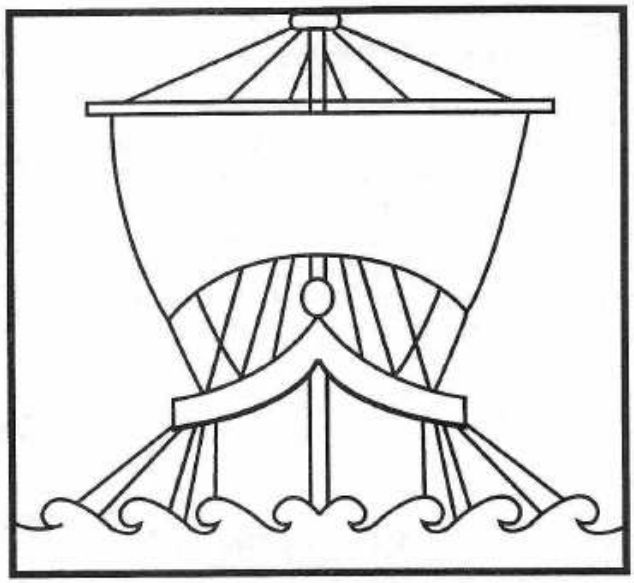
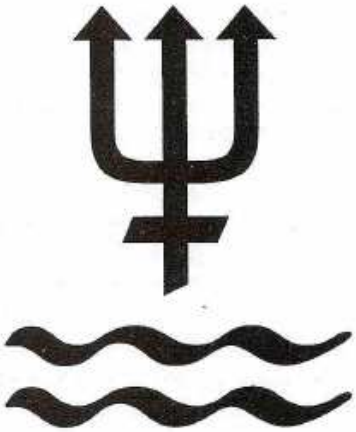
LIVRET DE REGLES

UN MODULE POUR WAR GALLEY, GBoH

SALAMIS

LES BATAILLES DE SALAMINE ET D'ARTEMISION, 480Av. J. –C.
LA GUERRE NAVALE A L'EPOQUE ANTIQUE





GMT GAMES

By Rodger B. MacGowan ©1999

Historique

Salamine, l'une des plus célèbres batailles navales de l'histoire fut le résultat direct du besoin de la Perse de pouvoir ravitailler leur grand armée d'invasion en contrôlant les voies maritimes. Avec l'armée de Xerxès temporairement retardée aux Thermopyles, la flotte Grecque basée à Artémision, à environ 75 kilomètres directement à l'est des Thermopyles, a pris l'opportunité de tenter d'arrêter l'extension des Lignes de Communications des Perses. Lors d'une bataille qui semble s'être étendue sur deux ou trois jours, les Grecs ont réussi à obtenir une mince victoire tactique. Cependant, lorsque les Thermopyles sont tombés, la position de Thémistocle devint intenable et la flotte Grecque retraita pour mouiller dans l'étroit canal de la baie d'Eleusis, à l'ouest d'Athènes, à Salamine.

Avec leurs flancs navals sécurisés, les Perses se jetèrent sur la Grèce inférieure, capturant Athènes et rasant la ville. Cependant, pour terminer son écrasement de la Grèce, Xerxès devait détruire sa flotte. Pour cela, les Perses naviguèrent vers une position au sud de Salamine.

A Artémision, les Grecs avaient appris malgré la supériorité de leurs équipages et de leurs marins, que l'énorme différence de nombre pourrait être décisive. A moins de pouvoir neutraliser cette supériorité.

Pour cela, Thémistocle força l'énorme flotte Perse à attaquer les Grecs dans la baie d'Eleusis, dont l'entrée était si étroite qu'elle annulait la supériorité numérique. (Il y a beaucoup de débats pour savoir pourquoi Xerxès a choisi d'attaquer dans ces mauvaises circonstances plutôt que de laisser la flotte Grecque dans la baie et d'attendre que les Grecs, comme à leur habitude, commencent à se chamailler et rentrent chez eux).

Il y avait deux entrées dans la baie. Pour verrouiller la sortie de secours à l'ouest, Xerxès déploya son escadron d'élite Egyptien. En l'apprenant, Adeimantus et ses Corinthiens se séparèrent de la flotte principale et se dirigèrent vers l'entrée ouest afin de tenter d'empêcher les Egyptiens de pénétrer dans la baie. Cette « action » semble avoir été une attente réciproque, chaque camp bloquant l'autre sans combattre. (Etant donné l'expertise des Egyptiens et le fait qu'ils étaient probablement supérieurs en nombre à environ 4 contre 1, ce fut un coup de chance pour les Grecs).

A l'entrée est, les Grecs se sont déployés en trois lignes sur un front étroit d'environ 1800 mètres, annulant ainsi la supériorité numérique Perse. Les Perses sont entrés dans la baie en trois longues lignes continues qu'ils ont ensuite transformées en neuf lignes de front.

Le résultat fut une bataille d'abordage, et c'est là où les Grecs brillèrent. Malgré le fait d'être moitié moins nombreux par navire que les Perses, leur armement, leurs armures, et leurs tactiques basées sur les tactiques terrestres furent supérieurs à ceux des Perses. Et cette supériorité entraîna une écrasante victoire des Grecs.

Xerxès s'enfuit en Thessalie pour revenir tenter sa chance l'année suivante. Le résultat fut une grande victoire Grecque sur terre à Platée, suivie de la victoire Grecque à Mycale qui finit de couper les lignes de communications Perses.

Les Pions de Galères

Nous vous avons fourni soixante galères supplémentaires, dont 2 pentakonters, 2 birèmes et 3 trirèmes impériales. Les trirèmes impériales étaient, lors du premier siècle de la puissance impériale, la principale galère de guerre de la Flotte Romaine. Elles ne devraient pas être utilisées dans ce scénario ; elles ne sont là que pour vous faire plaisir (et parce que nous avions encore de la place).

Les pions provenant de *War Galley* sont indiqués par « WG ». Ceux fournis dans ce module sont indiqués par « Sal ».

Règles Spéciales des Galères

La composition et les capacités des flottes respectives à Artémision et Salamine nous posent un problème de conception. Il semble que la majorité des galères présentes étaient des trirèmes, avec quelques vieilles birèmes et pentakonters utilisées par les Perses. Cela est bien comme ça.

Il semble que les trirèmes Perses, ou du moins beaucoup (mais pas toutes) étaient neuves et cataphractaires, tandis que celles des Grecs étaient d'anciens modèles. Ainsi, les Perses pouvaient transporter environ trois fois plus de « marins ». Malgré cela, les marins Grecs, équipés à la façon des hoplites, compensèrent leur quantité par leur qualité.

Cependant, cela ne s'arrête pas là. Les galères Perses étaient aussi considérées comme un peu plus rapides que celles de leurs adversaires, non seulement parce qu'elles étaient naturellement plus rapides, mais aussi parce qu'elles étaient neuves. La plupart des galères Grecques accusaient un certain âge, transportant la majorité de leur cargaison sous leur ligne de flottaison, et par conséquent mal adaptées pour les manœuvres, ce qui posait un problème de mobilité.

Tout cela dut être confronté aux diverses galères du jeu et à leurs valeurs relatives, qui sont parfois inadaptées pour représenter les caractéristiques inhabituelles (et spécifiques) de chaque flotte. C'est pourquoi nous avons ajouté les « exceptions » suivantes aux règles pour ce scénario.

Exception pour l'Abordage :

- Lorsque le Grec attaque en abordage, il ajoute un (+1) à son jet de dé d'Abordage.
- Lorsque le Grec se défend contre un abordage, le joueur Perse soustrait un (-1) à son jet de dé d'Abordage.

Exception à la Vitesse :

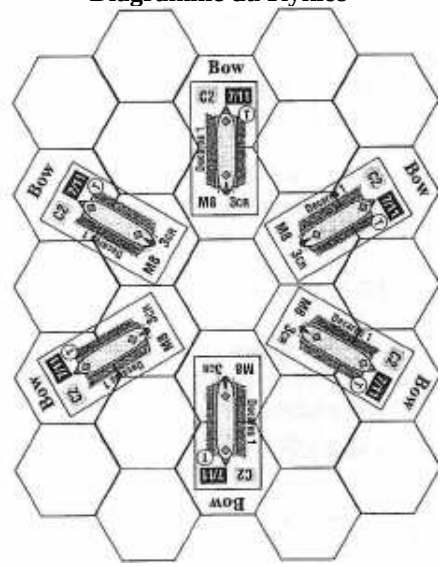
- Bien que le joueur Grec puisse déclarer une Vitesse Max (et bénéficier/subir ses effets), aucune galère Grecque ne peut se déplacer d'un nombre d'hex supérieur à sa vitesse de Croisière. Par exemple, une trirème Grecque (5cr/8mx) peut être en Vitesse Maximum pour éperonner, mais ne pourra pas se déplacer de plus de 5 hexs.

Kyklos

Le Kyklos est la manœuvre tactique pour former un cercle de galères, un peu comme un « cercle de chariots ». L'effet produit n'est pas très clair, mais il semble difficile à rompre avec les tactiques de l'époque. (Les effets de la météo et autre chose qu'un calme blanc sont une autre histoire). Cependant, il y a au moins deux cas où des flottes ont utilisé cette manœuvre : à Patras en 429 av. J. –C. et ici à Artémision.

Le Kyklos est formé par six galères (ni plus ni moins) déployées en étoile selon le diagramme suivant :

Diagramme du Kyklos



Tant que le Kyklos est maintenu (voir plus bas), les bénéfices défensifs supplémentaires suivants s'appliquent :

- Briser les rames ou l'Anastrophe ne sont pas autorisés.
- Toute tentative d'Eperonnage contre une galère en Kyklos reçoit un modificateur de -1 à son jet de dé.

Note de Conception : *Le -1 simule l'angle d'approche difficile pour l'éperonnage. Il n'était pas impossible, mais difficile. Et cela permettait à une galère du Kyklos de faire un contre éperonnage.*

Rompre la Formation : Le Kyklos ne fonctionnait que si la météo le permettait. Comme les navires étaient immobiles, ils ne pouvaient pas utiliser l'inertie pour maintenir leur position et étaient donc soumis aux changements du vent et de la mer. Au début de chaque tour où il y a un escadron en Kyklos, le joueur Grec lance deux dés pendant la Phase de Détermination du Vent. S'il obtient un '11' ou un '12' alors toutes les galères de l'escadron en Kyklos doivent se déplacer, rompant ainsi la formation.

Si n'importe quelle galère d'un Kyklos se déplace ou est coulée, la formation est rompue.

Artémision :

Prélude à Salamine

Les Cités-Etats Grecques commandées par Thémistocle et l'Amiral Eurybiade
Contre
L'empire Perse, commandé par l'Amiral Ariabignès

Artémision est (potentiellement) la plus grosse bataille de *War Galley*, avec plus de 100 galères. Malheureusement l'information est limitée et confuse. Toutes sortes de manœuvres ont été utilisées, y compris la formation de Kyklos. Bien que la plupart des flottes adverses ont été présentes, savoir qui et combien d'escadrons ont participé n'est pas évident.

Les Grecs avaient 271 galères à Artémision et les Perses environ 650 dont peut être 1/3 ont été envoyées en manœuvre de contournement autour de l'Eubée (et pour se faire pulvériser par une tempête). Peter Greene estime l'avantage des Perses, où toutes les galères disponibles ont été utilisées, à environ 5 contre 3.

Ce scénario couvre deux batailles : l'engagement de rencontre initial du 18 août et les efforts Perses pour entrer dans la Golfe Malien le 20.

Echelle des Navires

Pour cette bataille, un pion représente six galères.

Bataille du 18 Août (*Art I)*

Le but des Grecs était d'empêcher la flotte de Xerxès d'entrer dans le golfe (la partie nord du canal entre l'Eubée et la Grèce continentale), afin d'interdire le soutien naval à l'armée de Xerxès massée à cet endroit, face à Léonidas et ses Spartiates aux Thermopyles. Le but de Thémistocle était soit d'empêcher la flotte Perse d'accéder au canal soit de la battre afin qu'elle ne puisse pas apporter le ravitaillement nécessaire.

Bien que la plupart des Grecs pensaient que s'asseoir, attendre et réagir à ce que faisaient les Perses étaient le meilleur plan, Thémistocle opta pour la stratégie « la meilleure défense, c'est l'attaque ». Il voulait savoir à quel point les nouvelles galères Perses étaient bonnes (et elles étaient très bonnes, bien meilleures que ses vieux navires), et, le plus important, à quel point ses équipages étaient bons. Lorsque les Perses se sont assis et ont regardé les Grecs à Artémision pendant deux jours, Thémistocle fut capable de mettre son plan à exécution.

Historiquement, Artémision (le 18 août) fut une bataille confuse et indécise parce qu'elle avait commencé tard dans l'après-midi et s'arrêta à cause de l'obscurité, chaque camp ayant perdu environ 30 galères. Après avoir déterminé ce que leurs adversaires avaient à offrir en matière de navires, d'équipage et de tactiques, les deux camps se préparaient à une seconde bataille.

Cartes

Art I utilise les deux cartes de *War Galley* dans le sens de la longueur, la carte de terre à gauche (ouest) avec la rangée 1000 de la carte de mer recouvrant la rangée 6000 de la carte de terre (de façon à ce que toute la zone côtière « D » de la rangée 6000 soit recouverte).

- Ignorez tous les hexs de terre « D ».
- Les hexs de terre « A » sont jouables (ils représentent le promontoire près d'Artémision).

Artémision est au nord de l'Eubée et garde l'approche du Golfe Malien (le flanc droit des Spartiates aux Thermopyles) et l'ouest du canal de l'Eubée.

Dés

Ce scénario nécessite parfois l'utilisation de 1d10, le '0' valant zéro.

Durée de la Partie/ Difficulté

C'est une grosse bataille. C'est une entreprise majeure rien que par sa taille. Ce qui fait d'Artémision un excellent scénario pour un groupe de joueurs ; il faudra environ 5 heures pour en venir à bout. Il y a une limite de temps/tours.

La Flotte Perse

La Flotte Perse (en vert) est composée de neuf (9) escadrons, un par Chef d'Escadron. Six escadrons ont 8 galères ; les 3 autres en ont 9. La composition de chaque escadron est laissée au choix du joueur.

La Flotte Perse est composée des navires suivants (en vert) :

- 20 Trirèmes : 1-14 (WG), 29-34 (WG)
- 55 Trirèmes Cataphractaires : 1-21 (WG), 51-52 (Sal), 53-84 (Sal).
- 9 des 12 Chefs d'Escadrons Perses disponibles (y compris les 3 Egyptiens indiqués dans le scénario de Salamine, plus loin).

Note de Jeu : *La flotte Egyptienne d'environ 200 navires était considérée comme la meilleure. Les joueurs peuvent avoir envie d'utiliser leurs meilleures galères et les trois chefs Egyptiens pour représenter ce fait.*

Intégrité d'Escadron

Contrairement aux scénarios de *War Galley*, il est important que les joueurs maintiennent l'intégrité de leurs escadrons. Donc une galère qui commence dans l'escadron '1' doit continuer à faire partie de cet escadron. Les fiches d'enregistrement des flottes devraient grandement vous y aider.

Déploiement Perse

Les Perses se déploient en premier. La flotte Perse est déployée par escadron, avec toutes les galères sur le bord nord de la carte (le bord long opposé à la péninsule A). Il doit y avoir un espace d'un hex entre chaque escadron (et aucun à l'intérieur d'un escadron). Le placement part de l'hex est 6000 jusqu'à l'hex ouest 2800.

Chaque galère est accostée ; placez la proue dans un hex de mer et la poupe sur le bord de la carte.

Placez un marqueur numérique sur chaque escadron avec un chiffre allant de 1 à 9, sans double.

Note de Jeu : *Le bord de la carte est considéré comme de la terre.*

Note Historique : *La flotte Perse était étendue sur tout le long de la côte opposée à Artémision.*

La Flotte Grecque

La Flotte Grecque (en rouge) est composée de cinq escadrons :

- Le premier escadron Athénien [Eurybiades (a)] : 11 Trirèmes ; 1-2 (WG) et 25-33 (WG)
- Le second escadron Athénien [Thémistocle (a)] : 10 Trirèmes : 3-6 (WG), 34-35 (WG), 37-40 (Sal)
- L'escadron Corinthien [Adeimantus] : 7 Trirèmes : 36 (sal), 44-49 (sal)
- Escadron Mixte 1 (b) [Polycritus] : 9 Trirèmes : 7-9 (WG), 22-24 (WG), 41-43 (Sal)
- Escadron Mixte 2 (b) [Ameinas] : 8 Trirèmes : 50 (Sal), 10-16 (WG), 1 Pentakonter (1).

Assignez un marqueur numérique différent à chaque escadron en allant de 1 à 5.

a = Thémistocle et Eurybiade étaient politiquement ennemis. Pour résumer, le résultat des discussions fit qu'Eurybiade fut nommé amiral et que Thémistocle donnait les ordres. Les joueurs peuvent désigner l'un ou l'autre comme amiral.

b = Cet escadron comporte des galères de Mégare, Chalcédoine et Egine.

c = Cet escadron comporte des galères de Sicyone, Sparte, Epidaure, Eretrie, Troezen, Styra et 7 pentakonters de Locris.

Déploiement Grec

Le joueur Grec se déploie après le joueur Perse.

Placez un escadron (au choix du joueur ; n'importe quel numéro d'escadron—voir les règles d'Activation) à au moins 4 hexs de n'importe quel hex de terre de la zone A, mais pas à plus de 7 hexs d'un tel hex.

Les escadrons/galères qui restent commencent accostés dans n'importe quels hexs de la péninsule A adjacents au bord sud de la carte ouest, la proue dans l'eau, la poupe à terre.

Règles Spéciales

Activation. En dehors d'un escadron Grec qui commence la partie actif, tous les autres escadrons sont accostés (voir plus loin).

Pour Activer un Escadron, le joueur Perse lance 1d10.

- Si le résultat est entre 1 et 9, il active l'escadron correspondant. Lorsqu'un escadron est activé, placez son marqueur d'identification sur un autre escadron inactif (qui peut donc avoir plusieurs numéros d'identification).
- Si le résultat est '0', alors aucune activation n'est autorisée.

Pour Activer un Escadron, le joueur Grec lance 1d6.

- Si le résultat est entre 1 et 5, il active l'escadron correspondant. Lorsqu'un escadron est activé, placez son marqueur d'identification sur un autre escadron inactif (qui peut donc avoir plusieurs numéros d'identification).
- Si le résultat est '6', alors aucune activation n'est autorisée.

Le joueur Perse peut essayer d'Activer les escadrons accostés trois fois par tour ; et les Grecs deux fois. Le moment est laissé au libre choix des joueurs.

Activation Initiale. La partie commence avec un escadron Grec déployé selon les règles précédentes. Cela est considéré comme l'activation Grecque du tour.

Note de Jeu : *N'oubliez pas de réassigner le marqueur d'identification de cet escadron.*

Le joueur Perse lance 1d10 selon la procédure précédente pour activer son escadron initial (Pour ce jet uniquement, relancez si vous obtenez un '0'). Il prend ensuite cet escadron et place les galères dans les deux (2) hexs de l'hex 5613 de la carte ouest/terre.

La partie est prête à commencer.

Initiative. Les Grecs ont automatiquement l'initiative pour le premier tour de jeu.

Limite en Tours. La bataille initiale d'Artémision a commencé en fin d'après-midi et s'est terminée à la tombée de la nuit. Pour simuler cela, Art

I dure 15 tours, et ensuite on détermine la victoire.

Accosté. Les galères qui sont à moitié dans l'eau et à moitié à terre (ce qui veut dire la plupart des navires au début) sont accostées. Les galères accostées ont les caractéristiques spéciales suivantes :

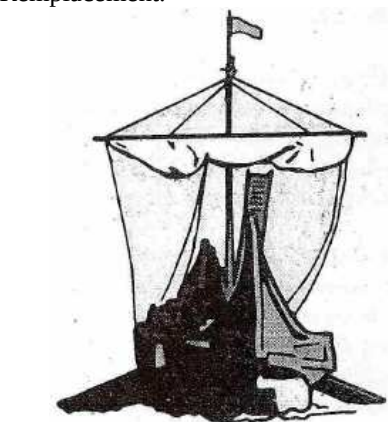
- Cela coûte 1 PM pour quitter la plage en plus du coût pour entrer dans le prochain hex.
- Les galères accostées doivent commencer leur mouvement en Vitesse de Croisière.
- En défense contre un Eperonnage, le défenseur ne peut pas utiliser le modificateur pour équipage supérieur. Le modificateur pour être Désemparé, etc. s'applique aux galères accostées.
- Vous ne pouvez pas briser les rames d'une galère accostée.
- Les navires accostés qui sont Eperonnés ne coulent pas ; ils restent où ils sont, définitivement immobiles.
- Le Grappinnage d'une cible accostée est automatique ; aucun jet de dé n'est nécessaire.

Victoire

Il n'y a pas de limite de PV ici. A la fin du 15è tour, le joueur qui a le plus de PV est le vainqueur.

- S'il a au moins 50% de PV de plus que son adversaire, il a obtenu une victoire décisive.
- Sinon sa victoire n'est pas significative.

Les joueurs souhaitant continuer par Artémision II ne calculent pas la victoire. Ils retirent simplement leurs galères pour les redéployer comme indiqué plus loin. Toutes les galères Coulées, Capturées, Eperonnées et aux Rames Brisées ne sont pas incluses ; elles sont hors de combat. Tous les chefs éliminés reviennent en mode Remplacement.



Bataille du 20 Août (Art II)

Deux jours après la bataille initiale d'Artémision, les Perses réunirent toutes leurs galères et ramèrent vers l'ouest pour tenter une percée et gagner le Golfe Malien.

Les Grecs formèrent une ligne de défense entre les côtes nord et sud du canal tandis que la flotte Perse adoptait une formation en croissant du même style que les Zoulous. Il semble que leur plan était d'envelopper la flotte Grecque qui était plus petite.

Les joueurs peuvent utiliser une des deux méthodes pour jouer ce scénario.

La méthode complète : Jouez d'abord *Art I* et réduisez les galères disponibles par celles qui ont été perdues.

La méthode suite de la bataille : chaque joueur doit retirer des galères parmi celles disponibles pour *Art I.* (voir les informations des flottes ci-dessus). Pour cela il faut utiliser la Valeur des Equipages des galères. Ainsi une galère avec un Equipage de valeur '3' vaut 3 « points ».

- Les Grecs doivent retirer au moins 12 points de galères.
- Les Perses doivent retirer au moins 15 points de galères.

Cartes

Art II utilise la carte de mer. Les bords des côtés courts (60xx et 10xx) sont la terre. Le bord 6000 représente le nord.

Durée de la Partie/Difficulté

C'est encore une grosse bataille avec beaucoup de pions, ce qui veut dire une soirée complète.

Déploiement

Le Grec se déploie en premier, avec les formations de son choix, dans tout hex se terminant en —07 vers l'ouest jusqu'à —00, le bord ouest du canal.

Le Perse se déploie après le Grec, avec les formations de son choix, dans tout hex se terminant par —19 vers l'est jusqu'à —28, le bord est du canal.

Note de Jeu : *Le Perse peut choisir d'essayer la formation en croissant/concave mentionnée plus haut.*

Initiative

Le Perse a automatiquement l'initiative pendant le premier tour de jeu.

Intégrité d'Escadron

Les joueurs peuvent utiliser les règles standards et non la règle pour la bataille du 18.

Durée de la Partie

La partie se termine lorsque :

- Les Perses ont gagné en faisant sortir leurs galères par le bord ouest.
- Les Perses se sont enfuis.

Victoire

Comme indiqué plus haut, les Perses tentent d'entrer dans le Golfe Malien pour soutenir l'armée de Xerxès aux Thermopyles ainsi que pour gagner le contrôle d'Euripe, le canal entre l'Eubée et l'Attique continentale. Ce fut une lutte massive et intense, principalement composée d'abordages. D'un point de vue tactique, ce fut plutôt un face à face ne se terminant qu'au coucher du soleil. Cependant les Grecs avaient stoppé le gros de la flotte Perse en les empêchant de percer. Ironiquement, les Thermopyles tombèrent au cours de l'après-midi, donc les effets stratégiques de la bataille furent plutôt limités.

La méthode habituelle de détermination de la victoire n'est pas utilisée.

Les Perses gagnent s'ils font sortir par le bord ouest de la carte (rangée —10) 150 PV de galères.

Les Perses s'enfuient et la partie est terminée lorsque les Grecs ont accumulés 200 PV. Si les Grecs ont « perdu » moins de 125 PV, c'est une victoire Grecque. Sinon c'est un match nul.

Salamine, Entrée Est : La Bataille Préparée

Les Cités-Etats Grecques commandées par Eurybiade Contre L'Empire Perse commandé par Ariabignès

Les Cartes de Salamine

La carte est de Salamine représente le détroit à l'est de l'entrée de la baie d'Eleusis juste à l'est de la ville de Salamine. Ce fut une bataille remarquablement restreinte, quasiment sans manœuvre ; ce que représente cette carte à cette échelle. Il y a de la terre sur les bords est et ouest de la carte (bien que cela ne soit pas visible). Le détroit réel s'étend au NO (derrière les Grecs) de 3828 à 4727 (inclus)… la cible de la flotte Perse. Sur le bord est, 5400-6000 peut être considéré comme de la mer, mais trop proche du continent pour être utilisable. La carte est essentiellement verrouillée par la terre.

La carte ouest de Salamine représente le canal de Mégare, l'entrée ouest de la baie d'Eleusis, à environ 2 kilomètres du port de Salamine. Comme vous pouvez le constater, cette entrée est encore plus restreinte que celle de l'est.

Salamine (l'ancien port) est à quelques kilomètres au NNO du Pirée, le port d'Athènes.

Les joueurs utiliseront la carte est de Salamine pour la bataille préparée.

Equilibre

Les Perses dépassent les Grecs d'environ 50%. Cependant leur supériorité numérique est annulée par le détroit, ainsi que par les meilleurs équipages et marins Grecs (des hoplites Grecs contre des Perses « légers »).

Echelle des Navires

Dans cette bataille, un pion = 6 navires. Le détroit de Salamine fait entre 1500 et 2000 mètres de large, ce qui donne un hex pour environ 100 mètres. Certaines lignes de navires étaient supposées contenir de 60 à 90 navires, ce qui signifie un espace d'environ 25 mètres entre chaque navire. Donc si la ligne de front Grecque de 14 navires couvre un espace d'environ 1800 mètres, cela nous donne 160 mètres par pion de galère. A la lumière de ces informations plutôt précises (la plupart des galères étaient relativement proches ; 25 mètres entre chaque semblant être le maximum), 6 galères par hex fonctionne plutôt bien.

Durée de la Partie/ Difficulté

Peu de mouvements, mais un état constant de combat d'abordage, ce qui transforme cette bataille en un gros bourbier de galères. Environ 4-5 heures de jeu.
Valeur de Difficulté : 2,5. Mais un gros 2.5.

Commentaire de Jeu

Il y a peu de place pour manœuvrer (par choix des Grecs, c'est sûr), ce qui annule virtuellement l'éperonnage (bien qu'il y en ait eu quelques uns) et la destruction des rames. La bataille fut plus une bataille d'infanterie qu'autre chose, et les Grecs avaient la meilleure infanterie, et de loin.

La Flotte Grecque [a]

Le joueur Grec utilise les galères Rouges suivantes (42) :

- 40 Trirèmes : 1-19 (WG), 22-24 (WG), 25-34 (WG), 35 (WG), 37-43 (Sal)
- 2 Birèmes : 1-2 (Sal)

Le joueur Grec reçoit également les Chefs d'Escadrons suivants : Eurybiades (Amiral) [b], Themistocles, Polycritus et Ameinas.

a = La majorité des navires provenait d'Athènes, Mégare et Egine ; le reste était des contingents Lacédémoniens, Corinthiens, Sicyoniens, Epidaures, Troezenes, Hermioniens, et divers autres « —iens ». Pour plus de détails, consultez Hérodote. La flotte de Corinthe a mis les voiles vers l'ouest bien avant le début de la bataille. Bien que les Athéniens aient vu cet acte comme de la lâcheté, il semble que ce qu'ils faisaient c'était de se déplacer pour bloquer l'entrée du canal de Mégare [voir le Grand Scénario].

b = Eurybiade était « l'adversaire » politique de Thémistocle. Le fait qu'Eurybiade, chef de l'escadron Spartiate, était aussi « l'amiral » avait beaucoup à voir avec les pots de vins versés pour qu'il reste (avec son escadron), ainsi que toutes les magouilles politiques entreprises par Thémistocle pour garder intact l'imbroglio des cités-états.

Note sur la Main d'œuvre : *La valeur généralement plus élevée de la main d'œuvre Grecque représente le fait que c'étaient des hoplites combattant (principalement) de l'infanterie légère (Perse). Peter Green, parmi d'autres, dit que la plus petite trirème Grecque contenait environ la moitié des plus grandes trirèmes Perses en nombre d'hommes pour l'abordage. Cependant, Hérodote a plutôt bien décrit chaque contingent de la marine Perse, et ils étaient pour la plupart légèrement armés.*

Le Déploiement Grec

La flotte Grecque se déploie en trois lignes de 14 navires chacune, toutes face à l'est, de cette façon :

- Première Ligne : 4221-2, 4320-1, 4421-2, 4520-1, 4621-2, 4720-1, 4821-2, 4920-1, 5021-2, 5120-1, 5221-2, 5320-1, 5421-2, 5520-1
- Deuxième Ligne : Directement derrière la première ligne, avec un espace d'un hex entre chaque navire (ex : la galère la plus au nord sera en 4224-5)
- Troisième Ligne : Directement derrière la 2è ligne, avec un espace d'un hex entre les navires (ex : la galère la plus au nord sera en 4227-8)

Le joueur Grec peut placer ses Chefs d'Escadrons sur les navires qu'il désire.

La Flotte Perse

Le joueur Perse reçoit les navires Verts suivants (60) :

- 29 Trirèmes : 1-18, 36-40, 56-61 (WG)
- 27 Trirèmes Cataphractaires : 1-19 (WG), 51 (Sal), 53-59 (Sal)
- 2 Birèmes : 1-2 (Sal)
- 2 Pentakonters : 1-2 (Sal)

Le joueur Perse reçoit les neuf Chefs d'Escadrons suivants : Ariabignes, (amiral), Theomestor, Prexaspes, Megabazus, Merbal, Tetramnestis, Syennesis, Histiaeus et Grogus.

Note Historique : *La flotte Perse était composée de contingents provenant des*

divers satrapes, le plus grand venant de Phénicie (Sidon, Tyr…) soit près de 100 galères. D'autres grands contingents provenaient de Cilice, Chypre, Ionie et d'Hellespont. Des groupes plus petits provenaient de Lycie, Carie, Doris, Eolie, Pamphylie et des Iles Egée de l'est. Le grand escadron Egyptien (environ 200 galères) était à l'extrémité ouest du détroit.

Le Déploiement Perse

Pour la bataille préparée, les Perses se déploient en neuf lignes. Les trois premières lignes contiennent chacune 10 galères ; les six lignes arrières contiennent 5 galères chacune. Le Perse peut répartir ses galères parmi ses lignes comme il le désire. Toutes les galères sont orientées vers l'ouest en ligne de front.

Première Ligne de 10 galères : 4515-4, 4616-5, 4715-4, 4816-5, 4915-4, 5016-5, 5115-4, 5216-5, 5315-4, 5416-5

2è Ligne de 10 galères : directement derrière la première, sans hex intermédiaire.

3è Ligne de 10 galères : directement derrière la 2è ligne, sans hex intermédiaire.

Lignes 4 à 9 : 5 galères par ligne
- 4è : 4509-8, 4709-8, 4909-8, 5109-8 et 5309-8
- 5è : 4608-7, 4808-7, 5008-7, 5208-7 et 5408-7
- 6è : 4506-5, 4706-5, 4906-5, 5106-5 et 5306-5
- 7è : 4605-4, 4805-4, 5005-4, 5205-4 et 5405-4
- 8è : 4503-2, 4703-2, 4903-2, 5103-2 et 5303-2
- 9è : 4602-1, 4802-1, 5002-1, 5202-1 et 5402-1

Les Chefs d'Escadrons sont déployés comme le joueur le désire.

Le Système d'Escadron

Etant donnée la nature restrictive de cette bataille, l'utilisation du système d'escadron [6.1] n'est pas nécessaire, car il y aura peu de mouvement et le niveau de contact du combat sera principalement limité aux « lignes » de front. Donc n'utilisez pas le Système d'Escadron. Un joueur agit (avec tous ses navires) puis c'est à l'autre joueur d'agir (avec tous ses navires). Qui agit en premier est déterminé par l'Initiative.
Note de Jeu : *Ceci rend l'utilisation des Chefs d'Escadrons un tantinet discutable, mais nous avons pensé que vous aimeriez les avoir, pour motiver les troupes.*

L'Entrée Est : Bataille de l'Approche Initiale

Déploiement Initial : Grecs

Le joueur Grec reçoit les mêmes galères que pour la bataille préparée. Il peut les placer comme il le souhaite tant qu'aucune galère ne se trouve sur ou à l'est d'un hex se terminant par —16.

Déploiement Initial : Perses

Les Perses répartissent leurs 60 galères (voir plus haut) en 3 escadrons :

L'Escadron Ionien (Aile Gauche ; 15 galères) :
- Trirèmes Cataphractaires 1-3 (WG), 53-59 (Sal)
- Trirèmes 1-5 (WG)
- Ariabignes (Amiral de la Division), Theomester et Histiaeus

Le Centre (Carie, Pamphylie, Cilice, Lycie et Chypre ; 23 galères)
- Trirèmes 6-16, 36-41, 56-57 (WG)
- Birèmes 1-2 (Sal)
- Pentakonters 1-2 (Sal)
- Megabarus (Amiral de la Division), Gorgus et Syennesis

L'Escadron Phénicien (Tyr, Sidon et Aradus) (Aile Droite ; 22 galères)
- Trirèmes Cataphractaires 4-19 (WG) et 51 (Sal)
- Trirèmes 58-62 (WG)
- Prexaspus (Amiral de la Division), Tetramnestus et Merbal

Note de Jeu : *Les désignations des positions précédentes sont les désignations historiques. Les joueurs peuvent choisir de les changer.*

L'Escadron Perse entre en ligne continue par n'importe quel hex entre 6002 et 6007 (inclus) ou si « l'option de l'ouest » est choisie, un escadron seulement peut entrer par 6014 à 6016 (inclus).
Note Historique : *Les Phéniciens sont entrés en premier par ce qui devait être 6002, puis le Centre un peu plus tard par 6004, suivi des Ioniens par 6005. Le déploiement de leurs énormes lignes continues en neuf lignes de front ne fut pas une mince affaire.*

Réaction Grecque

Les Grecs ne peuvent pas se déplacer avant que *tous* ces événements ne se soient produits :
- Perses seuls aux tours 1 et 2 : l'escadron Perse 1 entre.
- Perses seuls aux tours 3 et 4 : l'escadron Perse 2 entre, et le 1 continue de se déplacer (pendant les deux tours).
- Perses seuls au tour 5 : L'escadron Perse 3 entre. C'est le seul escadron qui peut utiliser « l'option d'approche par l'ouest » comme indiqué plus haut. Les autres escadrons continuent de se déplacer.
- Si n'importe quelle galère Perse entre dans les 5 PM d'une galère Grecque alors les paris sont terminés, et le tour des Perses seuls est terminé ; le jeu revient immédiatement à la séquence de jeu normale (voir ci-dessous).

Après les cinq tours de mouvement Perse uniquement, le jeu revient à la séquence de jeu normale.

Note Historique : *Les Perses n'ont pas utilisé « l'option d'approche par l'ouest », principalement parce qu'ils pensaient que la flotte Grecque détruirait facilement tout escadron arrivant si près de sa ligne de front.*

Le système d'Escadron

Bien qu'il y ait plus de mouvements dans ce scénario, nous vous recommandons d'utiliser la séquence alternée évoquée pour la bataille préparée.

Victoire

Le Grec gagne s'il a au moins 80 PV et s'il a aussi 10 PV de plus que le Perse.

Le Perse gagne s'il a au moins 65 PV et s'il a aussi 10 PV de plus que le Grec.

Le Perse gagne aussi des PV en faisant sortir des navires par le bord NO de la carte. Pour chaque galère Perse sortie entre 3828-4628 inclus, il reçoit 3 PV. Ces navires ne sont pas considérés comme éliminés mais ils ne peuvent pas retourner en jeu.

Salamine : Scénario de la Grande Bataille

Ce scénario permet aux joueurs de refaire toute la bataille, y compris le face-à-face dans le canal de Mégare à l'ouest. Il faut une surface de jeu d'environ 2 mètres de long. Il vous faudra aussi utiliser le scénario de l'Approche Initiale pour le déploiement.

Cartes

Ce scénario utilise les deux cartes de Salamine (fournies) plus la carte de mer de *War Galley*. La carte de WG est placée entre les deux demi-cartes de Salamine, de cette façon :

1. Pliez en deux la carte de WG de façon à utiliser les rangées 36— à 60—. La rangée 36— est au nord.
2. Alignez la gauche/l'ouest de la carte de WG (hexs xx28) avec l'est de la carte du canal de Mégare de façon à ce que WG 3628 recouvre Meg 3428 et WG 6028 recouvre Meg 1028. Le bord ouest de WG recouvre le bord est de la carte de Mégare.
3. Alignez la droite/l'est (—00) de la carte WG de sorte que la carte de Salamine recouvre la carte WG : Salamine 4628 est placé sur WG 6000 et Sal 3828 est placé sur WG 5200.

Note Historique : *La zone hors jeu au sud de la carte de mer de WG est l'île de Salamine. La demi-carte de WG placée ainsi est une version correcte de la baie d'Eleusis (quoique un peu plus large). L'ancien port de Salamine se trouve à environ 3 hexs à l'ouest de la carte du canal de Salamine, et à deux « hexs » au sud de la carte de WG.*

Les Flottes : Grèce

En plus des galères utilisées pour les scénarios de Salamine ci-dessus, les Grecs reçoivent les huit trirèmes rouges suivantes pour l'escadron Corinthien :

- Trirèmes 36 (Sal), 44-50 (Sal)
- Adeimantus (Chef d'Escadron)

La flotte du canal de Salamine se déploie comme dans le scénario de l'Approche initiale (voir plus haut).
L'escadron Corinthien déploie ses trirèmes sur la carte du canal de Mégare dans les hexs 2518, 2618, 2717, 2817 et 2621, 2720, 2820, 2919, toutes orientées vers l'ouest. Les voiles sont déployées [6.24].

Les Flottes : Perses

En plus des galères utilisées pour les scénarios de Salamine Est ci-dessus, les Perses reçoivent l'escadron Egyptien : 32 galères (vertes) :

- Trirèmes Cataphractaires : 52 (Sal), 20-25 (WG), 60-84 (Sal)
- Achaemenus (Amiral ; Sal) Haroses (WG) et Djoser (WG)

La flotte du canal de Salamine se déploie comme dans le scénario de l'Approche Initiale (voir plus haut).

L'escadron Egyptien entre sur la carte de Mégare par les hexs (de mer) 1000-1400 sur le bord ouest de la carte et/ou les hexs 1000-1006 sur le bord sud.

Règles Spéciales

Initiative. Pour le premier tour, le joueur Perse a le choix entre agir en premier ou laisser le Grec agir en premier. Ensuite, lancez les dés. Voir le scénario de l'Approche Initiale pour les règles spéciales sur les Perses.

Activation d'Escadron. Etant donnée la nature de la bataille nous vous suggérons d'abandonner la méthode habituelle escadron par escadron et de suivre une séquence d'activation par carte. Il y a trois cartes : est, centre et ouest. Déclarez une carte comme étant active puis activez tous les escadrons qui s'y trouvent (déterminés par la localisation du chef d'escadron).

Vent. Toutes les galères doivent utiliser le mouvement assisté par le vent. Le vent souffle directement d'est en ouest. Il ne change pas pendant toute la bataille.

Règles Spéciales pour le Scénario de Salamine

Puissance de Feu Basée au Sol. Les deux camps avaient des contingents considérables de forces armées dans la région : les Perses au nord-est (Egolos), et les Grecs au sud-ouest de Cynosure.

- Les Perses peuvent faire cinq tirs de Projectiles Terrestres par Activation contre n'importe quel navire Grec à une portée de 3 hexs depuis un hex de terre du nord/côte d'Egolos. Les tirs peuvent avoir lieu à tout moment pendant le tour et sont résolus avec F3.
- Les Grecs peuvent faire trois tirs de Projectiles Terrestres par Activation contre n'importe quel navire Perse à une portée de 3 hexs depuis un hex de terre/côte de cynosura. Les tirs peuvent avoir lieu à tout moment pendant le tour et sont résolus avec F2.

Le DRM de Portée de « -1 » ne s'applique qu'aux cibles à une distance de 3 hexs. Il ne s'applique pas à une portée de 2 hexs.

Les joueurs peuvent tirer des projectiles terrestres n'importe quand pendant le tour, même pendant le mouvement ennemi, dans les limites du nombre de tirs maximum autorisés. Des pistes sont fournies pour tenir les comptes. Les navires ne peuvent pas tirer sur des hexs de terre.

Feux et Tours : Les Tours, les Projectiles Incendiaires et les Pots à Feu ne sont pas disponibles dans ce scénario.

Hexs Côtiers. Les portions terrestres de la carte sont rocheuses pour la plupart et le mouvement naval dans/à travers ces hexs serait dangereux. Donc, toute galère entrant dans un hex côtier (ex : 5617 ou 5200) doit lancer un dé :

- Si le résultat est inférieur ou égal à l'Equipage de la galère, rien ne se passe.
- Si le résultat est supérieur, la galère s'est échouée et on considère qu'elle est « morte ». Cependant laissez le pion dans l'hex (un marqueur d'incendie peut aussi indiquer l'incapacité de cette galère à se déplacer).

Victoire

Le Grec gagne s'il a au moins 100 PV et au moins 10 PV de plus que le Perse.

Le Perse gagne s'il a au moins 75 PV et au moins 15 PV de plus que le Grec.