qui ont Terminé.

Chaque Ordre de Légion ou de Ligne permet à toutes les unités dans la Légion ou la Ligne de :

1. Déplacer jusqu'à toutes les unités de la ligne, y compris l'Extension de Ligne [6.67]. Les unités qui se déplacent et qui sont capables de tirer le peuvent ; ou
2. Les unités de la ligne peuvent tirer sans se déplacer.
 - Les chefs ne peuvent pas utiliser un OL pour les points 3 à 6 de la section des Ordres Individuels.
 - Voir 4.34 pour les Ordres de Légion multiples.

5.23 Les chefs peuvent se déplacer dans les circonstances suivantes :

1. Un chef activé peut se donner un Ordre Individuel à lui-même et se déplacer seul.
2. Un chef activé peut donner un Ordre Individuel à une unité avec laquelle il est empilé et se déplacer avec elle. Le chef doit rester avec l'unité de combat qui se déplace et terminer son mouvement dans le même hex.
3. Un chef activé peut donner un Ordre de Légion/Ligne et se déplacer avec cette légion ou cette ligne. Il n'est pas obligé de commencer ou de s'empiler avec une unité de combat.
4. Le Proconsul (PC) ou le Chef de Tribu (CT) peut donner un Ordre Individuel pour déplacer un autre chef (ce qui est utile si ce chef est dans une ZDC ennemie, ce qui nécessite deux ordres). Il peut donner un OL pour déplacer un autre chef uniquement si ce chef est empilé avec une unité de combat de cette ligne.
5. Un chef peut se déplacer avec une unité entreprenant une Retraite Ordonnée [6.5] s'il est empilé avec cette unité [4.62].
6. Les Légats et les Chefs (subordonnés) ne peuvent pas utiliser d'ordres/LC pour déplacer d'autres chefs.

5.24 Bien qu'une unité de combat puisse recevoir l'ordre de se déplacer plus d'une fois par tour, elle ne peut pas se déplacer (et/ou Tirer des Projectiles) plus d'une fois par Phase d'Ordres [6.11 et 6.12].

EXEMPLE : Si l'unité de Cavalerie Romaine 1 reçoit l'ordre de se déplacer par P. Licinius alors Licinius ne peut pas lui ordonner un nouveau déplacement pendant cette Phase d'Ordres. Elle peut cependant recevoir un tel ordre lors d'une

phase ultérieure (du même tour) par Licinius si il obtient une seconde activation (Momentum).

5.25 Les Ordres/OLs ne sont pas utilisés pour précipiter directement le combat de choc, qui se produit lors d'un Segment ultérieur [5.27 et 8.3]. Les Ordres Individuels peuvent être utilisés pour le Tir de Projectiles. Le Tir de Réaction ne nécessite pas d'ordre ; il se produit en réponse aux actions ennemies.

5.26 N'importe quel chef—en dehors du Proconsul—qui commence une Phase d'Ordres dans une ZDC ennemie ne peut pas donner d'ordres (4.25). Toutefois, sa Portée de Commandement peut toujours être utilisée pour désigner les unités « commandées » pour engager le Combat de Choc pendant ce segment de la Phase d'Ordres [7.25], donc il n'est pas entièrement inutile. De plus, il peut toujours utiliser son Charisme. Mais à moins qu'il ne soit soumis à 5.15, oui s'il a utilisé sa Portée pour permettre à ses unités de combat de combattre (comme précédemment), il n'a pas « Terminé » simplement parce qu'il est dans une ZDC ennemie ; il est juste « occupé à autre chose ». Si plus tard au cours du tour il devient éligible pour donner des ordres, le joueur doit l'activer avant tout autre chef de valeur supérieure. Néanmoins, les chefs ainsi activés « hors séquence » ne peuvent pas utiliser le Momentum [voir 4.38 et 5.23 pour le mouvement des chefs en ZDC ennemie].

EXEMPLE : Le Légat Trebonius commence le tour dans une ZDC ennemie. Lorsque c'est son « tour », il ne peut pas être activé. Toutefois, il n'a pas Terminé, donc lorsque César aura sa Phase d'Ordres, il pourra faire sortir Trebonius de cette ZDC ennemie. Ensuite, lorsque César aura Terminé, si Trebonius n'est plus dans une ZDC, il pourra agir ! Toutefois, si Trebonius a utilisé sa Portée de Commandement pour que ses cohortes puissent attaquer en Choc, il aurait Terminé et ne serait pas éligible pour être activé ultérieurement.

NOTE DE JEU : Cela signifie que si le Légat X est dans une ZDC ennemie, il peut toujours utiliser sa portée pour permettre aux unités de la Légion X à portée d'attaquer en Choc.

5.27 Lorsqu'un chef a fini de donner tous les ordres qu'il désire (ou peut), les unités amies engagent le Choc pendant le Segment de Choc qui suit [introduction à 8.3].

5.28 Lorsque le Combat de Choc est terminé, la Phase d'Ordres est également terminée. Deux choses peuvent maintenant se produire :

1. Le joueur peut tenter d'obtenir une Phase d'Ordres de Momentum [5.3] pour le chef qui vient juste de terminer sa Phase d'Ordres ; ou
2. Le prochain chef éligible avec l'Initiative la plus basse est activé (sujet au Court-Circuit), retournez à la Phase « B ».

Lorsque tous les chefs ont Terminé, les joueurs passent à la Phase de Déroute et de Rechargement.

5.3 Momentum

NOTE AUX JOUEURS : Le Momentum (et le Court-Circuit) sont des outils très utiles et puissants, surtout pour le joueur

avec un commandement supérieur. Cependant, il y a généralement un risque important de retour de bâton ; et lorsque ceci se produit, le Momentum peut souvent donner à l'adversaire des opportunités majeures.

5.31 A la fin de la Phase d'Ordres, si le chef qui vient de donner des ordres pour cette Phase

1. n'est pas dans une ZDC ennemie, et
2. n'a pas été précédemment Court-Circuité [5.44], et
3. n'a pas été activé « hors séquence » [5.26]

Alors le joueur peut tenter de faire une Phase d'Ordres supplémentaire avec ce chef. Pour cela, ce chef doit réussir un jet de Momentum.

5.32 Le joueur lance le dé et compare le résultat à la Valeur d'Initiative du chef. Si le résultat est inférieur ou égal alors le chef commence une autre Phase d'Ordres (Phase C) ; si le résultat est supérieur, ce chef a Terminé pour ce tour. Donc César aurait besoin d'un jet de 0 à 6 pour obtenir un Momentum ; sur un 7, 8 ou 9, il aurait Terminé. Un Légat aura besoin d'un jet de 0 à 3 pour obtenir un Momentum.

5.33 Le Dé du Chaos. Si le jet de Momentum est un '9' alors il faut immédiatement relancer le dé.

1. Si le second jet est un '9' alors il ne peut plus y avoir d'activation de chef pour ce tour, et le jeu passe directement à la Phase de Déroute et de Rechargement (en fait, le tour est terminé !).
2. Si le second jet est un '0' ou un '1', une Réactivation est possible. Le jeu passe immédiatement à l'adversaire qui peut activer n'importe lequel de ses chefs, qu'il ait Terminé ou non ! Un chef réactivé de la sorte ne pourra pas utiliser le Momentum.
3. Si le second jet est entre '2' et '8', le chef qui a tenté le Momentum a Terminé. Retournez à la Phase « B ».

5.34 Le jet de Momentum ne peut s'appliquer qu'au chef qui vient de terminer sa Phase d'Ordres. Vous ne pouvez pas tenter un Momentum pour un chef qui a Terminé il y a plusieurs phases ou qui a été Réactivé [5.33[2]]. Toutefois, un chef activé une première fois par la règle d'Elite [5.5] puis activé plus tard au cours du tour pourra toujours faire un jet pour un Momentum supplémentaire.

5.4 Court-Circuit

NOTE DE CONCEPTION : C'est un mécanisme de jeu conçu pour simuler l'effet de la supériorité de commandement. En tant que tel, il devrait être utilisé presque exclusivement par le joueur ayant les meilleurs chefs (comme César). Le joueur « inférieur » découvrira que pour lui, la meilleure application de cette règle est d'attendre le retour de bâton sur son adversaire supposé meilleur. C'est pour cela que les joueurs ne devraient pas utiliser cette option inconsidérément tout simplement parce qu'elle existe.

Avant l'activation de chaque chef, les deux joueurs ont l'opportunité de court-circuiter l'activation de ce chef.

5.41 Court-Circuit du Joueur Actif

Le joueur qui devrait normalement activer son chef avec l'Initiative la plus basse peut tenter d'activer n'importe quel

autre chef avec une meilleure Initiative. Pour cela, le joueur doit lancer le dé et obtenir un résultat inférieur ou égal à l'Initiative du chef qu'il souhaite activer. Si c'est réussi, ce chef est activé ; si c'est raté, c'est le chef qui aurait dû être activé au départ qui est activé et celui qui a tenté le Court-Circuit a Terminé.

EXEMPLE : Le joueur Romain, au lieu d'activer le Légat Junius peut tenter d'activer César avec un Court-Circuit. Si le résultat est entre 0 et 6, c'est réussi ; de 7 à 9 c'est raté, Junius sera activé et César aura Terminé.

5.42 Court-Circuit du Joueur Inactif

Le joueur adverse a deux options de Court-Circuit, utilisable chacune dans des circonstances différentes.

1. Court-Circuiter le Court-Circuit : Si le joueur Actif vient de réussir son Court-Circuit [5.41] alors le joueur adverse peut tenter de le Court-Circuiter à son tour avec un de ses chefs ayant une Initiative supérieur ou égal à celle du chef qui vient de réussir. Si c'est réussi, ce chef est immédiatement activé ; si c'est raté, le premier chef activé par le Court-Circuit est activé et le chef qui a tenté de le Court-Circuiter à Terminé.

EXEMPLE : Le Sabis. Le Nervii commence le tour en Court-Circuitant pour activer Boduagnatus (4), en devançant le chef nervii subordonné. Le Romain tente maintenant de Court-Circuiter le Court-Circuit en faisant un jet pour Labienus (4). Cependant, il obtient un '7', donc Boduagnatus reste activé et Labienus a Terminé pour ce tour.

2. Court-Circuit de Momentum : Si le joueur actif vient de réussir un Momentum, son adversaire peut tenter de le Court-Circuiter de la même façon qu'en 1 ci-dessus.

EXEMPLE : Le joueur Nervii a réussi à obtenir une seconde Phase d'Ordres pour Boduagnatus (Momentum). Le joueur Romain tente de Court-Circuiter le Momentum de Boduagnatus avec César. Il obtient un '6' ; donc au lieu d'activer Boduagnatus, c'est maintenant la Phase d'Ordres de César, et Boduagnatus a Terminé.

Lorsque le chef ayant réussi son Court-Circuit a fini de donner des Ordres/OLs, le jeu revient à la procédure standard d'activation du chef à l'Initiative la plus basse, sauf que tous les chefs ayant été devancés ne pourront pas utiliser de Momentum pour ce tour [5.44].

5.43 Chaque camp ne peut tenter qu'un seul Court-Circuit par activation.

5.44 Un chef qui rate son Court-Circuit ou qui a été Court-Circuité en tentant un Momentum a Terminé. Un chef inactif qui n'a pas encore été activé et qui a été « devancé » par un Court-Circuit réussi, et qui a une Initiative inférieure ou égale à celle du chef venant de Court-Circuiter, est toujours éligible pour l'activation (il sera probablement le prochain chef avec l'Initiative la plus basse). Par contre, le « chef devancé » ne pourra pas utiliser de Momentum pour ce tour. Utilisez les marqueurs « Trumped/ No Momentum » pour indiquer cela. Il y a donc deux principes de base :

- Un Chef Court-Circuité a Terminé.

- Un chef Devancé est toujours éligible pour « agir », mais il ne peut pas faire de Momentum.

NOTE DE JEU : La restriction Pas de Momentum signifie que si Boduagnatus avait tenté et réussi un Momentum et avait été Court-Circuité par César ; non seulement Boduagnatus aurait Terminé, mais que tous les chefs Romains et Gaulois restant qui devaient encore agir ne pourraient faire qu'une seule Phase (après que César ait terminé ses tours). Ils ne pourraient pas tenter de Momentum ! C'est une considération importante à prendre en compte pour élaborer des tactiques de « jeu ».

5.45 Un chef ne peut être activé qu'une seule fois par tour de jeu, bien que cette activation puisse être étendue par le Momentum. Un chef qui a Terminé ne peut plus être activé au cours de ce tour, sauf par une Réactivation [5.33[2]].

5.46 Un chef qui réussit un Court-Circuit ne peut pas passer. Il doit donner un ordre à une unité pour qu'elle se déplace ou combatte, ou il doit utiliser sa Portée de Commandement pour que ses unités attaquent en Choc. Une unité est supposée s'être déplacée dans le cadre de cette règle si elle termine sa phase dans un hex différent de celui où elle a commencé.

5.47 Un chef dans une ZDC ennemie ne peut tenter un Court-Circuit. Toutefois, s'il a réussi, il doit obéir à 4.46 et 5.26, sinon l'action de court-circuit est considérée comme n'ayant jamais existé.

5.5 César en tant que Commandant d'Elite

NOTE DE CONCEPTION : Carpe Diem. César a une capacité exceptionnelle à prendre l'avantage dans les situations se déclarant tardivement afin de « gagner la journée ». Cette règle simule la supériorité marquée de César à « agir » avant l'opposition. César est le seul commandant « d'élite » du jeu.



5.51 César a l'option de commencer au premier tour, et une fois pendant n'importe lequel des autres tours, avec une seule Phase d'Ordres d'Elite après la Phase des Auxiliaires. Cette Phase d'Ordre IE peut être faite par César ou par n'importe lequel de ses subordonnés, quelle que soit leur valeur d'Initiative. César ne peut pas utiliser le Momentum pour continuer cette Phase IE. Lorsque cette phase est terminée, le chef d'élite redevient inactif (mais n'a pas Terminé). Il n'a fait qu'une seule Phase d'Ordres pour 5.14 et peut être à nouveau activé en utilisant les règles d'activation normales.

5.52 Les chefs qui ont été utilisés pendant la Phase d'Elite n'ont pas Terminé. Cependant l'activation d'un Légat par César dans le cadre d'une activation multiple pendant la Phase d'Elite empêche le(s) Légat(s) d'activer leur propre Légion ultérieurement.

EXEMPLE : [Premier tour] César, en tant que Commandant d'Elite, désigne le Légat Trebonius et la IX^e Légion pour faire la Phase d'Elite. A la fin de cette Phase, le tour revient aux autres Légats, y compris Trebonius, et lorsque ce sera son

tour, il sera toujours éligible pour donner des Ordres/OLs, car César n'a pas utilisé sa Capacité d'OLs pour activer la Xè ; il a utilisé sa Capacité d'Elite, et ceci n'est pas une Phase de Momentum !

5.6 La Phase des Auxiliaires

5.61 Au début de chaque tour, avant l'activation des chefs, il y a la Phase des Auxiliaires. Cette phase peut (ce n'est pas obligatoire) être utilisée par les joueurs pour activer uniquement leurs Tirailleurs (SK).

5.62 Le joueur avec le PC le plus puissant (contre les CT) agit en premier pendant la Phase des Auxiliaires. En cas d'égalité, le Commandant d'Elite agit en premier. Sinon, décidez par un jet de dé.

NOTE DE JEU : Cette règle est écrite de façon « générique », pour la « postérité », car il est évident que César aura l'opportunité d'agir en premier à chaque Phase des Auxiliaires, en se basant sur ce qui a été indiqué précédemment.

5.63 Pendant la Phase des Auxiliaires, un joueur peut donner des Ordres Individuels à chaque Tirailleur sur la carte, quelle que soit sa position.

NOTE DE CONCEPTION : Les Tirailleurs avaient rarement des « chefs » ; ils étaient relativement indépendants. Par contre, ils ne déambulaient pas n'importe comment. Ils utilisaient généralement une série de coups de trompettes spécifiques pour les ordres, c'est ce que représente cette phase.

5.64 Il n'y a pas de Court-Circuit ni de Momentum pendant la Phase des Auxiliaires. N'importe quelle unité de SK activée pendant cette phase pourra être à nouveau utilisée pendant le tour lors d'une phase ultérieure, mais cela nécessitera un Ordre Individuel standard. Ils ne peuvent pas recevoir d'Ordres de Ligne.

5.65 Un joueur n'est pas obligé d'utiliser la Phase des Auxiliaires. Toutefois, s'il active des SK pendant cette Phase, son Proconsul/Chef de Tribu est considéré comme ayant « agit » une fois, selon 5.14. Un PC qui a été utilisé pour faire une Phase des Auxiliaires pour ses tirailleurs ne pourra être activé que deux fois de plus pendant ce tour. Cependant, l'utilisation de la Phase des Auxiliaires n'affecte pas la capacité de Commandant d'Elite, ni les capacités d'utilisation de Court-Circuit ou de Momentum ultérieurement.

EXEMPLE : [Tour1] César commence la partie en utilisant la Phase des Auxiliaires pour déplacer et faire un tir avec tous ses tirailleurs. Après qu'ils aient agi, César utilise son statut de Commandant d'Elite pour donner les ordres qu'il désire. Ensuite, plus tard au cours du tour, c'est le tour d'activation de César, mais il ne lui reste plus qu'une seule activation ; car il a déjà utilisé deux de ses trois possibilités. Et même là, ce n'est toujours pas une activation de Momentum, et il est libre de faire ce qu'il veut.

6.0 Mouvement

6.1 Capacité de Mouvement

NOTE DE CONCEPTION : La Capacité de Mouvement ne simule pas seulement le temps nécessaire à une unité pour aller d'un point 'a' à un point 'b', mais aussi sa manoeuvrabilité par rapport aux autres unités de types différents ainsi que les doctrines tactiques appliquées au déploiement de ces unités.

6.11 La Capacité de Mouvement imprimée sur une unité est sa capacité de base pour un seul ordre. Une unité de combat recevant un ordre de mouvement peut se déplacer au maximum de sa CM imprimée. Les unités peuvent toujours se déplacer moins que leur CM imprimée.

6.12 La seule limite au nombre de fois où une unité peut se déplacer au cours d'un tour est le nombre de Phases d'Ordres que son chef peut obtenir. Néanmoins, elle ne peut bouger qu'une seule fois par Phase d'Ordres, et, si son Légat a « Terminé », elle ne peut pas être activée par un autre chef.

6.13 Si une unité de combat se déplace à nouveau au cours d'un tour, elle subit une Perte de Cohésion [10.1]. Cette pénalité ne s'applique pas à l'avance après combat ni aux unités utilisant la Retraite Ordonnée [6.52] (néanmoins, comparez ceci aux « pertes imposées par le terrain » en 8.4), et un tir sans mouvement n'entraîne pas cette pénalité.

NOTES DE JEU : Nous vous avons fourni quelques marqueurs « Moved » pour vous aider à savoir qui a ou n'a pas bougé. Le tir sans mouvement n'est pas un mouvement pour cette section.

6.14 Les tirailleurs ne subissent pas de Pénalité de Cohésion pour se déplacer plus d'une fois par tour de jeu.

6.15 Les chefs Activés peuvent se déplacer plusieurs fois au cours d'un tour ou d'une Phase d'Ordres, mais ils ne peuvent pas dépasser leur CM de 9 par Phase. Les chefs se déplacent en utilisant les coûts de cavalerie. Les chefs n'ont pas d'orientation.

6.2 Terrain Naturel

Il y a toujours un coût en Points de Mouvement pour entrer dans/traverser chaque type de terrain. De plus, il peut y avoir une éventuelle Perte de Cohésion pour cela, en fonction du type d'unité et/ou du terrain.

6.21 Toutes les unités dépensent des Points de Mouvement pour chaque hex dans lequel elles entrent, ou pour les côtés d'hexs traversés [6.28]. Il y a aussi un coût supplémentaire pour entrer dans un hex d'élévation supérieure. Donc, à Bibracte, une cohorte dans l'hex 3516 devrait dépenser 5 PM pour entrer en 3815 (1 PM par hex de terrain clair, et 1 PM par changement d'élévation).

6.22 Le mouvement avait aussi tendance à désorganiser les formations des unités qui se reposaient sur leur formation pour leur capacité de combat, bien que ceci n'était pas aussi prononcé que pour les époques précédentes. Certaines unités

(déterminées par leur Type et leur Classe ; voir 6.28) subissent des Pertes de Cohésion [10.11] pour entrer dans ou traverser certains types de terrain. Les pertes pour le changement d'élévation sont appliquées en utilisant le même principe qu'en 6.21. Toutefois, ceci ne s'applique que pour monter/descendre de plus d'un niveau par Phase. De plus, les unités En Colonne [6.4] évitent généralement mieux les Pertes de Cohésion causées par le mouvement que les unités en ligne de bataille. Toutes les pénalités de cohésion pour le mouvement (y compris l'avance après combat) et les changements d'orientation sont appliquées au moment où elles se produisent.

EXEMPLE : [Britannia] Une cohorte dans l'hex 2225 subirait une Perte de Cohésion en entrant en 1924 pour être montée de plus d'un niveau en une seule phase.

NOTE DE JEU : Attention à différencier le coût en Points de Mouvement pour entrer dans un hex et l'effet d'un tel mouvement sur la cohésion.

6.23 Les types d'unités suivants ne subissent pas de Perte de Cohésion à cause du mouvement (de n'importe quel type) :

- les Chefs
- les Tirailleurs
- les Barbares à pied (BI et LI)
- l'Artillerie

NOTE DE CONCEPTION : Les unités précédentes n'utilisent pas de « formation », par conséquent, le terrain ne les désorganisera pas, contrairement aux légions.

6.24 Un hex contenant deux types de terrain utilise le terrain « majoritaire ». Les hexs côtiers de Britannia sont des hexs de terre pour les unités terrestres, tant qu'ils contiennent un peu de « terre », et des hexs de mer pour les navires.

6.25 Certains hexs/côtés d'hexs sont infranchissables : aucune unité ne peut entrer ou traverser un tel hex. Par exemple, les chariots ne peuvent pas entrer dans les hexs côtiers.

6.26 Une unité qui se déplace doit avoir suffisamment de PM pour payer le coût d'entrée dans l'hex ; si elle ne les a pas, elle ne peut pas y entrer. Les unités peuvent aussi dépenser des points de mouvement pour changer d'orientation [7.1].

6.27 Les élévations, les rivières, les bois et les marais peuvent aussi affecter les résultats du combat de choc en ajustant la colonne de détermination des pertes, comme indiqué sur la Table des Résultats du Combat de Choc.

6.28 Le Tableau des Coûts de Mouvement

Ce tableau donne les coûts de Mouvement et les Pertes de Cohésion pour chaque type d'unité qui se déplace (ou change d'orientation) dans/à travers un type de terrain spécifique. Les unités En Colonne ne paient pas de coût de Cohésion à moins qu'il n'y ait la mention « COL » pour ce terrain.

NOTE DE JEU : les Pénalités de Cohésion données dans la ligne « COL » s'appliquent à toutes les unités.

6.3 Restrictions de Mouvement

6.31 Lorsqu'une unité se déplace, elle trace un chemin d'hexs contigus à travers la grille hexagonale, en payant le coût de chaque hex où elle entre. Le mouvement d'une unité doit être terminé avant de commencer celui d'une autre unité.

Exception : voir 6.61 ; ces unités peuvent se déplacer ensemble, bien que cela nécessite deux Ordres Individuels si elles se déplacent avec des Ordres, à moins d'être empilées avec un PC [6.96]. [voir aussi 9.41].

6.32 Une unité peut se déplacer dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions. Cependant, une unité ne peut entrer que dans un de ses hexs de front [7.11]. Pour qu'une unité puisse changer de direction vers un de ses flancs, elle doit d'abord changer d'orientation [7.1] en pivotant dans l'hex qu'elle occupe.

6.4 Mouvement en Colonne

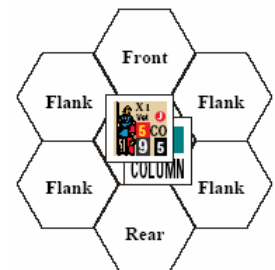
NOTE DE CONCEPTION : Sur le champ de bataille, l'infanterie en formation (ici CO et LI) se déplaçait en formation, qui des siècles plus tard sera appelée « Ligne ». Elle était aussi capable d'utiliser une formation beaucoup plus lâche et mobile (en termes modernes, la « Colonne ») pour se déplacer plus rapidement. De plus, comme ces unités n'étaient pas en ligne continue nécessitant un maintien de tous les instants pour être efficace, les effets du mouvement sur la « cohésion » d'une unité ne sont pas aussi importants.

6.41 Lorsqu'elle reçoit un ordre de mouvement, une unité CO qui n'est pas dans une ZDC ennemie ni en Déroute peut se mettre (ou quitter) en « Colonne » à la fin de son mouvement. Cela coûte 1 PM pour changer de formation, que se soit pour entrer ou sortir de la colonne, donc il doit rester au moins 1 PM à l'unité pour cela. Pour qu'une unité puisse utiliser le Mouvement En Colonne, elle doit commencer sa Phase d'Ordres en Colonne. Utiliser les marqueurs « In Column » pour indiquer ce statut.

6.42 Les unités en Colonne augmentent leur CM de un (généralement de '5' à '6'). De plus, les seules Pertes de Cohésion subies par les unités En Colonne sont celles indiquées par « COL » dans le Tableau du Terrain.

EXEMPLE : Les unités En Colonne subissent une Pénalité de Cohésion pour traverser des bois, mais pas pour traverser un ruisseau.

6.43 Des unités en colonne doivent faire face à un côté d'hex (et non à un angle), et seul l'hex directement devant elles est leur hex frontal. Le changement d'orientation est effectué lorsque le passage (ou la sortie) en colonne est annoncé. Lors du changement d'orientation de la colonne à la normale, l'unité est toujours orientée vers un des deux angles de son hex frontal (et vice versa). Il n'y a pas de coût pour cela.



6.44 Les unités en Colonne se déplacent dans leur hex frontal ou dans un des hexs de flanc adjacent à leur hex frontal. Il n'y a pas de coût en PM de changement d'orientation pour entrer dans un hex de flanc-front ; il y en a un pour entrer dans tout autre hex.

6.45 Les unités En Colonne ont leur QT réduite temporairement de deux (-2). Les unités En Colonne ne peuvent pas attaquer en Choc ni tirer. La seule chose qu'elles peuvent faire, c'est se déplacer. Si elles sont attaquées en Choc par une unité ennemie (autre que des tirailleurs), alors l'attaquant est automatiquement Supérieur, quelle que soit sa Position ou son système d'Armement.

6.46 Si une unité En Colonne est attaquée en Choc alors à la fin de la Phase d'Ordres l'unité revient automatiquement en formation de combat au coût d'une (1) Perte de Cohésion, même si cette perte entraîne la Déroute de l'unité !

6.47 Les unités En Colonne ne peuvent pas utiliser la Retraite Ordonnée, ni ne peuvent s'empiler.

6.48 Seules les cohortes peuvent utiliser la Colonne.

6.5 Retraite Ordonnée

NOTE DE JEU : La Retraite Ordonnée est une forme de retraite accomplie pendant le Segment de Mouvement, face à un ennemi en approche, où les unités les plus légères et les plus rapides et manoeuvrables peuvent éviter de se faire piétiner (voir 4.62 pour les règles de RO pour les Chefs).

La BI ne peut pas utiliser la RO.

6.51 Pendant un Segment de Mouvement ennemi, toute unité amie (qui ne Déroute pas) peut éviter le contact avec l'unité ennemie au moment où cette dernière arrive à deux hexs de distance—ou commence son mouvement à deux hexs—de l'unité amie « en défense », tant que l'unité en défense a une capacité de mouvement supérieure ou égal à l'unité de combat en attaque.

Pour cela, l'unité amie en défense retraite d'un nombre de Points de Mouvement (pas d'hexs) égal à la différence entre les deux capacités de mouvement—ou 1 PM, selon ce qui est le plus élevé—en s'éloignant de l'unité qui avance. La Retraite doit se produire au moment où l'unité ennemie arrive à une distance de deux hexs (stoppez temporairement le mouvement de l'unité en attaque), sinon l'option est perdue [6.57].

6.52 L'unité qui retraite maintient son orientation d'origine pendant la retraite, sans coût de changement d'orientation ni de perte de cohésion. Cependant, elle doit payer les pénalités de cohésion habituelles pour le mouvement. A la fin de sa retraite, si elle désire changer d'orientation, elle doit payer les pénalités de Cohésion inhérentes à un tel changement. Il y a deux situations éventuelles de pénalité supplémentaire :

1. Les unités à pied qui retraitent (mais pas les tirailleurs ni la cavalerie) font immédiatement un test de QT. Si le résultat est supérieur à leur QT, elles subissent 1 Perte de Cohésion ; et

2. Si l'unité qui retraite a été approchée par un hex d'arrière ou de flanc (l'hex dans lequel l'unité ennemie en mouvement avait l'intention d'entrer), elle subit 1 Perte de Cohésion avant de retraire. Ceci est cumulatif avec 1. et s'applique à toutes les unités.

NOTE DE JEU : La Retraite Ordonnée est une retraite face à un ennemi en approche, bien avant que cet ennemi ne puisse s'approcher. C'est pourquoi l'unité qui retraite peut revenir à son orientation d'origine (avec une perte minimale de cohésion) qu'elle avait avant l'approche de l'ennemi. En terme de jeu, vous reculez simplement le pion.

6.53 Si une unité qui Retraite atteint sa QT en Perte de Cohésion, elle Déroute [10.3].

6.54 Une unité peut retraire un nombre illimité de fois au cours d'un tour de jeu, mais les pénalités de 6.52 s'appliquent individuellement, à chaque retraite. Aucun point de mouvement n'est dépensé, et aucun ordre n'est nécessaire pour les unités de combat.

6.55 Une unité ne peut pas retraire dans un ZDC ennemie, ni dans un hex de bois, de marais ou de rivière. Seuls les Romains peuvent retraire dans leur camp (et seulement par une porte). Aucune unité ne peut retraire dans un hex où le mouvement lui est interdit. Une unité de tir qui retraite ne peut pas tirer pendant sa retraite. Les limitations d'empilement [6.9] s'appliquent pendant la retraite.

CLARIFICATION : Comme indiqué en 6.51, l'unité en approche n'entre pas réellement dans la ZDC de l'unité qui Retraite ; cette dernière se déplace avant que ceci ne puisse se produire. Cela signifie que si l'unité en approche est capable de tirer en mouvement, un tel tir doit se faire à une portée de '2' ou plus.

6.56 La Retraite Ordonnée se déroule pendant le Mouvement de l'adversaire ; une unité ne peut pas Retraire pendant le Segment de Combat de Choc. L'unité en attaque/mouvement peut continuer son mouvement après une telle retraite.

6.6 Extension de Ligne

La légion « manipulaire » fut développée par Rome quelque part vers le 3^e siècle avant JC. Elle permettait à la force d'entraînement et de discipline Romaine d'être traduite en flexibilité tactique qui prouvait sa supériorité, même lorsque les généraux ne l'étaient pas. Le développement supplémentaire des cohortes légionnaires « de Marius » améliora cette flexibilité.

Cette règle ne s'applique qu'aux cohortes légionnaires. Elle devrait être lue avec les capacités d'empilement spéciales Romaines en 6.9.

6.61 Les cohortes empilées de la même légion avec des intervalles (des hexs de flanc inoccupés) ont une capacité supplémentaire : l'Extension de Ligne. Ceci peut être fait :

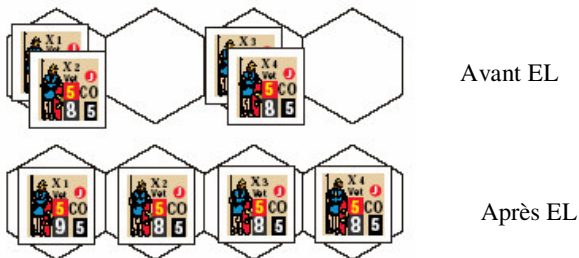
1. **En réaction à un mouvement ennemi.** Au moment où une unité de combat ennemie approche à deux hexs d'une pile de

deux cohortes, cette pile et le reste de la légion peuvent utiliser l'Extension de Ligne ; ou

2. Lors d'un Ordre de Légion. Cela ne peut être fait avec des Ordres Individuels.

6.62 Pour effectuer une Extension de Ligne, toutes les unités du haut des piles de la même « Ligne » [4.23] peuvent se déplacer latéralement dans l'hex de flanc vide, selon le diagramme ci-dessous. Le joueur doit faire son choix dès que l'unité ennemie arrive à portée ; c'est-à-dire qu'il ne peut pas exercer sa capacité d'Extension de Ligne après la première fois où cela est autorisé. Cependant, voir les restrictions de ZDC plus loin.

6.63 L'hex dans lequel s'étend une unité doit être un hex Clair ; un hex dont l'entrée coûte 1 PM sans pénalité de Cohésion. Si un hex de flanc est occupé ou dans une ZDC ennemie, l'Extension de Ligne ne peut pas être utilisée pour placer une unité dans cet hex. L'orientation reste identique.



6.64 L'Extension de Ligne peut être combinée avec la Retraite Ordonnée par les unités non cohortes ; les deux peuvent être faites ensemble. Les cohortes ne le peuvent pas. De plus, lorsqu'une cohorte fait une Extension de Ligne, aucune des cohortes de cette légion ne peut utiliser la Retraite Ordonnée pendant cette Phase d'Ordres.

EXEMPLE : Une unité de tirailleurs qui se trouve entre deux piles de cohortes peut Retraiter à travers les trous d'une ligne de cohortes lors de l'approche, disons d'une BI, et dès que l'unité a traversé le trou, la ligne de cohortes peut faire une Extension de Ligne.

6.65 En faisant une Extension de Ligne en tant qu'Ordre de Légion, cela coûte 1 PM à chaque cohorte pour s'étendre. Les extensions de ligne n'entraînent pas de Perte de Cohésion. Toutefois, ceci ne s'applique que pour « déplier » les unités ; cela ne s'applique pas pour les empiler, ce qui est fait selon les règles normales de mouvement et d'empilement.

6.66 Les cohortes En Colonne ne peuvent pas utiliser l'Extension de Ligne.

6.7 Camps

Trois batailles ont des camps Romains Gaulois. Ils avaient le même usage, offrir un sanctuaire de sécurité et de retraite.

NOTE DE CONCEPTION : Nous avons grandement simplifié ces règles, parce qu'aucune de ces batailles n'a de rapport

avec la guerre de siège. Les Gaulois n'avaient que peu, voire pas d'expertise à cette époque.

6.71 Les fortifications comprennent les éléments de terrain suivants :

- **Murs :** Ce qui entourait généralement les « Camps » que les Romains construisaient toujours. C'était généralement des murs de terre tassée avec des palissades en bois alignées, avec un profond fossé devant. Les unités ne peuvent pas traverser les hexs de murs.
- **Tours :** Elles étaient construites à intervalles réguliers le long des remparts et des murs pour servir de point fortifié, de redoute, etc. Plus hautes que les murs, elles supportaient les troupes de tir et les catapultes. Dans les camps, les tours étaient généralement construites pour garder les entrées. Les unités Gauloises ne peuvent pas traverser les côtés d'hexs de Tour. Les unités Romaines à pied le peuvent, mais seulement depuis l'intérieur du camp.
- **Portes :** A l'évidence, elles permettaient d'entrer et sortir du camp. Toutefois, ce n'étaient pas vraiment des portes ; c'étaient plus des barrières, souvent composées de plusieurs couches obliques pour faciliter la défense, auxquelles les Romains ajoutaient aussi un objet appelé le « hérissron », une série de points qui rendait la traversée ou l'ouverture de la porte depuis l'extérieure un peu piquante. N'importe quelle unité peut traverser un côté d'hex de porte.
- **Train de Charrettes :** L'installation gauloise était formée d'un cercle de charrettes. Seules les unités Gauloises peuvent traverser un côté d'hex de train de charrettes.

6.72 Les unités ne peuvent pas se déplacer, retraiter, dérouter ni faire une retraite ordonnée à travers un côté d'hex fortifié.

Exceptions :

- Les Romains le peuvent à travers un côté d'hex de porte.
- Les Gaulois le peuvent à travers un côté d'hex de charrettes.

De plus, si une unité n'a pas suffisamment de PM pour traverser un côté d'hex fortifié donné, même si un tel côté d'hex est directement adjacent, alors elle ne le peut pas.

6.73 Les Zones de Contrôle [7.2] ne s'étendent pas dans/à travers les côtés d'hexs fortifiés de n'importe quel type.

6.74 Il n'y a pas de combat de Choc à travers les côtés d'hexs de fortifications, même à travers les portes. Le tir est autorisé pour les Gaulois uniquement depuis l'intérieur de leur camp, et pour les Romains depuis les tours (à un niveau supérieur à celui de l'hex de la tour).

6.75 Une fois à l'intérieur d'un camp, une unité ne peut plus bouger avant/à moins d'être Ralliée [10.45]. Vous pouvez les mettre de côté si vous voulez garder les choses propres et nettes si vous le souhaitez.

Exception 1 : Une unité de tir peut, pendant la Phase des Auxiliaires, être placée dans un hex de Tour.

Exception 2 : Les unités qui commencent la partie à l'intérieur d'un camp (Bibracte uniquement) peuvent en sortir. Voir cette bataille pour plus de détails.

6.8 Impétuosité Barbare

Au début d'une bataille, les Gaulois étaient généralement enfiévrés, ce qui se traduisait par une charge massive. Pour représenter ceci, au début d'une partie, toute l'infanterie Gauloise :

- A sa Capacité de Mouvement augmentée de un (+1).
- Soustrait un (-1) à toutes ses tentatives de Momentum.

Ceci dure pour toutes les unités d'une tribu jusqu'à ce qu'au moins deux unités de cette tribu entrent dans une ZDC Romaine, à ce moment-là, l'Impétuosité dure jusqu'à la fin du tour en cours. Elle n'existe plus au tour suivant.

Important : Cette règle ne s'applique pas aux Bretons, qui ne combattaient pas de la même façon que les Gaulois.

6.9 Empilement

L'empilement se rapporte au fait d'avoir plus d'une unité par hex à un moment donné, que ce soit au cours du mouvement ou lorsqu'il est terminé. Il y a deux principes à prendre en compte pour considérer les règles d'Empilement : le Mouvement Volontaire, ce qui signifie généralement que des unités de combat se déplacent avec un Ordre ou en Retraite Ordonnée ; et le Mouvement Obligatoire, qui est principalement le mouvement de déroute.

6.91 La règle de base est : une unité de combat de combat par hex. Les chefs, l'artillerie et les marqueurs ne comptent pas dans l'empilement. Un hex peut contenir n'importe quel nombre de chefs/marqueurs. Il y a trois exceptions à cette règle de base :

- **Exception Majeure :** Les cohortes des légions qui ont la capacité de s'empiler à deux par hex. Les cohortes de la même légion sont bien plus efficaces pour cela que celles de légions différentes. Deux cohortes dans un hex sont traitées comme une « seule » unité en terme d'entrée d'une autre unité (une troisième) dans l'hex.
- Les unités de Tirailleurs, entraînées aux tactiques d'évitement et de dispersion ont certains avantages sur d'autres unités de cette époque, principalement en termes de mouvement dans/à travers d'autres unités.
- Voir le scénario du Rhin pour les règles spéciales sur la cavalerie Germaine.

6.92 Une unité ne peut jamais entrer dans ni traverser un hex contenant une unité de combat ennemie.

6.93 Les restrictions, autorisations, et Pénalités de Cohésion pour l'empilement sont toutes données dans les deux Tableaux d'Empilement. Le tableau utilisé dépend du type de mouvement entrepris—volontaire ou obligatoire (voir plus haut)—par l'unité qui se déplace. Les définitions et termes suivants sont utilisés :

Base : Toutes les unités autres que des Tirailleurs et des Cohortes.

Cohortes Empilées : Si l'unité en mouvement ou stationnaire est une pile de deux cohortes, la ligne « Base » est utilisée.

NOTE DE JEU : Si vous lisez les règles pour la première fois, nous vous suggérons fortement de jeter un œil sur cet important tableau [voir aussi 6.6].

6.94 Il faut deux Ordres Individuels pour déplacer deux unités empilées dans le même hex. Pour les chefs, cela devra être fait en deux Phases d'Ordres séparées, parce qu'un chef ne peut pas ordonner à un autre chef de se déplacer, à moins que ce ne soit le Proconsul ou le Chef de Tribu.

Exceptions :

- Un seul Ordre du Proconsul permet de déplacer toutes les unités empilées dans l'hex du PC [5.22].
- 5.23 [2].
- Cavalerie Germaine (dans les règles de bataille).

6.95 Si deux unités sont empilées dans le même hex, l'ordre d'empilement—celle qui est au-dessus—ne peut être changé que par un Ordre Individuel ; cela ne peut pas faire partie d'un mouvement ou d'un Ordre de Légion. Si le joueur ne souhaite déplacer qu'une seule unité de la pile alors seule l'unité du haut peut se déplacer. Une unité qui entre dans un hex pour s'empiler est toujours placée en bas.

6.96 Les unités de combat peuvent entrer dans un hex ne contenant qu'un chef—et réciproquement—sans coût de mouvement ni de perte de cohésion supplémentaire. Une unité de combat empilée avec un chef peut retraiter avec lui [6.5], ou bien le chef peut retraiter [4.62] et l'unité de combat rester sur place. Si les deux retraitent, ils peuvent retraiter vers des hex séparés ou vers le même hex.

6.97 Deux unités de combat empilées dans le même hex doivent avoir la même orientation. Si une unité doit changer son orientation à cause de cela, elle doit le faire (et payer les Pénalités de Cohésion pour cela). Ceci ne s'applique pas à une unité traversant un hex occupé.

6.98 L'empilement a les effets suivants sur le combat :

- Les unités empilées combinent leur Taille pour le Choc.
- Le tir ennemi n'affecte que l'unité du haut de la pile, à moins que le tir ne provienne de l'arrière, auquel cas il n'affecte que l'unité du bas.
- Pour tous les jets de QT pour les unités empilées, ajoutez un (+1). Ceci ne s'applique pas aux cohortes empilées appartenant à la même légion.
- Si 10.12 n'est pas prioritaire, les pertes du Choc sont distribuées de cette façon : la moitié des pertes pour chaque unité, le point « impair » allant à l'unité du haut. Si l'attaque provient de l'arrière, le point « impair » va à l'unité du bas.
- Si l'unité du haut Déroute alors l'unité du bas déroute aussi. Si l'unité du bas Déroute, l'unité du haut doit faire un Test de QT Pré-Choc [voir 8.33].

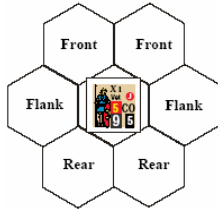
6.99 Les Tableaux d'Empilement

Les tableaux indiquent le type de l'unité qui se déplace. Cependant, les effets s'appliquent à l'unité qui se déplace et à l'unité stationnaire, sauf mention contraire.

7.0 Orientation et ZDC

7.1 Orientation

7.11 Toutes les unités doivent être orientées dans un hex de façon à ce que le haut de l'unité (le bord avec le nom) soit face à un angle de l'hex (entre deux côtés d'hexs). Toutes les unités dans un hex doivent être orientées de la même façon. Les deux hexs à l'avant sont appelés hexs frontaux ; ceux des côtés les flancs, et ceux derrière l'arrière. Une unité ne peut se déplacer que dans un hex de front [Exception 6.44].



7.12 Pour qu'une unité puisse changer d'orientation, elle doit d'abord pivoter dans son hex. Toutes les unités paient 1 PM pour changer d'orientation vers n'importe quelle direction, quel que soit le nombre d'angles pivotés.

Exceptions :

- Les Tirailleurs ne paient pas de points de mouvement pour changer d'orientation.
- Toute la Cavalerie et l'Infanterie Barbare paient un coût de 1 PM par angle d'hex pivoté.
- Unités En Colonne pivotant pour entrer dans des hexs de flanc-front [6.44].

7.13 Une unité ne peut pas changer d'orientation lorsqu'elle entre, ou tant qu'elle est dans une ZDC ennemie.

Exception : Les unités qui avancent après combat [8.42] peuvent changer leur orientation d'un angle [et voir 8.6].

7.14 Certaines unités qui changent d'orientation [voir 6.28] dans un hex de terrain Difficile subissent une Pénalité de Cohésion pour chaque angle. Le terrain « Difficile » inclut les Bois et les Marais.

7.15 Changement d'Orientation de Réaction

N'importe quelle unité peut changer son orientation d'un angle par Phase lorsqu'une unité ennemie entre dans un hex qui lui est adjacent (et ceci inclut l'avance après combat). Elle ne peut pas le faire si elle est déjà dans une autre ZDC ennemie. Si l'unité qui réagit est de l'infanterie, le joueur lance un dé après le changement d'orientation. Si le résultat est supérieur à sa QT, appliquez la différence en Pertes de Cohésion à l'unité qui réagit. Il n'y a pas de jet de dé pour les unités de cavalerie.

7.2 Zones de Contrôle (ZDC) et Choc Obligatoire

7.21 Toutes les unités de combat non SK exercent une ZDC dans leurs deux hexs de front, même si elles n'ont plus de projectiles. Les tirailleurs exercent une ZDC dans leurs hexs de front et de flanc. Toutefois, s'ils sont « Missile No » (plus de projectiles), les SK n'exercent plus de ZDC. Les unités en Déroute et les chefs n'exercent pas de ZDC.

7.22 Les ZDC ne s'étendent pas dans un hex où le mouvement est interdit. De plus, elles ne s'étendent pas à travers les côtés d'hexs de fortifications.

7.23 Une unité doit cesser son mouvement au moment où elle entre dans une ZDC ennemie. Une unité qui commence son mouvement dans une ZDC ennemie peut en sortir uniquement si :

1. C'est le Proconsul qui se donne un Ordre à lui-même.
2. C'est un chef qui a reçu deux Ordres ou un Ordre de Ligne/Légion par son PC ou CT.
3. C'est une unité de combat ennemie qui reçoit un ordre de mouvement et a au moins un hex de front inoccupé, et sa CM doit être supérieure à celle de l'unité ennemie exerçant la ZDC.

Une unité qui quitte une ZDC peut immédiatement entrer dans une autre ZDC ennemie, mais elle devra cesser son mouvement pour le reste de cette Phase d'Ordres. Les unités qui quittent la ZDC d'une unité pouvant tirer sont soumises au Tir de Réaction de Sortie [8.21].

7.24 Si des unités adverses exercent une ZDC dans le même hex, on considère que les deux unités « contrôlent » cet hex.

7.25 Certaines unités doivent attaquer en Choc, tandis que d'autres peuvent choisir de le faire :

- A. Pendant la Phase de Combat de Choc, les unités « lourdes »—celles avec un plus [+] sur le Tableau de Supériorité—qui se sont déplacées pendant la Phase d'Ordres en cours doivent attaquer en Choc toutes les unités ennemies dans leur ZDC.
- B. Toutes les autres unités « légères » qui se sont déplacées de la sorte peuvent choisir d'engager le Choc.
- C. Les unités n'ayant reçu qu'un ordre de tir (uniquement), ou celles qui sont tout simplement à Portée de Commandement du chef activé peuvent choisir d'attaquer toutes les unités de combat ennemies dans leur ZDC (amie) [7.26 et 8.31].



7.26 Le joueur en mouvement place un marqueur « SHOCK-Must Check TQ » sur chaque unité « lourde » qui se déplace [7.25[A]] au moment où l'unité entre dans un hex adjacent à une unité ennemie. L'unité qui se déplace doit attaquer en Choc pendant le Segment de Choc qui suit. Les unités qui sont éligibles pour attaquer (mais qui n'y sont pas obligées) parce qu'elles se sont déplacées [7.25[B]] reçoivent aussi un marqueur « SHOCK-Must Check TQ » au moment où elles terminent leur mouvement si à ce moment le joueur choisit d'attaquer avec cette unité. Les unités qui ne bougent pas selon 7.25[C] reçoivent un marqueur « SHOCK-No Check » au début du Segment de Combat de Choc. Ces marqueurs de Choc indiquent les unités qui devront faire un Test de QT avant le Choc [8.33]. Seules les unités avec un marqueur de Choc peuvent attaquer en Choc.

EXEMPLE : Une cohorte Romaine qui entre dans un hex adjacent à une unité Nervii BI reçoit un marqueur « SHOCK-Must Check TQ » parce qu'elle est obligée d'attaquer. Une unité de cavalerie légère Bretonne entrant dans un hex adjacent à une cohorte n'est pas obligée de l'attaquer en Choc ; toutefois, le joueur qui la déplace doit prendre sa décision d'attaquer ou non dès qu'il termine son mouvement.

Si il désire attaquer, il doit placer un marqueur « SHOCK-Must Check TQ » sur l'unité.

8.0 Combat

NOTE HISTORIQUE : Les unités de tirailleurs avec leur QT généralement faible et leur vulnérabilité face au choc par des unités plus lourdes, semblent être des unités « faibles ». Cependant, elles ont trois capacités qui les rendent assez utiles : elles peuvent (généralement) tirer pendant leur mouvement, elles peuvent utiliser le Harassement & Dispersion, et un grand nombre d'entre elles peut tirer en même temps. Leur efficacité au combat était limitée, parce qu'elles manquaient d'une capacité de pénétration.

8.11 Les unités capable de tirer [voir 2.24] peuvent Tirer des Projectiles. Il existe trois types d'unités de tir non artillerie : les Archers (A), les Frondeurs (S), les Lanceurs de Haches (X) et les Javeliniers (J). Lorsqu'elles reçoivent un Ordre Individuel, les unités de tir peuvent se déplacer, tirer, ou tirer pendant le mouvement. Une ligne d'unités de tir qui reçoit un Ordre de Légion/Ligne peut tirer pendant (ou à la place de) son mouvement. Une unité ne peut tirer pendant son mouvement que si elle a « avancé » (elle s'est rapprochée de la cible) juste avant de tirer (voir l'exemple plus bas). Le tir pendant le mouvement ne coûte aucun point de mouvement [cependant, voir 8.17[4]]. Et, plus important, voir 8.6 pour une capacité majeure des troupes légères.

8.12 Le Tir peut se produire :

1. Dans le cadre d'un Ordre ou Ordre de Ligne/Légion.
2. Dans le cadre d'un Tir de Réaction.

8.13 Une unité peut tirer sur n'importe quelle cible à Portée de Tir – qui s'étend depuis ses hexs de front et/ou de flanc – et vers laquelle elle peut tracer une Ligne de Vue [8.16]. Les unités doivent tirer individuellement ; elles ne peuvent pas combiner leurs tirs. S'il y a plus d'une unité de combat dans l'hex cible alors la Perte de Cohésion causée par le tir est appliquée à l'unité du haut (ou à l'unité du bas si le tir provient de l'arrière).

8.14 Ravitaillement en Projectiles. Une unité peut continuer à tirer tant qu'il lui reste au moins une volée de projectiles.

- Les Archers et les Frondeurs ont un nombre de volées illimité jusqu'à ce qu'ils obtiennent un '9' non modifié lors de la résolution d'un tir. A ce moment, l'unité qui a obtenu le '9' place un marqueur « Missile Low » sur elle afin d'indiquer qu'il ne lui reste plus qu'une seule volée de projectiles.
- L'Infanterie/Cavalerie équipée de Javelots a un nombre illimité de volées jusqu'à ce qu'elle obtienne un résultat non modifié entre 6 et 9 lors de la résolution d'un tir, à ce moment, l'unité reçoit un marqueur « Missile Low » pour indiquer qu'il ne lui reste plus qu'une seule volée de projectiles. L'infanterie de n'importe quel type équipée de Javelots qui engage (ou qui est engagée) le Choc est automatiquement « Missile No » après la résolution de ce combat de Choc.
- Les Lanceurs de Haches sont automatiquement « Missile Low » après leur premier tir.



- Les cohortes sont automatiquement « Missile No » après leur premier tir.
- L'artillerie ne tombe jamais à court de projectiles.

Si une unité « Missile Low » tire, retournez son marqueur sur la face « Missile No » pour indiquer qu'il ne lui reste plus de projectiles. Une unité avec un marqueur « Missile No » ne peut plus du tout tirer.

8.15 Une unité « Missile Low » ou « Missile No » qui

1. n'est pas dans une ZDC ennemie et
2. n'est pas à Portée de Tir ni dans la LDV d'une unité ennemie qui n'est pas « Missile No »

Peut Récupérer des projectiles en retirant son marqueur Missile Low/No. Une unité peut Récupérer des projectiles pendant le Segment de Rechargement de la Phase de Déroute et Rechargement, ce qui la ramène à sa pleine capacité de tir.

8.16 Une unité ne peut tirer une volée de projectiles que sur une cible ennemie vers laquelle elle a une Ligne de Vue (LDV) non obstruée. Une LDV est calculée en traçant une ligne entre le centre de l'hex du tireur jusqu'au centre de l'hex de la cible, en passant par un côté d'hex de front ou de flanc du tireur. La LDV est bloquée par les murs des camps, les trains de charrettes et les bois, à moins que ces éléments ne soient dans des hexs à une élévation inférieure à celle du tireur et de la cible. La LDV est aussi bloquée si n'importe quelle partie d'un hex d'élévation supérieure se trouve entre les deux unités. La LDV est généralement bloquée par les unités de combat, à moins que les unités bloquantes ne soient plus proches du tireur que de la cible et si le tireur est un archer. Si la LDV est bloquée, le tir est impossible.

Exception 1 : Les unités peuvent toujours tirer dans un hex adjacent.

Exception 2 : Pour le tracé d'une LDV pour déterminer les Ordres de Légion/Ligne, les unités de combat amies ne bloquent pas la LDV.

NOTE DE JEU : La LDV n'est pas un problème dans la majorité des batailles à cause de la nature plate du terrain est souvent la cause d'une tension entre les joueurs. Nous vous suggérons d'interpréter strictement les règles de LDV pour le Tir, et plus libéralement [4.25] pour la Portée de Commandement. La première sert à tirer sur une cible, la seconde sert simplement à voir si tout le monde est en place.

8.17 La Table des Portées et des Résultats de Tir [9.11] est utilisée pour déterminer l'effet des volées de Projectiles. Pour chaque volée on lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur indiquée pour l'unité à cette portée alors la cible perd 1 Point de Cohésion. Si le résultat est supérieur, alors le tir est raté. Les modificateurs suivants s'appliquent (ils sont cumulatifs) :

- Si une unité tire sur une cible à une élévation inférieure, soustrayez un (-1) au résultat du dé. Notez que les unités dans des Tours sont à un niveau de plus que le terrain occupé par la tour.

NOTE DE CONCEPTION : Ceci est un changement par rapport aux précédents jeux du système, qui utilisaient l'élévation pour augmenter la portée. Vous pouvez appliquer ceci de façon rétroactive.

- Si la cible est dans un hex de Bois, ajoutez un (+1) au jet de dé.
- Si le tir est dirigé à travers un côté d'hex de fortification [6.77], ajoutez un (+1) au jet de dé.
- Si la cible est une cohorte, et qu'un archer ou un frondeur tire à une portée d'un hex (adjacent) par un côté d'hex de front de la cohorte, ajoutez un (+1) au jet de dé. Ceci ne s'applique pas aux Javelots ni aux tirs depuis les Tours ou à travers les murs, etc.

NOTE DE CONCEPTION : Ceci représente le fait que les volées plus légères de ces archers de type tirailleur étaient plus efficaces contre le formidable grand bouclier et l'armure portée par l'infanterie lorsque le tir venait « du dessus » (tir en cloche) dans le gros de la troupe ; à bout portant, les trajectoires basses ne le permettaient pas.

- Si l'unité qui tire est Réduite, ajoutez un (+1) au jet de dé.
- Si la cible est un Tirailleur (SK), ajoutez deux (+2) au jet de dé.

Tous les effets causés par les tirs sont appliqués immédiatement et se produisent avant qu'une autre unité ne tire ou se déplace.

EXEMPLE : Les Frondeurs Baléares de César sont à une distance de deux hexs d'un hex contenant une cavalerie ennemie. A une portée de '2', la force des frondeurs est « 2 ». Le joueur Romain lance une volée contre les Gaulois et obtient un '2'. La cavalerie Gauloise perd 1 Point de Cohésion. Si les frondeurs s'étaient déplacés pour arriver à portée et que le joueur avait obtenu un '2', la pénalité de mouvement (+1) aurait rendu le tir inefficace. S'il avait obtenu, disons un '6', la volée n'aurait eu aucun effet. S'il avait obtenu un '9', cela n'aurait eu aucun effet et il aurait placé un marqueur « Missile Low » sur les frondeurs.

8.18 S'il y a un chef dans l'hex cible et que le jet de tir est un « 0 », il y a une possibilité que le chef ait été touché. Relancez le dé ; si le résultat est un '0', une Perte s'est produite [8.34]. Les joueurs peuvent, s'ils le désirent, tirer dans un hex (à portée) qui ne contient qu'un chef seul.

8.2 Tir de Réaction

Les unités peuvent tirer en réaction à certains mouvements ennemis dans (Réaction d'Entrée) ou hors (Réaction de Sortie) de leur ZDC [6.73] ainsi que contre des unités actives qui leur tirent dessus (Tir en Retour).

8.21 Tir de Réaction de Sortie

Lorsqu'une unité qui n'est pas en Déroute quitte la ZDC d'une unité de tir ennemie, ou lorsqu'une unité utilise une Retraite Ordonnée pour éviter que l'unité de tir n'entre dans sa ZDC [6.55] alors cette unité de tir, si elle a une capacité de tir à 2 hexs ou plus, peut tirer une volée sur l'unité en mouvement. Tous les résultats sont appliqués avant le mouvement de l'unité.

8.22 Tous les Tirs de Réaction de Sortie sur une unité qui s'éloigne du tireur se font à une portée de deux hexs.

8.23 Tir de Réaction d'Entrée

Lorsqu'une unité amie entre dans la ZDC d'une unité de tir ennemie—et ceci inclut l'entrée suite à une Avance Après Combat—alors cette unité de tir ennemie peut tirer sur l'unité qui entre avant que tout autre mouvement ou tir amie ne se produise. Tous les effets de ce tir sont appliqués immédiatement. Lorsque des unités amies se déplacent avec un Ordre de Légion/Ligne, tous les mouvements sont terminés avant que le Tir d'Entrée ne soit résolu. Les unités peuvent choisir la colonne de portée qui leur offre la meilleure chance de toucher leur cible du moment que l'unité qui se déplace soit à cette portée à un moment au cours de son mouvement et que le tireur a une LDV déglagée vers cet hex.

8.24 Tir en Retour

Toute unité cible d'un tir peut « Tirer en Retour » sur l'unité qui vient de lui tirer dessus. Le tir de l'unité active est résolu avant le tir en retour ; ils ne sont pas simultanés. Le Tir de Réaction d'Entrée et le Tir en Retour ne peuvent pas être utilisés en même temps contre la même unité de tir.

8.25 Le Tir de Réaction ne nécessite pas d'Ordre ; il nécessite que l'unité de tir ait suffisamment de projectiles pour lancer une volée.

8.26 L'artillerie a des capacités de tirs qui annulent le Tir de Réaction [9.3]. Les sections 8.21 à 8.25 ne s'appliquent pas aux unités d'artillerie.

8.3 Combat de Choc

NOTE DE JEU : Le système de Choc repose sur l'interaction des armes, de l'armure, de l'entraînement, de l'expérience, de la taille, de l'angle d'attaque et de la qualité (QT) des unités pour produire un résultat unique. Bien qu'aucun facteur ne soit sans importance, la valeur à laquelle il faut prêter attention est la QT, car cette valeur détermine la capacité d'une unité à subir les rigueurs de la guerre à cette époque.

Procédure

Le combat de Choc se déroule à la fin du Segment de Mouvement d'une Phase d'Ordres. Le Choc fait partie de la Phase d'Ordres d'un chef, et tous les chocs engendrés par ce chef sont résolus avant l'activation du chef suivant (ou tentative de Momentum).

Toutes les unités avec un marqueur de 'Choc'—placé selon 7.25 et 7.26—doivent attaquer.

Important : Chaque combat de Choc est résolu par une série d'étapes qui doivent être faites dans l'ordre par toutes les unités qui participent à un Choc—avant de passer à la prochaine étape de combat de choc. Donc l'étape 8.33 est résolue pour toutes les unités faisant un Choc, puis l'étape 8.34, puis l'étape 8.35, etc.

Nous vous suggérons de faire chaque étape en allant de gauche à droite sur la carte. Les joueurs peuvent utiliser le système qui leur plaît pour indiquer ce qu'il s'est passé sur la ligne d'attaque.

NOTE DE CONCEPTION : Il aurait été plus facile de résoudre chaque combat d'un bout à l'autre séparément. Toutefois, ceci aurait créé un effet de type « blitzkrieg », où l'attaquant pourrait choisir où il souhaite attaquer en premier afin d'obtenir une percée. Malgré sa simplicité, cela serait si loin de la réalité que le système (et le jeu) deviendrait irréaliste. Cependant, les attaques isolées peuvent tout à fait être résolues séparément en une seule fois, si ceci ne doit pas affecter les autres attaques. Vous devriez vous en rappeler en choisissant votre méthode.

8.31 Segment de Désignation du Choc

Ceci est utilisé pour placer des marqueurs « SHOCK-No Check » sur les unités immobiles qui choisissent de faire un Choc [7.25[C]].

8.32 La Procédure de Base Avant le Choc

Les unités qui attaquent en Choc doivent attaquer toutes les unités dans leur ZDC [mais voir 6.73], à moins que l'unité en défense ne soit attaquée par une autre unité amie au cours de ce Segment de Choc. L'attaquant détermine les unités qui seront impliquées pour chaque résolution de combat individuel, avec les restrictions suivantes :

- Une unité amie peut attaquer plus d'une unité, du moment que tous les défenseurs sont dans la ZDC de l'attaquant.
- Une unité en attaque ne peut pas diviser ses capacités d'attaque, bien que deux unités (ou plus) puissent se combiner pour attaquer un défenseur.
- Si plus d'une unité se défend et/ou attaque, additionnez les Tailles.
- Chaque unité ne peut attaquer qu'une seule fois par Segment de Combat de Choc.
- Une unité en défense ne peut être attaquée en Choc qu'une seule fois par Phase d'Ordres.
- Les unités empilées (les cohortes en général) doivent attaquer les mêmes unités ; elles ne peuvent pas se diviser pour attaquer différents hexs.

En dehors des restrictions précédentes, l'attaquant peut répartir ses attaques comme il l'entend.

EXEMPLE : [Bibracte] Une unité de cavalerie Helvète en 2419 entre dans un hex adjacent à un Frondeur Baléare en 2518. Malheureusement pour les pauvres frondeurs, il y a aussi une unité BI ennemie en 2618. Le joueur Gaulois peut combiner l'infanterie et la cavalerie pour cette attaque, ou bien faire attaquer la cavalerie (il y est obligé) et la BI ne fait rien et profite du spectacle.

Résolution du Choc

Aperçu de la Procédure de Résolution du Combat :

Les sections 8.33 à 8.37 sont des descriptions de la séquence et de la procédure utilisée pour résoudre le Choc. Bien que longues en termes narratifs, les joueurs réaliseront vite que ces étapes consistent en :

1. Les unités qui Chargent (Shock Must Check TQ) et leurs défenseurs font un Test de QT pour voir si la troupe charge/tient [8.33] ;
2. Vérifiez les Pertes des Chefs [8.34] ;
3. Utilisez la Table du Fracas des Épées pour déterminer la colonne de résolution à utiliser sur la TRC [8.35] ;

4. Déterminez si le terrain, les chefs et/ou les forces et capacités relatives auront un effet [8.36] ;
5. Déterminez les résultats en utilisant la Table de Résultats du Choc [8.36] ;
6. Vérifiez la Déroute [8.37] et la Poursuite de Cavalerie [10.5].

8.33 La Charge

Toutes les unités avec un marqueur « SHOCK-Must Check TQ » [7.26] et leurs cibles désignées doivent faire un Test de Qualité de Troupe en lançant un dé pour chaque unité, tous les tests étant simultanés. Les unités en attaque avec un marqueur « SHOCK-No Check » et leurs défenseurs ne font pas ce Test de QT. Si une unité est attaquée par les deux types d'unités (Shock Check et Shock No Check) alors le défenseur doit faire le test de QT [9.11].

1. Si le résultat est supérieur à la QT de l'unité, elle perd un nombre de Points de Cohésion égal à la différence entre le résultat du dé et sa QT.
2. Si le défenseur a subi un nombre de Pertes qui l'amène à un total supérieur ou égal à sa QT alors il Déroute immédiatement [10.3] et l'attaquant entre dans l'hex libéré (où il peut changer son orientation d'un hex s'il le désire). Une unité en Déroute qui rate ce test est éliminée.
Important : Voir 10.41 pour savoir ce qui arrive aux unités subissant des pertes lorsqu'elles avancent.
Exception : Elles n'avancent pas si elles sont dans la ZDC d'une autre unité ennemie [8.41].
3. Si l'attaquant Déroute à cause de son test de QT, le défenseur reste sur place s'il ne dérout pas.
4. Si les deux unités Déroutent à cause du test de QT, le défenseur retraite selon les règles de Déroute, et l'attaquant reste sur place (bien qu'il soit toujours en Déroute).

Exception 1 : Toutes les unités non SK attaquant en choc des unités SK, et des Cohortes VET et REC attaquées de front par de la LI ne font pas de Test de QT avant le Choc, même si elles doivent charger [9.11 et 9.15].

Exception 2 : Les unités qui attaquent des unités en Déroute ne font pas le test de QT avant le Choc.

Après le Test de QT, si l'attaquant et le défenseur n'ont pas Dérouté, passez à l'étape suivante.

8.34 Eventuelles Pertes des Chefs

Les Pertes des Chefs sont déterminées avant la résolution réelle du choc. Si un camp ou les deux ont un chef empilé avec une des unités impliquées dans le combat, le propriétaire lance le dé pour chaque chef. Si le résultat est entre 1 et 9, il ne se passe rien. Si c'est un '0', le chef a subi une perte. Le chef affecté doit maintenant en déterminer l'effet en relançant le dé.

- Sur un résultat de '0-6', le chef a automatiquement Terminé, bien que le reste du choc soit résolu normalement (comme si rien ne s'était passé). Toutefois, ce chef ne peut rien faire d'autre pendant ce tour (en dehors d'une Retraite Ordonnée si c'est applicable).
- Un '7' signifie que le chef a été Blessé. Il a Terminé pour ce tour (comme ci-dessus), et, jusqu'à la fin de la partie, il soustrait un à toutes ses valeurs, sauf sa valeur d'OL. Les statuts d'Elite et Héroïque ne sont pas affectés pour César. Ces



réductions sont cumulatives, et si l'Initiative d'un chef est réduite à '0' il a été tué.

- Un '8' donne le même résultat qu'un '7', sauf que toutes les valeurs sont réduites de deux (2).
- Un '9' signale un voyage sur Pluton. Notre héros a été tué.

Les chefs tués sont immédiatement retirés du jeu [voir 4.63 pour le remplacement].

8.35 Le Fracas des Epées

On consulte maintenant la Table du Fracas des Epées pour déterminer sous quelle colonne de la TRC de Choc la bataille sera résolue (avant ajustements). S'il y a plusieurs types de défenseurs, c'est le défenseur qui choisit le type à utiliser pour la détermination. Cependant, si l'attaquant attaque avec plus d'une unité, et qu'une telle attaque provient de plusieurs « angles », alors il choisit l'angle d'attaque qui lui est le plus avantageux. Si une unité est attaquée par un angle entre deux orientations, le défenseur obtient le bénéfice de l'orientation qui lui est la plus avantageuse.

8.36 La Lutte au Corps à Corps

Les joueurs déterminent maintenant les effets de l'avantage puis passent à la résolution du combat de choc :

1. Détermination de la Supériorité : Il existe deux « types » de Supériorité :

- **Supériorité de Position :** Elle survient si un camp attaque par un flanc ou par l'arrière ; et
- **Supériorité d'Armement :** Le système d'armement, l'armure et les protections, l'entraînement et l'expérience d'un camp est tellement supérieur à l'autre, que cela entraînera des « pertes » supplémentaires pour le camp inférieur [8.36[4]].

Un camp ou l'autre peut (mais ce n'est pas obligé) obtenir la Supériorité : Attaquant Supérieur (AS, la plus courante) ou Défense Supérieure (DS). Les joueurs déterminent la Supériorité en utilisant la Table de Supériorité [8.62]. Dans la plupart des cas, il n'y a pas de Supériorité. La Supériorité est déterminée de cette façon :

A. Si une unité amie attaque une ennemie par un Flanc ou l'Arrière alors il est Supérieur en Attaque. Toutefois, l'unité utilisée par l'attaquant pour déterminer la Supériorité de Position doit aussi être utilisée pour déterminer la Colonne de Choc sur la Table du Fracas des Epées [8.35].

Exception 1 : Les tirailleurs qui attaquent par leurs Flancs n'obtiennent pas la Supériorité.

Exception 2 : Les tirailleurs ne sont jamais utilisés pour déterminer la Supériorité de Position ou d'Armement [9.1].

B. Si aucune supériorité n'est obtenue, les unités adverses vérifient leur relation d'armement/expérience [voir la Table de Supériorité, 8.72] pour déterminer si leur système est supérieur à l'autre (Attaquant ou Défenseur Supérieur). Si plus d'un type est impliqué dans un camp, les joueurs choisissent l'unité qu'ils veulent pour déterminer la colonne de Choc sur la Table du Fracas des Epées [voir Exemple 2 en 8.35].

Exception : Les cohortes et les LI équipées de Javelots qui sont « Missile No » (elles ont lancé leur Pila) ne sont pas Défenseur Supérieur (DS) contre la cavalerie.

NOTE DE JEU : Plusieurs types de permutations et de combinaisons sont possibles, en termes de types d'unités et d'angles d'attaque multiples. Les deux principes précédents devraient couvrir virtuellement toutes les possibilités. Si ce n'est pas le cas, essayez d'arriver au résultat qui correspondrait le mieux à ces principes.

2. Déterminez le Rapport de Différence de Taille. Comparez le total de points de Taille de l'attaquant à celui du défenseur. Pour chaque niveau de différence supérieur à 1 contre 1, une unité obtient un Ajustement sur la TRC de Choc de un en sa faveur. L'attaquant ajuste vers la droite et le défenseur vers la gauche. Réduisez tous les rapports à un nombre entier, en arrondissant de cette façon :

- Si un des attaquant s'est déplacé pour affecter le choc, arrondissez en faveur de l'attaquant ! Ainsi une unité avec une taille de 5 attaquant une unité avec une taille de 4 aura un rapport de 2 contre 1 ; 4-5 donne 1-1 et 2-5 donne 1-2.
- Si aucun attaquant ne s'est déplacé, arrondissez en faveur du défenseur. Ainsi une unité avec une taille de 5 attaquant une unité avec une taille de 4 aura un rapport de 1-1 ; et 4-5 donne 1-2.

EXEMPLE : Attaquer à 10-5 (soit 2-1) ajuste la colonne de Choc de un vers la droite.

NOTE DE CONCEPTION : la règle « d'arrondi » reflète l'avantage du « momentum ».

3. Ajustements de Colonnes et Résolution. Pour résoudre le Choc, l'attaquant consulte la Table de Résolution du Combat de Choc, détermine la colonne de « base » et ajuste cette colonne en fonction du Rapport de Taille et/ou des effets du Terrain. Ensuite il lance un dé et modifie le résultat en fonction du Charisme des chefs empilés avec les unités [néanmoins, voir « Charisme Héroïque » en 4.1]. Par exemple, si Ariovistus « dirigeait l'attaque », le modificateur serait +4, s'il dirigeait la défense, -4. Si un chef a été tué [8.34] alors ce camp subit un modificateur néfaste égal à la Valeur de Charisme de ce chef.

EXEMPLE : Ariovistus est tué en dirigeant une attaque de cavalerie Germaine. L'attaquant soustraira '4' à son jet de dé (Charisme de '4')

4. Appliquez les Résultats. Les résultats donnés par la TRC de Choc sont des Pertes de Cohésion pour l'attaquant et le défenseur. Le nombre entre parenthèses s'applique au défenseur.

- Si l'attaquant était Supérieur (AS), alors doublez le résultat du défenseur.
- Si le défenseur était Supérieur (DS), alors triplez le résultat de l'attaquant.

Si plusieurs unités (du même joueur) étaient impliquées dans ce combat, les pertes de cohésion sont distribuées selon 10.12.

8.37 Effondrement

Toutes les unités ayant un total de Pertes de Cohésion supérieur ou égal à leur QT Déroutent automatiquement [10.3] ; ensuite,

les unités qui ne sont plus qu'à un point de cohésion de la déroute automatique dans une ZDC ennemie doivent lancer un dé. Si le résultat est supérieur ou égal à sa QT alors elle déroute. Si le résultat est inférieur, alors elle a réussi le test et ses pertes de cohésion diminuent de un. Les unités de cavalerie en attaque qui ont fait dérouter des unités ennemies doivent faire un Test de Poursuite de Cavalerie [10.5].

8.4 Avance Après Combat

8.41 Les unités en attaque doivent avancer dans un hex libéré par des unités ennemies suite à un Choc (uniquement), y compris lors d'une Déroute causée par le Test de QT avant le Choc. Ceci ne nécessite pas d'Ordre, mais l'unité qui avance doit payer les Pénalités de Cohésion engendrées par un tel mouvement [8.23].

- Si l'avance doit faire dérouter l'unité qui se déplace, elle avance quand même mais ne déroute pas ; elle se retrouve avec un nombre de pertes de cohésion égal à sa QT moins 1.
- Voir 10.41 pour une situation similaire.
- Voir 6.5.4 pour continuer le mouvement face à une retraite ennemie.
- Voir aussi 6.13.

Exception : Les unités qui causent la libération d'un hex à cause d'une Déroute suite à un Test de QT avant le Choc (pas à cause du choc) et qui sont dans une autre ZDC ennemie à ce moment ne peuvent pas avancer.

8.42 Les unités qui avancent peuvent changer leur orientation d'un (1) angle après avoir terminé leur avance, même si elles sont dans une ZDC ennemie. Ceci est une exception à 7.13.

8.43 S'il y avait plus d'un attaquant, c'est l'unité qui a permis d'obtenir la Supériorité (s'il y en a une) qui avance. Sinon, c'est celle avec la QT la plus élevée qui doit avancer. En cas d'égalité, c'est l'attaquant qui choisit [voir Poursuite de Cavalerie, 10.5].

8.44 Il n'y a pas d'avance après les Tirs de Projectiles seuls, quoi que fasse la cible. Exception : les cohortes qui lancent leur Pila en entrant dans un hex adjacent à une unité ennemie peuvent avancer dans un hex libéré suite à un tel tir.

8.5 Férocité Barbare

Cette règle représente la charge initiale de style tribal, dans laquelle les autochtones semblaient déverser toute leur colère, leur détermination et leur enthousiasme initial. Les tactiques tribales étaient simples : une grosse ruée pour balayer l'adversaire. C'était en général assez efficace, sauf contre une armée professionnelle et disciplinée.

8.51 Au début d'une bataille, toutes les unités de BI et LI Gauloises et Germanes commencent avec la Férocité. La Férocité apporte les modificateurs suivants au Choc tant qu'elle s'applique :

- Les unités (Romaines) en défense ajoutent deux (+2) à tous leurs Tests de QT avant le Choc.

- Les unités qui attaquent (Gauloises/Germanes) soustraient un (-1) à leur Test de QT avant le Choc.

Pour indiquer la Férocité, placez ce marqueur sur le chef de tribu. La Férocité s'applique individuellement à chaque tribu.



8.52 La Férocité dure jusqu'à ce que le Chef de Tribu rate un Test de Férocité. Un chef de tribu fait un Test de Férocité lorsqu'une ou plusieurs de ses unités déroulent. Au moment où une unité déroute, le joueur lance le dé.

- Si le résultat est inférieur ou égal à l'Initiative du CT alors la tribu reste féroce.
- Si le résultat est supérieur à l'Initiative du CT alors la Férocité est immédiatement perdue. Retirez le marqueur de Férocité. Lorsque la Férocité est perdue, elle ne peut pas être récupérée.

8.53 Le Test de Férocité est fait pour chaque unité de la tribu qui déroute, jusqu'à ce qu'elle soit perdue. La perte de Férocité pour une tribu n'a aucun effet sur les autres tribus.

Cette règle ne s'applique pas aux Bretons qui ne combattaient pas de la même façon que les Gaulois.

NOTE DE CONCEPTION : Donc, où est le « wedge » de « Dictator ? » A l'époque de la guerre des Gaules, il avait cessé d'exister, car les tribus Germanes—celles qui l'utilisaient—l'avaient trouvé assez inutile contre les bonnes troupes Romaines. Mieux vaut essayer de s'engouffrer plutôt que de pénétrer.

8.6 Harassement et Dispersion

Cette règle couvre les tactiques d'unités équipées de projectiles utilisées pour être efficaces sans se rapprocher de l'ennemi.

8.61 Les capacités de H&D s'appliquent aux :

- LC équipées de Projectiles (n'importe quelle unité)
- Tirailleurs (contre les piétons uniquement)
- Infanterie Légère équipée de projectiles (contre les piétons uniquement)

8.62 Les unités qui désirent utiliser le H&D doivent commencer :

- Dans un rayon de quatre hexs de (mais pas adjacentes à) l'unité cible si l'attaquant est de la cavalerie.
- Dans un rayon de deux hexs de (mais pas adjacentes à) l'unité cible si l'unité est à pied.

Elles ne peuvent pas commencer dans une ZDC ennemie, et elles doivent être capable de tracer un chemin d'hexs libre d'unités ennemies et de leurs ZDC jusqu'à la cible à moins que cette ZDC ne soit adjacente à la cible.

8.63 Le chemin de H&D peut passer dans/à travers n'importe quel hex non Difficile (cela signifie ni Bois ni Marais). Il peut traverser un ruisseau mais pas une rivière mineure (ou majeure). Une unité peut utiliser le H&D à travers une unité de combat amie. Toutefois, faire ceci coûte à l'unité faisant le H&D et à l'unité traversée 1 Perte de Cohésion.

NOTE DE JEU : La Perte de Cohésion à cause du mouvement ne s'applique pas ici.

8.64 Si l'unité remplit les conditions précédentes, elle peut tirer contre la cible ennemie sans bouger (sur la carte). La procédure est :

- Indiquez l'unité qui utilise le H&D.
- Indiquez la cible, comme ci-dessus.
- Faites un tir comme s'il était fait à une portée d'un hex.
- La cible peut utiliser le Tir de Réaction d'Entrée. Tous les tirs sont simultanés.

Tout ceci se produit sans déplacer l'unité qui tire.

NOTE DE CONCEPTION : Et bien en fait, c'est un mouvement (jusqu'à la cible puis retour au point de départ). Nous avons juste éliminé la micro-gestion. Pensez à ceci comme une forme précoce de caracole.

8.65 L'Infanterie Légère (LI)—pas les SK ni la cavalerie—peut être arrêtée pendant le H&D en déplaçant rapidement les défenseurs. A chaque fois qu'une LI fait un H&D, au lieu de faire un Tir de Réaction du défenseur, il peut choisir d'essayer d'entrer en contact avec la LI. Pour cela, lancez un dé. Si le défenseur à une QT supérieure à celle de l'attaquant en H&D, ajoutez un (+1) au dé.

- Si le résultat modifié est supérieur à la CM de la LI, alors la LI doit s'arrêter (déplacez l'unité) dans un hex adjacent au défenseur (après le tir). Elle ne peut pas aller plus loin ni changer son orientation.
- Si le résultat modifié est inférieur ou égal, la LI termine son H&D, mais le défenseur doit avancer d'un hex vers cette unité. Si la LI a un hex vacant dans son Arrière, elle peut retraire dans cet hex en gardant son orientation.

8.7 Les Tables de Combat

8.71 La Table de Portée et de Résultats des Tirs

Cette table est utilisée pour déterminer la force d'une unité qui tire à une distance donnée.

8.72 La Table de Supériorité de Choc

Cette table est utilisée pour comparer la supériorité (s'il y en a) d'un type d'unité par rapport à un autre, en fonction du camp qui attaque et de celui qui défend. Lisez toujours vers le bas de la colonne (d'un point de vue de l'attaquant). (Lire en ligne, donne un « mauvais » résultat). La Supériorité est utilisée pour augmenter les pertes de cohésion.

8.73 La Table du Fracas des Épées

Cette table est utilisée pour déterminer la colonne à utiliser sur la Table de Résultats du Combat de Choc (soumis à ajustements).

8.74 La Table de Résultats du Combat de Choc

Cette table est utilisée pour résoudre le combat de choc en terme de Pertes de Cohésion pour l'attaquant et le défenseur [10.11 et 10.12].

8.75 Tableau des Pertes de Cohésion et des Tests de QT

C'est un résumé pour savoir quand sont appliquées les Pertes de Cohésion et quand faire des Tests de QT.

9.0 Unités Spéciales

9.1 Tirailleurs

NOTE DE CONCEPTION : Les unités de tirailleurs étaient vraiment inadaptées au combat de choc ; en fait elles étaient entraînées pour l'éviter. Les tirailleurs portaient rarement des protections, et la seule arme qu'ils avaient était leur arc, leur fronde ou leur javelot. Ils combattaient de façon dispersée en formation « libre », et leur but était de retarder, harasser et faire écran.



9.11 Les règles suivantes s'appliquent aux unités de SK :

- Ils ne peuvent pas attaquer en Choc, et n'ont aucun effet sur le combat de Choc (en terme de Supériorité de Position).
- Lorsqu'il attaque des SK, l'attaquant n'est pas obligé de faire un Test de QT avant le Choc, même s'il est obligé d'attaquer.
- Lors d'un tir contre un SK, ajoutez deux (+2) au jet de dé. Cet ajustement ne s'applique qu'à l'effet sur le combat, pas à la Disponibilité des Projectiles.
- Les SK ne Déroutent pas. A la place, lorsqu'ils doivent Dérouter, ils sont éliminés.
- Les tirailleurs peuvent utiliser le H&D [8.6] contre n'importe quelle unité à pied.
- Le Mouvement Etendu n'affecte pas les Tirailleurs [6.14].

9.12 Retraite des Tirailleurs

- Les tirailleurs peuvent faire une Retraite Ordonnée de deux hexs au maximum devant toute unité dont la CM est inférieure ou égale à la leur (en fait, toutes les unités à pied), quelle que soit la différence de CM
- La seule fois où les tirailleurs subissent une Pénalité de Cohésion lorsqu'ils retraitent, c'est après avoir été approchés par le flanc ou l'arrière [6.52].
- Voir 6.91 et 6.99 pour les règles d'empilement spéciales des SK.

9.2 Infanterie Légère

Les règles suivantes s'appliquent aux unités de LI équipées de projectiles :

- Elles peuvent utiliser le H&D [8.6] contre des unités à pied.
- Les cohortes Vétérans et Recrues qui sont attaquées en choc de front par de la LI ne font pas de Test de QT avant le Choc, mais la LI doit le faire. L'inverse n'est pas vrai ; toutes les cohortes doivent faire un Test de QT avant le Choc lorsqu'elles attaquent de la LI.

9.3 Artillerie

Toutes les légions étaient virtuellement équipées avec de « l'artillerie » : de petites unités (qui lançaient des carreaux,

comme les catapultes) pour utiliser sur le champ de bataille, des plus grandes (qui lançaient des pierres, comme les balistes), pour les sièges.

NOTE DE CONCEPTION ET HISTORIQUE : Un des problèmes de cette époque était que les termes Latins pour l'artillerie étaient souvent utilisés de façon interchangeable et sans discrimination. Par exemple, plusieurs sources indiquent que les balistes étaient des catapultes qui lançaient des pierres.

9.31 Chaque légion a sa propre unité d'artillerie qui est considérée comme faisant partie de cette légion.

9.32 L'artillerie est en mode Tir ou Mouvement. Il faut un Ordre ou un Ordre de Légion pour que la catapulte de la légion puisse changer de mode. L'artillerie peut s'empiler avec n'importe quelle cohorte sans Pénalité de Cohésion (pour aucune des unités).



9.33 L'artillerie a des servants intégrés, donc elle n'a pas besoin d'être « manipulée ». Les servants ont une QT et sont traités comme de la LI lorsqu'ils sont attaqués. L'artillerie ne peut pas attaquer en Choc ; leur seule capacité de combat offensive est le Tir.

9.34 L'artillerie ne peut tirer que lorsqu'elle est en mode Tir. Toutefois, elle n'a pas besoin d'un Ordre pour Tirer.

- Lorsque les Romains sont actifs, quel que soit le chef activé, les Catapultes peuvent tirer deux fois par tour (le tour entier, par à chaque Phase). De plus
- Lorsqu'un adversaire est actif, les catapultes peuvent tirer deux fois par Phase (pas tour) sur une unité ennemie activée (et à portée, etc.).

Les unités d'artillerie peuvent tirer à tout moment au cours d'une phase/tour (et nous voulons vraiment dire « n'importe quand », même au milieu d'un mouvement ennemi !). Elles n'ont pas besoin d'être « commandées ». Le tireur indique simplement « Je tire avec ma catapulte », ou toute autre phrase ayant le même effet. Utilisez les marqueurs fournis pour indiquer quand (Actif ou en Réaction) et combien de fois l'unité a tiré.

9.35 L'artillerie n'a pas d'orientation ; elle peut tirer dans n'importe quelle direction, quelle que soit la direction à laquelle le pion fait face. Elle ne peut pas tirer à travers les

murs ni les remparts d'aucune sorte, à moins d'être dans une Tour.

NOTE DE CONCEPTION : Les catapultes étaient des armes à « trajectoire basse », avec quasiment aucune possibilité d'élever l'angle de tir. Elles sont principalement des armes défensives.

9.36 Il ne peut y avoir qu'un seul pion d'artillerie par hex. Cependant, n'importe quelle unité à pied peut être placée dans cet hex, auquel cas, si elle est attaquée, l'artillerie n'apporte pas sa Taille ni ses capacités défensives à une telle attaque. Une unité d'artillerie peut tirer quelle que soit sa position dans la pile ; il en va de même pour la LI/SK qui l'accompagne.

9.37 Une unité d'artillerie qui Déroute est automatiquement éliminée.

10.0 Les Effets du Combat

Les unités subissent des Pénalités de Cohésion (appelées « Pertes ») à cause d'un mouvement désorganisant et/ou trop important et/ou à cause du combat. Trop de pertes de cohésion entraînent la Déroute. Les unités en Déroute s'enfuient vers le Bord de Retraite sur la carte, ou, si ce sont des cohortes, vers leur Aquila. Une unité en Déroute peut être ralliée sous certaines circonstances. De plus, les unités peuvent aussi être Réduites, avec une efficacité réduite.

10.1 Cohésion

La cohésion est une mesure de l'organisation et de l'efficacité d'une unité à tout moment au cours de la bataille. La diminution de la cohésion est mesurée par les Pertes de Cohésion, qui sont appliquées à la Qualité de Troupe de l'unité—parfois automatiquement, parfois suite à un jet de dé. Le Tableau des Pertes de Cohésion et des Tests de QT résume tout ceci.

10.11 A chaque fois qu'une unité subit une Perte de Cohésion, placez un marqueur de Cohésion représentant le nombre de pertes subies sur (ou sous) l'unité.



10.12 S'il y a plusieurs unités impliquées dans une seule résolution de combat, les pertes doivent être réparties aussi équitablement que possible parmi ces unités, les pertes supplémentaires allant à l'unité qui :

1. a été utilisée pour déterminer la Supériorité.
2. a été utilisée pour déterminer la colonne de Choc sur la TRC.
3. 6.98 si applicable.
3. au choix du joueur.

Cette règle s'applique même si cela signifie qu'une unité doit dérouter.

10.13 Lorsqu'une unité a subi un nombre de pertes de cohésion supérieur ou égal à sa Qualité de Troupe, elle Déroute automatiquement [10.3]. De plus, pendant la Phase d'Effondrement du Combat de Choc, les joueurs font des jets de Déroute pour les unités en ZDC ennemies qui sont à un point de perte de leur limite de Cohésion [8.37].

Exceptions : Les Tirailleurs, l'Artillerie, et les unités Barbares Réduites [10.2] ne déroutent pas ; à la place, elles sont éliminées.

10.14 Récupération

Pendant une Phase d'Ordres, n'importe quelle unité Romaine (uniquement) avec des Pertes de Cohésion qui ne Déroute pas et qui n'est pas dans une ZDC ennemie, ni adjacente à une unité ennemie, ni à portée et dans la LDV d'une unité de tir ennemie qui n'est pas « Missile No » et qui est en terrain « clair », peut retirer deux (2) pertes de cohésion en recevant un Ordre Individuel pour cela. Une unité ne peut pas retirer plus de deux Points de Cohésion par Phase d'Ordres, et la LC ne peut pas faire cela. Une unité qui retire des Pertes de Cohésion ne peut pas bouger/tirer au cours de la même Phase d'Ordres, et une unité qui s'est déplacée ou a tiré ne peut pas retirer de pertes.

NOTE DE JEU : La récupération n'est pas autorisée pour les tribus. Ils étaient bien trop fragiles pour cela. Toutefois, l'incapacité à utiliser cette règle les désavantage. Pour ceux qui veulent un niveau de jeu un peu plus compétitif, nous vous suggérons d'autoriser aux unités tribales de retirer 1 Perte par Récupération.

10.15 Les pertes de cohésion n'affectent pas la force d'une unité de combat ni ses capacités mais la rapproche de l'effondrement. Donc, une unité avec une QT de 6 et 4 pertes a les mêmes effets au combat qu'une unité sans pertes. Elle est juste plus proche de la déroute [Toutefois, voir 10.2].

10.16 Le Tableau des Pertes de Cohésion et des Tests de QT indique quand une unité doit faire un Test de QT. Ces cas ont aussi été indiqués dans les règles. Un Test de QT consiste à lancer un dé et à comparer le résultat à la QT imprimée de l'unité. Si elle est en Déroute, cette valeur est '1'. Le Tableau des Pertes de Cohésion et des Tests de QT indique aussi les résultats, en général une ou plusieurs pertes de Cohésion lorsque le résultat dépasse la QT.

10.2 Réduction

La Réduction représente la perte d'hommes au combat.

10.21 A chaque fois qu'une unité en Déroute est Ralliée, elle est automatiquement Réduite. Les unités déjà Réduites ne subissent pas de Réduction supplémentaire [mais voir 10.13].

10.22 Pour indiquer une Réduction, retournez l'unité sur son verso. Lorsqu'une unité est Réduite, elle le reste jusqu'à la fin de la partie.

10.23 La Réduction affecte le combat de la façon suivante :

- Si une unité Réduite est impliquée dans une attaque en Choc, il y a un ajustement 1G sur la TRC de Choc.
- Si une unité Réduite se défend contre un Choc, il y a un ajustement 1D sur la TRC de Choc.
- Ajoutez un (+1) à tous les jets de Tirs faits par une unité Réduite.

10.24 Lors d'une tentative de Ralliement [10.41], une unité Réduite ajoute un (+1) à son jet de Ralliement.

10.25 Lorsqu'une unité en Déroute et Réduite a été ralliée, pour déterminer avec combien de Pertes de QT elle revient [10.38], ajoutez deux (+2) au jet de dé. Ceci ne s'applique pas aux unités qui viennent d'être Réduites, mais uniquement à celles qui étaient Réduites avant la tentative de Ralliement.

10.3 Déroute et Retraite

10.31 Une unité qui a Dérouté [10.13] est immédiatement déplacée de deux hexs vers sa Direction de Retraite [10.32]. Aucun Point de Mouvement n'est dépensé, mais l'unité doit prendre le chemin le plus direct vers son Bord de Retraite, son Camp, ou pour les Cohortes, son Aquila, même si cela signifie se déplacer dans/à travers des unités amies. Après avoir été réorientées vers la Direction de Retraite amie, une unité en Déroute utilise l'ordre de priorité suivant pour décider de l'hex où elle doit entrer :

1. Un hex vacant qui n'est pas en ZDC ennemie.
2. Un hex occupé par une unité amie qui n'est pas en ZDC ennemie.
3. Un hex occupé par une unité amie en ZDC ennemie.

Si elle ne peut pas retraiter de toute la distance, elle est éliminée. Les unités qui retraitent vers leur Aquila peuvent ignorer ces obligations. Placez un marqueur « Routed » sur l'unité lorsqu'elle a terminé sa retraite.



NOTE DE JEU 1 : N'oubliez pas que les SK et l'Artillerie ne Déroutent jamais ; ils sont éliminés.

NOTE DE JEU 2 : Essayez d'utiliser votre bon sens. Les hommes qui fuient s'éloignent de l'ennemi—ils ne s'en rapprochent pas. Ils choisiront toujours le chemin de moindre résistance. Lorsque nous disons « utilisez le chemin le plus direct », nous voulons dire de ne pas essayer de déambuler sur la carte en essayant d'éviter le bord.

10.32 Direction de Retraite

La Direction de Retraite diffère parmi les armées, en fonction de la situation :

1. Les cohortes retraiteront vers leur Aquila. Elles peuvent s'arrêter lorsqu'elles sont à un hex de leur Aquila ; et, lorsqu'elles ont atteint cette destination, elles ne sont plus obligées de refaire un Mouvement de Déroute.
2. Les unités Romaines non légion retraiteront vers leur Camp. Lorsqu'elles entrent dans le Camp, elles ne sont plus obligées de refaire un Mouvement de Déroute.
3. Les unités Barbares retraiteront vers leur Campement. Une fois à l'intérieur, elles ne sont plus obligées de refaire un Mouvement de Déroute.
4. Si rien de ce qui précède ne s'applique, les unités retraitent vers leur Bord de Retraite, comme indiqué dans chaque scénario.

10.33 Pendant la Phase de Mouvement de Déroute, toutes les unités qui ne correspondent pas à 10.32[1-3] se déplacent de toute leur Capacité de Mouvement imprimée de la même façon qu'en 10.31, même si elles se sont déjà déplacées pendant le tour. Les unités en Déroute utilisent les règles de mouvement normales, sauf qu'elles ne peuvent pas entrer dans des ZDC innocuées par des unités amies. Elles ne subissent pas de

Pénalité de Cohésion pour mouvement de Déroute/Retraite [10.5].

10.34 Une unité qui quitte la carte (quelle qu'en soit la raison), ou qui ne peut pas terminer son mouvement de Déroute à cause de la présence d'unités/ZDC ennemies ou de terrain infranchissable, est définitivement retirée du jeu et est considérée comme éliminée pour les règles de Déroute d'Armée. Les unités qui retraitent dans leur Camp ou vers leur Aquila ne sont pas éliminées ; elles peuvent être ralliées [10.44-5] ! Toutefois, pour la détermination du Total de Déroute à la fin de chaque tour, traitez les unités en Déroute comme si elles étaient éliminées.

10.35 Le mouvement d'une unité en Déroute dans ou à travers d'autres unités est couvert par les Tableaux d'Empilement [6.98]. Le principe de base est que les unités en Déroute ne peuvent pas s'empiler, quel que soit leur pays, leur classe ou leur type. Si une unité en Déroute doit terminer son mouvement de dérouté dans un hex occupé par une unité amie, alors (et selon le tableau), elle continue d'encore un hex (avec des pénalités supplémentaires pour l'unité immobile). Si cet hex « supplémentaire » est aussi occupé, l'unité en dérouté est automatiquement éliminée, avec les pénalités des unités immobiles s'appliquant aux unités dans les deux hexs.

10.36 Restrictions sur les Unités en Déroute

- Les unités en Déroute gardent leur Taille et leur Capacité de Mouvement.
- Elles ont une QT de '1'.
- Les unités de tir à pied en Déroute sont automatiquement « Missile No ».
- Les unités en Mouvement de Déroute ne subissent pas de Perte de Cohésion à cause du mouvement.
- Les unités en Déroute ne peuvent pas recevoir d'Ordres ni d'Ordres de Ligne autre que le Ralliement, ni ne peuvent tirer de projectiles pour aucune raison.
- Si une unité en Déroute est attaquée (tir ou choc) et subit des pertes de cohésion supplémentaires, alors l'unité est immédiatement éliminée et retirée du jeu.

10.37 Si suite à une Perte de Cohésion à cause d'un Choc, tous les attaquants et tous les défenseurs doivent dérouter, appliquez ceci :

1. L'attaquant ajoute à son total le nombre de Pertes (s'il y en a) qu'il devrait accumuler pour l'avance après combat.
2. Le camp ayant la plus grande différence entre ses pertes et sa QT Déroute. L'adversaire reste sur place et ne dérouté pas ; si c'était l'attaquant, il avance (s'il y est autorisé) ; l'unité a maintenant un nombre de Pertes de Cohésion égal à sa QT moins un (-1).
3. Si la différence entre les pertes et la QT est la même pour les deux camps, le défenseur Déroute et l'attaquant avance après combat (s'il y est autorisé) et a un nombre de Pertes de Cohésion égal à sa QT moins un (-1).

Si un camp (ou les deux) ont plus d'une unité impliquée et qu'au moins l'une d'entre elles n'a pas atteint ou dépassé sa QT, alors toutes les unités qui ont atteint ou dépassé leur QT Déroutent. Les sections précédentes ne s'appliquent que lorsque toutes les unités déroutent. N'oubliez pas 8.37.

EXEMPLE : Une cohorte de César avec une QT de 7 et 5 pertes attaque une BI Gauloise avec une QT de 6 et 2 pertes. Le résultat du Choc est 2(2), mais les pertes Gauloises sont doublées parce que la cohorte LG est Attaquant Supérieur. Cela signifie que la cohorte Romaine a maintenant 7 pertes et la BI 6. Elles ont toutes les deux atteint leur niveau de « Déroute », mais dans ce cas, seule la BI Déroute. La cohorte ajuste ses pertes à 6 (QT moins 1) et avance après combat (si possible). Le joueur Romain peut toujours avoir à faire un éventuel jet « d'Effondrement » pour la cohorte à la fin du Combat de Choc.

10.38 Si un chef est empilé avec une unité en dérouté/retraite alors il peut faire le mouvement de dérouté avec cette unité. Il n'est pas affecté par la dérouté.

10.4 Ralliement

10.41 Ralliement de Chef

Pendant une Phase d'Ordres, un joueur peut tenter de Rallier une unité en Déroute qui est

1. Romaine : A portée de son Légat ou de son Proconsul. La portée de Ralliement ne peut pas traverser de côtés d'hexs de mur ou de camp (y compris les portes), ni de côtés d'hexs de mer ou de rivière (n'importe quel type), ni à travers les bois. Elle peut être tracée dans un hex de bois (NdT : mais pas au-delà du premier hex de bois).

2. Barbare : Empilée avec ou adjacente à un chef de cette tribu.

3. Romaine et Barbare : L'unité en dérouté n'est pas adjacente à une unité ennemie ni à portée (et dans la LDV) d'une unité de tir ennemie qui a encore des projectiles [10.14].

4. Ralliement Automatique : Un chef peut Rallier n'importe quelle unité en Déroute avec laquelle il est empilé sans faire de jet de dé.

10.42 Un chef individuel ne peut tenter de rallier une unité donnée qu'une seule fois par tour de jeu. Cette limitation s'applique au chef, pas à l'unité, qui peut être ralliée par un autre chef pendant ce tour, tant que l'unité est à portée de commandement du chef.

10.43 Pour Rallier une unité avec un chef (autrement que par 10.41[4]), le joueur lance le dé :

- Si le résultat est inférieur ou égal au Charisme du chef, l'unité est Ralliée.
- Si le résultat est supérieur au Charisme, l'unité est immédiatement placée à l'intérieur du camp (Gaulois ou Romain, selon le cas). Si l'unité ne peut pas tracer un chemin libre d'unités ennemies vers sa destination ou s'il n'y a pas de camp alors elle est éliminée.

EXEMPLE : César, avec un Charisme de '5' peut rallier une unité en dérouté à portée avec un jet de '5' ou moins. A l'autre extrémité de l'échelle, la plupart des chefs ont besoin d'un '2' ou moins.

NOTE DE JEU : le mécanisme « le Ralliement ou la Mort » est nouveau. Cependant, il existe des moyens supplémentaire pour se Rallier.

10.44 Ralliement d'Aquila

Les légions/cohortes Romaines ont la capacité d'utiliser le ralliement d'étendard avec leur Aquila pour se rallier. Ce type de Ralliement nécessite que le chef utilise sa Phase d'Activation pour un seul Ordre de Ralliement. Il ne peut pas donner d'autres Ordres. L'Ordre est donné à l'Aquila, qui s'applique ensuite à toutes les unités éligibles. Lorsqu'un Ordre de Ralliement d'Aquila est donné, toutes les cohortes en déroute de cette légion qui sont empilées avec ou adjacentes à l'Aquila sont automatiquement Ralliées.

NOTE DE JEU : Les unités en Déroute adjacentes à leur Aquila sont considérées comme éliminées pour les règles de Points de Déroute, jusqu'à ce qu'elles soient ralliées.

10.45 Ralliement au Camp

Pendant la Phase de R&R [E/2], les joueurs peuvent tenter de Rallier les unités à l'intérieur d'un camp. Pour cela, un chef doit avoir commencé et terminé son tour à l'intérieur du camp. Ensuite le joueur peut lancer un dé par unité dans le camp, selon 10.43, les unités qui ratent restent à l'intérieur du camp.

10.46 Détermination des Pertes des Unités Ralliées

Lorsqu'une unité est ralliée (la méthode importe peu), placez un marqueur « Rallied » dessus (les unités ralliées ont leurs actions limitées), puis lancez le dé (ajoutez +2 si elle était précédemment Réduite) et consultez la Table de Ralliement. Donnez à l'unité les Pertes indiquées sur la Table de Ralliement, en fonction du jet de dé et de la QT imprimée de l'unité.

EXEMPLE : Labienus avec un Charisme de '3' tente de rallier une cohorte en Déroute avec une QT de '6'. Le joueur obtient un '2' (inférieur au Charisme de Labienus), donc l'unité est Ralliée. Il place un marqueur « rallied » sur l'unité puis lance un dé pour déterminer les pertes de cette unité. Il obtient un '5', donc l'unité se retrouve avec '2' Pertes.

10.47 Lorsqu'une unité est Ralliée, elle peut être réorientée sans coût en PM ni Perte de Cohésion.

10.48 Restrictions sur les Unités Ralliées

Les unités Ralliées

- ne peuvent pas recevoir d'Ordres avant le prochain tour.
- sont automatiquement Réduites.
- si ce sont des unités de tir à pied, elles sont automatiquement « Missile No ».

10.5 Poursuite de Cavalerie

NOTE DE CONCEPTION : Pour plusieurs raisons, y compris le fait que la cavalerie ne joue pas un rôle majeur dans ces batailles, nous avons grandement simplifié les règles de micro-gestion qui en avaient besoin..

10.51 Si une unité ennemie est déroutee par une unité de cavalerie amie en combat de Choc (le vrai combat, pas le Test de QT/Effondrement) alors la cavalerie victorieuse doit vérifier si elle fait une poursuite. Lancez le dé. Si le résultat est supérieur à la QT de l'attaquant, il poursuit.

- Si plus d'une unité de cavalerie a causé la déroute, une seule d'entre elle doit Poursuivre, au choix du poursuivant.
- Si l'unité en défense doit être éliminée parce qu'elle ne peut pas terminer sa déroute parce qu'elle est encerclée, et qu'au moins une des unités de l'encerclement n'était pas un attaquant, il n'y a pas de poursuite.
- Si une unité attaque en choc deux unités séparées en une seule fois et qu'une seule déroute, il n'y a pas de Poursuite.

Sinon elle s'arrête [10.54].

10.52 Après que les unités en Déroute aient terminé leur Mouvement de Déroute, la cavalerie en poursuite se déplace de toute sa CM, ou jusqu'à ce qu'elle se retrouve avec une unité ennemie dans sa ZDC, en empruntant le même chemin que l'unité qui fuit. Elle doit attaquer immédiatement toute unité à laquelle elle devient adjacente. Si l'unité en déroute quitte la carte, la cavalerie en poursuite fait de même.

10.53 Si une unité de cavalerie élimine en choc une unité déjà en déroute, alors la cavalerie victorieuse est déplacée de la moitié (arrondie au supérieur) de sa CM imprimée (ou dans une ZDC ennemie, selon ce qui arrive en premier) dans la direction à laquelle elle faisait face à ce moment. Elle doit attaquer immédiatement toute unité rencontrée (dans le cadre de la poursuite). S'il n'y a pas d'attaque, le joueur peut réorienter le poursuivant sans coût supplémentaire.

NOTE DE JEU : Ceci met généralement la cavalerie victorieuse hors de portée de son chef, et le joueur doit ensuite décider de comment tirer le meilleur parti de cette situation.

10.54 S'arrêter

La cavalerie ne suit pas l'unité en déroute, bien qu'elle Avance Après Combat. La cavalerie a Terminé pour ce tour. De plus, elle peut changer d'orientation.

EXEMPLE : la cohorte en 2728 est chargée par de la cavalerie Légère et déroute. La cohorte retraite en 2527, et la cavalerie se lance à sa poursuite. La cavalerie entre en 2628 et obtient un '4' pour l'attaque de poursuite. Cette attaque déroute (et donc élimine) la cohorte en fuite. Ensuite la LC avance de 4 PM (la moitié de sa CM) puis s'arrête.

10.55 Regroupement Hors Carte

Il est possible que la cavalerie en poursuite puisse se regrouper lorsqu'elle termine hors carte. Elle ne peut pas retourner en jeu avant que le joueur n'ait utilisé un PC ou un CT (ou pour les tribus sans CT, n'importe quel chef de tribu) pour déclarer que toute son Activation sert à Regrouper et faire Revenir la cavalerie (quelle que soit sa portée ou sa position). Un Ordre de Regroupement de Cavalerie s'applique à toute la cavalerie hors-carte de cette armée. Cela lui permet de retourner sur la carte dans un rayon de 2 hexs de l'endroit où elle l'a quitté, en utilisant autant de sa CM qu'elle le souhaite.

10.56 La cavalerie qui est hors-carte parce qu'elle a poursuivi n'est pas prise en compte pour le calcul des Points de Déroute.

10.6 Déroute d'Armée et Victoire

10.61 Un joueur gagne en forçant l'armée de son adversaire à Dérouter. Une armée se retirera lorsqu'elle aura dépassé son Niveau de Déroute (indiqué dans le scénario) à la fin du tour. Pour déterminer ce niveau, additionnez les Points de Déroute [10.62].

10.62 Une armée (ou tribu) subit des Points de Déroute pour

- les unités éliminées, y compris les unités qui ont dérotté hors de la carte.
- (Romains) les unités en déroute adjacentes à un Aquila ou dans le Camp.
- (Romains) la perte ou la capture d'un Aquila.
- (Gaulois) les unités en déroute dans leur camp.

10.63 En général, les Points de Déroute d'une unité sont égaux à sa QT, avec les exceptions suivantes :

- les SK, quelle que soit leur QT, valent 1 PD.
- Les Proconsuls et les Chefs de Tribus tués valent 5 fois leur Initiative. Les Légats et les chefs tués ou blessés n'ont aucun effet.
- Les chariots et l'artillerie valent 0 PD.
- Un Aquila Capturé [4.45] coûte 25 PD au Romain, tandis qu'un Aquila en Déroute [4.46] coûte 10 PD.

10.64 Si le total de Points de Déroute d'un joueur est supérieur ou égal à son niveau de Déroute d'Armée, alors cette armée s'enfuit et le joueur a perdu la bataille.

10.65 Les Niveaux de Déroute pour les Gaulois sont appliqués par tribu, à moins qu'autre chose ne soit indiqué dans le scénario. Donc, à Sabis, les Artabates peuvent s'enfuir à cause des pertes, tandis que les Nervii et les Viromandui continuent à se battre. Lorsqu'une tribu s'enfuit et que les autres restent, retirez simplement les unités qui s'enfuient de la carte et continuez à jouer.

10.66 Si vous jouez en compétition, si les deux camps atteignent leur Niveau de Déroute d'Armée à la fin du même tour, c'est le joueur qui a le moins dépassé son Niveau de Déroute qui gagne (mais de peu). Si les résultats sont égaux, ou si vous jouez pour savoir ce qu'il s'est passé, c'est un match nul.

Perte de Cohésion Automatique

<i>Raison</i>	<i>Effet</i>
Une unité « bougée » bouge à nouveau	1 Perte de Cohésion
Effets du Terrain pour le Mouvement et/ou le changement d'Orientation	Voir le Tableau de Mouvement [6.28]
Unité qui retraite lorsqu'elle est approchée par le Flanc/l'Arrière	1 Perte de Cohésion
Mouvement volontaire à travers une unité amie (voir le Tableau d'Empilement pour les exceptions)	1 Perte de Cohésion
Déroute/Retraite à travers une unité amie voir le Tableau d'Empilement pour les exceptions)	1 Perte de Cohésion
Résultat d'un Tir Efficace	1 Perte de Cohésion
Unité devant sortir de la formation en Colonne à cause d'un Combat de Choc	1 Perte de Cohésion
H&D à travers une unité amie—affecte l'unité en H&D et l'unité stationnaire	1 Perte de Cohésion

Tableau des Coûts de Mouvement

Type de Terrain	Pénalité de Cohésion pour Entrer/Traverser			
	Coût en PM	LI ^f	CO	Cav
Clair	1	0	0	0
Bois [COL]	2	0	1	1
Marais [COL]	1	1	1	2
Rivière Majeure (Sequana)	1	1	1	1
Changement d'Orientation ^e	1(2) ^c	0	0	0
Changement d'Orientation dans un Bois/Marais ^e	1(2) ^c	0	1	1
Route	AE	AE	AE	AE
Tour (uniquement depuis l'intérieur) ^[b]	1	0	0	0
Côtés d'Hexs				
Rivière Mineure (Sabis)	+2	1	1	1
Ruisseau	0	0	1	0
Monter de 1 Niveau	+1	0	0	0
Descendre de 1 Niveau	0	0	0	0
Murs de Camp	1	-	-	-
Portes de Camp ^[b]	+1	0	0	0
Train de Charrettes (Gaulois uniquement)	+1	0	0	0
Scénario Britannia Uniquement				
Plage (depuis un hex de Terre)	1	1	1	2
Plage (depuis un hex de Mer) ^[b]	2	1	1	1
Eau Peu Profonde ^[b]	2	1	2	1
Eau Modérée ^[b]	2	1	3	1
Pleine Mer	1	1	1	1

Notes :

Infanterie Gauloise : Sa CM est augmentée de 1 pour l'Impétuosité.
Unités en Colonne : CM augmentée de 1.

COL = La pénalité s'applique aussi aux unités En Colonne [6.7]. Les unités En Colonne ne subissent pas les Pénalités de Cohésion pour les terrains n'ayant pas l'indication COL.

a = Les unités qui ne sont pas indiquées ne subissent pas de Pénalité de Cohésion pour le Mouvement.

b = Seules les unités Romaines peuvent y pénétrer.

c = Toute l'infanterie non cohorte, sauf les tirailleurs, et toute la cavalerie (y compris Romaine) et les Chariots paient un coût de 1 PM par angle pivoté. Les cohortes paient 1 PM pour s'orienter dans n'importe quelle direction, quel que soit le nombre d'angles pivotés. Les tirailleurs ne paient pas de PM pour changer d'orientation. Voir 7.12 et 7.13.

d = Cette ligne s'applique aux unités affectées qui montent ou descendent de plus d'un niveau pendant une phase donnée. La Perte de Cohésion de « 1 » s'applique quel que soit le nombre de niveaux traversés.

e = coût par angle.

f = Ne s'applique pas à la LI Barbare.

I = Interdit

AE = Aucun effet.