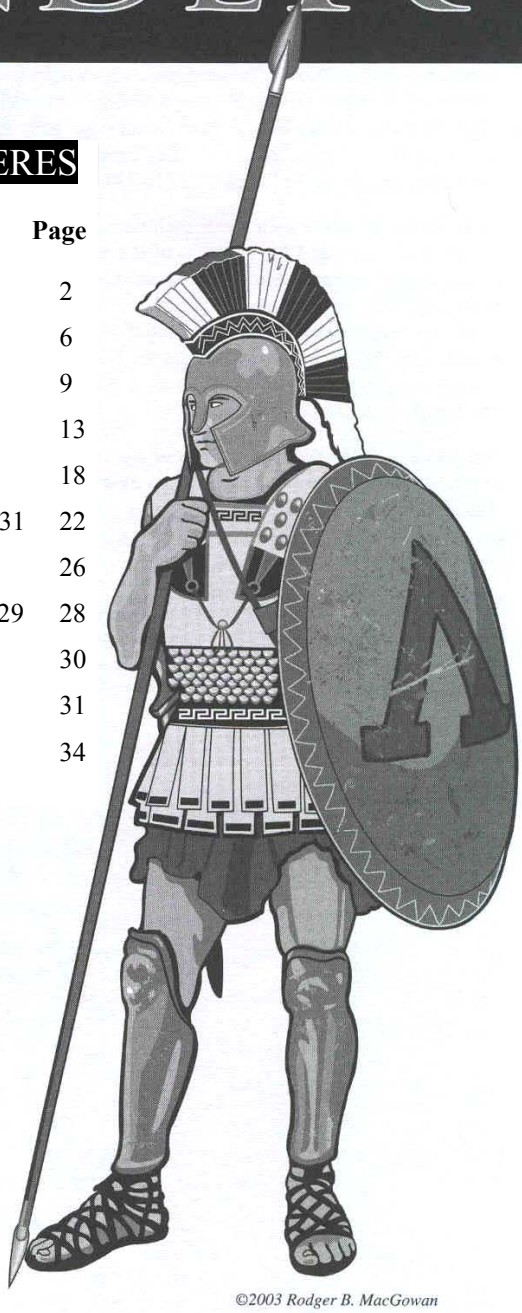
DELUXE FOURTH EDITION

THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER

TABLE DES MATIERES

Scénario	Page
La bataille de Chéronée –338	2
La bataille de Lyginus –335	6
La bataille de Pelium –335	9
La bataille du Granique –334	13
La bataille d'Issus –333	18
La bataille de Gaugamèles –331	22
La traversée du Jaxartes –329	26
La bataille de Samarcande –329	28
La bataille d'Arigaeum –327	30
La bataille d'Hydaspes –326	31
Epilogue	34

THE GREAT BATTLES OF HISTORY
VOLUME I



©2003 Rodger B. MacGowan

GMT GAMES

LIVRET DE SCENARIOS

LA BATAILLE DE CHERONEE

(Août 338 Avant J. C.)

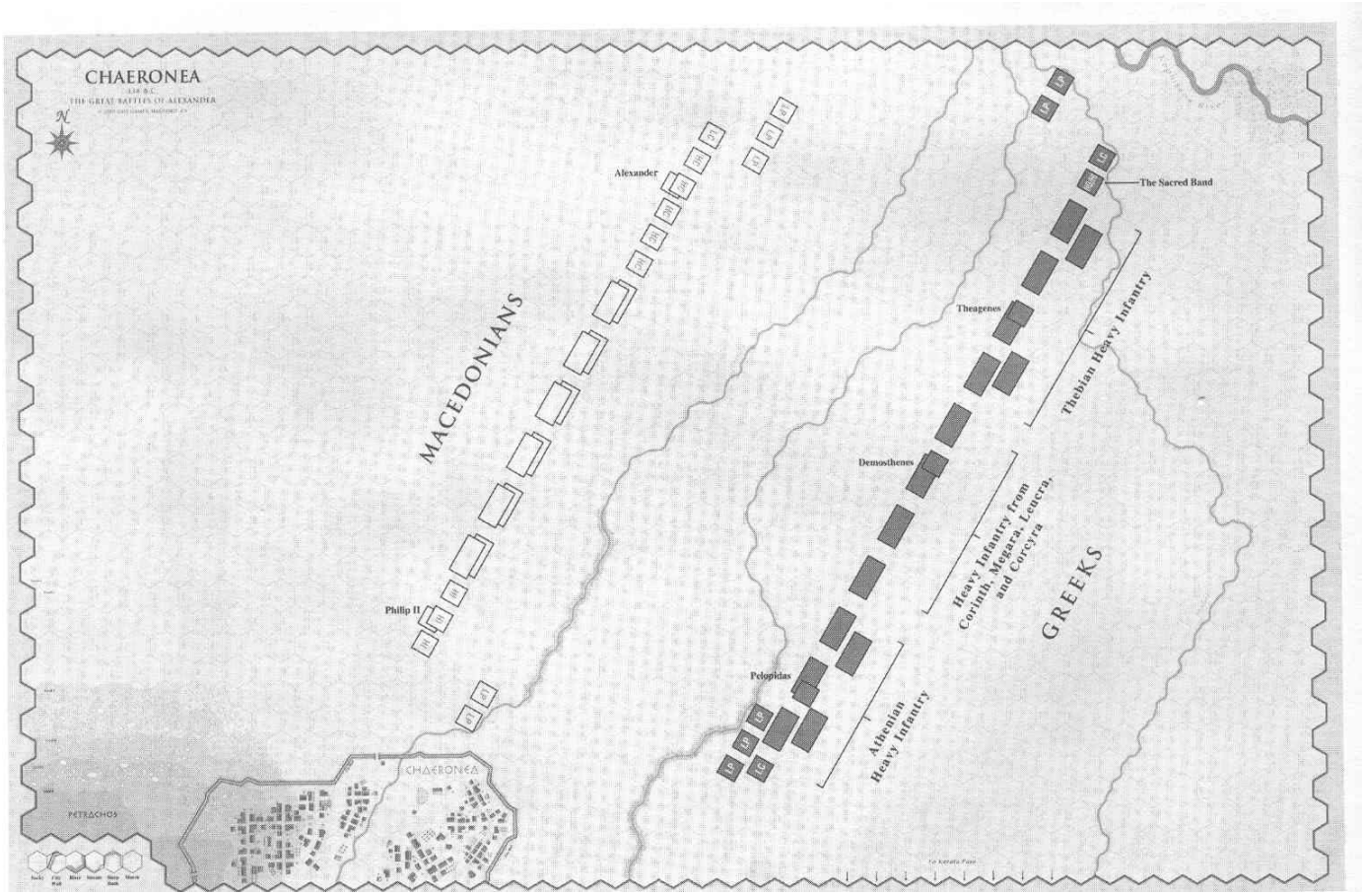
A Chéronée (Grèce), Alexandre, pour sa première bataille, et toujours « adolescent », combat aux côtés de son père, Philippe II, contre une coalition des cités-états Grecques, menée par Athènes et Thèbes. C'est l'action d'Alexandre sur le flanc gauche Macédonien, puis la destruction du Groupe Sacré Thébain, qui permit aux Macédoniens de remporter la bataille. Après Chéronée, Philippe devint l'hégémon de la confédération Pan- Hellénique de laquelle il obtint l'accord pour lancer une guerre de vengeance contre l'Empire Perse. Avant que Philippe ne puisse réaliser ses plans, il fut assassiné en 337 avant J. C.

Il n'existe que peu d'informations concrètes sur cette bataille, donc, la plupart de l'ordre de bataille et la localisation des unités est basée sur les quelques sources disponibles (et souvent conflictuelles) plus quelques conjectures « éclairées ». Notre source majeure pour le déploiement fut l'atlas de Kromayer-Veith des Champs de Batailles Anciens, ce qui explique pourquoi la carte de la 2è édition diffère de celle de la 1ère édition. Notons que, parallèlement, ce ne fut pas la seule bataille de l'époque classique qui se déroula à Chéronée. (Cf. GboH Module 6, **Dictator**).

Cette bataille fut le clash définitif entre l'Armée Hoplite Grecque contre le nouveau système d'armes combinées créé par Philippe de Macédoine. Notez que, en comparaison avec les batailles « Perses », qu'il n'y a que peu d'unités de cavalerie présente — spécialement chez les Grecs, la cavalerie était une arme de guerre extrêmement chère pour les cités-états, et le terrain rocailleux qui composait la majeure partie du terrain ne fit pas grand chose pour inciter qui que ce soit à augmenter leur utilisation. — jusqu'à ce que Philippe commence à étendre son arme montée et montra comment, avec une application judicieuse, elle pouvait être décisive. La victoire de Philippe à Chéronée marqua effectivement la fin de plus de trois siècles de guerre hoplite Grecque.

Equilibre : Cette bataille montre rapidement et définitivement la supériorité du système d'armes combinées de Philippe de Macédoine sur le style de guerre classique Hoplite des Grecs. Ou, en d'autres termes, la promenade des Macédoniens… du moins historiquement.

Il n'y a pas grand chose à faire, en terme de règles spéciales pour changer ça. Par contre, si vous voulez jouer de façon compétitive, nous vous suggérons d'utiliser l'enchère aux Points de Déroute.



Difficulté : C'est une des plus grande bataille du jeu, mais elle est relativement linéaire, avec peu de complexité.

Durée de la Partie : Ca dépend du temps que les Grecs peuvent tenir ; 4 à 5 heures.

Déploiement : Les dispositions pour la bataille historique sont donnés ci-dessous. Les possesseurs des 1ère et 2ème éditions du jeu remarqueront les grands changements dans la localisation des unités. Nous avons fait commencer la bataille des 3ème et 4ème éditions avec les deux armées face-à-face, à l'opposé des positions — après que les deux armées aient pivoté — utilisées dans les éditions précédentes.

DEPLOIEMENT MACEDONIEN — HISTORIQUE
Toutes les unités sont face au SE

Unités	*Hex(s)*
Philippe II (Chef d'Armée)	2014
Alexandre (CH) [a]	3722
Phalange 1	2215/2315
Phalange 2	2215/2315
Phalange 3	2416/2516
Phalange 4	2416/2516
Phalange 5	2617/2717
Phalange 6	2617/2717
Phalange 7	2818/2918
Phalange 8	2818/2918
Phalange 9	3019/3119
Phalange 10	3019/3119
Phalange 11	3220/3320
Phalange 12	3220/3320

Toutes les Phalanges commencent en Double-Profondeur (9.62)

Agema Hydaspists	1913
Hydaspists-1	2014
Hydaspists-2	2114
Thracian LP Peltasts-1	1615
Thracian LP Peltasts-2	1715
Thracian LP Peltasts-3	3825
Thracian LP Peltasts-4	3925
Thracian LP Peltasts-5	4026
Agema Companion HC	3823
Companion HC-1	3722
Companion HC-2	3622
Companion HC-3	3521
Companion HC-4	3421
Macedonian LC	3923

[a] Utilisez le pion Alexandre avec l'indicateur « CH », et non le pion « III ». Il n'y a PAS de Chefs de Contingent Macédoniens dans ce scénario.

Alexandre en tant que Chef d'Elite : L'Option d'Initiative d'Elite d'Alexandre n'est *pas* utilisable dans cette bataille.

DEPLOIEMENT GREC — HISTORIQUE
Toutes les unités sont face au NO

Unités	*Hex(s)*
Theagenes [a]	3234
Demosthenes	1726
Pelopidas [b]	2631
Athens HO/HI-1	1525/1626
Athens HO/HI-2	1726/1827
Athens HO/HI-3	1927/2028
Athens HO/HI-4	1526/1627
Athens HO/HI-5	1828/1928
Athens HO/HI-1	2932/3033
Athens HO/HI-2	3133/3234
Athens HO/HI-3	3334/3435
Athens HO/HI-4	3535/3636
Athens HO/HI-5	2933/3034
Athens HO/HI-6	3436/3536
Corinth HO/HI	2128/2229
Megara HO/HI	2329/2430
Leucra HO/HI	2530/2631
Corcyra HO/HI	2731/2832
Groupe Sacré Thébain HO/HI [d]	3736
Grk Mrc LP Peltasts-1	1424
Grk Mrc LP Peltasts-2	1524
Grk Mrc LP Peltasts-3	1625
Grk Mrc LP Peltasts-4	4035
Grk Mrc LP Peltasts-5	4135
Thebes LC	3837
Athens LC	1425

[a] = Les Grecs n'ont pas de Chef d'Armée. Voir la règle de Chef d'Armée plus bas.
[b] Pelopidas ne peut donner d'Ordres de Ligne qu'aux unités Hoplites Corinth, Megara, Leucra et Corcyra. C'est ce que veut dire le CMLC sur le pion.

[c] Elles ressemblent à des Phalanges, mais ce n'en sont pas. Ce sont des Classe HO Type HI.

[d] C'est l'unité de combat individuelle la plus célèbre des cités-états Grecques — et le pilier de la suprématie Thébaine — qui contenait en fait un faible nombre de troupes. Bien que composée seulement de 150 hommes (en fait, 75 couples homosexuels), son importance pour l'armée Grecque (Thébaine) en termes de moral était sans mesure possible. (Par contre, les Philistins que nous sommes, l'avons mesurée). C'est pourquoi sa perte (9 Points de Déroute) est si élevée en comparaison à sa Taille.

Chef d'Armée Grec
Comme indiqué plus haut, les Grecs n'ont pas de véritable CA. Par conséquent, chaque chef Grec à une Valeur Stratégique pour les Ordres de Ligne, ils ne peuvent pas utiliser « à Portée du CA » pour obtenir un Ordre de Ligne. *Par contre,* pour que les chefs puissent sortir d'une ZDC ennemie, chacun des trois chefs est traité comme si il était un CA.

Eligibilité d'Ordre de Ligne Grec

Unités	*Chefs*
Athéniens HO/HI	Demosthenes
Thébains HO/HI	Theagenes
	Corinth, Megara, Leucra,
Corcyra HO/HI	Pelopidas
Mercenaires LP Grecs	n'importe lequel

Restrictions au Commandement Grec
Les chefs Grecs ne peuvent donner des Ordres ou Ordres de Ligne qu'aux unités des cités-états indiquées sur leur pion.

REGLES SPECIALES
Cavalerie Grecque
Les deux unités de cavalerie Grecques sont « bougées » de la façon suivante :

- En recevant un Ordre Individuel de leurs chefs respectifs ; *ou*
- Elles peuvent « agir » au début de chaque tour, pendant une **Phase d'Initiative de Cavalerie Grecque** spéciale, dans laquelle les deux unités de cavalerie Grecques sont traitées comme si elles avaient une Initiative de '1'. Le joueur Grec, si il choisi d'utiliser cette phase, peut entreprendre des actions avec ces deux unités. *Par contre,* Si il fait ça, ces unités ne peuvent *pas* faire de test de Momentum.

Sparte
Sparte, ayant déjà passé son heure de gloire — mais toujours prétentieuse — refusa d'envoyer ses troupes pour défendre la « liberté » des cités-états. (En fait, ce ne fut pas la seule ville ; mais simplement le plus visible des non participants). A la base, ce fut une situation « Si Athènes dit Allons-y, alors nous dirons non ».

Les joueurs désirant savoir si la présence des Spartiates aurait pu avoir un effet — étant donné les deux règles qui suivent, ils pourraient néanmoins être intéressants — devraient ajouter les deux unités Hoplites Spartiates et leur chef, le **Roi Kleomenes II**, à l'ordre de bataille Grec. Kleomenes, bien sûr, ne peut commander que les unités Spartiates.

Cette option ne peut être utilisée *qu'avec* la variante à Déploiement Libre.

Les hoplites Spartiates — aussi professionnels et entraînés que les Macédoniens — ont certaines caractéristiques inhabituelles.

1. **Retraite Spartiate :** Ils peuvent utiliser la Retraite Pré-Arrangée (6.8) contre l'infanterie ennemie, quelles que soient leurs CM relatives.

2. **Mouvement de Charge Inversé :** Les Spartiates avaient une tactique favorite qu'ils combinaient avec leur capacité de mouvement en marche arrière. En semblant retraiter, ils inversaient soudainement leur direction et chargeaient l'adversaire — une tactique qui créait une grande confusion chez l'ennemi. Par conséquent, après avoir terminé sa retraite, comme indiqué plus haut, le joueur Grec — si il le désire — peut tenter de charger au milieu de l'Ordre de Mouvement de son adversaire !

Pour cela, il lance un dé. Si le résultat est supérieur à la QT de l'unité Spartiate, elle perd un Point de Cohésion et reste sur place. Par contre, si le résultat est inférieur ou égal à la QT, les Spartiates chargent en se déplaçant en avant (en payant à nouveau les coûts de cohésion pour un tel mouvement) jusqu'à ce qu'elles entrent dans un hex adjacent à l'unité ennemie qui était en train de se déplacer. A ce moment, un Choc immédiat se déroule, en utilisant la procédure de Choc normale. Par contre, pendant le test de QT de *Ephodos/*Charge, si le résultat du dé de l'ennemi est supérieur à sa QT, au lieu de perdre de la cohésion, il Déroute ! Cette manœuvre de Charge Inversée est considérée comme un « Mouvement » pour l'unité Spartiate, et elle ne peut *pas* être faite si l'unité est déjà sur sa face « Bougé ».

Toutes les autres conditions sont identiques au scénario Historique.

BORD DE RETRAITE
Macédoniens : Bord nord de la carte.
Grecs : La Passe de Kerata sur le bord sud de la carte (1028 – 1035).

CONDITIONS DE VICTOIRE
Cités-Etats Grecques : L'Armée Grecque Déroute lorsqu'un total de 75 Points de Déroute a été accumulé. En utilisant les Spartiates, ce total monte à 85.

Macédoniens : L'Armée Macédonienne Déroute lorsqu'un total de 105 Points de Déroute a été accumulé.

Niveaux de Taille et QT

Joueur	Taille	QT [a]	Déroute	Qualité
Maced	209	265	40%	1.27
Grec [b]	181	224	35%	1.23

a = prend en compte le multiplicateur des unités doubles.
b = n'inclus pas les Spartiates

Les niveaux précédents reflètent le fait que les Grecs étaient (et ont toujours été, à part pour les Spartiates et le Groupe Sacré Thébain) une armée amateur ; les Macédoniens étaient des professionnels entraînés.

SCENARIO A DEPLOIEMENT LIBRE
Le joueur Grec place ses unités en premier (y compris les Spartiates), comme il le désire au SE da la Rivière Morios. Après que le joueur Grec ait positionné ses forces, le joueur Macédonien déploie ses unités au NW de la Rivière Haimon. Aucune unité ne peut être placée dans un hex de Niveau 3 ou plus.

LA BATAILLE DE LYGINUS

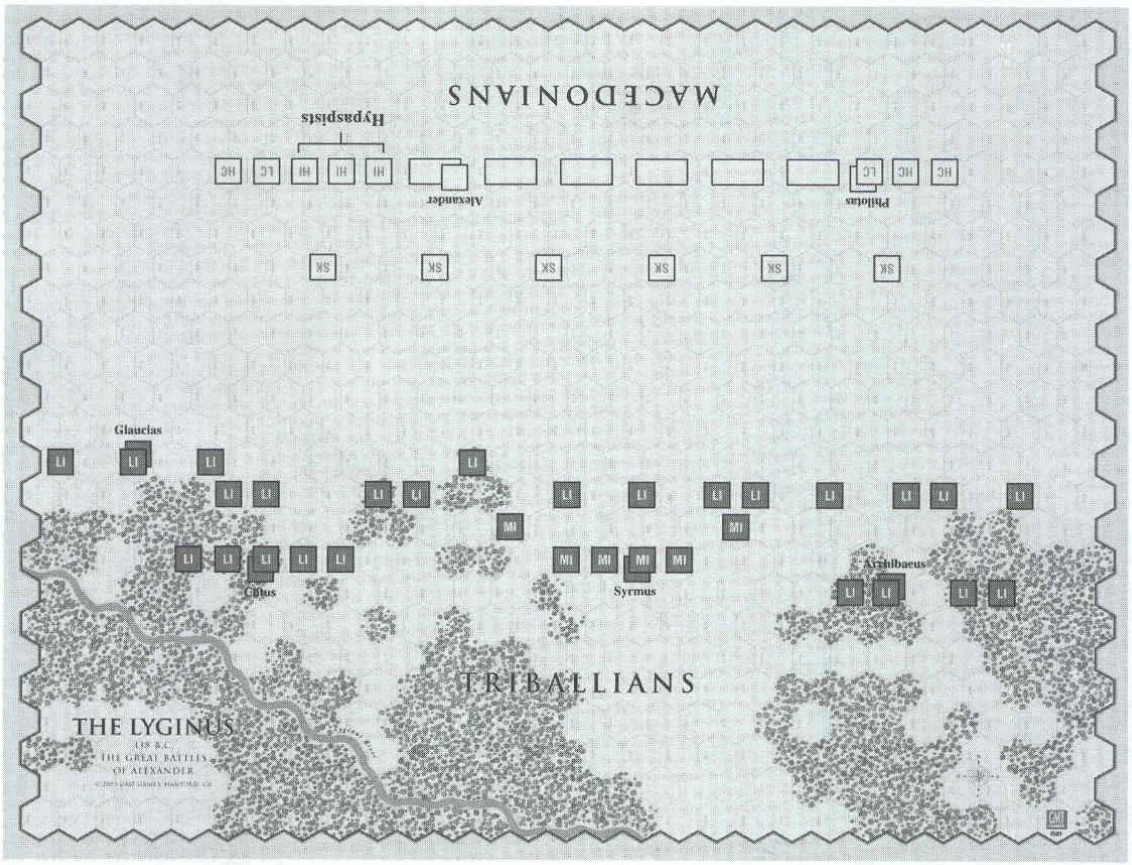
(Printemps, 335 Avant J. C.)

En 336 avant J.C., en Asie Mineure, Parménion est sur le point de commencer l'invasion de la Perse, Philippe II de Macédoine a été assassiné, et son fils aîné Alexandre est monté sur le trône. Le jeune roi s'est immédiatement attaqué aux révoltes du nord, de l'est, de l'ouest et du sud… en plus, le trône était disputé par un autre prétendant, le fils de Philippe et de Cléopâtre, soutenu par son oncle Attalus, qui se trouvait en Asie avec ses troupes. Dans une série de brillantes manœuvres Alexandre se dirigea vers le sud pour intimider les Grecs, qui le réaffirmèrent comme roi. ensuite, il fit exécuter Attalus pour trahison, et commença une série de campagnes contres les tribus qui s'étaient révoltées.

Les plus puissantes d'entre elles étaient les Triballes et les autres tribus du Danube, qui n'ont jamais été subjuguées par Philippe et qui étaient alors ouvertement en révolte. Au printemps 335 avant J.C., Alexandre décida que le temps se prêtait pour partir en campagne dans les montagnes, et se dirigea au nord pour réduire les Danubiens. Il laissa une partie de son armée en Asie pour faire écran sur son flanc est face aux Perses, pendant que Parménion restait en Macédoine pour monter la garde contre les incursions Illyriennes.

L'objectif d'Alexandre était le Danube dans ce qui est aujourd'hui le nord est de la Bulgarie, à la frontière avec la Roumanie. Au Mont Haemus, Alexandre força le col face à la résistance Thrace puis marcha pour se confronter aux forces Triballes près de la Rivière Lyginus. Les Triballes campaient près d'une gorge boisée lorsque Alexandre les surprit avec une de ses « célèbres » marches forcées. Les Triballes se mirent en formation légèrement en hauteur près de la rivière.

Alexandre envoya immédiatement ses forces légères en avant pour engager les Triballes, qui, ayant obtenu l'avantage de la rencontre initiale, lancèrent une contre-attaque contre les tirailleurs, les forçant à reculer. Ce stratagème d'envoyer une force apparemment non soutenue pour appâter l'ennemi était un des préféré d'Alexandre ; qu'il utilisa aussi au Granique, à Issus et même Gaugamèles/Arbela. Une fois les Triballes sortis des bois et à découvert, Alexandra envoya ses ailes de cavalerie pour faire un enveloppement pendant qu'il menait personnellement la Phalange. Le massacre résultant (3000 morts) ouvrit à Alexandre la route pour attaquer les diverses installations Triballes, ce qui mit fin à la révolte. Ensuite Alexandre devait utiliser ses expériences précédentes contre des troupes légèrement armées et mobiles pour obtenir de bon résultats contre l'immensité de la Bactriane et de la Sodgiane.



Equilibre : Historiquement, les Triballes n'avaient quasiment aucune chance. Forcer les Macédoniens à poursuivre les Triballes présente quelques possibilités de réussite. Ce scénario est principalement recommandé pour le jeu en solitaire ou améliorer ses connaissances historiques.

Difficulté : Modérée, avec peu de pions différents.

Temps de Jeu : 1 à 2 heures

Carte : Notre demi carte de Lyginus est basée sur celle du livre de Dodge.

REGLES SPECIALES

Impétuosité Barbare

Les Triballes ont quitté leur terrain défensif pour engager les tirailleurs apparemment seuls, un mouvement qui pouvait sembler plutôt téméraire face à ce qu'avait Alexandre. Par contre, étant donné la nature agressive de ces tribus, il était possible de forcer ces troupes à faire ces mouvements téméraires.

Lorsqu'une unité d'infanterie tribale subi une perte de cohésion à cause d'un tir de projectiles ennemi pendant une Phase d'Ordres *ennemie*, elle doit faire un test de QT.

- Si le dé est inférieur ou égal, rien ne se passe.
- Si le dé est supérieur à la QT, placez un marqueur « Impetuosity/Must Attack » sur cette unité.

Ce qui précède ne s'applique *pas* à une unité tribale

- qui est déjà dans une ZDC ennemie.
- est empilée avec ou adjacent à un chef, *ou*
- qui se fait tirer dessus par un de ses côtés d'hex d'arrière.

Au début de la tout prochaine Activation de Chef Triballe — même si c'est au prochain tour — *toutes* les unités avec un marqueur d'Impétuosité sont déplacées en une ligne aussi droite que possible pour engager en choc l'ennemi le plus proche armé de projectiles. Ce mouvement ne fait *pas* partie de la Phase d'Ordres du chef activé, mais est en supplément. Les unités doivent agir de façon à attaquer en choc avant que l'ennemi ne puisse retraiter. Lorsque toutes les unités Impétueuses se sont déplacées, l'activation du chef continue normalement. Tous les chocs sont résolus pendant la séquence normale.

Lorsqu'une unité avec un marqueur d'Impétuosité engage le choc, retirez le marqueur.

La Rivière Lyginus

Aucune unité ne peut traverser cette rivière.

BORD DE RETRAITE

Macédoniens : Bord sud.
Triballes : Bord nord.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Macédoniens : Les macédoniens gagnent si ils font dérouter l'armée Triballe à la fin du tour 7.

Triballes : Les Triballes gagnent si ils peuvent faire dérouter l'armée Macédonienne (ouais, bien sûr), où si ils ne déroutent pas avant la fin du 7è tour.

NOTE HISTORIQUE : Cette bataille s'est déroulée au crépuscule, ce qui est mis en évidence par le fait que les Triballes rentraient au camp pendant qu'Alexandre s'approchait. Alexandre doit gagner la bataille en faisant dérouter les Triballes avant la fin du 7è tour, sinon ils disparaissent dans la nuit.

NIVEAUX DE DEROUTE D'ARMEE

Macédoniens : L'armée Macédonienne déroute lorsque le total de PD d'unités éliminées atteint 65.

Triballes : L'armée Triballe déroute lorsque le total de PD d'unités éliminées atteint 80.

Taille d'Armée et Niveaux de QT

Joueur	Taille	QT[a]	Déroute	Qualité
Macédonien	104	178	40%	1.71
Triballe	161	161	50%[b]	1.00

[a] = Ceci prend en compte les tirailleurs avec leur valeur de QT totale, différente de la détermination en PD. Les unités doubles sont doublées pour leur valeur en QT, pour obtenir une lecture plus précise des valeurs.

[b] = Les Triballes défendaient leurs femmes et leurs enfants, qui étaient sur une île du Danube à proximité. Ils étaient par conséquent très probablement motivés.

DEPLOIEMENT MACEDONIEN

Toutes les unités Macédoniennes commencent sur la carte face au nord (rangée 36xx).

Unité	*Hexs(s)*
Alexandre [CA]	5611
Philotas	5622
Phalange 1	5620/5621
Phalange 2	5618/5619
Phalange 3	5616/5617
Phalange 4	5614/5615
Phalange 5	5612/5613
Phalange 6	5610/5611
Hydaspists Agema	5607
Hydaspists-1	5609
Hydaspists-2	5608
Companion Agema	5605
Companion-1	5624
Companion-2	5623
Thracian-1 LC	5622
Macedonian LC	5606
Agrianian SK* Javelins-1	5307
Agrianian SK* Javelins-2	5310
Cretan SK ARchers	5316
Macedonian SK Archers-1	5313
Mercenary SK Slingers-1	5319
Mercenary SK-Slingers-2	5322

Pour plus de précision historique, nous vous recommandons d'utiliser la règle de Chef d'Elite dans ce scénario.

Chefs de Contingent : Si vous utilisez la Règle optionnelle de CCM, Alexandre est le seul Chef d'Aile, et les CCM suivants sont disponibles :
Nicanor (Hydaspistes)
Antiochus (Tirailleurs, mais *pas* Agriens)
Attalus* (Agriens)
* = c'est évidemment un Attalus différent de l'oncle de Cléopâtre qui est décédé.

DEPLOIEMENT TRIBALLE
Toutes les unités Triballes sont placées sur la carte face au Sud (rangée 60xx)

Unité	*Hexs(s)*
Syrmus [CA] [a]	4416
Glaucias	4702
Arribaeus	4322
Clitus	4406

Tribal LI (1-5)	4700, 4702, 4704, 4711, 4712
Tribal LI (6-10)	4605, 4606, 4609, 4610, 4614
Tribal LI (11-15)	4616, 4618, 4619, 4621, 4623
Tribal LI (16-20)	4624, 4626, 4408, 4404, 4405
Tribal LI (21-25)	4407, 4321, 4322, 4324, 4325
Tribal MI (1-3)	4512, 4518, 4414
Tribal MI (4-6)	4415, 4416, 4417

a = Le seul chef Triballe mentionné — pratiquement n'importe où — est Syrmus, Roi des Triballes. En fait, Arrian dit que Syrmus à fuit avec son convoi de ravitaillement pour se cacher sur une île du Danube avec les femmes. Un vrai macho. Les trois autres chefs sont empruntés à la bataille de Pelium.

LA BATAILLE DE PELIUM
(Eté, 335 Avant J. C.)

Après avoir supprimé les tribus le long du Danube, Alexandre parti vers le sud pour apprendre que les tribus Illyriennes de l'ouest, commandées par Clitus, s'étaient révoltées. Leur ville de Pelium était l'avant poste stratégique de l'ouest qui défendait le seul passage entre la Macédoine et l'Illyrie. Celui qui tenait le passage — capturé à la base par Philippe — contrôlait aussi les sources de l'Erygon et l'accès au sud de la Macédoine.

Alexandre se mit immédiatement en route pour recapturer la ville (en réalité, un petit village, mais avec des remparts) avant que Glaucias, Roi des Taulantiens ne puisse renforcer Clitus. Son flanc était potentiellement menacé par une autre tribu, les Autariates, mais Langarus, Roi des Agriens, arriva et neutralisa la menace. Avec une route sécurisée, Alexandre se dirigea vers Pelium avec son avant-garde, pendant que le gros des troupes suivait.

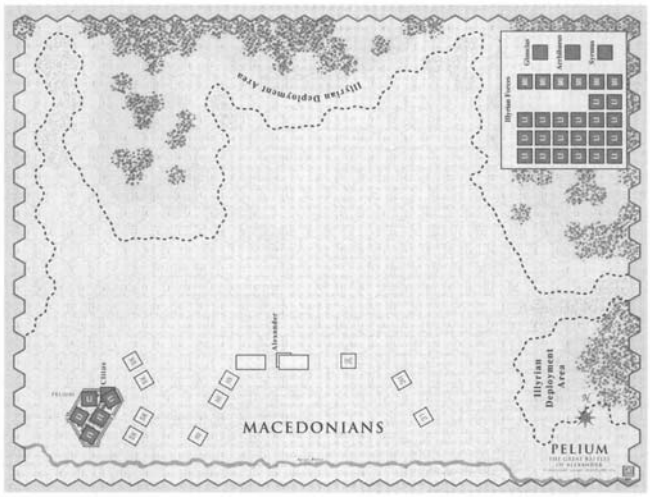
Nous croyons que, en nous basant sur le déroulement de l'action, qu'Alexandre n'arriva qu'avec une portion de son armée et força immédiatement Clitus à retraiter dans la ville. Pendant qu'Alexandre se préparait pour un siège formel de l'endroit, Glaucias arriva avec de substantiels renforts Taulantiens. Ces nouvelles forces dépassaient le contingent d'Alexandre et menaçaient sa ligne de communication qui passait par le seul gué traversant la rivière Apsos, un étroit défilé où on ne pouvait passer qu'à quatre de front.

Nous pensons que la raison pour laquelle Alexandre n'avait pas sa force complète à ce moment était qu'il voulait éviter une bataille rangée. A la place, il a utilisé les « Opération Psychologiques » contres les Illyriens en faisant parader ses hommes sur la plaine pour essayer d'intimider les locaux. Il manifesta ensuite face à divers contingents ennemis, les forçant à reculer, puis retraita de l'autre côté du gué. Sa retraite à travers le gué fut fortement contestée mais était couverte par l'artillerie (Oxybeles) et une charge dramatique des Compagnons Agema. Nous ne pensons pas qu'il aurait fait tout ça si sa force entière était sur place.

Après l'arrivée du reste de son armée, il lança un assaut de nuit à travers la rivière et pris les Illyriens par surprise. Alexandre n'attendit pas que le gros des troupes ait traversé, mais attaqua immédiatement avec son avant garde et dispersa les Taulantiens totalement surpris. Clitus, voyant qu'il ne pourrait pas tenir la ville sans soutien, l'incendia et pris la fuite vers la côte Adriatique.

Après avoir sécurisé le flanc ouest, des renseignements de mauvaise augure commencèrent à arriver de Grèce ; les Thébains s'étaient révoltés. La Grèce se rebellait de nouveau contre l'hégémonie Macédonienne, mais Alexandre, entreprit une autre de ses célèbres marches, et atteint la ville si rapidement que tous les alliés potentiels de Thèbes — et surtout les Athéniens — adoptèrent une attitude passive et observèrent la situation. Alexandre offrit son pardon,mais les Thébains optèrent pour la bataille. En représailles, lorsque Alexandre prit la ville, il la rasa intégralement. Cet exemple brutal stoppa la potentielle rébellion Grecque.

Equilibre : Le scénario « Morceau de Bravoure » est, croyez le ou non, assez équilibré ! Alors que le scénario « Attaque Nocturne ! » favorise fortement les Macédoniens.



Difficulté : Modérée, avec peu de pions différents.

Temps de Jeu Estimé : 1 à 2 heures, après le déploiement.

Carte : La demi carte de Pelium est basée sur celle du livre de Dodge.

REGLES SPECIALES POUR LES DEUX SCENARIOS

La Rivière Apsos

La rivière Apsos ne peut être traversée que par le gué, 3718/3619, et ce avec difficulté, car les Macédoniens sont forcés de passer à quatre de front à travers l'étroit défilé. Pour simuler ceci, les règles suivantes s'appliquent :

- Il coûte +3 PM à une unité pour travers un côté d'hex de gué.
- Une unité perd 2 points de Cohésion lorsqu'elle traverse un côté d'hex de gué.
- Les phalanges doivent traverser en colonne, et il coûte *toute* la capacité de mouvement pour faire traverser le côté d'hex de gué à la moitié de l'unité. Ce qui laisse la colonne en plein sur le côté d'hex de gué. Au prochain tour, l'unité entière sera sortie de la rivière toujours en colonne… avec 2 pertes de cohésion pour la traversée du gué.
- Toutes les pertes de cohésion causées par des projectiles sont doublées lorsque une phalange se trouve au milieu de gué.
- Toute phalange qui déroute lorsqu'elle est au milieu du gué est éliminée.
- Les unités Illyriennes ne peuvent pas traverser la rivière.

NOTE HISTORIQUE : L'Apsos n'étais pas larges, mais elle était rapide, profonde, et courait à travers des berges ressemblant à des gorges.

Pelium

- Les unités peuvent entrer/sortir de la ville uniquement par les portes. Elles ne peuvent pas traverser une porte en ZDC ennemie.
- Il n'y a pas de coût supplémentaire pour sortir d'un hex de Pelium, mais une unité doit dépenser toute sa CM pour entrer dans un hex de Pelium.
- Les unités ne peuvent pas s'empiler dans un hex de Pelium.
- Une unité dans Pelium ne peut pas être attaquée en choc ni se faire tirer dessus.

Exception : Si une unité Illyrienne dans Pelium tire sur une unité Macédonienne, cette dernière peut *immédiatement* faire un tir en retour, si elle en est capable et ne se trouve pas en ZDC ennemie. Pour un tel tir — extérieur vers intérieur — ajoutez 2 (+2) au dé.

Mouvement Routier

Les unités de combat en colonne ne payent que 1/2 PM pour entrer dans un hex de Route, tant qu'elles se déplacent d'un hex de route à un hex de route connectée. Le mouvement Routier ne peut pas être utilisé pour entrer dans une ZDC ennemie.

BORD DE RETRAITE (pour les Deux Scénarios)

Macédoniens : bord sud via le gué
Illyriens : (Tribal LI 1-5) : Pelium
Taulantiens : (Toutes les autres unités Tribal) : bord nord de la carte.

NIVEAUX DE DEROUTE D'ARMEE (pour les deux Scénarios)

Macédoniens : L'armée déroute lorsque un total de 30 PD d'unités a été éliminé.
Illyriens : L'armée déroute lorsque un total de 80 PD d'unités a été éliminé.

Taille et Niveaux de QT

Joueur	Taille	QT[a]	Déroute	Qualité
Macédonien	53	82	35%[a]	1.52
Illyrien	161	161	50%	1.00

[a] Le faible rapport de déroute Macédonien reflète le désastre potentiel que l'étroit chemin de déroute aurait pu causer.

SCENARIO : MORCEAU DE BRAVOURE

DEPLOIEMENT MACEDONIEN

Toutes les unités Macédoniennes commencent sur la carte dans les diverses orientations indiquées.

Unité	*Hexs(s)*	*Orientation*
Alexandre [CA]	4212	NA
Phalange Coenus	4210/4211	Nord
Phalange Perdiccas	4212/4213	Nord
Hydaspists Agema	3808	Nord Ouest
Hydaspists-1	4009	Nord Ouest
Hydaspists-2	4109	Nord Ouest
Companion HC Agema	4117	Nord Est
Companion HC-1	4215	Nord
Paeonian LC-1	3918	Nord Est
Agrianian SK Jav-1	3805	Nord Ouest
Agrianian SK Jav-2	3905	Nord Ouest
Cretan SK Archers	4105	Sud Ouest
Macedonian SK Archers-1	4205	Sud Ouest

Renforts : A la fin du second tour de jeu, places les *quatre Oxybeles* sur n'importe quel hex au sud de la rivière Apsos. C'est la première utilisation d'artillerie enregistrée lors d'opérations sur le terrain ; le scénario Jaxartes fournit leur première utilisation offensive.

Chefs de Contingents Macédoniens : Si vous utilisez la règle optionnelle de CCM, Alexandre est le seul Chef d'Aile, et les CCM suivants sont disponibles :

Nicanor (Hydaspistes)
Attalus (Agriens)

DEPLOIEMENT ILLYRIEN
Toutes les unités Illyriennes sont placées sur la carte dans n'importe quelle orientation.

Unité	*Hex(s)*
Tribal LI (1-5) , **Clitus [a]**	dans n'importe quels hexs de Pelium ; aucun empilement autorisé.
Tribal LI (6-25), Tribal MI (1-6), **Glaucias** [b], **Arrhibaeus,** **Syrmus** [c]	dans n'importe quels hexs de niveau 2 ou plus sur la carte [d]

[a] = Clitus est le CA pour — et le seul chef qui peut donner des ordres — les Tribal LI 1-5 (les Illyriens).

[b] = Glaucias, roi des Taulantiens est le CA pour toutes les unités de combat autres que celles se trouvant dans la garnison de Pelium. (Ceci est « l'armée » Taulantienne).

[c] = Arribaeus et Syrmus ne sont pas historiques, du moins pas pour cette bataille. Syrmus a été emprunté à Lyginus (et n'est *pas* un CA ici) ; Arrhibaeus est un nom qui apparaît chez Thucydides comme ayant un rapport avec les Illyriens, ce qui est à peu près la seule référence que nous ayons pu trouver pour cette époque.

[d] = Pas plus de neuf unités de combat Triballes et un chef ne peuvent commencer dans les 15 hexs du gué.

CONDITIONS DE VICTOIRE
Macédoniens : Les Macédoniens gagnent si ils font dérouter au moins 50 points de QT d'unités de combat, et qu'Alexandre soit au sud de la rivière Apsos avant la fin du tour 10 sans déclencher de déroute d'armée… *ou* en déroutant l'armée Illyrienne.

Illyriens : Les Illyriens gagnent si ils font dérouter l'armée Macédonienne… *ou* si le Macédonien n'a pas réussi à gagner à la fin du tour 10.

LE SCENARIO D'ATTAQUE NOCTURNE

Nuit et Surprise
Les unités Illyriennes campent à découvert, totalement vulnérables à une attaque. L'attaque d'Alexandre prit la plupart des unités dans leur sommeil, et leurs réactions furent confuses et indécises. Pour simuler ceci, utilisez les règles suivantes :

- Aucune unité Illyrienne ne peut bouger, faire de choc, ou tirer avant qu'au moins une unité Triballe n'ait été attaquée. Une fois que ceci s'est produit, la séquence d'activation revient au Triballe de plus faible valeur, en ignorant tous les chefs Macédoniens Désactivés.
- Après l'attaque initiale Macédonienne, chaque chef Triballe doit faire un jet « d'activation » sous sa Valeur d'Initiative. Un échec donne une Désactivation automatique. Une fois activé, un chef n'a plus à faire ce jet.
- Les chefs Triballes ne peuvent pas tenter de Momentum.
- Toutes les unités de tir ne peuvent attaquer qu'à un seul hex de distance, et ajoutent 1 au dé de projectile.

DEPLOIEMENT MACEDONIEN
Toutes les unités Macédoniennes commencent sur la carte, au nord de la rivière Apsos et dans les 7 hexs de l'hex 3718

Unités
Alexandre [CA]
Phalanges : Coenus [5] et Perdiccas [6]
Hydaspists : Agema 1 et 2
Companion cavalery : Agema 1, 2, 3, 4
Agrianian Javelins : 1 et 2
Cretan Archers : 1
Macedonian Archers : 1

Chefs de Contingent Macédoniens : Si vous utilisez la règle optionnelle de CCM, Alexandre est le seul Chef d'Aile, et les CCM suivants sont disponibles :

Nicanor (Hydaspistes)
Attalus (Agriens)

DEPLOIEMENT ILLYRIEN
Toutes les unités Illyriennes sont placées sur la carte dans n'importe quelle orientation.

Unité	*Hex(s)*
Tribal LI (1-5) , **Clitus [a]**	dans n'importe quels hexs de Pelium ; aucun empilement autorisé.
Tribal LI (6-25), Tribal MI (1-6), **Glaucias** [b], **Arrhibaeus,** **Syrmus** [c]	dans n'importe quels hexs de niveau 1 dans les 4 hexs de la ville.

a, b, c = voir page précédente

CONDITIONS DE VICTOIRE (Attaque Nocturne)
Macédoniens : Les Macédoniens gagnent si ils font dérouter l'armée Illyrienne à la fin du tour 10.

Illyriens : Les Illyriens gagnent si ils peuvent faire dérouter l'armée Macédonienne (un double 'ouais, bien sûr')… Où si ils évitent de dérouter avant la fin du tour 10.

LA BATAILLE DU GRANIQUE
(Mai, 334 Avant J. C.)

Avec sa base sécurisée, Alexandre quitte la Macédoine… pour toujours, il part… et mène son armée en Asie. Son arrivée est stoppée sur la rivière Granique par une armée formée à la hâte, bien fournie en cavalerie légère et « commandée » par un groupe de Satrapes Perses locaux (gouverneurs) ; plus le très capable chef mercenaire Memnon de Rhodes. Malheureusement, ce groupe de « généraux » n'arrivait pas à s'accorder sur un simple plan homogène, et rejetèrent tous la stratégie plutôt sagace de Memnon qui consistait à brûler et retraiter, en utilisant la théorie « ça à l'ait bien, mais pas chez moi ».

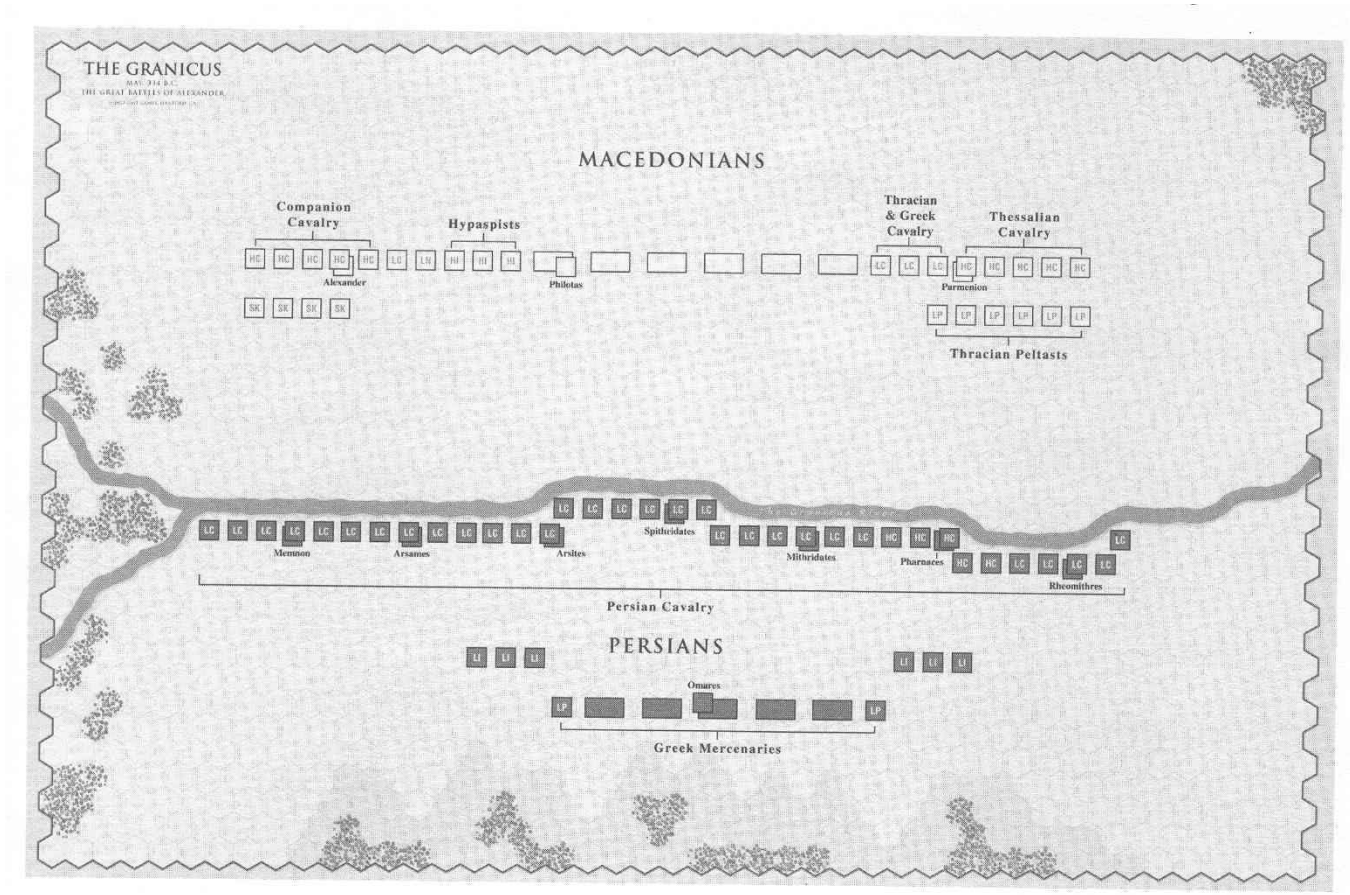
La majorité du quand et du comment de cette bataille — que ce soit un déploiement déficient Perse ou un engagement de rencontre que l'armée Macédonienne en mouvement gagna — est contesté, souvent largement et de façon virulente. (Nous laissons les joueurs couvrir la plupart des options possibles). Quoi qu'il en soit, Alexandre mena une charge des Compagnons à travers la rivière, et fut très près de perdre la vie, mais obtint un résultat décisif spectaculaire, en détruisant virtuellement tous les mercenaires Grecs valables de Darius.

Il y a cinq scénarios pour la bataille du Granique : deux « historiques », l'Engagement de Rencontre et la Plan de Parménion, et la théorie très controversée de Peter Green. Les unités Historiques et des variantes d'Engagement de Rencontre sont les mêmes, tandis que le Plan de Parménion a plusieurs unités Macédoniennes supplémentaires qui sont arrivées trop tard pour la bataille historique. Green est le placement historique *sans* la rivière.

Equilibre : Le Granique fut une des victoires les plus faciles d'Alexandre. Les Perses n'ont pas le bon type d'armée — pas beaucoup de soutien « lourd » — et une structure de commandement fracturée et pas très intelligente. Donc cette bataille n'a que peu d'équilibre inhérent, sauf pour les engagements de rencontre, qui permettent aux Perses d'utiliser un peu plus leur mobilité.

Difficulté : Modérée, mais jeu rapide. Pour le Perse, c'est très difficile.
Temps de Jeu : de 2 à 4 heures.

Carte : La « nouvelle » carte du Granique est simplement l'ancienne mais ajustée de façon à ce que le Granique passe au milieu.



Comme à peu près tout le champs de bataille d'Alexandre, celui du Granique à changé depuis le jour où s'est déroulé la bataille. Par contre, il apparaît que ces changements sont « traçables » : bien qu'il y ait beaucoup d'arbres aujourd'hui, il n'y en avait pratiquement pas à l'époque ; et bien que le cours du Granique ait changé, sa localisation originale peut être déterminée avec une précision acceptable. La remarquable platitude du côté ouest de la rivière, contrastant avec la pente du côte est et l'élévation graduelle vers les collines est encore évidente de nos jours.

SCENARIO HISTORIQUE : LA VERSION ARRIAN

La description de la bataille par l'historien Arrian place la cavalerie Perse sur la rive du Granique pour empêcher Alexandre de traverser. Bien qu'un tel positionnement prenait l'avantage de berges escarpées et des difficultés d'une attaque de traversée de rivière, il annule la puissance de la cavalerie « en charge » et place les — dangereux —mercenaires Grecs en soutien trop en arrière. De plus, plusieurs historiens modernes pensent qu'Arrian, en tant qu'apologiste, essayait de rendre Alexandre aussi héroïque que possible. D'autre part, le choc des charges de cavalerie comme nous le connaissons aujourd'hui n'existait pas (pas d'étriers), et la rivière était ce qu'il y avait de mieux pour annuler les plus puissantes unités d'Alexandre. C'est donc la position des concepteurs qui fait que ce scénario est le scénario historique « de base ».

DEPLOIEMENT MACEDONIEN — ARRIAN

Unités	*Hex(s)*
Alexandre III [CA]	3410
Parménion (Aile)	3432
Philotas	3418
Craterus Phalange [1]	3427/3428
Melager Phalange [2]	3425/3426
Philip Phalange [3]	3423/3424
Amyntas Phalange [4]	3421/3422
Coenus Phalange [5]	3419/3420
Perdiccas Phalange [6]	3417/3418
Agema Hydaspists	3414
Hydaspists (1-2)	3415, 3416
Thracian Peltasts (1-6)	3231, 3232, 3233, 3234, 3235, 3236
Macedonian Archers-1	3210
Cretan Archers	3209
Agrianian Javelinists (1-2)	3208, 3207
Agema Companion HC	3410
Companion HC (1-4)	3407, 3408, 3409, 3411
Thessalian Elite HC	3432
Thessalian HC (1-4)	3433, 3434 3435, 3436
Paeonien-1 LC	3412
Prodromoi-1 LN	3413
Thracian-1 LC	3429
Greek Allied LC (1-2)	3430, 3431

Chefs de Contingent Macédoniens : Alexandre et Parménion sont tous deux des Chefs d'Aile. Les CCM suivants sont disponibles :

Nicanor : Hydaspistes
Attalus : Agriens
Sitalces : Peltastes Thraces
Philip : HC Thessalienne

DEPLOIEMENT PERSE — ARRIAN

Unités	*Hex(s)*
Memnon	2308
Arsites	2317
Arsames	2312
Spithridates	2422
Rheomithres	2236
Omares	1623
Mithridates	2326
Pharnaces	2331
Athenian-1 HO/HI [b]	1619/1620
Athenian -2 HO/HI	1621/1622
Athenian -3 HO/HI	1623/1624
Megara HO/HI	1625/1626
Leucra HO/HI	1627/1628
Grk Mrc Peltasts LP (1,2)[c]	1618,1619
Anatolian Levy LI (1-6)	1615, 1616, 1617 1630, 1631, 1632
Bactrian CAT HC (1-4)	2329, 2330, 2331, 2232
Bactrian-5 CAT HC	2233
Median LC (1-4)	2234,2235,2236, 2237
Median-5 LC	2337
Scythian LC (jaune) (1-5)	2324, 2325, 2326 2327, 2328
Hyrcanian LC (1-4)	2420,2421,2422, 2423
Hyrcanian-5 LC	2323
Arsames LC (1-4)	2310,2311,2312,2313
Arsames-5 LC	2314
Memnon LC (1-4)	2305,2306,2307, 2308
Memnon-5 LC	2309

[a] = Il n'y a *aucun* Chef d'Armée Perse, car aucun des satrapes et des généraux ne réussit à se mettre d'accord sur la stratégie à adopter. Ceci peut créer certains problèmes majeurs pour le Perse ; là encore c'est ce que vous avez pour essayer « la bataille par comité ». Si les joueurs le désirent, sur un accord mutuel, ils peuvent désigner Memnon ou Spithridates (le type qui a presque tué Alexandre) comme Chef d'Armée, bien que nous doutions que les Perses aient choisi Memnon, car ils n'avaient pas confiance en lui. Après tout, c'est lui qui recommandait de « brûler et fuir ».

[b] = Ces cinq HO/HI sont des Mercenaires Grecs recrutés par les Perses dans les cités états désaffectées. Utilisez les pions Athéniens (mauve).

[c] = Le 6-QT « Perse », pas le Peltaste des Cités Etats Grec.

Eligibilité de Ligne Perse
Les unités suivantes composent des « Lignes » individuelles :
HC Bactriane
LC Médiane
LC Paphlagonienne
LC Scythe
LC Hyrcanienne
LC Arsemes
LC Memnon

Restrictions d'Ordres de Ligne Perse (Optionnel)
Pour ceux qui désirent mettre un niveau d'historicité plus élevé, nous suggérons que les Ordres de Ligne soient restreints aux chefs spécifiques. Ainsi, seul le chef indiqué peut donner des Ordres de Ligne aux lignes suivantes :
HC Bactrian (Pharcanes)
LC Median (Reomithres)
LC Paphlagonian (Arsites)
LC Scythian (Mithridates)
LC Hyrcanian (Spithridates)
LC Arsemes (Arsemes)
LC Memnon (Memnon)
Ce qui précède n'affecte pas les Ordres Individuels. Cela recrée la personnalité séparée du commandement Perse au Granique.

BORD DE RETRAITE (tous scénarios)
Macédoniens : bord ouest (42xx) de la carte
Perses : bord est (10xx) de la carte

REGLES SPECIALES (tous scénarios)
Le Granique : La rive est du Granique est considérée comme un symbole de côté d'hex de Rive Raide (voir le Tableau des Coûts de Mouvement).

CONDITIONS DE VICTOIRE (tous scénarios)
Niveaux de Déroute d'Armée
Le **Perse** Déroute lorsque son armée à accumulé 90 Points de Déroute.

Le **Macédonien** Déroute lorsque son armée à accumulé 100 Points de Déroute (dans le scénario de Parménion, la limite est à 120 PD).

Taille d'Armée et Niveaux de QT

Joueur	Taille	QT [a]	Déroute	Qualité
Macédonien	164	265	40%	1.62
Perse	212	297	30%	1.40

[a] = Ceci prend en compte les Tirailleurs avec leur valeur de QT totale, différente de la valeur en PD. Les unités doubles ont leur valeur de QT doublée, pour obtenir une lecture plus précise des valeurs.

NOTE : Ce qui précède ne reflète pas l'armée Macédonienne utilisant le plan de Parménion.

Les deux armées ont un très haut rapport de qualité ! Les Perses étaient bons, c'est juste qu'ils n'avaient pas tout à fait ce qui « correspondait » avec les Macédoniens. Leur rapport de Déroute relativement faible reflète la nature fracturée de leur organisation et de leur commandement.

SCENARIO HISTORIQUE : LA VERSION DE DIODORUS

Cette version, qui utilise les théories de Diodorus place la cavalerie Perse à une courte distance des rives du Granique, soutenue par l'infanterie et capable d'utiliser la puissance de charge (historiquement discutable) pour empêcher les Macédoniens de traverser.

Tout est comme dans la version Arrian, sauf que toute la cavalerie Perse originalement déployée adjacente au Granique est maintenant déployée à deux hexs de la rivière, dans les mêmes positions relatives. Vous pourrez notez que les tests ont révélé que c'était une façon plutôt stupide de défendre, étant donné la puissance relative des forces.

SCENARIO HISTORIQUE : LA VERSION DE PETER GREEN

Historien Grec hautement respecté, Peter Green suppose que la bataille ait pris place *au delà de la rivière !* Les Macédoniens ont traversé et se sont positionnés face aux Perse, à angle droit par rapport au Granique (maintenant sur le flanc gauche Perse). C'est une position qui n'a été prise par aucun autre historien, bien que les qualifications de Green soit impeccables. Nous pensons que c'est un peu exagéré. Par contre, si vous voulez essayer, utilisez simplement la grande carte de Gaugamèles et déployez les Perses et les Macédoniens face à face dans les mêmes positions relatives que précédemment et allez-y.

SCENARIO D'ENGAGEMENT DE RENCONTRE

Cette version suppose que le Granique était une rencontre fortuite entre les deux armées qui n'avaient pas choisi le champ de bataille. La cavalerie Perse tentait de retarder l'avance Macédonienne en faisant écran avec le Granique. Elle devait continuer à retarder l'action jusqu'à ce que l'infanterie lourde Grecque puisse avancer et prendre sa position traditionnelle au centre de la ligne de front. Alexandre empêcha cette manœuvre en passant d'une formation de marche en ligne de front puis en lançant immédiatement l'attaque.

Ce scénario est conçu pour représenter comment étaient formées les lignes de front et donne au joueur Perse l'occasion de lancer un assaut de cavalerie immédiat — et traverser la rivière — sur l'avant garde d'Alexandre, au lieu de suivre le cours historique de la bataille. La théorie de l'engagement de rencontre n'est pas beaucoup soutenue, principalement parce qu'il n'y a pas beaucoup de preuves pour la soutenir… et que le Granique était une position défensive naturelle de premier ordre.

PLACEMENT INITIAL PERSE
Placez les unités de cavalerie Bactriane et Médiane, ainsi que **Reomithres** et **Pharnaces** dans n'importes quels hexs du côté Perse du Granique. Ces deux chefs ne peuvent *pas* faire de Momentum au premier tour de jeu.

PLACEMENT INITIAL MACEDONIEN
Placez les Lanciers Prodromoi #1, la Cavalerie Lourde Compagnon #4, et les Paeonien LC #1 dans les 10 hexs de l'hex 4200. Au premier tour (uniquement), ils peuvent bouger, etc. **après** que les Perses aient agi, comme si ils étaient tous Commandés.

RENFORTS
Les renforts peuvent entrer lorsque leur chef est activé, une telle activation se produit comme si le chef était sur la carte.

Il faut dépenser un point de mouvement pour le premier hex traversé sur la carte, plus un pour chaque unité ayant précédemment utilisé le même hex pour entrer.

Renforts Perses : Tous les renforts Perses entrent par n'importe quels hexs entre 1035 et 1044 inclus, à moins que le contraire ne soit indiqué.
Tour 2 : cavalerie Paphlagonian, avec **Arsites**
Tour 3 : cavalerie Hyrcanian, avec **Spithridates**
Tour 4 : cavalerie d'Arsemes, avec **Arsemes**
Tour 5 : cavalerie Scythian, avec **Mithridates**
Tour 6 : cavalerie de Memnon, avec **Memnon**
Tour 10 : mercenaires hoplites Grecs et Peltastes, la Levée Anatolienne, plus le chef **Omares** (Lorsque les unités entrent, traitez les comme si elles avaient toutes reçu un Ordre de Ligne d'Omares).

Renforts Macédoniens : Toutes les unités Macédoniennes entrent par les hexs 4200 à 4210 inclus.
Tour 2 : cavalerie Compagnon (1-3), cavalerie Companion Agema, avec **Alexandre**
Tour 4 : archers Crétois et Macédoniens, les Hydaspistes, les Phalanges Perdiccas, Coenus et Amyntas, avec **Philotas**
Tour 5 : cavalerie légère alliée Grecque, cavalerie lourde Thessalienne, et les peltastes Thraces, avec **Parménion.**
Tour 6 : phalanges Philip, Meleager et Craterus. (Ces Phalanges peuvent entrer lorsque **Philotas** activé ; elles peuvent se déplacer pendant leur tour d'arriver sans être à portée de commandement. Ensuite, les règles normales de commandement s'appliquent).

Les Chefs de Contingents Macédoniens arrivent avec leurs contingents.

SCENARIO DU PLAN DE PARMENION

Parménion, le général en chef d'Alexandre — et de nature conservatrice — en voyant la cavalerie Perse se former derrière la rivière, est supposé avoir demandé au jeune roi d'attendre la matinée suivante pour attaquer. Il basa son avertissement sur deux choses. La première, le temps que les Macédoniens aient terminé de se déployer, la journée serait pratiquement terminée et il n'y aurait pas assez de temps pour terminer avant la nuit. Deuxièmement, forcer la rivière contre une opposition serait un grand désavantage, alors que si ils attendaient le lendemain, la cavalerie Perse craindrait une incursion nocturne des piétons Macédoniens, ce qui la forcerait à bivouaquer loin de la rivière ou de maintenir les chevaux en alerte toute la nuit, ce qu'ils auraient probablement fait.
Plusieurs historiens modernes pensent que *c'est* ce qui s'est passé, et que Alexandre attaque le matin suivant. Par contre, à cause de la nature relativement conservatrice d'une telle victoire, plus la « trahison » et le déshonneur ultérieur de Parménion, son influence a par conséquent été grandement diminuée ou ignorée par les historiens d'Alexandre.

Ce scénario permet un déploiement libre aux deux camps, et ajoute de la puissance à l'armée d'Alexandre, car il peut maintenant avoir son arrière garde.

PLACEMENT INITIAL PERSE
Placez toutes les unités Perses dans n'importes quels hexs à l'ouest du Granique.

PLACEMENT MACEDONIEN
Placez toutes les unités Macédoniennes du scénario Arrian, **plus**

- les cinq Mercenaires Peltastes, et
- les trois Hoplites Grecs double, dans n'importes quels hexs à l'est du Granique, mais à au moins six hexs de la rivière.

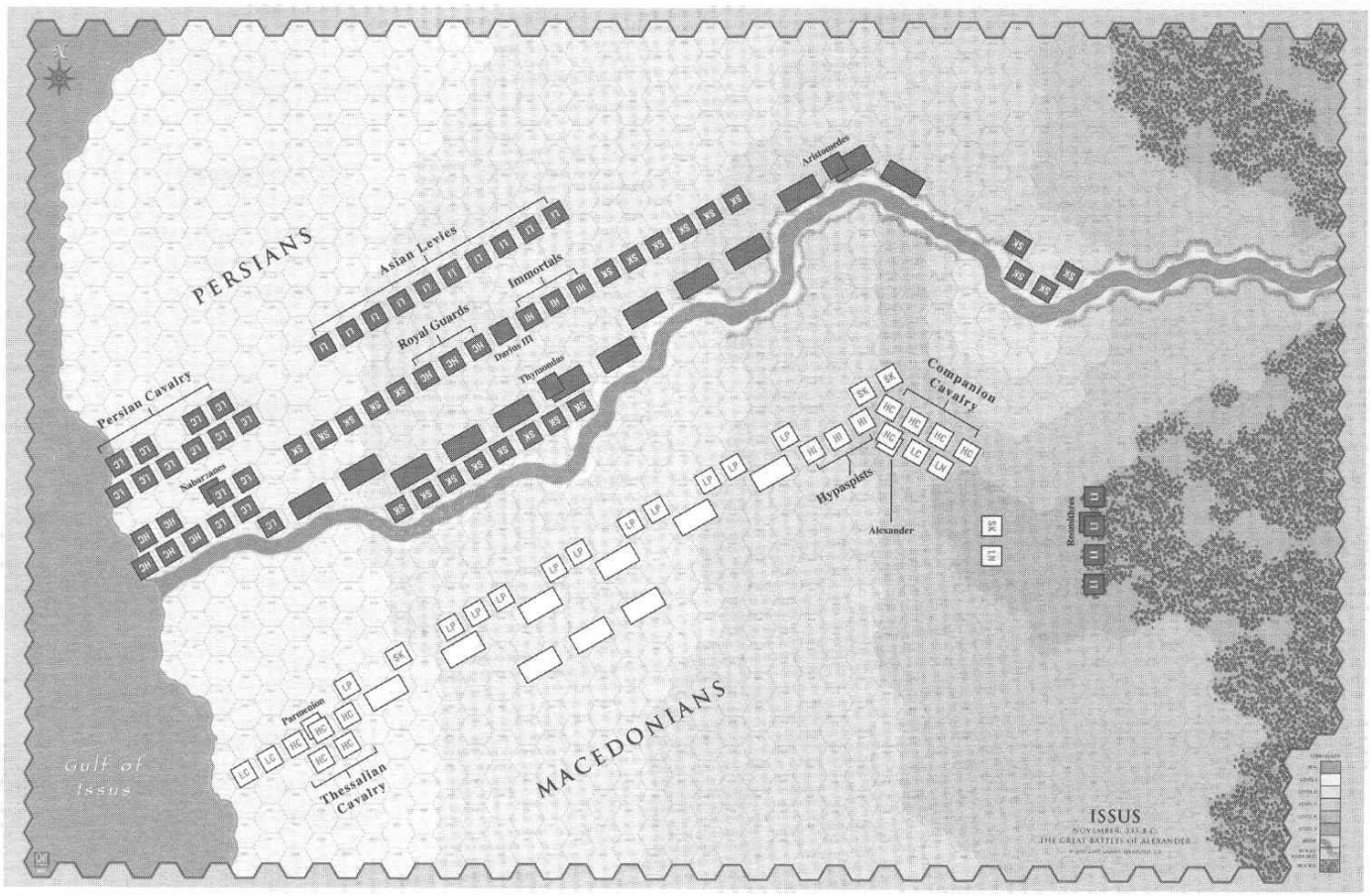
LA BATAILLE D'ISSUS

(Novembre, 333 Avant J. C.)

Après la défaite du Granique, la résistance organisée Perse disparaît de l'Asie Mineure, à part quelques poches isolées (comme Miletus et Halicarnassus). Après une année de conquête en Anatolie (la Turquie de nos jours) — en ayant sécurisé ses lignes de communication avec la Macédoine, impressionné les autochtones en tranchant le nœud Gordien et d'autres faits du même acabit, et en récupérant tous les trésors qu'il pouvait trouver — Alexandre lança une offensive en Syrie dans le but de neutraliser la dangereuse flotte Perse en la privant de ses ports. Il y eu une confrontation sur la rivière Pinarus (Issus) après avoir été surpris par la première des deux armées majeures formées par Darius III, Grand Roi de l'Empire Perse.

Issus est une des batailles majeures qu'Alexandre à failli perdre. Darius plaça l'armée Perse en plein sur les lignes de communication d'Alexandre. Il à également choisi une excellente position pour la bataille : ses flancs sont couverts par la mer méditerranée (à sa droite) et les hauteurs impraticables d'Amanus (à sa gauche). Au centre se trouve la rivière Pinarus, traversable (au sens militaire) uniquement en aval… et par un étroit gué en amont. L'armée Perse avait pratiquement doublé depuis le Granique. Par contre, elle est toujours remplie d'infanterie légère et de cavalerie, et le champ de bataille choisi ne permet pas à Darius d'utiliser sa taille supérieure pour contourner Alexandre, et la disposition des troupes de Darius sur le gué laisse un peu à désirer. Bien que Darius ait forcé Alexandre à la bataille selon ses termes, le résultat est principalement dû à la flexibilité de planification d'Alexandre et sa capacité à répondre à une situation spécifique avec la bonne manœuvre, soit la répulsion de l'armée Perse et la perte du trésor pour Darius (laissé à Damas) — une gros plus pour Alexandre en termes de financement de ses ambitions.

Nous avons fait trois scénarios pour Issus : le déploiement historique (celui sur lequel la majorité des historiens est d'accord), le déploiement libre, qui permet au joueur Perse de prendre un peu plus de recul — et qui est probablement le seul scénario où on peut dire que le Perse soit « favorisé » — ainsi que l'habituel engagement de rencontre. Ces trois scénarios utilisent les mêmes unités.



Equilibre : Comme indiqué plus haut, c'est une bataille que les Perses auraient pu gagner. Dans la version historique, le Macédonien est favorisé, mais pas beaucoup. Dans les deux autres, c'est une bataille très équilibrée.

Difficulté : C'est probablement la bataille la plus « difficile » du jeu, car les armées sont grosses et le terrain plutôt difficile. Il y a aussi beaucoup de choix tactiques à faire, surtout dans les scénarios non historiques.

Temps de Jeu : de 4 à 6 heures.

La Carte : Il y a quelques désaccords sur le cours exact du (vieux) Pinarus. Il y a quelques preuves indiquant que la ligne de côte à radicalement changé depuis 333 avant J.C. Hammond insiste sur ça, Engel à quelques preuves valables pour dire le contraire — ainsi que des indications, dont aucune n'est vraiment convaincante, que l'embouchure du Pinarus (connue aujourd'hui sous le nom de la rivière Payas) était alors à environ 1,5 km plus au nord. Ils sont d'accord sur les effets relatifs du terrain sur les deux côtés de la rivière. Arrain et Polybus indiquent tous deux que la zone au nord de la rivière constituant le flanc gauche Perse était si étroite (et, dans un rapport, vraiment difficile) qu'elle limitait sévèrement le déploiement de la cavalerie, c'est pourquoi Darius déplaça le gros de ses unités montées sur sa droite.

REGLES SPECIALES

Abatis

Le joueur Perse peut placer 8 pions abatis (barrières en bois) sous n'importes quelles unités *d'infanterie* qui est adjacente à un hex de rivière. Toute unité à pieds (non montée) Perse sur un marqueur d'abatis à sa Qualité de Troupe augmentée de 1 pendant toute la résolution du combat. Une unité double a besoin d'avoir un marqueur d'abatis sous les *deux* moitié du pion pour bénéficier de ses effets. Entrer dans un hex d'abatis fait perdre un point de Cohésion, mais lorsqu'une unité ennemie entre dans un tel hex, retirez le marqueur.

DEPLOIEMENT MACEDONIEN

Unités	*Hex(s)*
Alexandre III (CA)	4313
Parménion (Aile)	2123
Craterus	3317

Unités	*Hex(s)*
Amyntas Phalange [4]	2322/2422
Ptolemy Phalange [7]	2621/2720
Meleager Phalange [2]	2919/3019
Craterus Phalange [1]	3218/3317
Perdiccas Phalange [6]	3516/3616
Coenus Phalange [5]	3815/3914
Greek Allies-1 HO/HI	2921/3021
Greek Allies -2 HO/HI	3120/3220
Greek Allies -3 HO/HI	3319/3419
Agema Hydaspists	4213
Hydaspists (1-2)	4014, 4113
Macedonian Archers-1	4212
Cretan Archers	2421
Agrianian Javelinists (1-2)	4311, 4716
Agema Companion HC	4313
Companion HC (1-2)	4413, 4513
Companion HC (3-4)	4614, 4312
Prodromoi-1 LN	4514
Paenien-2 LC	4414
Thracian-1 LC	4717
Greek Allied LC (1-2)	1825, 1924
Thessalian-1 HC	2024
Thessalian-2 HC	2123
Thessalian-3 HC	2223
Thessalian-4 HC	2124
Thessalian-5 HC	2224
Thracian Peltasts LP (1-3)	3117, 3018, 2819
Thracian Peltasts LP (4-6)	2719, 2520, 2222
Mercenary Peltasts LP (1-3)	3913, 3714, 3615
Mercenary Peltasts LP (4-5)	3416, 3316

Chefs de Contingents Macédoniens : Alexandre et Parménion sont tous deux des Chefs d'Aile. Les CCM suivants sont disponibles :

Philotas* : Compagnons
Nicanor : Hydaspistes
Attalus : Agriens
Sitalces : Peltastes Thraces
Philip : HC Thessalienne
Antiochus : Archers
Protomachus : Lanciers Prodromoi

*= Le pion Philotas n'est pas un pion de CCM, par contre, pour ce scénario, traitez le comme un CCM, *en réduisant de moitié* les valeurs applicables de la ligne du bas (arrondissez au supérieur).

Nous suggérons que lors d'un jeu compétitif, il n'y ait pas plus de 2 ou 3 CCM utilisés. Un tel choix doit être fait avant de commencer à jouer, et il n'y a pas de remplacements.

DEPLOIEMENT PERSE

Unités	*Hex(s)*
Darius III (CA)	2810
Nabarzanes (Aile)	1715
Thymondas	3012
Aristomedes	4104
Reomithres [a]	5116
chariots gardes du corps de Darius	2810
Athenes-4 HO/HI [b]	2614/2713
Athenes-5 HO/HI	2813/2912
Corinth HO/HI	3012/3111
Corcyra HO/HI	3211/3310
Cardaces-1	2016/2115
Cardaces-2	2415/2514
Cardaces-3	2215/2315

Cardaces-4	3309/3409
Cardaces-5	3508/3608
Cardaces-6	3708/3808
Cardaces-7	3806/3807
Cardaces-8	3905/4005
Cardaces-9	4104/4204
Cardaces-10	4304/4405
Median LC (1-4)	1514,1414,1314, 1315
Median-5 LC	1415
Bactrian HC (6-10)	1417, 1418,1516, 1617,1517
Persian LC (1-4)	1716,1715,1816, 1916
Persian-5 LC	1815
Hyrcanian LC (1-4)	1613,1614, 1712,1813
Hyrcanian-5 LC	1713
Royal Guards HC (1-3) [c]	2511, 2611, 2710
Immortals MI (1-3) [d]	2909, 3009, 3108
Asian Levies (1-10)	2110,2210, 2308,2409 2508,2707, 2807,2906 3006
Asian Levies (11-14)	5115,5116, 5117,5118
Syrian SK Archers (1-4)	2014,2113, 2213,2312
Susian SK Archers (1-4)	2412,2416, 2515,2615
Arabian SK Archers (1-3)	2714, 2814, 2913
Rhodian SK Frondeurs (1-3)	3013, 3014, 3112
Sitacenian SK Archers (1-6)	3208, 3307, 3407 3506, 3606, 3705
Median SK Archers (1,2)	4807, 4808
Persian SK Javelinists (1,2)	4908, 5008

[a] = Il n'est indiqué nulle part qui commandait ce contingent « avancé » d'infanterie légère. Par contre, Reomithres était présent (comme au Granique), donc c'est pour lui.

[b] = Plus de Mercenaires Grecs (mauve). Nous utilisons des pions différents du Granique, parce que le contingent mercenaire entier de cette bataille a été entièrement massacré.

[c] = Il ne semble pas que c'étaient les unités de cavalerie d'élite « du roi », mais plutôt un contingent « inférieur ».

[d] = infanterie d'élite de Darius. Ils étaient appelés les « Immortels » parce que, lorsqu'un homme mourait, il était immédiatement remplacé. En fait, ils étaient plutôt habillés de façon agressive, avec une armure légère et un armement plutôt lourd.

Eligibilité de Ligne Perse
Les unités suivantes composent les « Lignes » individuelles !
Cavalerie Lourde
Cavalerie Légère

NOTE DE JEU : La capacité de Ligne Perse à Issus est quelque peu limitée, car seul Nabarzanes peut donner des Ordres de Ligne.

BORD DE RETRAITE
Macédoniens : bord sud de la carte
Perses : bord nord de la carte

CONDITIONS DE VICTOIRE
Déroute d'Armée
Perses : l'armée Perse déroute lorsqu'elle a accumulé 135 Points de Déroute.

Souvenez-vous que si Darius est tué, les Macédoniens gagnent… car tuer Darius (et prendre le trône Perse) était un des objectifs d'Alexandre. Les règles normales de 10.42 s'appliquent si il fuit hors de la carte.

Macédoniens : l'armée Macédonienne déroute lorsqu'elle a accumulé 135 Points de Déroute.

Taille et Niveaux de QT

Joueur	Taille	QT [a]	Déroute	Qualité
Macédonien	222	319	45%	1.44
Perse	354	458	35%	1.29

[a] = Ceci prend en compte toute la valeur de QT des tirailleurs et des chariots, différente de leur valeur en PD. Les unités doubles ont leur valeur de QT doublée, pour obtenir une lecture plus précise des valeurs.

LE SCENARIO A DEPLOIEMENT LIBRE PERSE

Le succès rapide qu'Alexandre apprécia à cette bataille semble être attribuable, du moins partiellement, au gué mal gardé sur le flanc gauche Perse. Darius sentait que comme il était si étroit, il n'y avait besoin que d'une poignée de troupes légères pour le garder de façon sûre. Finalement, lorsque Alexandre s'est approché, Darius transféra un gros contingent de cavalerie du gué vers son flanc droit. Cette mauvaise disposition fut rapidement exploitée par les rapides Macédoniens. Si ce gué avait pu être tenu, le succès aurait sûrement été Perse, dont la cavalerie du flanc droit « gagnait » lorsque Darius à fuit le combat. Ce scénario permet au joueur Perse de « corriger » ces dispositions.

Déploiement Perse (se place en premier) :
Placez toutes les unités Perses sauf 5 *n'importe où* au nord de la rivière Pinarus. Au choix du joueur Perse, cinq unités de combat peuvent être placées au sud de la rivière Pinarus dans les 3 hexs de la rivière (inclus) ou dans n'importe quels hexs de niveau 4 à un hex des bois. Il peut toujours placer les abatis.

Déploiement Macédonien (Après le Perse)
Le joueur Macédonien place toutes ses unités dans les hexs indiqués sauf pour quatre unités de son choix, qu'il peut placer n'importe où au sud de la rivière Pinarus.

LE SCENARIO D'ENGAGEMENT DE RENCONTRE

Darius, en manœuvrant à l'est d'Alexandre avait réussi à déplacer son armée autour, au nord et à travers les lignes de communication terrestre d'Alexandre. Avec l'immense flotte Perse toujours en charge de la méditerranée, Alexandre avait effectivement commis une erreur et la survie de son armée était douteuse. Lorsque Alexandre se dirigea vers le nord pour engager une bataille pour la vie ou la mort, la cavalerie Perse fit écran aux positions d'infanterie Perse le long de la rivière Pinarus. Darius aurait pu mener une bataille de cavalerie plus mobile mais choisi de la retraiter ainsi que son soutien aux unités d'infanterie légère détachées sur le flanc gauche. Ce scénario permet au joueur Perse un peu plus de flexibilité dans son plan de bataille.

placement historique. Le joueur Perse peut placer au moins cinq unités, mais autant d'unités de cavalerie qu'il désire, au sud et dans les trois hexs (inclus) de la rivière Pinarus. Les unités de cavalerie qui restent doivent ensuite être déployées au nord de la rivière comme le joueur Perse le désire.

Placement Macédonien
Le joueur Macédonien place ses unités de tirailleurs et de cavalerie dans les hexs les plus au sud de la carte. Toutes les unités Macédoniennes restantes doivent entrer sur la carte pendant le premier tour. Au premier tour de jeu, les unités Macédoniennes qui ne sont pas sur la carte sont automatiquement commandées et peuvent recevoir un ordre de n'importe quel chef Macédonien à Portée de Commandement du bord de carte. Toutes les unités Macédoniennes qui n'entrent pas sur la carte dans les deux premiers tours ne sont pas utilisées dans ce scénario.

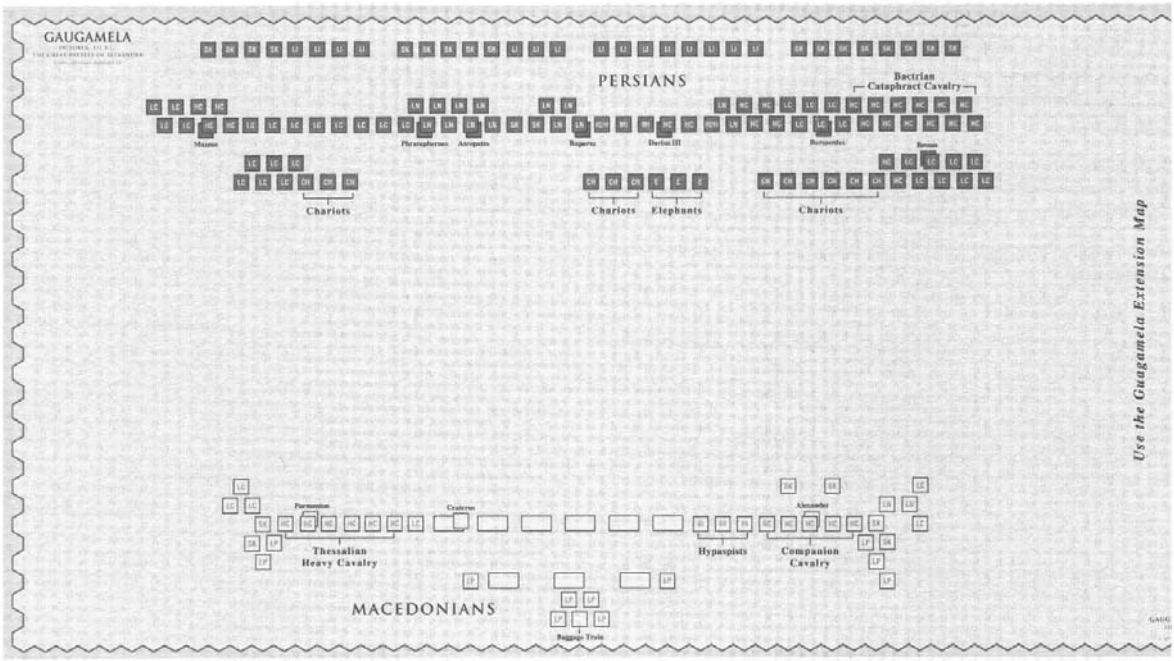
LA BATAILLE DE GAUGAMELES
(Octobre, 331 Avant J. C.)

Alexandre continue son plan de sécurisation de la côte méditerranéenne pour neutraliser la marine Perse et garantir ses lignes de communication. Pendant cette opération, Alexandre fit deux sièges épiques à Tyr et Gaza. Après sa « conquête » de l'Egypte, Alexandre se dirigea au cœur de l'Asie pour sa confrontation décisive avec Darius.

Darius avait levé, équipé et ré entraîné une nouvelle et massive armée. La plupart de ses anciennes unités de cavalerie légère sont maintenant cataphractaires et/ou ré équipées de lances. Un effort supplémentaire a été fait pour continuer d'entraîner l'infanterie à combattre comme des hoplites, bien que les Cardaces aient été dispersées et que l'armée soit toujours surchargée en cavalerie légère et en tirailleurs. Il est aussi venu avec quelques chariots équipés d'armes désagréables, et pour le goût (plus que pour l'utilité), à peu près une douzaine d'éléphants des provinces de l'est.

Le 1er Octobre 331 avant J.C., à plusieurs kilomètres au nord d'Arbela, dans une prairie plate parfois appelée Gaugamèles (ce qui se traduit vaguement par « lieu de pâture du chameau »), Alexandre bat Darius de façon décisive en dépit du fait d'être en sous nombre, et d'avoir à combattre sur le terrain de Darius, et certainement en dépit de longs préparatifs Perses. Bien qu'il se passera une année à poursuivre le Grand Roi, c'est cette bataille, une des plus importante et des plus décisive de l'histoire de l'ouest (et de l'est), qui fit *de facto* d'Alexandre le roi de l'empire Perse et ouvrit la voie à l'Héllénisation de la moitié de l'Asie.

Equilibre : En dépit de la disparité de taille, les Macédoniens sont favorisés, mais pas beaucoup. Si les Perses peuvent (un peu) neutraliser l'énorme supériorité de commandement d'Alexandre, ils auront une grande chance de gagner. Mais c'est un gros « si ».



Difficulté : Etant donné le nombre d'unités et les problèmes inhérents aux deux camps, c'est la bataille la plus difficile (et la plus longue) à jouer.

Temps de Jeu : de 4 à 8 heures

La Carte : Nous avons agrandi la carte de Gaugamèles — celle de l'édition originale — de 50%, en retirant les lignes de chariots et an ajoutant les collines du flanc gauche Perse mentionnées dans plusieurs sources.

REGLES SPECIALES

Le Convoi de Ravitaillement Macédonien

Il y a quelques désaccords pour savoir si la cavalerie Perse et Indienne, exploitant un trou créé dans la ligne de phalanges d'Alexandre (toujours dangereux lorsque ces gars commençaient à bouger), avait capturé le camp fortifié d'Alexandre ou son convoi de ravitaillement. Il apparaît que le camp fortifié était à au moins six kilomètres du champ de bataille, et le temps passé entre la pénétration des lignes d'Alexandre par les Perses et le retour de ces unités de cavalerie sur le champ de bataille ne leur aurait pas permis de parcourir douze kilomètres et piller un camp fortifié. La supposition est que la véritable unité attaquée était le convoi de ravitaillement Macédonien.

Le convoi Macédonien est traité comme un Chef (pour les coûts de mouvement), avec une capacité de mouvement très faible (sa seule valeur). Une unité de combat peut s'empiler librement avec l'unité de convoi, y compris les unités Perses. Si une unité de combat Perse peut entrer dans l'hex — et s'empiler— du convoi, alors le convoi est retiré du jeu et le Macédonien accumule 10 Points de Déroute. Le convoi n'est pas affecté par les tirs de projectiles.

LE SCENARIO HISTORIQUE

Le nombre de troupes dans l'armée de Darius à Gaugamèles a été un point de débat continu. En se basant sur des considérations logistiques et la tendance de la propagande Macédonienne à surévaluer la taille de l'armée Perse, nous n'avons même pas considéré la possibilité que l'armée Perse approchait le million d'hommes mentionnés dans plusieurs récits historiques. (George McClellan aurait adoré Arrian). Il est peu probable que cette armée ait dépassé 100000 hommes. Certains des contingents tribaux inclus dans l'armée ont probablement été plus une forme d'otages armés pour s'assurer leur loyauté à l'empire qu'une véritable addition à la force Perse. Notre ordre de bataille Perse reflète ces calculs. (nous avons mis à peu près 75000 Perses — ce qui est bien supérieurs aux probables 40000 hommes d'Alexandre).

DEPLOIEMENT PERSE

Unités	*Hex(s)*
Darius III [CA]	3729
Bessus [a] [Aile]	3541
Mazeus [Aile]	3708
Bupares	3725
Atropates	3720
Phrataphernes	3718
Barsaentes [b]	3736
Immortals MI (1,2)	3727, 3728
Kinsmen HC (1,2)	3729, 3730
Greek Mercenary HO/HI-1	3726
Greek Mercenary HO/HI-2	3731
Persian CH (1-3)	3413, 3414, 3415
Persian CH (4-6)	3426, 3427, 3428
Persian CH (7-9)	3434, 3435, 3436
Persian CH (10-12)	3437, 3438, 3439
Elephants (1-3) [c]	3429, 3430, 3431
Bactrian CAT HC (7-9)	3738, 3739, 3740
Bactrian CAT HC (10-12)	3741, 3742, 3743
Bactrian CAT HC (13-15)	3838, 3839, 3840
Bactrian CAT HC (16-18)	3841, 3842, 3843
Bactrian CAT HC (19-20)	3840, 3539
Scythian LC (14-16) jaune	3441, 3442, 3443
Scythian LC (17-19)	3540, 3541, 3542
Scythian CAT HC-1	3444
Scythian CAT HC-2	3543
Dahae LC (1,2)	3737, 3837
Arachosian LC (1-4)	3735, 3736, 3835, 3836
Persian CAT HC (1,2)	3734, 3834
Susian HC (1,2)	3733, 3833
Cadusian LN (1,2)	3732, 3832

Unités	*Hex(s)*
Indian LN (1,2) vert	3725, 3825
Carian LN (1,2)	3724, 3824
Sacesinian LN (1,2)	3721, 3821
Albanian LN (1,2)	3720, 3820
Hyrcanian LN (1,2)	3719, 3819
Tapurian LN (1-2)	3718, 3818
Sacian LC (1-4)	3714,3715,3716,3717
Parthian LC (1-2)	3710, 3711
Parthian LC (3-4)	3712, 3713
Median HC (1-4)	3709,3809,3708,3808
Mesopotanian LC (1-2)	3707, 3807
Syrian LC-1	3706, 3806
Cappadocian LC (1-2)	3412, 3512
Armenian LC (1-4)	3411,3511,3410,3510
Mardian SK Archers (1-2)	3722, 3723

Uxian SK Slingers (1-3)	4117, 4118, 4119
Uxian SK Slingers (4-5)	4120, 4121
Carian LI (1-3)	4122, 4123, 4124
Babylonian LI (1-3)	4126, 4127, 4128
Babylonian LI (4-6)	4129, 4130, 4131
Babylonian LI (7-8)	4132, 4133
Arab SK Archers (1-4)	4108,4109,4110,4111
Indian LI Archers (1-2) vert	4112, 4113
Indian LI Javelinists (1-2)	4114, 4115
Sitacenian SK Archers (1-3)	4135, 4136, 4137
Sitacanian SK Archers (4-6)	4138, 4139, 4140
Sitacenian SK Archers (7-8)	4141, 4142

[a] = Lors de la mort de Darius, Bessus s'est auto-proclamé Roi, comme Artaxerxes IV. Ce qui ne plut pas trop à Alexandre, pour qui Bessus fut rapidement arrêté et exécuté par ses satrapes.
[b] = Barsaentes était le satrape qui est supposé avoir tué Darius pendant sa fuite, quelque part au sud de la mer Caspienne.

[c] = Utilisez les EL Perse/Indiens, les 5-4-7. Aucun des rapports historiques n'indiquent que ces éléphants ont réellement été utilisés dans la bataille. Etant donné leur faible nombre et leur relative nouveauté, ils étaient probablement là plus pour le show qu'autre chose. Les rapports indiquent aussi qu'il y avait beaucoup de chameaux. Par contre on ne peut pas déterminer si ils ont été utilisés comme montures ou comme transport… ou comme attachés de presse pour l'industrie du tabac.

Eligibilité de Ligne Perse
Cavalerie Lourde
Cavalerie Légère
Lanciers

Les unités d'une ligne donnée peuvent provenir de différentes localités/satrapies.
Ex : une ligne peut contenir des LC cappadociennes et arméniennes.

DEPLOIEMENT MACEDONIEN

Unités	*Hex(s)*
Alexandre III (CA)	1636
Parmenion (Aile)	1613
Craterus	1620
Craterus Phalange [1]	1619/1620
Simmias Phalange [4]	1621/1622
Polyperchon Phalange [3]	1623/1624
Meleagar Phalange [2]	1625/1626
Perdiccas Phalange [6]	1627/1628
Coenus Phalange [5]	1629/1630
Greek Allies-1 HO/HI	1321/1322
Greek Allies-2 HO/HI	1324/1325
Greek Allies-3 HO/HI	1327/1328
Agema Hydaspists	1633
Hydaspists (1-2)	1631, 1632
Macedonian Archers (1-2)	1837, 1539
Cretan Archers	1611
Agrianian Javelinists (1-2)	1835, 1639
Illyrian Javelinists	1510
Agema Comp HC	1636
Companion HC (1-4)	1634,1635,1637,1638
Thessalian Elite HC	1613
Thessalian HC (1-5)	1612, 1614, 1615 1616, 1617
Prodromoi LN (2-3)	1739, 1740
Paeonian LC-2	1641
Thracian LC-2	1709
Grk Ally LC (3-4)	1710, 1618
Asian Mercenary LC	1810
Macedonian LN	1841
Thracian Peltasts (1-3)	1225, 1226, 1124
Thracian Peltasts (4-6)	1126, 1511, 1411
Mercenary Peltasts (1-5)	1538, 1439, 1339 1320, 1329
Baggage Train	1125

Chefs de Contingents Macédoniens : Alexandre et Parmenion sont tous deux des Chefs d'Ailes. Les CCM suivants sont disponibles

Philotas* : Companions
Nicanor : Hydaspists
Cleander : Mercenary Hoplites
Attalus : Agrianians
Balacrus : Archers
Sitalces : Thracian Peltasts
Philip : Thessalian HC
Erigyius : Light Cavalry
Ariston : Light Cavalry

* = Le pion Philotas n'est pas un pion de chef de contingent. Par contre, dans ce scénario, traitez le comme un CCM, *en réduisant de moitié* les valeurs applicables de la ligne du bas (arrondissez au supérieur).

Ce qui précède donne un grand nombre de CCM au joueur Macédonien. Nous vous suggérons de *tous* les utiliser pour le jeu en solitaire ou d'un point de vue strictement historique. Lors d'un jeu compétitif, nous suggérons d'en choisir 2 ou 3 parmi les 9.

BORD DE RETRAITE
Macédoniens : bord ouest de la carte
Perses : bord est de la carte

CONDITIONS DE VICTOIRE
Déroute d'Armée
Perses : l'armée Perse déroute lorsqu'elle a accumulé 175 Points de Déroute.

Souvenez-vous que si Darius est tué, les Macédoniens gagnent… car tuer Darius (en prendre le trône Perse) était un des objectifs d'Alexandre. Les règles normales de 10.42 s'appliquent si il fuit hors de la carte.

Macédoniens : L'armée Macédonienne déroute lorsqu'elle a accumulé 150 Points de Déroute.

Taille et Niveaux de QT

Joueur	Taille	QT [a]	Déroute	Qualité
Macédonien	242	357	45%	1.48
Perse	515	621	30%	1.21

[a] = Ceci prend en compte toute la valeur de QT des tirailleurs et des chariots, différente de leur valeur en PD. Les unités doubles ont leur valeur de QT doublée, pour obtenir une lecture plus précise des valeurs.

Le rapport de déroute Perse légèrement inférieur (à Issus) reflète le fait que, malgré le fait que la qualité de certaines unités Perses ait augmenté, une bonne partie de l'armée était plutôt là à contre cœur. Les joueurs peuvent obtenir un équilibre un peu plus élevé en augmentant le Rapport de Déroute Perse à 35% (ou 200 points de QT).

SCENARIO A DEPLOIEMENT LIBRE

Il apparaît que Darius a plutôt bien arrangé ses forces, étant donné le type et le caractère des troupes qu'il avait sous la main. Ce scénario permet au joueur Perse de tenter quelques changements. Du côté Macédonien, Alexandre avait l'intention de faire une défense tactique en refusant ses ailes gauche et droite et une avance oblique. Lorsque l'attaque Perse aurait été stoppée ou qu'un trou serait apparu dans les lignes Perses, il avait l'intention de lancer une contre attaque dans la brèche. C'est ce qui s'est passé historiquement.
Le joueur Perse place ses unités en premier suivi du joueur Macédonien.

Placement Perse : Placez toutes les unités Perses n'importe où entre les rangées 3400-4200 inclus. Elles ne peuvent être placées dans aucun hex rocheux ou de Niveau 2 ou plus.

Placement Macédonien : Le joueur Macédonien place toutes ses unités entre 1700-100 inclus. Elles ne peuvent être placées dans aucun hex rocheux ou de Niveau 2 ou plus.

LA TRAVERSEE DU JAXARTES

(Printemps, 329 Avant J. C.)

En 329 avant J.C., Alexandre avait fini de conquérir les satrapies Perses de Sogdiane et de Bactriane, bien que des forces rebelles dirigées par Spitamenes et Satibarzanes parcouraient toujours le pays. Lorsque Alexandre s'approcha de la rivière Jaxartes, qui était la frontière sud du territoire Scythe, il reçu des émissaires du roi Scythe local, qui désirait la paix avec les Macédoniens. Alexandre accepta, mais peu après, les Sogdiens se révoltèrent.

Les Scythes, détectant une faiblesse, commencèrent à se masser au nord de la rivière Jaxartes. Alexandre décida qu'il devait s'occuper de cette menace grandissante avant la révolte des Sogdiens. En faisant cela, Alexandre se mit de lui même, peut être dans la position la plus précaire de toute la campagne. Ses lignes de communication étaient coupées, comme à Issus ; mais cette fois il devait faire face à un pays armé et hostile à l'arrière et une menace grandissante à l'avant. Typiquement, Alexandre prit l'initiative, força la traversée de la rivière face à une opposition Scythe et l'aide de son artillerie, et battit les Scythes… qui se dépêchèrent de réitérer leurs déclarations d'amitié.

Equilibre : Vous aurez besoin d'utiliser les bonnes tactiques pour gagner, spécialement pour traverser le Jaxartes, mais il est difficile de battre Alexandre.

Difficulté : Modérée avec peu de pions différents.

Temps de Jeu Estimé : 2 heures

Carte : Utilisez la carte du Granique. La rivière ne peut être traversée que par le gué, qui est composé des hexs de rivière de 2518 à 2522 inclus.

LA RIVIERE JAXARTES

La Jaxartes est une rivière majeure qui ne peut être traversée que par le gué : de l'hex 2518 à l'hex 2522 inclus. Les Macédoniens traversent en utilisant des peaux gonflées et des radeaux. Pour simuler ceci, les règles suivantes s'appliquent :

A. Il coûte à une unité toute sa capacité de mouvement pour entrer dans un hex de gué.
B. Aucun empilement n'est autorisé dans un hex de rivière.
C. Une unité dans un hex de rivière ne peut pas faire une attaque de choc dans un hex de non rivière, bien que les tirailleurs puissent utiliser le tir de projectiles en ajoutant deux (+2) à leur dé de tir.
D. Il coûte à une unité toute sa capacité de mouvement pour sortir de la rivière et entrer dans un hex de non rivière, et aussi une pénalité de 2 points de cohésion.
E. Les phalanges doivent traverser en colonne, et il coûte toute la capacité de mouvement pour déplacer la moitié de « tête » de l'unité dans la rivière ; également toute sa CM pour que la tête quitte la rivière et que la portion arrière y entre, puis toute sa CM pour que la portion arrière quitte la rivière. Il faut donc 3 tours à une phalange pour traverser, en colonne, avec une pénalité de 2 points de cohésion.
F. Tous les dégâts causés par un tir de projectile sur une unité dans la rivière sont doublés.
G. Toute unité qui déroute lorsqu'elle se trouve dans la rivière est éliminée.
H. Les unités Scythes ne peuvent pas entrer dans la rivière, mais peuvent attaquer en choc les unités qui s'y trouvent sans avancer après combat.

BORD DE RETRAITE
Macédoniens : bord sud
Scythes : bord nord

CONDITIONS DE VICTOIRE
Macédoniens : Les Macédoniens gagnent si ils font dérouter l'armée Scythe à la fin du tour 15.

Scythes : Les Scythes gagnent si ils peuvent :
- faire dérouter l'armée Macédonienne, ou
- si il n'y a aucune unité Macédonienne non déroutée au nord du Jaxartes à la fin du quatrième tour, ou
- si le joueur Macédonien n'a pas réussi à faire dérouter les Scythes à la fin du tour 15.

NIVEAUX DE DEROUTE D'ARMEE
Macédoniens : l'armée Macédonienne déroute lorsqu'elle a accumulé 55 Points de Déroute.

Scythes : l'armée Scythe déroute lorsqu'elle a accumulé 40 Points de Déroute.

Taille et Niveaux de QT

Joueur	Taille	QT	Déroute	Qualité
Macédonien	79	150[a]	45%	1.90
Scythe	100	114	30%	1.14

[a] = ceci ne comprend pas les Oxybeles.

DEPLOIEMENT MACEDONIEN
Le joueur Macédonien **se place en premier** et peut placer ses unités n'importe où **au sud** (le sud est la rangée 10xx) de la rivière.

Chefs : Alexandre (CA), Craterus

Chefs de Contingents Macédoniens : Balacrus, Nicanor, Ariston

Tirailleurs : Macedonian Archers 1-3 ; Mercenary Slingers 1-2 ; Agrianian Javelins 1-2.

Infanterie : Hydaspists, Ageman 1, 2 ; Phalanges Craterus et Coenus

Cavalerie : Companions Agema, Hapaestion, Perdiccas ; Greek Allied LC 3-4, Paeonian LC 1-2, Prodomoi LN 2-3

Artillerie : Oxybeles 1-4

DEPLOIEMENT SCYTHE
Les Scythes se placent après les Macédoniens, dans n'importe quels hexs au nord de la rivière et dans les cinq hexs du bord de carte nord (le nord est la rangée 42xx).

Chefs* : Haustanes (CA), Oxyartes, Catanes, Chorienes
Cavalerie : Scythian LC 6-20 ; Scythian LN 1-5

us

LA BATAILLE DE SAMARCANDE
(Hiver, 329/328 Avant J. C.)

Après avoir étouffé la menace Scythe, Alexandre devait encore faire face à la révolte Sogdienne menée par Spitamenes. Le retard imposé par la menace Scythe permit à la révolte de grandir de façon importante. En hiver 329/328 avant J.C. Spitamenes attaqua la garnison Macédonienne à Maracanda (Samarcande), et Alexandre envoya une colonne de relève commandée par Pharnaces, un traducteur Lycien nommé général, pour poursuivre et détruire Spitamenes.

Après avoir entendu parler de l'avance Macédonienne, Spitamenes retraite, attirant la colonne de Pharnaces dans le désert. Réalisant que les Macédoniens étaient mal dirigés, il risqua une offensive et les engagea avec une tactique classique de harassement de cavalerie légère. Frustré et sous un nuage d'une sorte de crise de carrière, Pharnaces abandonna le commandement en plein milieu de l'engagement, causant une confusion massive parmi les commandants subordonnés. Comme ils s'approchaient d'une gorge boisée avec une rivière, la cavalerie commandée par Caranus traversa le gué sans se coordonner avec l'infanterie commandée par Andromachus. Spitamenes prenant l'avantage de la confusion se jette sur l'infanterie des deux côtés avec sa cavalerie. Le résultat fut un massacre de l'infanterie pendant qu'elle essayait de traverser la rivière. Les Macédoniens perdirent 2000 fantassins et 300 cavaliers dans la débâcle. Alexandre se précipita sur le terrain, mais trop tard pour capturer Spitamenes. Ce revers est un exemple classique de ce qui peut arriver lorsqu'une grosse armée se lance dans une petite guerre.

Note Historique et de Jeu : *Ce n'est pas vraiment une bataille « d'Alexandre », mais elle montre que même les meilleures armées peuvent être battues.*

Equilibre : Si le joueur Perse peut utiliser sa cavalerie correctement, cette bataille est clairement en sa faveur.

Difficulté : Très peu de pions rendent cette bataille très accessible, et c'est un bon scénario d'introduction.

Temps de Jeu Estimé : 1 heure.

Carte : Utilisez la carte d'Issus. Tous les hexs sont au niveau 1 — il n'y a pas d'élévations — bien que les bois soient toujours présents. La rivière ne peut être traversée que par le gué, qui est composé de tous les hexs de rivière à lit rocheux. Ignorez les coûts de lit de rivière rocheux ; traitez la comme une rivière normale. Utilisez les règles de traversée de gué du scénario Jaxartes.

DEPLOIEMENT MACEDONIEN
Toutes les unités Macédoniennes commencent hors carte et entrent entre les hexs 3527 à 2828 inclus. Leur tour d'entrée initial est considéré comme un pré-tour avant que le jeu ne

commence réellement, et TOUTES les unités Macédoniennes doivent entrer en jeu pendant ce pré-tour.

Chefs :
Pharnaces (CA, mais voir plus bas)
Andromachus
Caranus

Unités de Combat :
Greek Allied HO/HI* (1-3)
Greek Allied LC (1-2)
Thracian LC-1

Il n'y a pas de CCM dans ce scénario.

** NOTE DE JEU : Nous recommandons fortement d'utiliser la règle de Défense en Carré ici (9.63).*

REGLES SPECIALES
« J'en ai marre et je ne vais pas continuer plus longtemps »
Il semble que l'homme qu'Alexandre choisit pour mener cette expédition, Pharnaces, avaient des arrières pensées sur sa carrière militaire et abandonna le commandement de la colonne Macédonienne au milieu de l'engagement. La désorganisation qui en résulta pour ce qui restait du commandement Macédonien fut fatale. Pour simuler ceci, les règles suivantes s'appliquent :

- Andromachus ne peut commander que l'infanterie, et Caranus que la cavalerie. Pharnaces peut commander n'importes quelles unités (tant qu'il est là).
- A chaque fois qu'une unité Macédonienne déroute, Pharnaces peut faire une dépression nerveuse. Lancez le dé ; sur un résultat de 0 – 7, Pharnaces est retiré du jeu et toutes les unités Macédoniennes font immédiatement un test de QT, en ajoutant deux (+2) à leur jet de dé.
- Lorsque Pharnaces est retiré, seules les unités Macédoniennes empilées avec leur chef peuvent être ralliées ou utiliser la Récupération.

DEPLOIEMENT PERSE
Toutes les unités Perses sont placées sur la carte après le pré-tour d'entrée Macédonien. Les Perses peuvent se placer n'importe où sur la carte à au moins 12 hexs de toute unité Macédonienne. Après que le Perses se soient placés sur la carte, le jeu commence normalement en utilisant la Séquence de Jeu.

Chefs :
Spitamenes (CA)
Arsames
Mithradates

Unités de Combat :
Scythian LC (12-13)
Scythian CAT HC (1-2)
Bactrian CAT HC (6-8)

NOTE HISTORIQUE : Il n'est fait mention d'aucun chef Perse à part Spitamenes, donc Arasames et Mithradates ont été choisi au hasard.

BORD DE RETRAITE
Macédoniens : Bord sud
Perses : Bord nord

CONDITIONS DE VICTOIRE
Macédoniens : Les Macédoniens gagnent si ils peuvent sortir de la carte pour la fin du tour 20 entre les hexs 4500 et 5100 inclus ou si ils font dérouter la force de frappe Perse.

Perses : Ils gagnent si ils font dérouter la colonne Macédonienne ou l'empêche de quitter la carte avant la fin du tour 20.

NIVEAUX DE DEROUTE D'ARMEE
Macédoniens : L'armée Macédonienne déroute lorsqu'elle a accumulé 23 Points de Déroute.

Perses : L'armée Perse déroute lorsqu'elle a accumulé 23 Points de Déroute.

Taille et Niveaux de QT

Joueur	Taille	QT	Déroute	Qualité
Macédonien	38	46	50%	1.21
Perse	31	47	50%	1.52

LA BATAILLE D'ARIGAEUM

(Eté, 327 Avant J. C.)

Avec l'empire Perse pratiquement conquis, Alexandre commença sa marche sur l'Inde. Pour traverser et capturer les vallées de Hindu Kush, Alexandre divisa son armée en deux colonnes et descendit la vallée de la rivière Cophen (Kaboul). Il y eut plusieurs sièges notables, comme Aornus, ainsi qu'une action contre une force autochtone à Arigaeum, une ville de garnison nouvellement fondée sur des hauteurs le long de la vallée supérieure de l'Indus. Alexandre divisa son commandement en trois sections, et il prit le plus petit groupe en avant garde à découvert, alors qu'il était attaqué par les forces Indiennes. C'est à ce moment que surgirent les deux colonnes et enveloppèrent l'ennemi pour l'éliminer ensuite.

Ce scénario doit plutôt être vu comme la quintessence de « éliminer les tribus des montagnes », une opération qu'Alexandre entreprit de nombreuses fois entre Gaugamèles et Hydaspes.

Equilibre : Les Macédoniens sont fortement favorisés.

Difficulté : Modérée avec peu de pions différents.

Temps de Jeu Estimé : 2 heures.

Carte : La ville d'Arigaeum est quelque part au nord (derrière) les positions Indiennes.

DEPLOIEMENT MACEDONIEN
Toutes les unités Macédoniennes commencent sur la carte orientées vers la colline.

Unités	*Hex(s)*
Alexandre (CA)	3214
Ptolemy	2226
Leonatus	2204
Phalange Attalus [10]	2204/2304
Phalange Coenus [5]	3214/3215
Phalange Philippe [3]	2126/2226
Phalange Philotas [11]	1927/2027
Hydaspists Agema	3216
Hydaspists (1-2)	3213, 2325

Unités	*Hex(s)*
Macedonian SK Archers (1-2)	3112, 3116
Mercenary SK Slingers (1-2)	2104, 3114
Agrianian SK Javelinists (1-2)	1926, 2125
Illyrian SK Javelinists	2305
Dahae LC-1	1827
Sacae LC-1	2424
Prodomoi LN (2-3)	1828, 2404
Companion Agema	2003
Companion Perdiccas	2103
Companion Demetrius	2425
Companion Coenus	2524

DEPLOIEMENT INDIEN
Toutes les unités Indiennes sont placées dans les hexs de Niveau 5.

Chefs* : Spitaces, Meroes, Abisares
Unités de Combat : Indian Archers LI (1-6) ; Indian Javelins LI (1-21)

* = Il n'y a pas de CA Indien, et les Indiens ne peuvent *pas* utiliser d'Ordres de Ligne dans ce scénario. Il n'est fait mention d'aucun nom de chef Indien, donc nous avons pris les chefs d'Hydaspes.

REGLES SPECIALES
>> Unités de Tir Indiennes : Les règles spéciales suivantes s'appliquent aux unités de tir Indiennes :

- Les Archers Indiens sont Missile Low sur un dé de 7, 8 ou 9.
- Les LC Indiennes sont automatiquement Missile Low après leur premier tir.
- Les Archers Indiens ne peuvent pas Bouger et Tirer pendant le même tour.
- Lorsque les Archers Indiens tirent, les HI ou PH n'obtiennent pas le modificateur de +1.

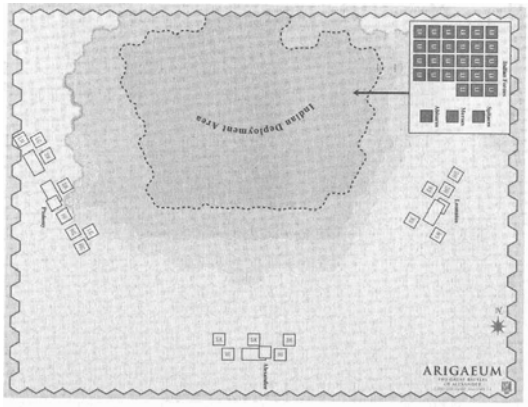
BORD DE RETRAITE :
Macédoniens : bord sud
Indiens : bord nord

CONDITIONS DE VICTOIRE
Macédoniens : Les Macédoniens gagnent si ils peuvent faire dérouter l'armée Indienne pour la fin du tour 10.
Indiens : Les Indiens gagnent si ils peuvent faire dérouter l'armée Macédonienne pour la fin du tour 10.

Taille et Niveaux de QT

Joueur	Taille	QT	Déroute	Qualité
Macédonien	99	145	45%	1.46
Indien	135	129	40%	0.96

Niveaux de Déroute d'Armées
Macédoniens : L'armée Macédonienne déroute lorsqu'elle a accumulé 55 Points de Déroute
Indiens : L'armée Indienne déroute lorsqu'elle a accumulé 50 Points de Déroute.



LA BATAILLE DE L'HYDASPES
(326 Avant J. C.)

Après avoir gagné l'hégémonie de pratiquement tout le monde civilisé de l'ouest, Alexandre et son « rouleau compresseur » se sont aventurés dans le sous-continent Indien pour satisfaire sa curiosité compulsive et son besoin de conquête. Il fut arrêté à la rivière Hydaspes (aujourd'hui Jhelum) par une l'armée locale mais puissante du rajah Porus. Sa traversée fut contrariée par la présence du corps d'éléphants de Porus aligné sur les berges de la profonde et rapide rivière.

En dépit du carnage causé aux phalanges par les éléphants de Porus, la cavalerie d'Alexandre, dans une spectaculaire manœuvre d'encerclement, détruisit totalement les flancs de Porus puis bousculèrent son infanterie, dont l'efficacité en tant que troupes légère était neutralisée à cause du terrain humide.

Equilibre : Cette bataille est assez équilibrée, bien qu'entre deux joueurs de niveaux différents, nous suggérons au « meilleur » de prendre Porus.

Difficulté : Un bon test pour les compétences de jeu ; une bataille pas facile à gagner.

Temps de Jeu Estimé : 4 heures.

Carte : Utilisez la grande carte de Gaugamèles, car le champ de bataille de l'Hydaspes était plat et dégagé.

Note de Conception : *Très peu d'informations « concrètes » existent sur l'Hydaspes, spécialement en terme « d'ordre de bataille » de Porus, du nombre de troupes Indiennes présentes et le noms des chefs subordonnés. Encore plus important que les nombres, le front de chaque armée — la longueur et l'étendue de sa ligne (qui dictait les tactiques de contournement). Le déploiement que nous avons utilisé simule le front relatif de chaque armée.*

REGLES SPECIALES

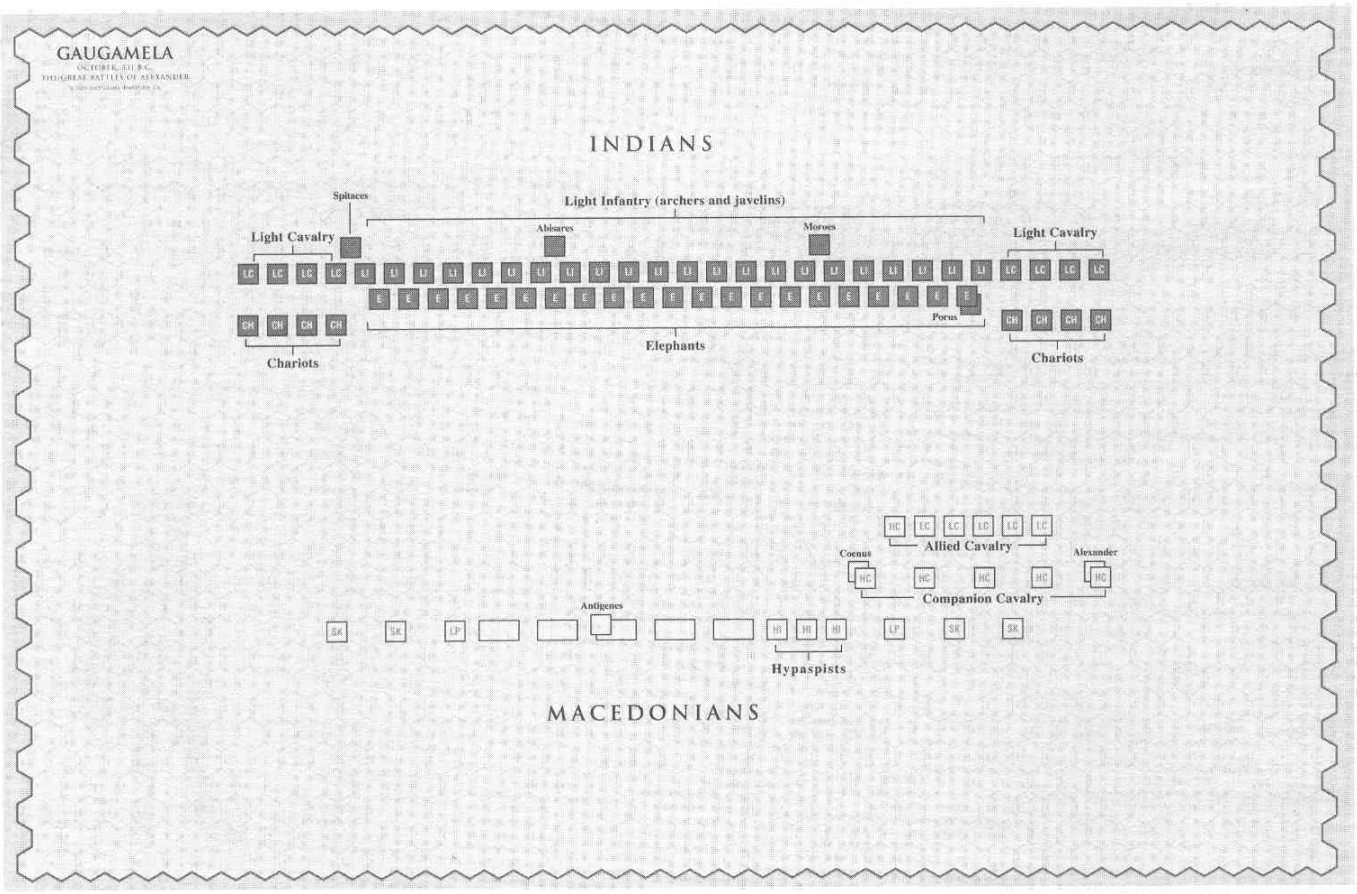
Chefs et Combat Personnel

Comme indiqué dans les règles, il n'y a *pas* de Combat Personnel dans ce scénario, car les chefs Indiens sont sur les éléphants. Comme ils sont en haut des éléphants, lors de la détermination des Pertes des Chefs :

- en Choc, soustrayez deux (-2) au 2è dé de Perte.
- Il n'y a pas d'effet supplémentaire lors de la vérification des Pertes de Chefs causées par des tirs de projectiles.

Eléphants Cataphractaires

Il y a quelques indications, mais aucune n'est catégorique, sur le fait que les éléphants de Porus étaient Cataphractaires. Avec ce que nous savons des Indiens, de leurs éléphants, et comment ils



étaient « armés », ceci est, si ce n'est pas hautement probable, tout à fait possible. Nous savons que les éléphants de Porus ont été de formidables combattants à Hydaspes, bien meilleurs et efficaces que tout autre contingent, sauf, peut être, Pyrrhus à Héraclée (où la surprise fut son arme principale).
Dans ce but, et si vous désirez jouer avec les éléphants Cataphractaires, tous les jets de dé de projectiles contre les éléphants sont ajustés comme suit :

- Archers : +2
- Javeliniers : +1

>> Unités de Tir Indiennes
Utilisez la règle spéciale du scénario Arigaeum

>> Manque de Précision des Archers Indiens
A chaque fois qu'une unité d'Archers Indienne tire, lancez le dé pour l'ajustement de manque de précision. Ce nombre est soustrait du nombre donné sur le tableau. Par exemple, si le joueur Indien obtient un '4 pour le manque de précision en tirant à une portée de un hex, il aurait besoin d'un '5' modifié ou moins pour toucher. Les archers avaient de gros problèmes pour utiliser leurs énormes arcs, qu'ils devaient bloquer contre l'intérieur de leur pied gauche, à cause de la boue.

OPTIONNEL : Unités Supplémentaires Macédoniennes
Le joueur Macédonien peut avoir quatre pions supplémentaires :

- **Craterus** (chef)
- Companion HC Craterus, et
- cavalerie Arachosian et Parapamasidian

Ces unités (plus un grand contingent de cavalerie légère Indienne non agressif) se trouvaient de l'autre côté de la rivière, et attendaient le signal pour arriver et faire le ménage. Le joueur Macédonien peut faire entrer ces trois unités par n'importe quel hex de 1000 à 34000 lors de *n'importe quel* tour où :

1. Les pertes de QT Macédoniennes dépassent les pertes Indiennes d'au moins 10 points, mais pas pendant les 10 premiers tours de jeu ; *ou*
2. l'armée Indienne est à 15 points ou moins de son niveau de déroute.

Les « renforts » obligent le joueur Macédonien à renoncer à une Phase d'Ordres d'Alexandre ; à la place, les trois unités entrent, dirigées par Craterus. C'est la Phase d'Ordres de Craterus.

Les unités de Craterus peuvent arriver à partir du quatrième tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE
Déroute d'Armée (toutes variantes)
Porus : l'armée Indienne déroute lorsqu'elle a accumulé 70 Points de Déroute.

Macédoniens : l'armée Macédonienne déroute lorsqu'elle a accumulé 75 Points de Déroute. Si l'arrière garde de Craterus entre, le total passe à 80.

Taille et Niveaux de QT

Joueur	Taille	QT[a]	Déroute	Qualité
Macédonien	130	203	40%[b]	1.56
Perse	279	302	35%	1.08

[a] = ceci prends en compte les tirailleurs, les éléphants et les chariots avec leur QT totale, TRES différent de la détermination des PD, surtout pour les Indiens.

[b] = L'armée Macédonienne à Hydaspes à le plus faible rapport de déroute de toutes les batailles majeures. Ceci reflète l'inclusion d'un grand nombre d'Asiatiques rapidement entraînés dans l'armée.

[c] = ne prends pas en compte l'arrière garde de Craterus.

DEPLOIEMENT INDIEN

Unités	*Hex(s)*
Porus (CA) [a]	3232
Spitaces	3411
Moroes	3427
Abisares	3418
Chariots (1-4) [b]	3133,3134,3135,3136
Chariots (5-8)	3107,3108,3109,3110
Eléphants (1-21)	3212 – 3232
Archer LI (1-6), Javelin LI (1-16) [c]	3311 – 3332
Light Cavalry (1-4)	3333,3334,3335,3336
Light Cavalry (5-8)	3307,3308,3309,3310

[a] = Porus est le seul chef Indien historiquement mentionné. Les autres proviennent des écrits d'Arrian qui peuvent ou non avoir été à cette bataille. Les propriétaires de la version originale noteront l'absence de chefs d'éléphants.

[b] = la plupart des sources s'accordent pour dire que Porus utilisait des chariots à six hommes… environ 240 !

[c] = Les sources n'indiquent pas exactement comment Porus avait déployé son infanterie légère, sauf pour indiquer que les archers étaient mélangés à l'infanterie. Les joueurs sont donc libres de les déployer comme ils le désirent (dans les hexs indiqués).

Eligibilité de Ligne Indienne
Eléphants
Chariots
Cavalerie
Cavalerie Légère

N'importe quel chef Indien peut commander n'importe quel type de ligne.

DEPLOIEMENT MACEDONIEN

Unités	*Hex(s)*
Alexandre (CA)	2136
Antigenes	1919
Coenus (Aile)	2128
Meleager Phalange	1915/1916
Attalus Phalange	1917/1918
Gorgias Phalange	1919/1920

Cleitus [a] Phalange	1921/1922
Coenus [b] Phalange	1923/1924
Agema Hydaspists	1927
Hydaspists (1-2)	1926, 1925
Mercenary LP (1-2) [c]	1914, 1929
Agrianian SK Javel. (1-2)	1912, 1931
Macedonian Archers-1	1910
Cretan Archers	1933
Agema Companion HC	2136
Hephaestion Comp. HC	2134
Perdiccas Companion HC	2132
Demetrius Companio HC	2130
Coenus Companion HC	2128
Bactrian CAT HC	2329
Dahae LC (1-2)	2333, 2334
Sogdian LC	2332
Sacaen LC (1-2) [d]	2330, 2331

[a] = nommée d'après Cleitus le Blanc — pas d'après le général et ami proche d'Alexandre, Cleitus le Noir, qui avait sauvé la vie d'Alexandre au Granique. Malheureusement, Cleitus le Noir était « en retard » parce qu'Alexandre, lors d'un incident célébré dans la légende Alexandrienne, l'avait personnellement tué quelques semaines auparavant au cours d'une crise de rage sous l'empire de l'alcool.

[b] = La Phalange Coenus — et toute la « division » de phalanges — était dirigée par Antigenes (qui peut ou non avoir été le fils de Coenus). Coenus était occupé avec la cavalerie.

[c] = Il n'est pas très clair de savoir ce que sont ces unités. Ce ne sont pas les Peltastes Thraces, qui avaient été dispersés dans des garnisons. Ils sont mentionnés sous différents formes dans diverses sources.

[d] = Parfois indiquée comme la cavalerie Scythe à cause de la proche relation tribale entre les Sacaens (du NE de la mer Caspienne) et les tribus Scythes européennes.

Chefs de Contingent Macédoniens : Alexandre et Coenus sont des Chefs d'Ailes. Les CCM suivants sont disponibles :

Seleucus* : Hydaspists
Attalus : Agrianians
Protamachus : Light Cavalry
Tauron : Archers

* Seleucus, un des généraux les plus puissants d'Alexandre, a peut être fondé la dynastie Séleucide des rois du Moyen Orient. Sa contre partie, Ptolémée, historien amateur et fondateur de la dynastie Ptolémaïque des pharaons Egyptiens, était aussi présent (tout du moins, *il* insiste pour le dire), mais pas au niveau de commandement avec lequel nous traitons.

Nous recommandons fortement d'utiliser tous les CCM pour cette bataille en jouant historiquement, car Alexandre évoluait vers un système un peu plus hiérarchique, dépendant moins de sa présence et plus de la capacité de ses subordonnés. En jeu compétitif, nous recommandons un maximum de 2 CCM, à choisir au début de la bataille.

SCENARIO A DEPLOIEMENT LIBRE
Le joueur Indien se place en premier, en plaçant ses unités comme il le désire, tant qu'aucune unité ne se trouve au nord de la rangée 3100. Le joueur Macédonien se place ensuite comme il le désire, sans mettre d'unités au sud de la rangée 2200. Tout le reste est identique au scénario historique.

EPILOGUE

L'Hydaspes est la dernière bataille d'Alexandre. Peu après, son armée s'est mutiné, refusant d'aller plus loin, et Alexandre commença à se retirer vers l'ouest… et le long voyage vers le foyer. (Plusieurs sources disent qu'il avait l'intention d'aller à l'ouest et de conquérir la Méditerranée). Il ne rentra jamais chez lui, parce qu'il avait contracté une maladie à Babylone (probablement une sorte de malaria), de laquelle il mourut (en plus des problèmes causés par une blessure au torse exacerbée par une forte propension à la boisson… et, très probablement, un soupçon de poison) en 323 avant J.C. à l'âge de 33 ans.

Après la mort d'Alexandre, sans héritier légitime, son empire s'est fragmenté à cause de guerres internes livrées par ses généraux, les Diadoques, qui continuèrent la tradition de la guerre Macédonienne, en ajoutant beaucoup d'éléphants.

En onze ans de campagne, Alexandre a utilisé le système d'armes combinées Macédonien, avec la première armée professionnelle, pour devenir le chef avec le plus de succès et probablement le plus « grand » chef de toute l'histoire, ce qui devait changer pour toujours le visage de la moitié du monde.

JEU COMPETITIF

La plupart des batailles d'Alexandre ne sont pas équilibrées en termes de jeu. Pour rectifier cela, nous suggérons d'utiliser une ou plusieurs des règles suivantes :

- Ajustez les niveaux de déroute en ajustant les rapports de déroute. Nous recommandons de ne pas dépasser 5% dans un sens ou dans l'autre.
- Adaptez ou ignorez les règles spéciales qui aident/gênent un camp. Par exemple, utiliser les CCM est une grande aide pour les Macédoniens. Ajuster ce nombre — ou les exclure complètement — aidera le joueur non Macédonien.
- **La Méthode d'Enchère aux Points de Déroute :** Les joueurs enchérissent des PD pour jouer le camp qu'ils veulent, si ils veulent tous deux jouer le même camp. Le vainqueur de l'enchère soustrait le nombre de PD pariés de son Niveau de Déroute.

Traduction : **Noël Haubry**

Soutien et Distribution : **Jocade**
59 rue Berbisey
21000 DIJON
http://www.jocade.net