

SÉRIE GREAT BATTLES OF HISTORY – VOLUME II

SPQR

LES GRANDES BATAILLES DE LA RÉPUBLIQUE ROMAINE



UN JEU DE RICHARD BERG / MARK HERMAN

LIVRET DE REGLES

4^{ème} Edition révisée Oct 2022

TABLE DES MATIERES

1.0	Introduction.....	2	7.0	Orientation et ZDC	23
2.0	Matériel et terminologie	2	8.0	Combat.....	25
3.0	La séquence de jeu.....	7	9.0	Unités spéciales	38
4.0	Chefs.....	8	10.0	Les effets du combat.....	43
5.0	Activation des chefs et ordres.....	13	11.0	Déroute d'armée et victoire	48
6.0	Mouvement.....	16		Index	50

1.0 INTRODUCTION

SPQR—L’acronyme de *Senatus Populusque Romanus*, le Sénat et le Peuple Romain, le pouvoir (supposé) derrière l’état—représente le développement de l’art de la guerre depuis la fin de l’époque Macédonienne jusqu’à l’âge d’or de la République de Rome, avant les changements dans l’armée menés (on le suppose) par Marius et l’effondrement de la république.

SPQR est le second volume de la série « Les Grandes Batailles de l’Histoire ». Il chronique et simule l’émergence du système militaire Romain et sa lutte, puis sa victoire, sur le système Macédonien. Tandis que le système Macédonien reposait sur une utilisation efficace des armes combinées appuyé par la force de la phalange et avec pour fer de lance la capacité de choc de la cavalerie lourde, la légion « manipulaire » Romaine donnait la priorité à l’entraînement et à la discipline pour obtenir une remarquable flexibilité tactique, soutenue par la capacité défensive du scutum Romain qui pouvait neutraliser les lances, et la capacité meurtrière de la célèbre épée Romaine. Cependant, en termes « d’histoire militaire » et d’art de la guerre, Rome est restée une puissance militaire mineure, bien que dangereuse, jusqu’à l’émergence du premier grand cerveau militaire : Scipion l’Africain. Scipion fut le premier commandant à utiliser au maximum les capacités d’articulation de la légion, à comprendre l’importance de la supériorité de la cavalerie et, plus important, à rompre avec la pensée tactique en usage depuis deux siècles, à savoir, enfoncer le centre de l’ennemi.

SPQR comporte un grand nombre de notes historiques afin que vous puissiez comprendre les questions militaires qui se sont posées à partir des différentes batailles. Il y a également l’habituelle section sur la terminologie, pour que vous puissiez bien comprendre où nous allons—et d’où tout cela provient. Finalement, il y a des indications sur la durée et l’équilibre des batailles (en termes de chances de gagner) toutes basées sur l’expérience et les comptes rendus des joueurs. Bien sûr, vos expériences pourront être différentes.

Note sur la 4ème Edition : Ces règles annulent et remplacent celles de toutes les éditions précédentes, et intègrent les « erratas » du système de base provenant de tous les modules de *SPQR*. Les changements importants avec la troisième édition sont précisés au travers de notes de jeu/conception. Nous avons saisi l’opportunité pour faire un profond dépoussiérage et ajouter plusieurs exemples de jeu illustrés. Nous vous suggérons donc, si vous jouez à ce jeu depuis quelques temps avec les règles précédentes, de relire entièrement les présentes règles afin de vous tenir *au courant*. (NdT : en français dans le texte).

Note aux Joueurs : Bien que n’étant pas un jeu difficile à apprendre, ni à comprendre ou à jouer, *SPQR* utilise un système tactique qui récompensera ceux qui connaîtront le mieux ce que peuvent faire leurs hommes et comment exploiter les capacités même des pires d’entre eux.

Comme la guerre a évolué depuis l’époque précédente, celle d’Alexandre, et est devenue infiniment plus complexe, les règles représentent, quoique légèrement, cette complexité accrue. Se lancer à l’aveugle dans une bataille avec l’approche « voyons ce qu’il s’est passé ici » est le meilleur moyen de se retrouver en exil sur un rocher désolé en Méditerranée.

Pour ceux qui n’ont pas encore joué au système : Même si vous êtes assez familiarisé avec les jeux de simulation, nous vous suggérons d’utiliser le « Scénario d’Apprentissage » ou, si vous êtes impatient de vous étripier de manière historique, préparez une bataille (dans ce cas, nous vous recommandons Les Plaines de Bagrafas) et de pousser des pions pendant un ou deux tours avant de commencer réellement une bataille. Cela vous révélera les diverses stratégies tactiques envisageables, comment utiliser au mieux les différents systèmes d’armement et comment vous en protéger au mieux (ou au moins essayer). La seule chose à se rappeler est que plus vous connaîtrez vos unités et comment elles agissent/interagissent, meilleur sera votre commandement.

2.0 MATERIEL ET TERMINOLOGIE

Un exemplaire de *SPQR* comprend :

- 2 cartes 55x80 cm recto-verso
- 3 planches de pions (840 pions)
- 1 Livret de Règles
- 1 Livret de Scénarios
- 3 Fiches d’Aides de Jeu
- 1 dé à dix faces
- Des sachets en plastique pour ranger les pions

2.1 LES CARTES

Chaque bataille dispose de sa propre carte 55x80 cm. Elles sont imprimées recto-verso afin d’avoir deux champs de bataille par carte. Une grille hexagonale recouvre chaque carte afin de normaliser le mouvement et le combat, et les effets des différents types de terrains se trouvant sur les cartes sont expliqués dans les règles et dans les tableaux.

2.2 LES PIONS

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

2.21. Les unités de combat sont de deux tailles : carrées (simples) et rectangulaires (doubles), cette dernière représente la formation rigide Macédonienne de style phalange utilisée par certains types d’infanterie lourde. Chaque unité de combat est d’un type particulier (voir illustrations ci-après), dépendant de son armement, de son armure et de ses protections. Toutes les unités ont des caractéristiques numériques représentant leur Taille,

leur Qualité de Troupe (QT), et leur Capacité de Mouvement. Les unités capables de lancer des projectiles disposent également d'un Indicateur de Projectile, précisant le type de projectile utilisé (A=flèche, J=Javelot et S=Pierre). La Table des Projectiles donne les différentes portées de ces projectiles. Chaque unité de combat dispose de deux faces. Lorsqu'une unité est retournée, et que son verso est visible, cette face indique que l'unité est Affaiblie [Depleted] (10.3).

2.22. Chaque unité appartient également à un Type spécifique (ex : HI, LC, etc...), qui est utilisé pour déterminer certains résultats de combat et l'efficacité vis-à-vis des autres types. Plusieurs types sont sous-divisés en Classe. Ex : Classe HO, Type HI (Infanterie Lourde de style Hoplite) ; ou Classe HA, Type LG (Légionnaires Hastati).

2.23. Les Légions. Nous avons inclus dans le jeu huit légions Romaines complètes, avec leur alae sociorum correspondante, chacune avec une désignation numérique. Ces désignations ne sont pas historiques vis-à-vis de chaque bataille. Contrairement aux légions de l'Empire Romain, les légions de l'époque Punique étaient en général renouvelées chaque année, par conséquent il n'y avait que peu de continuité (Pour plus d'informations, consultez le tableau dans le « Cambridge Ancient History » de Gianni DeSanctis via Tite-Live). Cependant nous avons différencié les niveaux de « compétence » de ces huit légions, car cela était nécessaire pour les scénarios, et aussi pour donner aux joueurs la possibilité de faire quelques expérimentations. En parallèle, nous avons fait de même avec les alae, bien qu'il n'y ait pas d'ala « d'élite » et les différences entre les niveaux de compétence ne sont pas aussi prononcées. Les niveaux de compétences sont les suivants :

- Elite : 1ère Légion
- Vétéran : Xè Légion/Ala, 1ère Ala
- Standard : Légions/Alae III et V
- Recrues : Légions/Alae VII, XIV, XV et XIX

Les unités de légion ont leur numéro de Légion imprimé sur le pion. Ex : III. Les Alae Sociorum ont l'indicateur « AS » en plus du numéro, ex : AS/XIX.

Chaque élément d'une légion et de son ala correspondante présente la même couleur en bordure de pion ; cela facilite leur identification pour l'application des règles d'empilement des Romains.

2.24. Les Unités de la Légion. Cette période de l'histoire était transitoire pour la légion et les unités formant ses manipules ; à la fois en termes de ce qu'elles combattaient et comment elles étaient utilisées. Par exemple, il apparaît que le changement de la lance pour le javelot à lancer (pila), pour la majorité de l'infanterie légionnaire, n'a pas été abrupt, ni total. Ainsi vous trouverez des références à certaines unités de Principes avec des pila et d'autres avec des lances. Il est certain qu'à l'époque de Scipion—puis de Marius et César—les Principes étaient devenus indiscernables des Hastati. Puis s'est posée la question de la cavalerie Romaine. Polybe a dit qu'elle était équipée dans le style « Grec »,

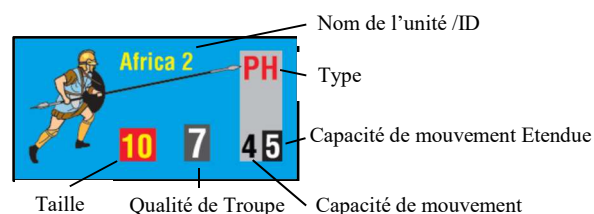
ce qui pouvait en faire de la cavalerie lourde ; mais Polybe indique aussi qu'elle n'était armée que de petits boucliers et de lances—ce n'est pas vraiment de la cavalerie lourde. Dire que des centaines d'historiens ont débattu du sujet est sous-estimer la situation. Les pions que nous vous avons fourni sont ce que nous pensons être les types d'unités les plus représentatifs. Si votre voyage archéologique le plus récent en Etrurie vous a révélé quelque chose de différent, alors sentez-vous libre d'apporter toutes les modifications nécessaires.

Les Chefs ont diverses caractéristiques utilisées pour quantifier leur Initiative et leurs capacités de Commandement. Ceci est expliqué en 4.1.

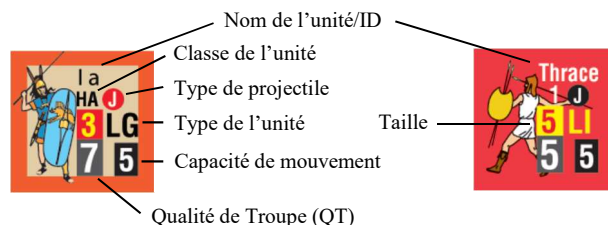
Les Marqueurs comme « Shock-Check TQ », « n° » (représentant les Points de Cohésion perdus), « Routed », « Missile Low/NO », etc. sont utilisés pour indiquer certains états. Tout ceci est expliqué dans les règles.

2.25. Exemples d'unités de combat

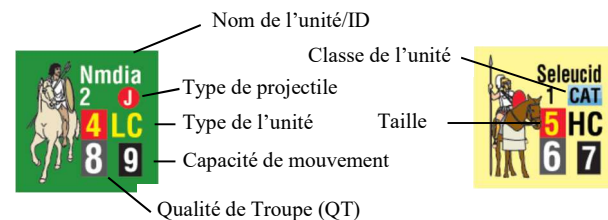
Infanterie double (phalange)



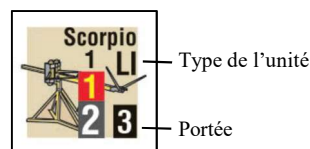
Infanterie



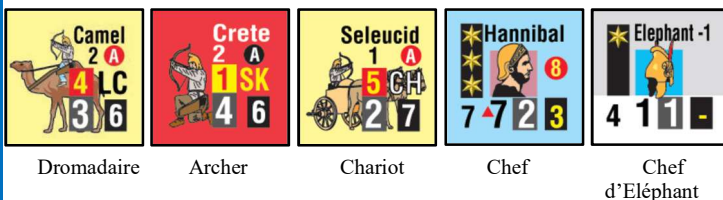
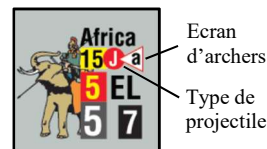
Cavalerie



Scorpion



Éléphant



2.3 TABLES, TABLEAUX ET LE DÉ

L'utilisation de chaque table ou tableau est expliquée dans les règles. Nous vous avons fourni des Aides de Jeu comportant tous les tableaux et tables afin de pouvoir les consulter facilement et rapidement en cours de jeu.

Ce jeu utilise un dé à dix faces. Le '0' est lu comme un zéro (et non comme un '10') i.e. inférieur à 1.

2.4 TERMINOLOGIE

La connaissance des termes suivants est utile au cours du jeu.

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

Classe = La sous-catégorie d'un type, elle est utilisée pour différencier divers systèmes d'armement au sein d'un type.

Exemple : HA (Hastati, dans le type d'infanterie LG).

Cohésion = La capacité d'une unité à rester en formation de combat organisée. Dans le jeu, cela est modélisé sous la forme de Pas de Cohésion.

Affaibli [Depleted] = La perte de soldats réduisant légèrement l'efficacité globale d'une unité.

JD = Acronyme pour jet de dé.

MJD = Acronyme pour modificateur au jet de dé.

Chef Terminé = Un chef qui a déjà été activé au cours du tour et qui a « Terminé » et ne peut (normalement) plus être activé. Les chefs peuvent avoir Terminé pour d'autres raisons, comme rater un Court-Circuit par exemple.

Chef Inactif = Un chef qui n'a pas encore été activé et qui est toujours autorisé à l'être.

Chef = Interchangeable avec le mot Commandant. Les chefs étaient les généraux, consuls, tribuns et rois qui commandaient et influençaient les troupes.

Ligne = Toutes les unités qui sont indiquées dans le tableau d'Eligibilité des Ordres de Ligne sont autorisées à se déplacer avec un seul « Ordre de Ligne ».

CM = Acronyme pour la Capacité de Mouvement de base d'une unité. Elle représente aussi la manœuvrabilité d'une unité par rapport aux autres.

Volée de Projectiles = Les unités amies lançant des javelots, tirant des flèches ou des pierres contre les unités ennemies.

Momentum = Le mécanisme grâce auquel un chef peut entreprendre plus d'une Phase d'Ordres par tour.

PM = Acronyme pour Point de Mouvement.

Ordre/Ordre de Ligne = Les deux méthodes grâce auxquelles les chefs peuvent faire bouger leurs troupes, etc. Les Ordres Individuels (OI) s'appliquent individuellement aux unités ; les Ordres de Ligne (OL)

s'appliquent à des lignes entières d'unités. Savoir si un chef peut donner un Ordre Individuel ou un Ordre de Ligne est traité séparément. Pour des questions de brièveté, le mot « ordre » signifiera soit un Ordre de Ligne soit un Ordre Individuel.

Phase d'Ordres = La période du tour au cours de laquelle un chef donne des ordres à ses unités pour qu'elles bougent et combattent.

QT = Acronyme de la très importante Qualité de Troupe. La QT est de loin la valeur la plus importante d'une unité de combat. Elle sera utilisée constamment, pratiquement à chaque fois qu'une unité fait quelque chose qui met sa cohésion en danger. Le « Tableau des Pertes de Cohésion et des Tests de QT » résume les cas d'utilisation de la valeur de QT.

Court-Circuit = Le mécanisme grâce auquel un chef ennemi peut empêcher un chef ami d'entreprendre une Phase d'Ordres et transférer cette phase à ce chef ennemi. Il peut aussi être utilisé par un chef ami pour agir avant un autre chef ami de valeur inférieure.

Combat de Choc = Corps-à-Corps en poussée brutale et en cherchant à taillader et écraser (le combat en poussée continue des guerres helléniques a quasiment disparu).

Taille = Elle représente le nombre d'hommes dans une unité.

Supériorité = Les capacités relatives et l'efficacité « meurtrière » de systèmes d'armements/armures opposés. Lorsqu'elle est obtenue, la supériorité augmente significativement les pertes de cohésion de l'adversaire.

Type = Description générale de la catégorie d'une unité de combat, utilisée habituellement pour déterminer l'efficacité et les résultats du combat. Exemple : HI (Infanterie Lourde), SK (Tirailleurs), etc.

Zone de Contrôle (ZDC) = Les hexs—en général directement devant l'unité—sur lesquels cette unité exerce par sa présence suffisamment « d'influence » pour inhiber la liberté de mouvement de l'ennemi.

La connaissance des types d'unités de combat et termes suivants vous sera utile au cours du jeu.

Armée Consulaire = C'est la force de base à l'époque de la Rome Républicaine. Chaque année, deux consuls étaient nommés, et chacun d'eux était assigné à une armée composée (généralement) de deux légions et des deux alae correspondantes. Cette organisation légion-alae est en général appelée « double-légion ». L'équivalent moderne serait un corps de quatre divisions avec une force de combat d'environ 19000 hommes, dirigés par un consul. Malheureusement, le poste de consul était plutôt politique et ne nécessitait (à l'époque) que peu de compétences militaires, fait qui se révélait souvent sur le champ de bataille. Bien que formée de citoyens, la légion était une force professionnelle et bien entraînée, ainsi que les alae équivalentes. La différence entre le succès et l'échec n'était en général pas due aux troupes ni au système manipulateur, mais plutôt à la façon dont le

consul les utilisait. L'armée Romaine n'a pas donné tout son potentiel avant l'arrivée de Scipion l'Africain (Publius Cornelius Scipio Africanus) avec ses compétences et son génie militaire.

Légion = Ce mot est dérivé du latin signifiant « levée ». Chaque légion était composée de citoyens Romains, et pour le combat, elle était composée de quatre lignes séparées, les hommes étant assignés à chaque ligne en fonction de son statut social dans la société Romaine (une distinction s'est progressivement érodée au fil de la période couverte par le jeu).



Vélites = Infanterie légère équipée d'un casque et d'un bouclier. Bien qu'équipés d'épées, leur arme de base était le javelot, et ils étaient utilisés en tirailleurs, pour harceler l'ennemi et dissimuler les mouvements.



Hastati = La seconde ligne de troupes était équipée d'armures légères et du célèbre bouclier romain de l'époque (le scutum) très facile à identifier. En combat, lorsqu'on leur en donnait l'ordre, ils frappaient violemment leurs boucliers avec leurs javelots tout en hurlant violemment, puis ils se rapprochaient de l'ennemi jusqu'à environ 70 mètres, moment auquel ils cessaient leur course pour lancer leurs pila puis se jetaient sur l'ennemi avec leurs épées en un mortel corps-à-corps. L'épée romaine (le gladius, connue aussi sous le nom « d'épée espagnole »), était une arme particulièrement efficace capable de causer de graves blessures. Les Grecs pensaient que cette arme était déloyale. Ironiquement, le nom de l'unité provient du nom d'une lance, hasta, arme qui n'était plus utilisée depuis longtemps.



Principes = La troisième ligne de la légion manipulaire, et les meilleures troupes (provenant de la classe supérieure); ils étaient essentiellement équipés de façon similaire aux Hastati (mais voir la note précédente sur l'armement de la légion). Leur rôle était essentiellement l'attaque et la destruction des troupes ennemies.



Triarii = C'est la ligne de défense arrière de la légion. Les Triarii étaient essentiellement des vestiges de l'ancienne phalange au style défensif. C'était de l'infanterie lourde équipée de lances, les derniers hoplites Romains. A la fin de cette époque, ils ont commencé à disparaître en tant que « classe » d'unité.



Alae Sociorum = Les « ailes des alliés » (c'est ce que signifient les mots en Latin) de l'armée consulaire. Chaque ala (il y en avait 2 par armée) était composée d'alliés de Rome, mais n'étaient pas citoyens Romains (ex : Samnites, Campaniens, Ombriens) et était organisée d'une façon assez semblable à la légion. Cependant chaque ala avait moins de vélites et de Triarii,

et les différences entre Hastati et Principes avaient tendance à disparaître. De plus, comme elles étaient en général meilleures dans ce domaine, leurs contingents de cavalerie étaient trois fois plus grands que ceux des légions. Chaque ala disposait de cohortes d'infanterie d'élite, les extraordinaires, et il y avait une force de cavalerie semblable pour deux alae. En fait, l'organisation de chaque ala ressemblait plus à la légion de l'empire qu'à celle de la république. A l'époque de Marius, les alae allaient disparaître pour devenir les légions régulières, et le mot ala devait désigner la cavalerie. Cependant, le mot alae, bien que semblable à « allié » ne signifie pas allié, mais « aile ».

Manipule = Chaque ligne d'Hastati et de Principes combattait en manipules, il y en avait dix par ligne dans chaque légion. Elles étaient souvent disposées en quinconce, comme sur un échiquier, ce qui, combiné avec leur entraînement, leur permettait d'avancer ou de reculer en s'interpénétrant, leur donnant une flexibilité remarquable sur le champ de bataille.



Infanterie Lourde = Descendant des hoplites Grecs, ce sont des troupes protégées par une armure (en général un casque, une armure couvrant le torse et des jambières). Elles portaient aussi un bouclier et brandissaient des épées et parfois des lances. C'étaient de puissantes unités qui combattaient en formation dense, ce qui limitait leur mobilité.

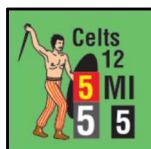


Phalange = C'est une formation d'hoplites où les hommes étaient épaule contre épaule, utilisée depuis le 7^e siècle avant J.C. et perfectionnée par les Macédoniens. A l'époque de l'ascension de Rome, la phalange était au zénith de son développement. Les rangs du front utilisaient une lance raccourcie qui mesurait 3 mètres de long, tandis que le 5^{ème} rang en utilisait une immense de 7 mètres de long, la taille des sarisses intermédiaires était ajustée selon cette progression. Cela permettait à la phalange de présenter un mur de lances pratiquement impénétrable. Parallèlement, tandis qu'un légionnaire Romain avait besoin d'espace pour manœuvrer son épée, le phalangiste n'avait besoin que de rester sur place, par conséquent le rapport de lance par légionnaire était souvent (et habituellement) de 10 contre 1 ! Toute l'astuce (et le problème) était de réussir à maintenir la cohésion de la phalange. La composition d'une phalange variait d'un pays à un autre, en fonction de l'armement et de l'entraînement. Le facteur principal dans le jeu est la façon dont ils étaient entraînés tactiquement.

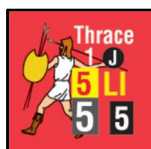


Infanterie Légionnaire = C'est un terme de jeu utilisé pour différencier les Hastati, Principes et Cohortes de l'infanterie lourde quelque peu obsolète, vis-à-vis de laquelle elle était supérieure en mobilité et en puissance de combat, bien que souvent équipée et protégée de façon similaire. Les différences majeures reposaient sur l'épée plutôt que la lance comme arme

principale et l'utilisation du bouclier Romain, plus grand et plus efficace contre l'infanterie lourde équipée de lances.



Infanterie Moyenne = Il s'agit d'un terme approximatif s'appliquant aux unités (comme l'infanterie Celte) qui, bien que n'étant pas aussi bien équipées que l'infanterie lourde, avaient néanmoins des armes et des protections plus efficaces que celles portées (ou non) par l'infanterie légère.



Infanterie Légère = Il s'agit d'un terme générique qui s'applique aux unités à pied, disposant d'un bouclier léger, et utilisant une lance ou une épée. La plupart des unités d'infanterie légère disposait d'une capacité de tir, bien que leurs tactiques et leur entraînement les différenciaient des tirailleurs.

Tirailleurs (Skirmisher – SK) = Il s'agit d'un terme générique qui s'applique aux troupes ne portant pas d'armure, disposant rarement d'un bouclier et lançant des projectiles : javelots, flèches, et pierres de frondes. Ils étaient utilisés pour harceler et gêner l'approche de l'ennemi et former un écran qui permettait, avec un peu de chance, de dissimuler le mouvement des troupes placées derrière. Leur mobilité leur permettait de distancer les ennemis plus lourdement armés, ce qui, tout bien considéré, était leur meilleure chance de survie. Ils attaquaient rarement, si ce n'est jamais, en choc, car ils n'avaient pas d'arme pour cela. Ils étaient déployés en formation dispersée non rigide, ce qui leur donnait une grande flexibilité en termes de manœuvres.

Javeliniers = Il s'agit de tirailleurs utilisés pour jeter une lance comme arme de harcèlement. A l'époque, il n'y eut que peu de purs javeliniers tirailleurs, car leur arme s'est révélée assez inefficace lorsqu'elle était utilisée seule ; c'est pourquoi il n'y a pas de javeliniers tirailleurs dans le jeu. A cette époque, une majorité de soldats à pied portait un ou deux javelots qu'ils lançaient avant de se rapprocher pour combattre.



Archers = C'étaient des troupes légères (en général sans protection), provenant en général de Crète. Ils pouvaient tirer une trentaine de flèches à une distance de 140 mètres, avec une portée maximale de 230 mètres (moins s'ils étaient à cheval ou en mouvement). Les flèches de l'époque pouvaient rarement percer une armure en métal, mais étaient sinon plutôt efficaces. Peu coûteux à équiper ; longs à entraîner, ils étaient utilisés en tirailleurs.



Frondeurs = Un autre type de tirailleur sans armure. Ils lançaient des projectiles généralement en plomb à une distance efficace de plus de 110 mètres, mais leur précision n'égalait pas celle des archers. Ils étaient bon marché à équiper, mais nécessitaient un entraînement long et difficile. Ils avaient aussi besoin de beaucoup d'espace. Leur rayon d'espace vital était 2 à 3 fois plus grand que celui des autres unités de tirailleurs.

Ce sont les îles Baléares qui ont fourni la majorité de ces troupes.



Cavalerie Légère = Il s'agit principalement des javeliniers montés, remarquables pour leur mobilité. Cette vitesse et cette mobilité pouvaient être un avantage majeur, comme cela a été démontré par l'efficacité de la cavalerie légère Numide de Masanissa et Maharbal. Ils portaient rarement une autre protection qu'un bouclier, et n'avaient pas d'autre arme.



Lanciers = En général il s'agit d'unités de cavalerie légère entraînées à utiliser une lance pour attaquer. Ils n'avaient pas de capacité de tir (ce qui est une simplification pour le jeu).



Cavalerie Lourde = Il s'agit de cavalerie protégée par une armure, un bouclier léger, et probablement équipée d'une lance ou d'une épée. La cavalerie lourde de l'époque descendait des Compagnons d'Alexandre, mais elle était loin d'être aussi efficace.



Cavalerie Romaine = La cavalerie Romaine, y compris celle des alae, était, en termes d'équipement, plus lourde que légère, car copiée sur la cavalerie de la période Grecque. Cependant, elle n'était pas entraînée ni particulièrement adepte du combat de choc au même niveau que la cavalerie « lourde », c'est pourquoi elle a reçu une désignation et une ligne différente sur la Table de Supériorité, bien qu'elle soit considérée comme de la HC sur la Table du Fracas des Lances et des Epées. Les Romains n'ont jamais réellement compris comment utiliser la cavalerie et, bien que souvent supérieure en nombre, elle a rarement été aussi efficace que ce à quoi on pouvait s'attendre.



Eléphants = A cette époque, voir des éléphants sur un champ de bataille était assez courant pour tout le monde, sauf pour les Romains. Les descendants d'Alexandre, les Diadoques, en étaient tombés amoureux, et un corps d'éléphants entraînés était devenu un standard pendant les guerres de Ptolémée, Séleucos, etc. Cependant, les Romains n'en avaient encore jamais vu avant de rencontrer Pyrrhus à Héraclée, qui était arrivé avec une vingtaine de ces monstres. Le résultat fut typique : la cavalerie Romaine a subi une attaque cardiaque généralisée et l'infanterie Romaine n'a pas attendu suffisamment longtemps pour voir leur électrocardiogramme. Par contre, à l'époque d'Hannibal, les Romains s'y étaient finalement habitués et avaient conçu quelques méthodes ingénieuses pour annuler leurs capacités ; l'efficacité des chars à piques et des cochons enflammés de l'époque de Pyrrhus s'étant révélée assez limitée. Les éléphants d'Hannibal étaient une variété plus petite des forêts d'Afrique du Nord—ce n'étaient pas les grands éléphants d'Inde que Porus avait à Hydaspes (ni de l'espèce encore plus grande du sud de

l'Afrique)—et étaient généralement équipés de tours, invention attribuée à Pyrrhus. Les éléphants de Pyrrhus hérités des Diadoques, étaient probablement la plus grande variété Indienne. Les éléphants de guerre étaient insensibles à presque tout—sauf les objets aiguisés ou pointus, et les puissants sons étranges. Ils avaient aussi tendance à n'en faire qu'à leur tête une fois contrariés, ce qui arrivait souvent lorsqu'ils étaient confrontés à ces objets aiguisés ou pointus et à ces sons étranges.



Scorpio = Un Scorpion était une petite machine de type catapulte qui ressemblait à une arbalète montée sur trépied. Il était capable de tirer un gros carreau ressemblant à une lance à une portée d'environ 275 à 370 mètres. La dotation standard des légions comportait de « l'artillerie » qui était principalement utilisée pour la défense des camps (en fait, la taille, la portée et l'utilisation de ces premières pièces d'artillerie sont toujours soumises à débat).

2.5 ECHELLE DU JEU

Chaque point de taille représente de 100 à 150 soldats (selon leur formation, la profondeur de rang et leur utilisation) ou 100 cavaliers. Ainsi une unité de phalange Africaine représente plus de 1500 hommes, une unité de Principes Romains 300, et une unité de Cavalerie Lourde Romaine environ 300. Chaque unité d'infanterie de légion Romaine est l'équivalent de 2 à 3 manipules (en tenant compte du fait que ceci est plus une représentation théorique ; cependant ceci donne des fronts d'unités réalistes et, le plus important, cela rend le jeu jouable). Les tirailleurs sont une exception ; leur taille ne représente pas leur force numérique, mais leur type de formation dispersée. Les joueurs se rendront rapidement compte que la taille est la valeur la moins importante d'une unité.

La forme d'un pion représente l'étendue de son front. Une phalange totalement déployée avait un front d'environ 137 m ; c'est pourquoi elle occupe deux hexs. Une unité de cavalerie avait un front d'environ 45 m, soit 1 hex.

Chaque hex mesure environ 64 m d'un bord à l'autre. Chaque tour de jeu représente environ 20 minutes de temps réel.

2.6 DURÉE DE JEU

En général, les batailles durent jusqu'à ce que l'un des camps déroute, il n'est donc (en général) pas nécessaire de tenir compte du nombre de tours de jeu écoulés. Cependant, nous vous avons fourni une piste des tours afin de vous aider à tenir à jour la chronologie de certains événements lors de certaines batailles (l'entrée des renforts, etc.).

NOTE DE JEU/HISTORIQUE : Les batailles Romaines duraient plus longtemps que celles se déroulant environ 150 ans plus tôt. Les protagonistes avaient développé tout un ensemble de systèmes tactiques pour contrer ceux de leurs ennemis. De plus, les armures et les protections étaient plus légères et plus efficaces, ce qui permettait aux soldats de combattre plus longtemps. Le résultat de tout ceci fut que les pertes augmentèrent considérablement, et que les batailles duraient plus longtemps.

2.7 EMPLOI DU LATIN

Nous avons essayé d'utiliser les termes militaires latins autant que possible. Avoir passé six ans à étudier les commentaires de César a finalement servi à quelque chose. Cependant, la mémoire n'est pas infaillible. Je pense que nous avons utilisé les bonnes terminaisons la plupart du temps ; mais si nous en sommes arrivés à la cinquième déclinaison, il est probable que nous ayons commis quelques erreurs.

3.0 LA SEQUENCE DE JEU

Les joueurs activent chacun de leurs chefs dans l'ordre déterminé par leur Valeur d'Initiative. Lorsqu'un chef est activé, il donne des ordres, ce qui permet aux unités de se déplacer et de combattre. Lorsque tous les chefs ont Terminé, le jeu passe à la phase de Déroute et Rechargement, ensuite les joueurs vérifient si leurs Armées Déroulent.

A. Phase d'activation des chefs

Le joueur avec le chef ayant l'Initiative la plus basse et n'ayant pas encore été activé active ce chef. Si ce chef souhaite donner un Ordre de Ligne, il peut avoir à lancer un dé pour cela (voir 4.33). Les tentatives de Court-Circuits hors Momentum sont également effectuées à ce moment (voir 5.41).

B. Phase d'Ordres

1. Segment de Mouvement et de Tir

- Pour chaque Ordre Individuel donné par un chef activé, le joueur peut accomplir l'une des actions listées en 5.22 avec une unité, *ou*
- Pour chaque Ordre de Ligne donné, une ligne entière d'unités peut se déplacer et/ou tirer, selon 5.23.

Les unités adverses capables de faire une Retraite Ordonnée (6.5), une Extension de Ligne Manipulaire (9.66) et/ou un Tir de Réaction (8.2) peuvent le faire au cours de ce segment.

2. Segment de Combat de Choc.

Lorsqu'un chef a terminé de donner ses ordres, les unités éligibles (8.4) engagent le combat de Choc en déroulant la séquence suivante :

- Désignation du Choc : Placer les marqueurs SHOCK-No TQ Check (Choc sans test de QT) sur

les unités éligibles conformément à 7.33. Le joueur attaquant désigne les unités impliquées dans chaque combat de choc.

- b. La Charge (Test de QT avant le Choc).
- c. Résolution des éventuelles Pertes de Chefs.
- d. Le Fracas des Lances et des Epées (détermination de la Supériorité et de la colonne de Choc).
- e. Résolution du choc.
- f. Test pour un éventuel Effondrement, Déroute et Poursuite de Cavalerie.

C. Phase de Momentum ou retour en 'A'

Le joueur dont le chef vient juste d'être activé lors de la Phase d'Ordres qui vient de se terminer peut tenter de faire un Momentum pour donner une autre Phase d'Ordres à ce chef (retour Phase 'B'), sinon le jeu revient à la Phase 'A' pour les chefs n'ayant pas encore été activés. Si le joueur réussit son jet de Momentum, l'adversaire peut, s'il le souhaite, tenter un Court-Circuit de Momentum (5.42).

D. Phase de déroute et de rechargement

1. Retirez les marqueurs « RALLIED ».
2. **Mouvement de Déroute** : Les unités en Déroute doivent faire un Mouvement de Déroute (10.23)
3. **Segment de Rechargement** : Les unités éligibles peuvent récupérer des projectiles (8.18).
4. Retournez tous les chefs ayant Terminé pour que leur recto soit à nouveau visible (face « Finished » non visible). Retirez tous les marqueurs « Moved », « Fired », « Pursuit/Finished » et/ou « Trumped ».

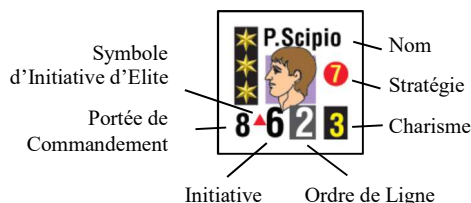
E. Phase de déroute d'Armée

Chaque joueur totalise les Points de Déroute de ses unités de combat et chefs éliminés afin de déterminer si son armée a atteint son Niveau de Déroute. Si aucune armée ne déroute, alors le tour est terminé et un autre tour de jeu commence. Il n'y a pas de nombre de tours de jeu prédéfini. La bataille se poursuit jusqu'à ce qu'une des armées déroute.

4.0 CHEFS

Les unités de combat ne peuvent ni bouger ni tirer sans en avoir reçu l'ordre d'un chef. Les unités de combat qui ont reçu des ordres pendant la Phase d'Ordres, ou qui sont à Portée de Commandement de ce même chef peuvent faire un Combat de Choc. Chaque pion chef dispose de deux faces : « Activé » et « Terminé ». Un chef qui n'a pas encore été activé ou qui est en train de l'être utilise sa face Activé. Un chef qui a terminé son activation est retourné sur sa face Terminé.

Exemple de pion chef



4.1 PIONS CHEFS

Chaque chef possède plusieurs caractéristiques :

Portée de Commandement : Elle représente sa présence globale sur le champ de bataille, ainsi que celle de ses subordonnés et aides de camp, mais également l'efficacité de ses capacités ; elle est exprimée en nombre d'hexs au travers desquels le chef peut exercer son Initiative.

Chef d'Elite : Ceci se rapporte aux chefs qui ont un triangle (▲) à côté de leur Initiative ; voir 5.5 pour leur utilisation.

Initiative : Elle indique la capacité de base à contrôler les forces et prendre des décisions rapides. L'Initiative est utilisée pour déterminer l'ordre d'activation des chefs et les chances qu'un chef puisse réussir une Phase d'Ordres de Momentum. Elle définit également le nombre d'Ordres Individuels pouvant être donnés par ce Chef pendant une Phase d'Ordres. Plus la valeur est élevée, meilleur est le Chef.

Ordre de Ligne : Le chiffre encadré à droite de la valeur d'Initiative indique que ce Chef, plutôt que de donner une série d'Ordres Individuels à un certain nombre d'unités, peut donner un ordre de Mouvement et/ou de Tir à toutes les unités dans ce nombre de Lignes.

Stratégie : Uniquement pour les Commandants en Chef. Elle facilite l'utilisation des Ordres de Ligne par les Chefs Subordonnés.

Charisme : Ceci reflète la capacité du Chef à faire en sorte que les unités donnent le meilleur d'elles-mêmes en combat. Cette valeur est utilisée pour modifier le jet de dé sur la Table des Résultats du Combat de Choc en faveur des unités avec lesquelles le chef est empiété.

NOTE DE CONCEPTION : Cette valeur est en général assez faible dans SPQR. Les chefs de cette époque, en dehors de ceux des anciennes lignes Macédoniennes, avaient abandonné le style de commandement par l'exemple en se mettant en avant et préféraient utiliser une méthode de commandement plus efficace en restant derrière les lignes. Ce qui leur permettait de voir (et donc de contrôler) plus de choses.

Capacité de Mouvement : Il s'agit du nombre de Points de Mouvement qu'un Chef peut utiliser pendant une Phase d'Ordres. La CM, qui est de 9 pour tous les chefs, n'est pas imprimée sur les pions. Les Commandants qui ont des Chefs d'Eléphants (seulement Hannibal dans ce jeu) utilisent la même CM (9), quelle que soit la CM de l'éléphant.

4.2 CAPACITÉS DES CHEFS ORDRES INDIVIDUELS

4.21. Un chef peut donner un Ordre Individuel (OI) à n'importe quelle unité de combat se trouvant dans sa Portée de Commandement, qui est mesurée en utilisant un chemin d'hexs non obstrués égal ou inférieur à la portée et tracé entre le chef et l'unité. Comptez l'hex de l'unité, mais pas celui du chef. Un chemin est obstrué par les hexs occupés par des unités ennemies, ou par les hexs inoccupés se trouvant en Zone de Contrôle (ZDC) ennemie, ou par les terrains que le chef ne peut pas traverser / pénétrer. Tous les autres chemins sont considérés comme n'étant pas obstrués. La Portée de Commandement est calculée au moment où l'ordre est donné.

4.22. Un OI permet à une unité amie de se déplacer, et/ou de tirer, d'être ralliée, etc. selon 5.22. Au cours de chaque Phase d'Ordres, un chef peut donner un nombre d'OI égal à sa Valeur d'Initiative. Lorsqu'un chef ne peut plus donner d'ordres et ne peut plus être à nouveau activé, retournez-le sur sa face Terminé.

4.23. Un chef peut se donner un OI afin de se déplacer. Cet ordre compte alors dans le décompte du nombre maximum d'ordres qu'un chef peut donner au cours de la phase d'ordres en cours. Un chef peut aussi donner un OI à une unité avec laquelle il est empilé et se déplacer avec elle. Le Chef doit alors rester empilé avec l'unité en question et terminer son mouvement dans le même hex qu'elle.

4.24. Un chef, autre que le Commandant en Chef (CC), situé en ZDC ennemie, ne peut émettre d'ordre vers des unités de combat ou vers lui-même... il ne peut ainsi sortir de la ZDC ennemie jusqu'à ce qu'il reçoive un OI du commandant en chef (voir 4.4) lui ordonnant de se déplacer en dehors de la ZDC ennemie ; voir également 5.26.

4.25. Un chef qui a « Terminé » (5.15) ne peut plus émettre d'ordre. Cependant, il peut encore se déplacer, s'il en reçoit l'ordre par son commandant en chef.

4.3 CAPACITÉS DES CHEFS ORDRES DE LIGNE

4.31. Un chef peut, au lieu de donner des Ordres Individuels, donner des Ordres de Ligne (la plupart des chefs ne peuvent donner qu'un seul OL par Phase d'Ordres) à toutes les unités d'une Ligne (selon 4.32). Les unités pouvant composer une « Ligne » sont indiquées dans le Tableau d'Éligibilité des Ordres de Ligne de chaque scénario. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant recevoir un tel ordre au sein d'une même Ligne, et toutes les unités éligibles au sein d'une Ligne ne sont pas obligées d'agir. Les unités d'une Ligne ne sont PAS obligées de rester ensemble lorsqu'elles se déplacent, bien que ne pas le faire revient à courir vers un désastre organisationnel à court terme.

4.32. Composition d'une ligne : Pour représenter l'entraînement et le niveau de discipline, ainsi que l'usage tactique, les unités de la plupart des lignes doivent être adjacentes. Tout espace entre des unités met fin à la ligne. Dans d'autres lignes, chaque unité doit être à un maximum de deux (parfois trois) hexs de distance d'une autre unité de la ligne. S'il y a un espace intermédiaire, il ne doit pas être occupé par une unité ennemie, ni par une unité amie d'une ligne différente (les Tirailleurs et les Vélites sont une exception, voir 9.2), ni par une ZDC ennemie. Les unités qui peuvent utiliser une Ligne à deux (ou trois) espaces intermédiaires sont indiquées dans le Tableau d'Éligibilité des Ordres de Ligne. Une ligne peut-être de n'importe quelle longueur tant que les unités qui la composent respectent l'obligation d'adjacence et présentent la même orientation, soit flanc-contre-flanc soit en colonne l'une derrière l'autre (front-contre-arrière ; voir 7.1). Si seul le critère d'adjacence est respecté, mais pas celui d'orientation, alors la "ligne" est uniquement constituée des unités à portée de commandement du chef.

EXEMPLE : Pendant le déploiement initial de Cannes, l'aile gauche Carthaginoise remplit les obligations d'éligibilité de ligne parce que toutes les unités sont adjacentes l'une à l'autre et à Portée de Commandement d'Hanno. Les Vélites Romains sont flanc-contre-flanc, donc ils peuvent tous être inclus dans la Ligne sans avoir besoin d'être tous à Portée de Commandement d'un chef.

NOTE HISTORIQUE : Les ajustements particuliers apportés dans ce domaine pour chaque scénario représentent la théorie tactique à différentes périodes. Par exemple, à Bénévent, les Triarii ne peuvent pas utiliser une Ligne à deux espaces intermédiaires parce que la théorie tactique de l'époque était qu'ils formaient une ultime ligne de défense semblable aux phalanges. Dans les Plaines de Bagradas, les Romains ont vu ce que les éléphants pouvaient faire à une telle Ligne et se sont sagement (si ce n'est parfaitement) adaptés en conséquence.

4.33. Éligibilité d'Ordre de ligne : La capacité d'un chef à émettre un ordre de ligne dépend de sa position au sein de la chaîne hiérarchique et du type de la Phase d'Ordres en cours. Lorsqu'il donne un Ordre de Ligne le chef doit commencer la Phase d'Ordres à une distance maximum de 2 hexs d'au moins une des unités constitutives de la Ligne et disposer d'une LOS dégagée (8.14) vers elle. Pour ce cas de figure, une unité d'éléphants ne bloque pas une LOS. Le chef ne doit pas se trouver en ZDC ennemie. Pour les commandant en chef pouvant émettre 2 OL par Phase d'Ordres (i.e. Hannibal), ils doivent commencer la Phase d'Ordres à une distance maximum de 2 hexs de chacune des lignes vers lesquelles ils émettent un OL. Ils ne peuvent pas émettre un premier OL, se déplacer, puis en émettre un deuxième.

Commandant en chef

Le commandant en chef (CC) peut émettre un ordre de Ligne pendant une Phase d'Ordres initiale et/ou de Momentum.

Chef subordonné

Un Chef Subordonné peut donner un Ordre de Ligne pendant sa Phase d'Ordres initiale (pas pendant un Momentum) si :

1. il commence sa Phase d'Ordres à Portée de Commandement de son CC ; ou
2. il est hors de Portée de Commandement de son CC et son propriétaire lance un dé, ajoute un MJD de +1 si au moins une des unités de la ligne se trouve en ZDC ennemie, et que le résultat est inférieur ou égal à la Valeur Stratégique du CC. Si le résultat est supérieur, il ne peut donner que des Ordres Individuels ; ou
3. pendant le premier tour de jeu uniquement, le chef peut automatiquement donner des OL quelle que soit sa proximité par rapport au CC.

Exception : voir les règles liées au Commandement Carthaginois en 4.6, qui priment sur tout ce qui précède.

Un Chef Subordonné ne peut donner d'Ordre de Ligne au cours d'une Phase d'Ordres de Momentum qu'en effectuant un jet de dé conformément au point #2 ci-dessus. Un chef subordonné ne peut émettre d'Ordre de Ligne au cours d'une Phase d'Ordres de Momentum s'il ne l'a pas fait au cours de la Phase d'Ordre Initiale.

4.34. Un chef qui a émis un Ordre de Ligne peut – il n'y est pas obligé – se déplacer avec la ligne. S'il se déplace il doit alors terminer son mouvement à Portée de Commandement d'au moins une des unités de la ligne.

4.35. Certains chefs ne peuvent assigner des ordres qu'à certains types d'unités comme spécifié sur leurs pions. Si sous le nom du chef il y a une mention de restriction de commandement, ce chef ne peut alors commander (donner des ordres, engager en Choc, etc) qu'à ces unités-là ; par exemple Maharbal, le célèbre chef de la cavalerie Numide à Canne. Voir aussi 4.5.

NOTE DE CONCEPTION : Les joueurs réaliseront rapidement que les Ordres de Ligne sont un moyen très efficace pour déplacer un grand nombre d'unités. Cependant, les OL limitent ce que peut faire un chef. Par exemple, un chef donnant un OL de déplacement ne pourra pas rallier d'unités au cours de cette Phase d'Ordres. De plus, au fur et à mesure du déroulement de la bataille, les unités de combat seront de plus en plus imbriquées, et il deviendra de plus en plus difficile de donner des OL à plus de quelques unités.

4.4 COMMANDANTS EN CHEF

Les Commandants en Chef (CC) sont ceux qui commandent l'armée entière comme indiqué dans chaque bataille. Les autres chefs leur sont subordonnés. Les CC fonctionnent comme les autres chefs, sauf que lorsqu'ils sont activés, ils peuvent :

1. Quitter une ZDC ennemie en se donnant un Ordre Individuel de mouvement à eux-mêmes.
2. Donner des Ordres Individuels à d'autres chefs amis (un par chef et par Phase d'Ordres) afin de les déplacer. Si le chef à déplacer commence dans une ZDC ennemie, cela coûte deux (2) OI au CC pour pouvoir le faire.
3. Donner des Ordres de Ligne à n'importe quelle Ligne au cours de n'importe quel type de Phase d'Ordres.
4. Utiliser un OI pour remplacer un chef éliminé.
5. Utiliser un seul Ordre Individuel pour déplacer toutes les unités/chefs empilés dans le même hex ; voir 6.64.
6. Utiliser toute sa Phase d'Ordres pour Regrouper et Ramener la cavalerie en poursuite hors-carte ; voir 8.64.

NOTE HISTORIQUE : Jusqu'à l'apparition de Scipion (vers 210 avant J.C.), les Romains voyaient le commandant en chef comme un expert pour préparer les légions. Comme la vision stratégique, les opérations et les tactiques ne faisaient pas partie des qualifications nécessaires, les consuls Romains ne disposaient quasiment jamais de ces compétences. Le mieux que l'on puisse dire des nombreux consuls qui ont commandé pendant les années précédant Scipion (l'Africain) est que certains d'entre eux ont été « compétents » dans leur approche des problèmes en question. La plus grande force de Rome reposait dans sa cohésion politique, son sens de la discipline, et ses ressources humaines—pas dans ses chefs. C'est ce que représentent les valeurs des CC Romains dans le jeu.

4.5 COMMANDEMENT ROMAIN : PROCONSULS, TRIBUNS ET PREFETS

Dans la plupart des scénarios, la hiérarchie Romaine de commandement secondaire est représentée par des tribuns et des préfets. Chaque légion disposait de six tribuns pour l'infanterie, et chaque Ala de six (puis trois ultérieurement) préfets Alliés pour l'infanterie. La cavalerie était généralement commandée par un Préfet Equitum. Il est évident que cela fait bien trop de chefs pour que le jeu reste fluide ; c'est pourquoi nous avons utilisé le Rasoir d'Occam (mais d'une façon moins métaphysique).

4.51. Chaque armée Romaine reçoit (et utilise) un ou plusieurs des chefs suivants : Tribuns et Préfets Sociorum (pour l'infanterie) et Préfets Equitum (pour la cavalerie). Nous avons donné aux Tribuns et aux Préfets des noms qui ne sont pas historiques dans le seul but de les identifier. Le nombre alloué à chaque armée varie en fonction du scénario. Les Tribuns et Préfets Sociorum ne peuvent commander que des unités d'infanterie ; les préfets Equitum que des unités de cavalerie.

4.52. Les Tribuns et Préfet Sociorum peuvent donner un Ordre Individuel à une seule classe d'unités (n'importe laquelle) d'une seule légion ou ala au cours d'une Phase d'Ordres donnée. Sauf mention contraire dans le scénario, les Tribuns ne peuvent donner des Ordres

Individuels qu'à des troupes légionnaires, et les Préfets Sociorum qu'à des troupes d'infanterie d'Alae. Ainsi un Tribun activé peut donner des ordres aux Hastatis de la IIIème Légion ou aux Principes de la Vème Légion, mais pas aux deux au cours d'une même Phase d'Ordres.

Les restrictions de classe et de Légion/Alae ne s'appliquent pas dans le cadre de la règle 7.33. Ainsi un Tribun peut permettre le combat de choc pour n'importe quelles unités de légion ; un Préfet Sociorum pour n'importe quelles unités d'Alae.

Exception : Un Tribun ou un Préfet peut donner des OI à n'importe quels Vélites, quelle que soit la désignation imprimée de leur Ala ou de leur Légion, tant que les Vélites sont la seule « classe » recevant de tels ordres.

4.53. Les Tribuns et les Préfets Sociorum peuvent donner un Ordre de Ligne à n'importe quelle ligne d'infanterie indiquée dans le Tableau d'Eligibilité des Ordres de Ligne pour la bataille jouée. Par exemple, à Zama, un Tribun peut donner un OL à tous les Hastati plus n'importe quelles cohortes et Triarii d'Alae, etc.

NOTE DE JEU : Il est important de distinguer les troupes auxquelles un Tribun ou un Préfet peut donner des Ordres, et à quelles troupes ils peuvent donner un Ordre de Ligne. Ce dernier cas étant moins restrictif.

4.54. Les Préfets Equitum peuvent donner des Ordres Individuels à la cavalerie d'une Légion ou d'une Ala, mais à un seul de ces groupes au cours d'une même Phase d'Ordres. Cependant, ils peuvent donner un Ordre de Ligne à une ligne (mixte) de cavalerie légionnaire ou d'Alae si cela est spécifiquement autorisé dans le Tableau d'Eligibilité des Ordres de Ligne (ex : ceci n'est pas autorisé à Cannes).

Les restrictions de classe et de légion/Ala ne s'appliquent pas dans le cadre de la règle 7.33. Ainsi un Préfet Equitum peut permettre le combat de choc à n'importe quelle unité de cavalerie Romaine.

4.55. L'un des Tribuns et l'un des Préfets Equitum n'est pas aussi « doué » que ses comparses. Le joueur Romain est libre de choisir le Tribun/Préfet avec les meilleures caractéristiques si le choix se présente.

4.56. Les Proconsuls - présents à Cannes – étaient généralement d'ex-consuls présents pour aider les commandants en place ; ils étaient parfois nommés pour commander une « troisième » armée lorsque les deux autres consuls étaient ailleurs. Un Proconsul peut commander n'importe quelle unité de combat. De plus :

- Lorsqu'il tente de donner un OL hors de Portée du CC, le joueur soustrait un (-1) à son jet de dé.
- Si le CC a été tué, le joueur peut remplacer son CC par un proconsul. Les valeurs de ce dernier ne changent pas et sa Valeur Stratégique est de « 1 ».

4.6 COMMANDEMENT CARTHAGINOIS

L'un des domaines de supériorité clairement établi d'Hannibal était son système de commandement. Avec ses briefings complets et ses campagnes, les

commandants en sous-ordre d'Hannibal étaient totalement capables d'agir d'eux même pour appliquer les plans d'Hannibal. Par conséquent, tous les Chefs Subordonnés Carthaginois dans les batailles où Hannibal est le Commandant en Chef, sauf mention contraire dans le scénario, sont capables de donner des Ordres de Ligne pendant leur Phase d'Ordres Initiale sans avoir besoin d'être à portée d'Hannibal et/ou d'avoir à faire un jet sous sa Valeur Stratégique. Pendant les Phases d'Ordres de Momentum, la règle 4.33 s'applique.

Exception : Cette capacité ne s'applique PAS aux chefs de remplacement (4.74).

Digression Historique : Il semble que pour pouvoir travailler pour Carthage, vous deviez être le frère d'Hannibal ou vous appeler Hasdrubal ou Hanno. Le nombre de commandants « différents » portant l'un de ces deux noms est effrayant. D'un point de vue de conception, essayer de savoir lequel était à quel endroit est encore pire. Ensuite il y a les « Car Boys » : Hamilcar, Bomilcar et Rentalcar. Pour des questions de santé mentale, nous avons regroupé tous les Hanno et Hasdrubal sous un seul pion chacun. De toute façon, les valeurs de leurs caractéristiques sont assez semblables.

4.7 LES CHEFS & UNITÉS DE COMBAT ENNEMIES

4.71. Les chefs ne peuvent entrer dans une ZDC ennemie que s'ils sont empilés avec une unité de combat amie (et les Chefs d'Éléphants sont des unités de combat) ou si cette ZDC contient déjà une unité de combat amie. Comme les unités de combat, les chefs aussi doivent cesser leur mouvement lorsqu'ils entrent dans une ZDC ennemie. Un chef (y compris son Éléphant de Commandement) ne peut quitter une ZDC ennemie que s'il en reçoit l'ordre de son Commandant en Chef (4.4).

4.72. Au moment où une unité de combat ennemie entre, de quelque façon que ce soit (6.0, 8.5, 8.6, etc.), dans un hex adjacent à un chef ami qui n'est pas déjà en ZDC ennemie, celui-ci peut s'éloigner de l'ennemi en effectuant immédiatement un mouvement de retraite de 1 à 3 hexs (au choix du joueur). Les hexs de retraite doivent être compatibles de la capacité du Chef à y pénétrer au cours d'un mouvement normal (6.27). Le chef peut retraiter qu'il soit seul dans l'hex ou empilé avec une unité de combat amie, mais pas s'il est empilé avec un Éléphant de Commandement. Si le chef n'est pas empilé avec une unité de combat amie et ne veut ou ne peut effectuer de retraite parce qu'il est entouré de terrain infranchissable ou de ZDC ennemie qu'il devrait traverser, alors il est éliminé. Cette retraite n'a aucun effet sur sa CM ni sur ses autres capacités. Un chef empilé avec une unité de combat utilisant la Retraite Ordonnée peut retraiter avec cette unité (voir 6.51). Un chef adjacent à n'importe quelle unité de combat ennemie est éliminée si cette dernière entre dans son hex de quelque manière que ce soit.

4.73. Les pertes des chefs sont déterminées avant la résolution du combat de Choc. Si l'un des joueurs, ou les deux, ont un chef empilé avec l'une des unités impliquées dans le combat de Choc, alors le joueur lance un dé pour chacun de ces chefs. Si le résultat est de 1 à 9, il ne se passe rien ; si c'est un '0' alors le chef a subi une « perte ». Le joueur affecté doit maintenant déterminer l'effet en relançant le dé et en consultant la Table de Pertes des Chefs. Voir 8.19 pour les pertes causées par les Tirs. Un Chef éliminé est immédiatement retiré du jeu.

4.74. Tous les chefs en dehors du Commandant en Chef peuvent être remplacés lorsqu'ils sont tués. Cela se fait via un OI du CC pour remplacer un de ses subordonnés disparu par un chef de « remplacement ». Les Tribuns et les Préfets éliminés sont simplement remis en jeu. Le CC n'a pas besoin d'être à portée d'une unité particulière ; placez simplement le chef de remplacement (ou le Tribun/Préfet réutilisé) dans n'importe quel hex contenant une unité qu'il est capable de commander. On considère que le chef de remplacement a « Terminé » pour ce tour ; retourner son pion sur sa face Terminé. Le nombre de chefs de remplacement fournis dans les planches de pions est une limite de conception voulue. S'il n'y a plus de chefs de remplacement, alors un chef mort ne peut plus être remplacé. A nouveau, cela ne s'applique pas aux Tribuns ni aux Préfets.

NOTE DE CONCEPTION : Un unique pion Tribun ou Préfet avec un nom, représente en fait plusieurs « hommes » sur le terrain. Il en va de même pour les autres chefs, sauf le Commandant en Chef.

4.75. Si un Commandant en Chef est éliminé, il n'est pas remplacé ; aucun autre chef ne peut prendre sa place. Les Proconsuls sont une exception (4.56).

4.8 ELEPHANTS DE COMMANDEMENT

Bien que le seul Chef disposant d'un Eléphant de Commandement soit Hannibal (à Zama et à Cannes), les règles sont ici écrites de façon générique.

4.81. Chaque pion d'Eléphant de Commandement a une Taille de '1' et le nom du chef est imprimé dessus. Les Eléphants de Commandement se déplacent comme les chefs, avec une CM de '9' par Phase d'Ordres.

4.82. Les chefs doivent rester avec leurs éléphants pendant toute la partie, même lorsqu'ils deviennent furieux. Si l'unité d'éléphants est éliminée, vérifiez si le Chef est tué. S'il n'est pas mort, il devient un Chef normal.

4.83. Un Eléphant de Commandement est une unité de combat, bien qu'hybride. Toutefois les unités de ce type ne sont pas prises en compte lors de la détermination du combat de choc lorsqu'elles se défendent avec d'autres unités de combat. Un Eléphant de Commandement ne peut jamais attaquer ; mais se défend normalement. De plus, la cavalerie n'a pas à retraire lorsqu'un Eléphant

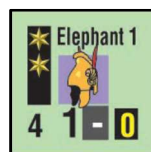
de Commandement entre dans sa ZDC (9.16). Un Eléphant de Commandement n'a pas « d'écran d'archers » et n'exerce pas de ZDC. Un Eléphant de Commandement se déplace toujours en utilisant les règles de Mouvement des Chefs ; il n'accumule pas de pertes de cohésion lorsqu'il se déplace. Un Eléphant de Commandement peut quitter une ZDC ennemie avec son Chef (4.71).

4.84. Si le Chef est tué au combat, lancer un dé. Sur un résultat de 0 à 6, retirer l'Eléphant de Commandement du jeu. Si le résultat est 7, 8 ou 9, alors la colère de l'éléphant est si grande qu'il devient furieux ; voir 9.14.

NOTE DE CONCEPTION : ceci n'est pas une règle « humoristique », les éléphants étaient réellement très attachés à leur « cavalier », et étaient tout à fait capables de ce genre de comportement.

4.85. Les Eléphants de Commandement peuvent s'empiler avec n'importe quelle autre unité amie, sauf de la cavalerie, sans coût supplémentaire. Ils prennent automatiquement l'orientation de l'unité avec laquelle ils s'empilent, sans coût supplémentaire. Ils peuvent aussi changer d'orientation gratuitement.

4.9 COMANDEMENT DES ELÉPHANTS (OPTIONEL)



4.91. Au cours d'une bataille, la première fois où des Eléphants reçoivent un ordre, cela est fait normalement. Cependant, il n'y a ensuite que deux façons de donner des OI/OL pour déplacer des Eléphants :

- Ils peuvent être déplacés par un chef, soit par des Ordres Individuels, soit par des Ordres de Ligne, si ce chef est empilé avec l'un des Eléphants ainsi déplacé et reste empilé avec lui pendant toute la durée de la Phase d'Ordres ; ou
- A la fin de la Phase de Déroute et de Rechargement, le propriétaire peut placer un de ses pions d'Eléphants de Commandement spéciaux sur n'importe quelle unité d'Eléphants. L'Eléphant de Commandement a une Initiative de '1' comme indiqué sur le pion, il aura donc tendance à agir en premier au tour suivant.

4.92. Lorsque c'est au tour d'un Eléphant de Commandement d'agir, celui-ci peut donner un Ordre de Ligne, quelle que soit sa distance par rapport à son CC, à une Ligne d'Eléphants qui doit inclure l'unité d'Eléphants sur laquelle il est empilé. Les unités d'Eléphants de la Ligne :

- Doivent se déplacer dans la mesure du possible de toute leur CM (évidemment, entrer dans une ZDC ennemie les arrêtera), et
- Ne peuvent pas changer d'orientation, sauf dans leur hex de départ avant de commencer le mouvement, et
- Se déplacent à travers toute unité amie sur leur chemin, conformément aux règles d'empilement.

Les unités d'Eléphants peuvent tirer si elles sont normalement éligibles pour cela.

4.93. Les Eléphants de Commandement ne peuvent pas utiliser le Momentum, ne peuvent pas donner d'Ordre Individuel (seulement des OL), et n'ont aucun autre rôle que de donner un Ordre de Ligne à leur Ligne d'Eléphants.

4.94. Un joueur ne peut pas avoir plus de deux Eléphants de Commandement en jeu à tout moment. Le propriétaire peut retirer un ou tous les Eléphants de Commandement pendant la Phase de Déroute et de Rechargement avant d'en placer un nouveau.

5.0 ACTIVATION DES CHEFS ET ORDRES

Les unités de combat ne peuvent se déplacer et combattre que lorsqu'elles en reçoivent l'ordre de leurs chefs. Les Chefs donnent des Ordres Individuels ou des Ordres de Ligne pendant la Phase d'Ordres. Les chefs ne peuvent pas donner d'ordre avant d'avoir été activés. Les joueurs peuvent utiliser la règle de Momentum pour donner à un chef activé jusqu'à deux Phases d'Ordres supplémentaires. Ils peuvent aussi utiliser l'Option de Court-Circuit pour activer un chef plus tôt que l'ordre de jeu normal.

IMPORTANT : dans un but de concision, le terme « Ordres » désigne ci-après aussi bien un Ordre de Ligne qu'un Ordre Individuel, sauf si le terme spécifique d'Ordre Individuel est utilisé afin de le distinguer d'un Ordre de Ligne.

5.1 COMMENT ACTIVER LES CHEFS

5.11. Tous les chefs commencent le tour Inactifs, et chacun a l'opportunité d'être Activé et de donner des ordres. Après avoir fini de donner leurs ordres, ils ont Terminé. Dans de rares cas (cas #1 du 5.33.), les chefs ayant Terminé peuvent être Réactivés.

5.12. Chaque tour de jeu commence avec un joueur activant l'un de ses chefs. Les chefs sont activés dans l'ordre de leur Valeur d'Initiative, de la plus basse à la plus élevée. En cas d'égalité, les joueurs lancent un dé ; celui obtenant le résultat le plus élevé joue en premier. Les joueurs alternent ensuite l'activation entre les chefs de même valeur. Si deux chefs du même camp ont la même valeur d'Initiative, alors leur propriétaire décide de celui qui agit en premier.

5.13. Seuls les chefs Inactifs qui n'ont pas encore été activés pendant le tour sont éligibles pour une activation, à l'exception de la règle de Momentum (5.3), de Réactivation (cas #1 du 5.33.) et des Chefs d'Elite (5.5).

EXEMPLE D'ORDRE D'ACTIVATION : Au début du premier tour des Plaines de Bagradas, tous les chefs sont éligibles pour l'activation. Après avoir activé les deux Préfets Sociorum et avoir fini de donner des ordres, les Tribuns/Préfets Equitum sont ensuite activés, suivis de Bostar et Hamilcar. Il faut ensuite lancer un dé pour

départager Régulus et Hasdrubal qui ont chacun une Initiative de '5', et ainsi déterminer qui joue ensuite.

5.14. Un chef peut être activé au maximum trois fois de suite au cours d'un même tour de jeu (en utilisant le Momentum pour les deux dernières fois).

Exceptions : Réactivation (cas #1 du 5.33) et Initiative d'Elite (5.5), avec pour cette dernière le respect ensuite de la règle de « succession ».

5.15. Un chef a Terminé, lorsqu'un de ces événements se produit :

- Le chef a terminé sa Phase d'Ordres et ne veut (ou ne peut) pas faire de tentative de Momentum.
- Le chef est Court-Circuité par un chef ennemi.
- Le chef rate une tentative de Court-Circuit ou de Momentum.
- Un joueur décline l'utilisation du chef lorsque c'est son tour ; il « passe » (mais voir 5.26).
- Si les conditions mentionnées en 5.26 sont remplies.
- Une Retraite Pré-Arrangée à lieu là où c'est possible ; voir 6.8.

Lorsqu'un Chef a Terminé, retournez son pion (face « Terminé » visible) pour l'indiquer. Un chef qui a Terminé ne peut plus entreprendre aucune autre Phase d'Ordres pendant ce tour.

Exception : Réactivation, voir cas #1 du 5.33.

5.2 LA PHASE D'ORDRES

5.21. Une fois activé un chef peut donner un nombre d'Ordres Individuels égal à sa Valeur d'Initiative à des unités à Portée de Commandement (4.2) ; OU il peut donner des Ordres de Ligne, selon 4.3.

EXEMPLE : Donc, si Hannibal est activé, il peut donner jusqu'à sept (7) Ordres Individuels OU deux (2) Ordres de Ligne pour cette activation. Il peut choisir d'en donner moins (ou aucun) ; mais il ne pourra pas en donner plus au cours de cette Phase d'Ordres.

5.22. Ordres Individuels : Chaque OI permet au joueur de réaliser l'une de ces actions :

1. Mouvement d'une unité amie. Les unités ayant une capacité de tir peuvent aussi tirer une volée de projectiles à tout moment au cours de leur mouvement.
2. Effectuer un Tir avec n'importe quelle unité capable de tirer qui ne se déplace pas.
3. Récupérer des Points de Cohésion perdus d'une unité amie (10.16).
4. Tenter de Rallier une unité amie en Déroute (10.28).
5. Remplacer un chef ami éliminé (4.74).
6. Changer l'ordre d'Empilement de n'importe quelle pile d'unités Romaines amies (8.64).
7. Regrouper et Ramener la Cavalerie hors-carte, selon 8.64 [CC uniquement et consomme tous les OI pour cette Phase].

5.23. Ordres de Ligne : Chaque Ordre de Ligne permet au joueur de faire l'une de ces actions :

1. **Déplacer** toutes ou partie des unités d'une ligne (4.23), y compris faire une Extension de Ligne Manipulaire Romaine (9.66). Les unités en mouvement capables de tirer peuvent faire un tir ;
2. **Faire un tir**, sans mouvement, avec toutes ou partie des unités d'une ligne.

5.24. Bien qu'une unité de combat puisse recevoir un ordre de mouvement/tir plusieurs fois par tour de jeu, elle ne peut pas se déplacer (et/ou tirer) plus d'une fois par Phase d'Ordres (voir 6.11 et 6.12).

EXEMPLE : A Cannes, si l'unité de Cavalerie Numide 1 reçoit un Ordre de mouvement par Maharbal, elle ne pourra pas recevoir d'autre Ordre de mouvement par Maharbal au cours de cette Phase d'Ordres. Cependant, elle peut recevoir un autre ordre de mouvement lors d'une phase ultérieure de ce tour par Hannibal ou même Maharbal s'il obtient une seconde activation (Momentum).

5.25. Les Ordres Individuels et les Ordres de Ligne ne sont pas utilisés pour précipiter directement le combat de Choc, qui a lieu lors d'un segment ultérieur (8.4). Cependant, Les Ordres peuvent être utilisés pour déclencher des Tirs (8.1). Le Tir de Réaction (8.2) ne nécessite pas d'ordre ; il se produit en réponse aux actions ennemies.

5.26. Tout chef, en dehors du CC, situé en ZDC ennemie ne peut PAS donner d'ordres (4.24, 4.33). Cependant, sa Portée de Commandement peut néanmoins être utilisée pour désigner des unités afin d'engager un combat de Choc pendant ce segment de la Phase d'Ordres (7.33), il n'est donc pas totalement inutile. De plus, il peut toujours utiliser sa valeur de Charisme. Il n'a pas « Terminé » simplement parce qu'il se trouve en ZDC ennemie ; cependant il a « Terminé » et ne sera plus activable si :

- il entre dans les critères du 5.15 ; ou
- il a utilisé sa Portée de Commandement pour permettre à des unités d'engager le Choc, comme précisé ci-dessus.

Un chef commençant sa phase initiale d'Ordre en ZDC ennemie peut rester inactif et ainsi ne rien faire (ceci est une exception au point 4 du paragraphe 5.15). Si ultérieurement au cours du tour de jeu ce même chef n'est plus en ZDC ennemie, le joueur doit l'activer avant tout autre chef. Cependant ce chef ainsi activé ne pourra pas tenter de Momentum. Un chef maintenu tout au long du tour en ZDC ennemi a Terminé une fois que tous les autres chefs on soit Terminé soit sont en ZDC ennemie.

EXEMPLE : Si Hanno se trouve en ZDC ennemie lorsque c'est à lui d'être activé et que le joueur Carthaginois l'utilise pour permettre un combat de choc avec des unités à portée de commandement, alors Hanno ne pourra être activé après qu'Hannibal l'ai fait sortir de la ZDC plus tard au cours du tour.

5.27. Lorsqu'un chef a fini de donner tous les ordres qu'il souhaite (ou peut donner), alors les unités amies engagent le Choc au cours du Segment de Combat de

Choc qui suit, comme expliqué dans l'introduction de 8.4.

5.28. Une fois le combat de Choc effectué, cette Phase d'Ordres est terminée. Deux choses peuvent maintenant se produire :

1. Le joueur peut tenter d'obtenir une Phase d'Ordres de Momentum (5.3) au profit du chef qui vient juste de terminer sa Phase d'Ordres ; ou
2. Un nouveau chef est activé, dans ce cas retournez à la Phase « A » de la séquence de jeu.

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

5.3 MOMENTUM

***NOTE DE JEU :** Le Momentum (et le Court-Circuit) sont des techniques extrêmement utiles, surtout pour le joueur disposant du meilleur commandement. Il y a cependant entre 20 et 40% de chances de subir un retour de bâton ; lorsque ceci se produit, le Momentum peut souvent donner à l'adversaire des possibilités majeures.*

5.31. A la fin d'une Phase d'Ordres, le joueur peut tenter d'entreprendre une Phase d'Ordres supplémentaire avec le chef actif qui vient de donner ses ordres. Pour cela, le chef doit réussir un jet de Momentum et ne pas :

- être dans une ZDC ennemie, ou y avoir été précédemment ;
- avoir été précédemment Court-Circuité ou Devancé (5.44) ;
- être considéré comme « Terminé » (5.15).

5.32. Le joueur lance le dé et compare le résultat à la Valeur d'Initiative du chef. Si le résultat est inférieur ou égal alors le chef commence une nouvelle Phase d'Ordres (Phase B) ; si le résultat est supérieur, alors le chef a Terminé pour ce tour.

EXEMPLE : Hannibal obtiendrait un Momentum sur un résultat de 0 à 7 ; et aurait Terminé avec un 8 ou un 9.

5.33. Le Dé du Destin : Si le jet de Momentum donne un '9', alors relancez-le immédiatement. Si le second jet donne un résultat de :

- '0' ou '1', une Réactivation est possible. La main passe immédiatement à l'adversaire qui peut activer n'importe lequel de ses chefs, qu'il ait déjà Terminé ou non ! Cependant, un chef réactivé de la sorte ne pourra pas tenter de Momentum. Le Chef qui tentait le momentum a Terminé.
- '2-8', le chef qui a tenté le Momentum a Terminé.
- '9', aucune autre activation de Chef ne peut avoir lieu pour ce tour, passez directement à la Phase de Déroute et de Rechargement.

5.34. Les jets de Momentum ne s'appliquent qu'au chef qui vient de terminer sa Phase d'Ordres. Vous ne pouvez pas tenter un Momentum avec un chef qui a Terminé il y a plusieurs phases ou qui a été Réactivé selon le cas #1 de 5.33.

Exception : Un chef activé en premier par la règle d'Elite (5.5) puis activé à nouveau—plus tard au cours du tour—peut tenter de faire un jet de Momentum.

5.4 L'OPTION DE COURT-CIRCUIT

NOTE DE CONCEPTION : Il s'agit d'un mécanisme de jeu visant à simuler l'effet de la supériorité de commandement. En tant que tel, il est fort probable qu'il soit utilisé presque exclusivement par le joueur disposant manifestement des meilleurs chefs (comme Hannibal et Scipion). Le joueur « inférieur » constatera le plus souvent que pour lui, sa meilleure utilisation est d'attendre le retour de bâton de son adversaire sensé être supérieur. Par conséquent, les joueurs devraient être conscients du fait que si cette option est disponible, cela ne signifie pas qu'elle doit être utilisée sans discrimination.

5.41. Option de Court-Circuit du Joueur Actif : Le joueur dont c'est le tour d'activer un de ses chefs à l'initiative la plus basse peut, au lieu de l'activer, tenter d'activer n'importe quel autre chef ami inactif avec une valeur d'Initiative supérieure. Pour cela, le joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à l'Initiative de ce dernier chef avec un dé. Si le jet est réussi, ce chef est activé ; sinon c'est le chef à l'Initiative la plus basse qui est activé, et celui qui a tenté le Court-Circuit a Terminé.

EXEMPLE : A Cannes, le joueur Romain, au lieu d'activer Servilius, peut tenter d'activer Paullus en faisant un Court Circuit. S'il obtient de 0 à 5, c'est réussi ; et de 6 à 9 le Court-Circuit échoue, Servilius est activé et Paullus a Terminé.

5.42. Options de Court-Circuit du Joueur Inactif : Le joueur adverse dispose de deux options de Court-Circuit, chacune utilisable dans des circonstances différentes.

1. **Court-Circuiter le Court-Circuit :** Si (et seulement si) le joueur Actif a réussi son Court-Circuit (5.41), alors le joueur adverse peut tenter de Court-Circuiter ce premier Court-Circuit avec l'un de ses chefs, si celui-ci a une Initiative supérieure ou égale. Si la tentative réussit, ce chef est immédiatement activé ; sinon c'est le premier chef qui a réussi le Court-Circuit qui est activé et celui qui vient de tenter de le Court-Circuiter a Terminé.

EXEMPLE : En reprenant l'exemple du paragraphe 5.41, le joueur Romain a réussi à activer Paullus au lieu de Servilius. Le joueur Carthaginois tente maintenant de Court-Circuiter le Court-Circuit en faisant un jet pour Maharbal (6). Cependant il obtient un '7', donc Paullus reste le chef activé et Maharbal a Terminé pour ce tour.

2. **Court-Circuiter un Momentum :** Si le joueur actif a réussi un jet de Momentum, l'adversaire peut tenter de le Court-Circuiter de la même façon qu'au point #1 de 5.42 ci-dessus.

EXEMPLE : Toujours en poursuivant l'exemple précédent, le joueur Romain a réussi à obtenir une

seconde Phase d'Ordres pour Paullus (via Momentum). Le joueur Carthaginois tente de Court-Circuiter la Phase de Momentum de Paullus avec Hannibal. Il obtient un '6' et c'est donc maintenant la Phase d'Ordres d'Hannibal au lieu de celle de Paullus, et Paullus a Terminé.

Lorsque le chef ayant réussi son Court-Circuit a fini de donner ses ordres, le jeu revient à la procédure standard de choix du chef à l'Initiative la plus basse.

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

5.44. Un chef qui rate sa tentative de Court-Circuit ou qui a été Court-Circuité selon 5.42 a Terminé. Un chef de n'importe quel camp qui n'a pas encore été activé et



qui a été devancé par un court-circuit réussi, est toujours éligible pour l'activation (il sera probablement le prochain en tant que chef à l'Initiative la plus basse). Cependant, ce « chef

Devancé » ne pourra pas utiliser de Momentum pour ce tour. Utilisez un marqueur « Trumped/No Momentum » pour l'indiquer.

NOTE DE JEU : La restriction Pas de Momentum signifie que si, à Zama, Laelius a tenté un Momentum, l'a réussi, mais a été Court-Circuité par Hannibal, non seulement Laelius aura Terminé, mais tous les chefs Romains (et Carthaginois) devant encore être activés n'auront qu'une seule Phase (lorsqu'Hannibal aura terminé son tour). Ils ne pourront PAS tenter de Momentum ! C'est une considération importante à prendre en compte pour établir des tactiques « de jeu ».

5.45. Un leader qui réussit un Court-Circuit doit faire quelque-chose : adresser un ordre à une unité pour bouger, tirer, se rétablir ...etc., ou utiliser sa portée de commandement pour déclencher un combat de choc.

5.46. Un chef se trouvant en ZDC ennemie peut tenter un Court-Circuit. Cependant, s'il réussit, il doit se conformer au point 5.45. A défaut on considère que le Court-Circuit ne s'est jamais produit.

5.5 INITIATIVE D'ELITE

NOTE DE CONCEPTION : Cette règle simule la supériorité marquée de certains commandants, comme Hannibal, Pyrrhus et Scipion, pour « agir » avant leur adversaire.

5.51. Un joueur avec un Commandant en Chef d'Elite (indiqué par le triangle [Δ] à côté de sa Valeur d'Initiative) peut choisir de commencer chaque tour par une seule **Phase d'Ordres d'Initiative d'Elite (OIE)**. Cette Phase d'OIE peut être entreprise par le Commandant en Chef, ou n'importe quel chef subordonné désigné par le joueur, quelle que soit sa Valeur d'Initiative. Pour qu'un chef subordonné puisse utiliser la Phase d'OIE, il doit être à Portée de Commandement de son CC au début du tour. Lors du premier tour de jeu, le joueur avec le Commandant d'Elite peut donner cette Phase d'OIE à n'importe quel chef, quelle que soit sa position.

5.52. Le chef désigné ne peut pas utiliser le Momentum pour poursuivre sa Phase d'OIE. Lorsque la Phase d'OIE est terminée, le chef choisi reprend son statut inactif (mais pas Terminé). Il n'a entrepris qu'une seule Phase d'Ordres pour le décompte selon 5.14 et peut à nouveau être activé en utilisant les règles d'activation normales.

5.53. Si les deux joueurs ont un CC d'Elite (comme à Zama), alors au début de chaque tour de jeu chaque joueur lance un dé auquel il ajoute la Valeur d'Initiative de son Commandant d'Elite. Celui qui obtient le résultat le plus élevé pourra utiliser la Phase d'OIE. En cas d'égalité, aucun joueur ne pourra utiliser la Phase d'OIE.

EXEMPLE : [Zama] Scipion obtient l'Initiative d'Elite et la donne à Laelius qui est à trois hexs de Scipion, afin de déplacer la cavalerie Romaine. Laelius entreprend sa Phase d'Ordres et a « temporairement terminé »... jusqu'à ce que sa valeur de '4' le rende éligible pour une nouvelle Phase d'Ordres selon le cours normal des événements. Cette seconde fois, Laelius dispose d'une activation normale et d'une activation supplémentaire possible via Momentum. En donnant l'initiative à Laelius, Scipion garde sa possibilité d'être activé pour trois phases ; car il n'utilise pas de phase en donnant l'initiative.

6.0 MOUVEMENT

6.1 CAPACITES DE MOUVEMENT

NOTE DE CONCEPTION : Les Capacités de Mouvement ne simulent pas seulement le temps nécessaire à une unité pour se déplacer d'un point 'a' à un point 'b', mais également sa manœuvrabilité par rapport aux autres unités de types différents, ainsi que les doctrines tactiques appliquées au déploiement de ces unités.

6.11. La Capacité de Mouvement (CM) imprimée sur le pion d'une unité est sa capacité de base pour un seul

ordre. Une unité de combat recevant un ordre peut se déplacer au maximum de sa CM imprimée. Les unités peuvent toujours utiliser moins que leur CM imprimée.

6.12. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où une unité de combat peut se déplacer en un seul tour ; cependant, elle ne peut se déplacer qu'une seule fois par Phase d'Ordres.

EXEMPLE : une ligne d'Hastati recevant un ordre de mouvement au cours de la première Phase d'Ordres d'un Tribun pourra se déplacer à nouveau mais devra pour cela attendre la Phase d'Ordres d'un autre chef ou une autre Phase d'Ordres de ce même Tribun.

6.13. Lorsqu'une unité de combat qui s'est déplacée lors d'une Phase d'Ordres précédente se déplace à nouveau au cours du même tour de jeu, elle subit une Perte de Cohésion de 1 point (10.1) à la fin de son mouvement. Cette pénalité n'est appliquée qu'aux unités se déplaçant à la suite d'un ordre de mouvement (5.21[1] ou 5.23[1]) et ne s'applique pas aux autres type de mouvement.

Exception : La pénalité de cohésion mentionnée ci-dessus ne s'applique pas aux unités de Tirailleurs (Skirmiser).

NOTE DE JEU : Nous vous avons fourni quelques marqueurs « Moved » pour vous aider à vous rappeler qui a ou n'a pas bougé.

6.14. Les chefs (et les Eléphants de Commandement) peuvent se déplacer un nombre indéfini de fois au cours d'un tour, mais ils ne peuvent pas dépasser leur CM de 9 au cours de chaque phase. Toutes les autres restrictions et autorisations s'appliquent, y compris la capacité des chefs à utiliser la Retraite Ordonnée avant toute unité adverse. Un chef qui a utilisé ses 9 PM au cours d'une phase n'a pas « Terminé » ; il ne peut simplement plus se déplacer à nouveau au cours de cette phase mais il peut toujours effectuer une retraite (4.72).

6.15. Les chefs utilisent les coûts de déplacement de la cavalerie, sauf pour les Eléphants de Commandement qui utilisent ceux des éléphants. Les pions chefs n'ont pas d'orientation et ne paye donc aucun coût en PM pour en changer. Les pions d'Eléphants de Commandement ont une orientation mais ne payent rien pour en changer.

6.2 TERRAIN

NOTE HISTORIQUE : Comme pour les époques précédentes, à cause des problèmes de déplacement en formation serrée, pratiquement toutes les batailles étaient livrées sur un terrain aussi plat et dégagé que possible. (Cynocéphales est une exception intéressante à ce dogme). On prenait également soin d'utiliser des barrières naturelles, comme les rivières, pour sécuriser les flancs.

6.21. Une unité dépense des Points de Mouvement pour chaque hex dans lequel elle entre conformément au Tableau des coûts de mouvement (6.27). La plupart des unités dépensent aussi des Points de Mouvement

supplémentaires pour entrer dans un hex d'élévation supérieure. Effectuer un combat peut aussi nécessiter de dépenser des MP pour changer d'orientation avec une éventuelle perte de cohésion associée.

EXEMPLE : Une unité d'infanterie lourde (HI) à Cynocéphales dans l'hex 2322 doit dépenser 4 PM pour entrer en 2523 (1 par hex de terrain clair, 1 par hex de niveau d'élévation supérieure).

6.22. Il en fallait peu pour désorganiser une formation qui devait entrer dans un terrain qui n'était pas plat et dégagé. Certaines unités (en fonction de leurs types) subissent des pertes de cohésion lorsqu'elles entrent ou changent d'orientation dans certains types de terrains (généralement tous les types de terrains autres qu'un terrain dégagé) et/ou changent de niveau d'élévation. Toutefois, certaines unités ne subissent de perte de cohésion que si elles montent de plusieurs niveaux d'élévation au cours d'un même mouvement (voir le Tableau des Effets du Terrain).

Toutes les pertes de cohésion dues au mouvement (y compris toutes les avances après combat) et les changements d'orientation sont appliquées au moment où elles se produisent.

Les chefs ne subissent jamais de perte de cohésion.

EXEMPLE : En utilisant l'exemple du paragraphe 6.21, l'unité HI subirait 2 pertes de cohésion pour grimper de deux niveaux d'élévation, mais une unité MI n'en subirait qu'une seule.

NOTE DE JEU : Les joueurs ne devraient jamais sous-estimer les dégâts qu'un terrain difficile et vallonné peut causer à une formation. Bénévent et Cynocéphales sont d'excellents exemples de problèmes de manœuvres sur des terrains qui sont tout sauf plats et dégagés.

6.23. Un hex contenant deux types de terrains utilise le terrain « majoritaire ». Ainsi, l'hex 2800 de Cannes, bien que contenant un peu de rivière, est un hex Dégagé en termes de jeu.

6.24. Certains hexs sont infranchissables : aucune unité ne peut entrer dans un tel hex. La rivière Aufidus et la ville de Cannes, toutes deux sur la carte de Cannes en sont deux exemples. Le camp Romain sur la carte de Bénévent dispose de son propre Tableau des Effets du Terrain. Le chemin sur la carte de Zama n'a aucun effet ; la Voie Romaine à Bénévent entraîne quelques légers effets sur le mouvement.

NOTE HISTORIQUE : A cette époque, la ville de Cannes ressemblait plutôt à une ruine, car elle avait été incendiée récemment. En tant que telle, ce n'est pas une zone accessible au mouvement militaire.

6.25. Une unité en mouvement doit avoir suffisamment de PM à dépenser pour payer le coût d'entrer dans un hex ; si ce n'est pas le cas, elle ne peut pas entrer dans cet hex.

6.26. La nature du terrain peut aussi affecter le résultat du combat de choc en modifiant la colonne utilisée par le joueur pour déterminer les pertes (8.74). Les unités

dans les bois bénéficient également d'une protection face aux tirs ennemis.

6.27. Le Tableau des Coûts de Mouvement : Ce tableau donne les coûts en Points de Mouvement et les Pertes de Cohésion pour chaque type d'unité qui se déplace (ou qui change d'orientation) dans ou à travers un type de terrain particulier.

6.3 PROCEDURE DE MOUVEMENT

6.31. Pour se déplacer une unité suit un chemin continu d'hexs adjacents en payant le coût en PM et les pertes de cohésion engendrés par chaque hex entré. Le mouvement d'une unité doit être mené jusqu'à son terme avant que le déplacement d'une autre unité ne puisse commencer ; toutefois les unités autorisées à s'empiler peuvent se déplacer ensemble en tant que pile (6.69, 9.51 et 9.61).

6.32. Une unité peut se déplacer dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions. Cependant une unité ne peut pénétrer que dans un de ses hexs de front (7.11). Pour qu'une unité simple puisse changer de direction elle doit au préalable changer d'orientation (7.1) en pivotant dans l'hex quelle occupe.

Une unité de Phalange ne change pas d'orientation dans un hex, elle change d'orientation par un déplacement particulier (7.13).

6.4 MOUVEMENT DES PHALANGES

NOTE HISTORIQUE : Ce que le jeu a divisé en unités individuelles appelées phalanges était en général (mais pas toujours) déployé sur le champ de bataille comme une seule grande ligne appelée « la phalange ».

NOTE DE CONCEPTION : A cause de sa longueur et de sa densité, la phalange présente quelques limitations et possibilités de mouvement inhabituelles. Il était difficile de la déplacer de façon cohérente autrement qu'en ligne relativement droite. La manœuvre « front vers flanc » était très difficile à mettre en œuvre. Cela peut être encore plus délimité dans les règles particulières des scénarios.

6.41. Si nécessaire, les phalanges pouvaient se déplacer aussi rapidement que les unités plus légères, bien qu'une telle célérité créait souvent des problèmes de cohésion. Par conséquent, leur pion présente deux CM : 4/5. La CM de base est de '4' ; cependant un joueur peut augmenter la CM de ses phalanges à '5' au cours de n'importe quel ordre de Mouvement. S'il le fait—et utilise réellement un 5ème PM—alors la première fois que l'unité se déplace au cours d'un tour, elle doit faire un test de QT (selon 10.11) à la fin du mouvement augmenté. Si le résultat est supérieur à sa valeur de QT, l'unité subit la perte d'un point de cohésion. Si une phalange s'est déjà déplacée au cours d'une Phase d'Ordres précédente et utilise sa CM de 5, elle subit automatiquement une perte de deux Points de Cohésion ;

si elle utilise sa CM de 4, elle ne perdra qu'un seul Point de Cohésion.

6.42. Lorsqu'une unité de phalange entre dans deux hexs de terrain/élévation différents, elle dépense le coût le plus élevé des deux hexs, tant pour les Points de Mouvement que pour la Cohésion.

Si seule la moitié de l'unité est concernée par une perte de cohésion, alors l'unité entière en subit les effets. Cependant, si la moitié de la phalange est déjà entrée dans un hex causant des pertes de cohésion, alors déplacer l'autre moitié dans un tel hex ne cause pas de pertes supplémentaires.

6.43. La manœuvre Front-vers-Flanc : Une phalange peut soit avancer avec les deux moitiés de l'unité entrant dans de nouveaux hexs (terrain, autre unité ... comme autorisé), soit une seule moitié de l'unité avance dans un nouvel hex tandis que l'autre moitié pivote dans l'hex qu'elle occupe, ce qui a pour résultat de changer l'orientation de l'unité. Cette manœuvre est aussi appelée pivot. Pour chaque hex entré en entreprenant cette manœuvre, la phalange perd un Point de Cohésion, en plus de tout autre coût induit par le terrain.



Cette phalange Macédonienne fait pivoter la moitié de son pion vers l'avant ce qui lui permet de changer d'orientation.

6.44. La manœuvre de débordement : si la moitié de la Phalange se trouve en zone de contrôle ennemie, l'autre moitié peut toujours se déplacer vers l'avant et réaliser une manœuvre Front-vers-Flanc (6.43).

En supplément au coût en cohésion dû à la manœuvre Front-vers-Flanc, l'unité doit effectuer un test de QT après avoir réalisé son pivot. Si le résultat du dé est supérieur à la valeur de QT de l'unité, alors celle-ci subit une perte en points en cohésion égale à la différence entre les 2 valeurs, avec un minimum de 1 perte de cohésion quelque-soit le résultat du dé. Si la ZOC ennemie dans laquelle se trouve la Phalange est uniquement due à une unité de tirailleurs, le test de QT n'est pas réalisé.

EXEMPLE : [Cannes] Un Vélite est en 2719. Une phalange est en 2620/2621, la partie en 2620 étant en ZDC Romaine. Cette phalange peut faire pivoter 2621 en 2720 (tandis que la partie en 2620 reste sur place), en dépensant 1 Point de Mouvement.

Elle perd 1 Point de Cohésion pour la manœuvre de Front vers Flanc puis fait un test de QT (avec une valeur de QT de '6'). Si le dé donne disons '5', la phalange perdra un Point de Cohésion supplémentaire pour un total de 2. Si le résultat du dé est un '8', elle en perdrait

2 pour le test de QT, pour une perte totale en points de cohésion de 3.

6.45. Le demi-tour : Les phalanges peuvent faire une manœuvre spéciale qui, pour un coût de 3 Points de Mouvement, leur permet de se réorienter face à la direction opposée (180°) en restant dans les deux mêmes hexs. Il n'y a pas de perte de cohésion pour cette manœuvre, mais elle ne peut pas être réalisée si une partie de l'unité se trouve en ZDC ennemie ou en Terrain Difficile (6.24).

6.5 RETRAITE ORDONNEE

La Retraite Ordonnée (RO) est une forme de retraite – un mouvement de réaction pour ainsi dire - résolue pendant le Segment de Mouvement et de Tir adverse au cours de laquelle les unités plus rapides et manœuvrables peuvent éviter de se faire piéger en combat de choc. Le professionnalisme grandissant et le meilleur entraînement des armées de cette époque leur donnaient plus de facilité à réaliser cette manœuvre par rapport aux armées de l'époque Hoplitique.

NOTE DE CONCEPTION ET DE JEU : La Retraite Ordonnée est une manœuvre extrêmement utile. Par conséquent nous avons pris beaucoup de place pour expliquer cette règle ; l'exemple détaillé à la fin devrait vous aider à éclaircir les zones d'ombre (non intentionnelles).

6.51. Au cours d'un Segment de Mouvement et de Tir ennemi, ou à n'importe quel moment durant la séquence de résolution d'une fureur d'éléphant (9.14), ou si la règle 9.16 peut s'appliquer, une unité de combat amie (ou n'importe quelle unité concernée par la fureur d'un éléphant) qui n'est pas en ZDC ennemie peut esquiver le contact avec l'unité en déplacement dès que celle-ci arrive à une distance de 2 hex - ou commence son mouvement à 2 hex de distance - sous réserve que l'unité en « défense » dispose d'une capacité de mouvement supérieure à celle de l'unité de combat en déplacement. Pour réaliser cette retraite ordonnée, l'unité amie ou en défense retraite d'un nombre de Points de Mouvement (pas d'hexs) au maximum égal à la différence entre sa Capacité de Mouvement et celle de l'unité en déplacement. Cette retraite doit éloigner l'unité en défense de l'unité en déplacement, ce qui implique qu'à la fin de sa retraite l'unité en défense se retrouve séparée de l'unité en déplacement par un plus grand nombre d'hex qu'initialement.

La retraite ordonnée doit être déclenchée lorsque l'unité ennemie arrive - ou commence son mouvement - à 2 hex de distance (son mouvement est alors interrompu). A défaut la possibilité de réaliser une retraite ordonnée est perdue.

Les phalanges utilisent leur CM de '4' lorsqu'elles souhaitent réaliser une Retraite Ordonnée, et celle de '5' lorsqu'une unité tente une Retraite face à une phalange ennemie en approche.

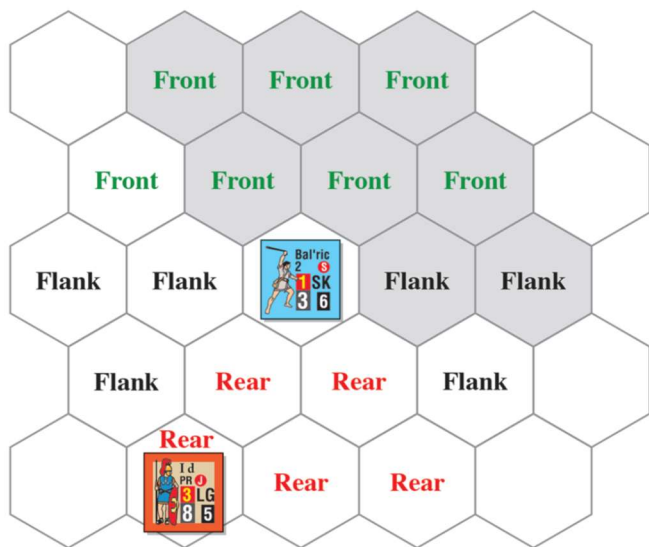
Exceptions :

- Les unités de tirailleurs peuvent effectuer une retraite ordonnée d'une longueur de 2 hex (quel que soit le coût en PM) devant toute unité présentant une CM inférieure ou égale, quelle que soit la valeur du différentiel de CM.
- Les unités en déroute ou se déplaçant en colonne ne peuvent réaliser de retraite ordonnée

NOTE DE JEU : Effectivement la règle s'attache uniquement à un rayon de 2 hex, donc une unité amie éligible peut réaliser une retraite ordonnée dès qu'une unité ennemie entre dans ce rayon, même si celle-ci ne se dirige pas dans sa direction. Ainsi, le joueur ami doit prendre sa décision de retraire avant que l'unité ennemie en déplacement ne dévoile complètement ses intentions.

EXEMPLE 1 : Une unité de Vélites (CM de '6') est approchée par une Phalange (CM de '5'), elle peut retraire d'un hex en terrain dégagé (6-5 = 1 PM). Dans la même situation une unité d'Hastati n'aurait pas pu réaliser de RO car elle dispose de la même CM qu'une Phalange.

EXEMPLE 2 : Une unité de cavalerie avec une CM de '8' ne peut pas retraire en grimpant sur une colline face à la charge d'un éléphant (CM de '7'), parce que cela coûte 2 PM à la cavalerie pour un tel mouvement—alors qu'elle n'a droit de retraire que d'un seul PM.



EXEMPLE 3 : Dans la situation illustrée ci-dessus, l'unité de tirailleurs est approchée par l'arrière et devrait donc subir une perte d'un point de cohésion lors de sa retraite. L'unité de tirailleurs peut effectuer sa RO dans l'un des hexagones grisés, tous lui permettant de s'éloigner de l'unité de Principes en approche.

6.52. L'unité qui retraire maintient son orientation de départ pendant toute la retraite, sans coût de « changement d'orientation » en cohésion ou en PM. Cependant, elle doit payer les coûts de cohésion et de mouvement normaux pour le mouvement. A la fin de sa retraite, si elle souhaite changer d'orientation, elle doit dépenser les PM et perdre les Points de Cohésion inhérents à un tel changement.

Il existe trois cas supplémentaire de pénalités :

1. Après la Retraite, les unités romaines de type LG doivent immédiatement faire un test de QT. Si le résultat est supérieur à la QT alors l'unité perd un Point de Cohésion.
2. Toutes les autres unités d'infanterie en retraite, sauf les Tirailleurs et les Vélites Romains, perdent automatiquement un Point de Cohésion après la retraite.
3. Si l'unité en Retraite a été approchée par un hex d'arrière ou de flanc, alors l'unité perd un Point de Cohésion avant la retraite (ceci est cumulatif avec les deux points précédents). Si l'unité en déplacement arrive adjacente à un hex de flanc et d'arrière, alors on considère qu'il s'agit d'une approche de flanc. Les Tirailleurs et les Vélites ne perdent pas de Point de Cohésion s'ils sont approchés par un hex de flanc, ils n'en perdent que s'ils sont approchés par un hex d'arrière.

NOTE DE JEU : Les Vélites, les Tirailleurs et les unités montées ne sont affectés que par le point 3.

NOTE HISTORIQUE : La Retraite Ordonnée est une 'retraite' face à un ennemi en approche, bien avant que cet ennemi n'arrive à proximité. C'est pourquoi l'unité en retraite peut revenir à son orientation d'origine (avec un minimum de perte de cohésion) avant l'approche de l'ennemi ; en termes de jeu vous reculez simplement le pion de l'unité. De plus, les tactiques manipulatoires et l'entraînement des légions leur permettaient d'entreprendre cette manœuvre avec plus de facilité.

6.53. Si au cours d'une RO une unité subit des Pertes de Cohésion atteignant ou dépassant sa QT, elle déroute immédiatement (10.2).

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

6.55. Une unité ne peut pas retraire en ZDC ennemie, ni dans un bois ou un marais, ni dans tout autre hex où le mouvement lui serait interdit. Les limites et pénalités d'empilement (6.6) s'appliquent au cours de la retraite.

Seuls les Archers montés — pas les autres unités de tir — peuvent effectuer un tir pendant leur retraite. La distance de tir est toujours égale à 2 hex. L'unité effectuant sa retraite est limitée à un tir par unité ennemie déclenchant la retraite par Phase d'Ordres.

QUELQUES ECLAIRCISSEMENTS : Comme indiqué en 6.51, l'unité en approche n'entre pas réellement dans la ZDC de l'unité qui Retraite ; cette dernière s'étant déplacée avant que cela n'arrive. Ceci signifie que si l'unité en approche est capable de tirer pendant son mouvement, alors un tel tir aura lieu à une portée de '2' ou plus.

6.56. La retraite ordonnée est réalisée pendant le segment de mouvement et de tir du joueur adverse ; une unité de combat ne peut pas effectuer de retraite pendant le segment de combat (mais un leader le peut). L'unité initialement en déplacement peut poursuivre son mouvement à l'issue de la retraite.

Exception : Une Retraite Ordonnée face à un éléphant en furie (9.14) peut être réalisée à tout instant par n'importe quel joueur sans tenir compte de la Phase d'Ordres ni de l'appartenance de l'éléphant en furie.

Exemple de Retraite : *[Cannes] Une unité de Cavalerie Romaine (CM 8) est en 3214 orientée vers le NO. Une unité de Vélites Romaine (CM 6) est en 3216 orientée vers le SO. Une Phalange Africaine est en 2912/3012. Le joueur Carthaginois déplace la phalange vers la cavalerie. Lorsque la phalange entre en 3112/3013 (en ayant dépensé 1 de ses 5 PM), le joueur Romain retraite la cavalerie de deux hexs (il aurait pu la faire retraire d'un maximum de trois hexs) vers 3415. La cavalerie ne fait pas de test de QT et ne perd pas automatiquement un Point de Cohésion, car elle n'a pas été approchée par un hex de flanc ou d'arrière. La phalange avance maintenant d'un hex en 3113/3213, puis encore en 3114/3214, la mettant ainsi à deux hexs de distance de la cavalerie et des vélites. La cavalerie retraite encore, cette fois d'un seul hex, en 3515. Les vélites peuvent retraire d'un PM (6-5 = 1), et se déplacent donc en 3316 (en gardant la même orientation qu'ils avaient en 3216, vers le SO). La phalange, qui dispose encore de deux PM, continue son mouvement en 3215/3314, où elle est à nouveau à deux hexs de distance des deux unités, qui retrament respectivement en 3616 et 3417 (pas de perte de cohésion pour les vélites. La phalange dépense son dernier PM pour entrer en 3315/3415. Bien qu'elle soit à nouveau à deux hexs des deux unités Romaines, elles choisissent de ne pas retraire, car la phalange a dépensé toute sa capacité de mouvement.*

NOTE DE JEU : *La retraite de la cavalerie, bien que ne lui ayant fait perdre aucun point de cohésion, lui a fait abandonner sa position, dénudant ainsi le flanc de l'unité d'infanterie Romaine. Les vélites, avec leur CM légèrement supérieure ont réussi à éviter le débordement de la phalange, mais au prix de 2 points de cohésion.*

6.57. Retraite de ligne de cavalerie : Sous certaines conditions, un joueur peut faire effectuer une retraite simultanée à toutes les unités d'une ligne de cavalerie (voir 4.32 et le tableau d'éligibilité pour les ordres de ligne). Les règles standards de la RO s'appliquent, mais ici, si une unité ennemie s'approche, et qu'au moins une unité de la ligne se trouve dans un rayon de 2 hexagones d'un chef éligible (c'est-à-dire celui qui peut commander ces unités), la ligne entière peut se retirer. Toutes les unités de la ligne doivent alors retraire ; le joueur ne peut pas en laisser certaines sur place. En outre, une fois qu'une seule unité de la ligne utilise une RO individuelle, la ligne n'est plus éligible pour une retraite de ligne.

6.6 EMPILEMENT

L'Empilement se rapporte au fait d'avoir plus d'une unité dans un hex à un moment donné, que cela se passe pendant un mouvement ou à l'issue de celui-ci. Il y a deux principes à considérer pour les règles d'Empilement : le Mouvement Volontaire, qui signifie généralement que des unités de combat se déplacent avec un ordre ou en Retraite Ordonnée ; et le Mouvement Obligatoire, qui correspond pratiquement à tout Mouvement de Déroute.

La règle de base est : une unité de combat par hex. L'exception principale concerne la plupart des unités à pied des légions/alae Romaines. De plus, les unités de Tirailleurs, entraînées aux tactiques d'évitement et de dispersion bénéficient de certains avantages sur d'autres unités dans ce domaine, particulièrement en termes de mouvement dans/à travers d'autres unités. Pour les Romains, les règles d'empilement utilisent expressément les différents bords colorés présents sur tous les pions des unités Romaines à pied.

NOTE DE JEU/CONCEPTION : *Les règles d'empilement sont très simples—Pas d'Empilement Volontaire—sauf lorsque cela est autorisé pour les Romains et les Phalanges Macédoniennes. Les règles d'empilement pour les Romains sont utilisées pour représenter leur flexibilité tactique qui leur permet de maintenir une ligne de front efficace dans le cadre du jeu (un facteur tactique très important à cette époque). Voir aussi 9.5 et 9.61.*

6.61. Règle de Base d'Empilement non Romain : Un hex peut contenir sans pénalité une seule unité de combat (ou la moitié d'une unité double). Les chefs (y compris les éléphants de commandement) et les marqueurs ne comptent pas dans l'empilement. Un hex peut contenir un nombre quelconque de marqueurs et/ou de chefs. Il y a deux exceptions à cette règle de base : la Flexibilité Manipulaire Romaine représentée par les tableaux d'empilement (6.69), et les Phalanges en Double- Profondeur (9.51).

6.62. Une unité ne peut jamais pénétrer dans, ni traverser, un hex contenant une unité de combat ennemie. **Exception :** Voir la Traversée des Eléphants ; 9.11.

6.63. Les restrictions, permissions et pertes de Cohésion pour l'empilement sont toutes indiquées dans les deux Tableaux d'Empilement. Le tableau à utiliser dépend du type de mouvement—Volontaire ou Obligatoire—entrepris par l'unité qui se déplace.

Les termes suivants sont utilisés :

- **Base (Basic) :** Toutes les unités sauf les Tirailleurs, les Vélites et les autres Romains à pied.
- **Couleur différente (Different color) :** S'applique aux unités Romaines d'Infanterie de différentes Légions ou Alae, comme l'indique la bande de couleur autour des pions. Notez que les unités de la 1ère Légion et de la 1ère Ala sont de la « même couleur ».

- **Classe différente (Different Class) :** HA, PR, TR, etc.
- **Romain (Roman) :** Cela se rapporte à la possibilité d'empilement de deux unités Romaines à pied. S'il y en a déjà deux dans l'hex, traitez une troisième unité en mouvement comme une unité « de Base » sur le tableau. La cavalerie Romaine est considérée comme étant « de Base ».

NOTE DE JEU : Si vous lisez les règles pour la première fois, nous vous recommandons fortement de jeter un œil sur ce tableau très important. Vous remarquerez que les unités à pied Romaines ont une flexibilité bien plus grande et avec moins de pénalités que les autres types et classes d'unités.

Exemple 1 (Mouvement Volontaire) :

Une unité de Vélites Romaines de la XIV^{ème} Légion (jaune) peut traverser sans pénalité n'importe quelle unité d'infanterie de la XIV^{ème} Légion ou de l'AS/XIV. Traverser une autre unité, y compris la cavalerie de la XIV^{ème} Légion/Ala, ou n'importe quelle autre unité à pied d'une Légion/Ala de couleur différente, entraînera la perte d'un Point de Cohésion pour les Vélites ainsi que pour l'unité stationnaire. Les Vélites ne peuvent pas s'arrêter dans un hex occupé par une unité.

Une unité d'Hastati de la XIV^{ème} Légion peut traverser sans pénalité n'importe quelle unité d'infanterie de la XIV^{ème} Légion/Ala. Cependant, l'unité d'Hastati perdra un Point de Cohésion (ainsi que l'unité stationnaire) en traversant toute autre unité. De plus, l'Hastati perdra un Point de Cohésion pour traverser une pile d'unités HA/PR/CO/TR de la XIV^{ème} Légion/Ala. L'Hastati de la XIV^{ème} Légion peut s'arrêter dans un hex avec une autre unité HA/PR/CO/TR, mais toutes les unités de la pile devront ajouter un (+1) à tous leurs tests de QT.

Exemple 2 (Déroute/Retraite)

En reprenant l'exemple précédent, si l'unité de Vélites de la XIV^{ème} devait dérouter, alors toutes les unités stationnaires en dehors des Tirailleurs ou des Vélites perdraient un Point de Cohésion. Si elle devait s'arrêter dans un hex occupé par une unité amie, l'unité de Vélites se déplacerait alors d'un hex supplémentaire. Pour les unités stationnaires autres que les Tirailleurs/Vélites, leur propriétaire devrait leur appliquer la perte de 1 point de cohésion, puis lancer un dé et, si le résultat du dé est supérieur à la QT de l'unité, appliquer un nombre de pertes égal à la différence entre le résultat du dé et la QT de l'unité stationnaire. Pour notre Hastati en déroute de la XIV^{ème} Légion, traverser n'importe quelle HA/PR/CO/TR (non empilée) de la XIV^{ème} Légion/Ala serait sans incident. Toute autre unité entraînerait la perte d'un Point de Cohésion pour l'unité stationnaire. Cependant, s'arrêter dans un hex occupé par une autre unité que des Vélites de la même couleur entraînerait un Test de QT et une perte de cohésion pour l'unité stationnaire.

NOTE DE JEU : Il est possible pour une unité en déroute/retraite de « s'arrêter » dans plus d'un hex occupé par des unités amies, en faisant le test de QT approprié pour l'unité stationnaire.

NOTE DE CONCEPTION ET HISTORIQUE : La flexibilité tant vantée des Romains — leurs « tactiques manipulaires » — grâce à laquelle une ligne pouvait reculer et traverser la ligne arrière, n'était pas tant le résultat de la capacité de l'unité à en traverser d'autres que leur déploiement inhabituel en quinconce. Il n'y a pas beaucoup de bénéfice à empiler des unités de la « ligne de front » qui seront immédiatement engagées en combat. Cependant, si les lignes arrières sont empilées et espacées, cela permet de faire retraire des unités « à travers » elles sans problème, tandis que la ligne empilée « monte », s'étend et entre en combat (voir la Règle de l'Extension de Ligne Manipulaire en 9.66). La capacité « de jeu » de ces unités à s'empiler permet ce déploiement et cette manœuvre. Ceux d'entre vous qui ont vu le film « Spartacus » pourront mieux visualiser la situation.

6.64 Un leader doit adresser deux Ordres Individuels pour déplacer deux unités de combat empilées dans un même hex. Cependant, un seul Ordre Individuel du Commandant en Chef permet de déplacer toutes les unités empilées dans son Hex ainsi que lui-même. Les unités et le CC doivent alors terminer leur mouvement dans le même Hex.

6.65 Les unités de combat peuvent entrer dans un hex contenant un chef seul (et réciproquement) sans coût de mouvement ou de cohésion supplémentaire. Si une unité de combat empilée avec un Chef utilise la Retraite Ordonnée (6.5), alors les pions doivent rester ensemble.

6.66 Si deux unités sont empilées dans le même hex, l'ordre d'empilement (c.-à-d. qui est au-dessus) ne peut être changé que via un Ordre Individuel ; cela ne peut pas être effectué dans le cadre d'un Mouvement ou grâce à un Ordre de Ligne. Si le joueur souhaite désempiler les unités, alors seule celle située au-dessus peut se déplacer au cours de cette phase d'Ordres (exception abordée en 9.66).

Une unité en mouvement entrant dans un hex pour s'empiler est toujours placée au bas de la pile. Un tel mouvement effectué dans un hex adjacent à une unité ennemie n'engendre pas de Tir de réaction d'entrée, à moins que cela ne se fasse au travers d'un Hex d'arrière. De plus un tel mouvement n'oblige pas à la pose d'un marqueur de choc et fait donc exception au point de règle 7.32.

6.67 Deux unités de combat empilées dans un hex doivent avoir la même orientation.

Une unité en déplacement qui souhaite entrer dans un hex pour y rester empilée, doit pouvoir adopter l'orientation de l'unité statique déjà présente en payant pour cela le cout en MP et cohésion nécessaire. Ceci ne s'applique pas aux unités qui ne font que traverser un hex occupé sans s'y arrêter.

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

- Les unités empilées additionnent leur taille pendant le Choc.
- Seule l'unité en haut d'une pile peut Tirer.
- Les Tirs ennemis n'affectent que l'unité en haut de la pile, à moins que le Tir ne provienne de l'arrière, auquel cas il n'affecte que l'unité du bas.
- Toutes les unités d'une pile effectuent leurs propres tests de QT mais utilisent la valeur de QT de l'unité située au sommet de la pile.
- Selon le Tableau d'Empilement, certaines unités subissent un malus (+1) à leurs tests de QT.
- Si les cas plus prioritaires cités en 10.13 ne sont pas applicables, les pertes du Choc sont distribuées équitablement, la perte « impaire » allant à l'unité du haut. Si l'attaque vient de l'arrière, elle va à l'unité du bas.
- Si l'unité du haut déroute, alors l'unité du bas aussi. Si l'unité du bas déroute, alors l'unité du haut doit faire un test de QT et Déroute si elle échoue.

6.69 Le Tableau d'Empilement : L'entrée de ce Tableau se fait via le type de l'unité en mouvement. Cependant, les effets s'appliquent aux DEUX unités, celle en mouvement et celle stationnaire, sauf mention contraire.

6.7 MOUVEMENT EN COLONNE

NOTE DE CONCEPTION : Sur le champ de bataille, l'Infanterie en formation—ce qui comprend ici tous les types d'unité, de la PH à la LI—se déplaçait en formation de combat, qui sera appelée « Ligne » des siècles plus tard. Cependant elle était aussi capable d'adopter une formation plus souple et plus mobile (en termes modernes, la « Colonne ») afin de se déplacer plus rapidement. Avec cette formation, les unités n'étaient pas astreintes, pour être efficaces, au maintien d'une attention constante à la bonne tenue d'une ligne étendue. Aussi les effets du mouvement sur la « cohésion » d'une unité n'étaient pas aussi sévères.

NOTE DE JEU : Nous avons saisi l'opportunité de réécrire une grande partie de cette règle. Bien que les changements soient mineurs, les révisions de formulations devraient permettre de résoudre toutes les difficultés rencontrées dans la mise en œuvre de cette mécanique. Cette règle peut être utilisée avec les autres volumes de la série à l'exception toutefois des pertes de cohésion dues au mouvements qui restent celles prévues dans les règles respectives de chaque volume.



6.71 Suite à un ordre de mouvement, une unité d'infanterie qui n'est pas en ZOC ennemie peut entrer (ou sortir) d'une formation en colonne à l'issue de son déplacement.

Le changement de formation coûte 1 Point de Mouvement que ce soit pour entrer ou sortir d'une formation en colonne.

Pour utiliser le mouvement en colonne une unité doit être en colonne au début de la Phase d'Ordres.

Utiliser le marqueur « In Column » pour indiquer une unité en colonne.

Exceptions : les unités d'Infanterie Barbares (BI), de Tirailleurs (SK) et celles en déroute ne peuvent utiliser le mouvement en colonne.

6.72 Une unité en colonne bénéficie d'une augmentation de 1 de sa Capacité de Mouvement. Une unité de Phalanges utilise sa valeur de CM la plus forte, qui est donc égale à '6'.

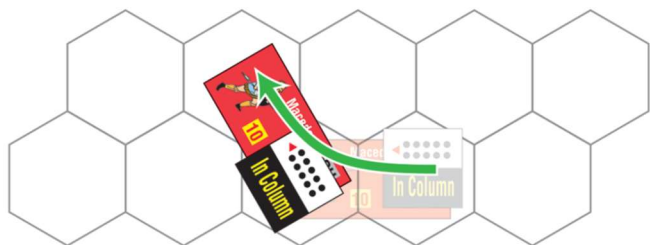
Pour certains types d'unités, les pertes de cohésion en fonction du terrain sont réduites. Ainsi une PH en colonne ne perd pas de cohésion en traversant une rivière (stream) ou à l'entrée d'un hex de terrain accidenté (broken).

6.73 Une unité en colonne doit faire face à un côté d'hex (et non à un coin) et seul cet hex en face d'elle est considéré comme un hex de front, l'hex diamétralement opposé est alors l'unique hex d'arrière et tous les autres hex sont des hexs de flanc. L'adaptation d'orientation du pion dans son hex est réalisée lorsque l'entrée ou la sortie de la formation en colonne est annoncée. Pour une unité de Phalanges, le joueur choisit l'extrémité du pion qui servira d'hex de front pour la formation en colonne. Pour toutes les autres unités ajuster la position du pion pour l'aligner avec un côté d'hex.

Il n'y a pas d'ajustement de position du pion pour une Phalanges qui quitte la formation en colonne. Ainsi lorsqu'une unité de Phalanges passe de la formation en colonne à « normale », son orientation devient alors celle correspondant au bord supérieur de son pion (le bord où est imprimé son nom). Une telle unité ne peut se déplacer ou changer d'orientation qu'au cours d'une prochaine Phase d'Ordres.

Lors du passage de n'importe quelle autre unité d'une formation en colonne à « normale » faire simplement pivoter le pion de l'unité de 30° dans un sens ou un autre (au choix du joueur contrôlant l'unité) pour qu'il soit aligné avec un coin d'hex.

6.74 Une unité en colonne se déplace en avançant dans son hex de front ou un des hex de flanc adjacents à l'hex de front. Pour avancer dans un hex de flanc-avant, une unité monohex est d'abord orientée de façon à faire face à l'hex dans lequel elle va entrer, puis elle est déplacée dans cet hex. Pour une unité de Phalange, son pion est déplacé de façon à ce que son extrémité de front soit dans l'hex de flanc-avant choisi et que son autre extrémité occupe l'hex de départ de l'extrémité de front. Un tel changement d'orientation ne coûte pas de Point de Mouvement ni de Point de Cohésion. Les unités autres que les Phalanges qui souhaitent entrer dans un de leurs hex de flanc (avant ou arrière) payent le coût normal en Point de Mouvement pour le changement d'orientation ; une unité de Phalange ne peut pas changer d'orientation de cette manière.



Une unité de Phalanges en colonne se déplace pour entrer dans son hex de flanc avant droit

6.75 Une unité en colonne voit sa valeur de QT temporairement réduite de 2.

Une unité en colonne ne peut ni réaliser une attaque de choc ni tirer de projectiles. Elle peut se déplacer via les ordres adéquats et peut récupérer des Points de Cohésion suite à un ordre de récupération.

Si l'unité en colonne subit une attaque de choc, l'attaquant bénéficie automatiquement d'une supériorité d'attaque quelle que soit la position relative ou les types d'unités.

6.76 Lorsqu'une unité en colonne subit une attaque de choc, celle-ci quitte automatiquement la formation en colonne à l'issue de la phase d'ordres en cours (retrait du marqueur « In Column ») ce qui lui coûte 1 point de cohésion. S'il s'agit d'une unité de Phalange il n'y a pas besoin de corriger son orientation. Pour tous les autres types d'unité, l'orientation doit être corrigée de 30° vers la droite ou la gauche (au choix du joueur propriétaire) afin que le pion de l'unité se retrouve positionnée face à un angle d'hex.

6.77 Les unités en colonne ne peuvent procéder à une retraite ordonnée (6.5) ni à un changement d'orientation en réaction (7.15). Elles ne peuvent se déplacer au travers d'une unité de combat amie et inversement une unité de combat amie ne peut passer volontairement au travers d'une unité en colonne.

Les unités en déroute peuvent passer au travers d'une unité en colonne ; toutes les pénalités liées à l'empilement sont alors applicables.

6.8 RETRAITE PLANIFIÉE

Un joueur peut tenter d'anticiper le plan de bataille de son adversaire en utilisant la tactique particulière de Retraite Planifiée (RP). Cette tactique permet à des unités d'effectuer une retraite à l'approche d'unités adverses même si elles ne disposent pas d'une CM supérieure.

6.81 Seule une armée bénéficiant d'un Chef d'Elite ou d'un Commandant en Chef doté d'une valeur d'Initiative d'au moins 6 peut effectuer une retraite planifiée. Seule les unités d'une ligne d'Infanterie peuvent réaliser une retraite planifiée (voir 4.32 et la table d'éligibilité aux ordres de ligne) à l'exception des unités des types BI, et SK. De plus, un chef capable de commander la ligne doit se trouver à une distance de 2 hexs ou moins avec une ligne de vue dégagée sur une des unités de la ligne souhaitant effectuer une retraite planifiée. Si une telle tactique est utilisée, le

Commandant en Chef de ce camp ne dispose que de 2 activations possibles pendant le tour et non de 3 (5.14).

6.82 Le « P » de l'abréviation RP signifie qu'une telle retraite doit être décidée au début du tour de jeu, avant toute activation de Chef. Pour se conformer à cela, le joueur place un marqueur « Pre-Arranged Withdrawal » sous le Chef qui permet cette tactique. Il est vrai que ceci peut alors alerter l'adversaire que quelque chose se prépare, aussi le joueur est libre de placer un marqueur sur sa face « No PW » afin de dissimuler ses intentions. Plus d'un marqueur peut ainsi être placé s'il y a une ligne et un Chef remplissant les conditions du point 6.81 ci-dessus.

6.83 Le marqueur est révélé lorsque le Chef concerné est activé ou que la tactique de RP est utilisée à l'approche d'une ligne éligible par des unités adverses. En fonction de l'évènement déclencheur :

- La ligne peut effectuer une retraite d'un hex. au moment où une unité d'infanterie adverse aurait normalement déclenché une Retraite Ordonnée si les unités de la ligne en avait la capacité (6.51). Lorsque la RP est déclenchée, toutes les unités de la ligne doivent retraiter ensemble (comme en 6.57) et toutes doivent retraiter d'un hex. Tous les effets liés à une RO sont applicables (6.52, 6.55 etc.). Le mouvement de RP peut être réalisé autant de fois que nécessaire pendant le tour de jeu. Une fois qu'une ligne a utilisé la tactique de RP son Chef est considéré comme ayant « Terminé »... même s'il n'avait pas encore été activé !
- Si le Chef en charge de la RP doit être activé avant de pouvoir ordonner cette manœuvre, il n'a alors le droit d'émettre que des OI. Ces OI ne peuvent être des ordres de mouvement et ils ne peuvent être à destination que d'unités présentes dans la ligne prévue d'effectuer la RP.

NOTE DE JEU #1: Il est important de bien se souvenir qu'une RP ne peut être utilisée face à de la cavalerie ou des éléphants ; il s'agit d'une pure tactique d'infanterie face à un mouvement d'infanterie ; vous voyez le lien avec la bataille de Canne ?

NOTE DE JEU #2: Nous n'avons pas souhaité complexifier d'avantage le jeu en imposant aux joueurs d'identifier précisément la ligne qui va devoir effectuer une RP. Ainsi, avec cette version des règles un Chef disposant d'un marqueur de RP peut l'utiliser pour n'importe quelle ligne qui serait à sa portée. Si les joueurs souhaitent cadrer un peu plus cette capacité nous vous suggérons de pré-désigner par écrit la ligne pour laquelle le marqueur RP a été placé.

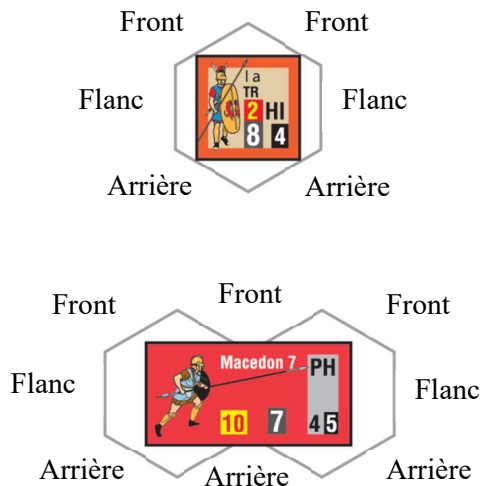
7.0 ORIENTATION ET ZDC

7.1 ORIENTATION

7.11 Toutes les unités, sauf celles En Colonne (6.73) doivent être orientées dans l'hex de façon à ce que le haut

de l'unité (le côté du pion avec le nom) soit face à l'un des angles de l'hex (entre deux côtés d'hexs, comme dans l'exemple suivant). Toutes les unités présentes dans un même hex doivent être orientées de la même façon. Les deux hexs de front (3 pour les phalanges) sont appelés hexs de Front (ou Frontaux) ; ceux des côtés sont les hexs de Flanc, et ceux de derrière sont les hexs d'Arrière.

Une unité ne peut se déplacer que vers l'un de ses hexs de Front.



7.12 Une unité autre qu'une Phalange souhaitant changer d'orientation doit pivoter dans son hex. Cela coûte 1 PM par changement d'angle, excepté pour les cas suivants :

- Les unités d'infanterie Romaine de Légion ou d'Ala ne payent qu'1 PM pour changer d'orientation vers n'importe quelle direction.
- Les unités d'Éléphants payent 2 PM par changement d'angle d'orientation... ceci retranscrit la difficulté pour ces unités à effectuer un virage.
- Les unités de tirailleurs (SK) ne payent aucun coût pour changer d'orientation.

7.13 Les Phalanges ne changent pas d'orientation ; elles ne peuvent que changer la direction vers laquelle elles font face en déplaçant la moitié de leur pion vers l'avant (dépensant ainsi des PM et perdant de la Cohésion), ce qui permet de faire pivoter le pion (6.4)

7.14 Les unités qui changent d'orientation dans un hex de terrain Difficile perdent 1 Point de Cohésion par changement d'angle. Les Éléphants et les Tirailleurs (SK), en raison de leur « formation » extrêmement lâche, ne subissent pas cette pénalité. Il est possible qu'une unité perde plus de points de cohésion qu'elle ne dépense de Points de Mouvement pour changer d'orientation dans un tel terrain.

7.15 Changement d'Orientation en Réaction : Toute unité autre qu'une Phalange, ou empilement de telles unités, peut changer son orientation d'un seul angle d'hex par Phase d'Ordres lorsqu'une unité ennemie entre dans un hex adjacent, y compris via un mouvement non ordonné (8.5, 8.62, 9.11). Une tel changement d'orientation n'est pas possible si l'unité ou l'empilement se trouve déjà dans la ZDC d'une autre unité ennemie.

Après avoir changé d'orientation, son propriétaire lance un dé et applique un DRM égale à la différence entre la CM de l'unité en déplacement et la CM de l'unité fixe. Si le résultat modifié est supérieur à la QT de l'unité en réaction, alors elle perd un nombre de Points de Cohésion égal à la différence entre ce résultat et sa QT ; avec une perte minimum de 1 PC quel que soit le résultat obtenu.

L'unité fixe peut effectuer un Tir de Réaction (si elle en a la capacité) à l'issue du changement d'orientation.

Exception : Il n'y a pas de jet de dé pour la cavalerie changeant d'orientation en réaction à un mouvement d'infanterie. La cavalerie peut donc effectuer ce changement d'orientation sans subir d'effet néfaste.

7.16 Une fois par Phase d'Ordres, une unité de Phalange peut effectuer un demi-tour (6.44) (si elle en a la capacité) lorsqu'une unité ennemie entre dans l'un de ses hex Arrière. Appliquer alors la procédure décrite en 7.15 ci-dessus afin de déterminer le nombre de Points de Cohésion perdus.

NOTE DE CONCEPTION : Nous avons donné aux Phalanges cette capacité de demi-tour en réaction aux inévitables attaques de flanc et par l'arrière dont elles feront l'objet, avec en contrepartie un coût en point de cohésion.

7.2 ZONES DE CONTROLE (ZDC)

Une Zone De Contrôle est constituée des hexagones, autres que celui occupé par l'unité, sur lesquels cette dernière exerce un contrôle, limitant ainsi le mouvement des unités ennemies.

7.21 Toutes les unités de combat exercent une ZDC sur leurs hexs de Front. Les Tirailleurs (SK) et les Vélites Romains exercent une ZDC dans leurs hexs de Front et de Flanc – sauf s'ils n'ont plus de projectiles « Missile No », auquel cas les Tirailleurs n'exercent AUCUNE ZDC et les Vélites Romains n'exerce une ZDC que vers leurs Hexs de Front.

Les unités en Déroute et les chefs (y compris les éléphants de commandement) n'exercent pas de ZDC.

7.22 Les ZDC ne s'étendent pas dans les hexs où le mouvement est interdit.

7.23 Une unité doit cesser son mouvement au moment où elle entre dans une ZDC ennemie (à l'exception du cas 6.44).

Une unité qui commence son mouvement en ZDC ennemie ne peut en sortir que s'il s'agit :

- d'une unité de combat qui reçoit un ordre de mouvement avec au moins un de ses hex de Front inoccupé (une Phalange peut en avoir besoin de plus), et dont la CM imprimée est supérieure à la CM imprimée de toute unité exerçant une ZDC sur elle (dans ce cas, utilisez la CM de '5' pour les phalanges) ; ou
- du Commandant en Chef qui se donne un Ordre Individuel à lui-même ; ou
- d'un chef qui reçoit deux Ordres Individuels du CC.

Exception : La ZDC d'une unité qui ne peut réaliser d'attaque de choc est ignorée dans le cadre du 1^{er} alinéa.

NOTE DE JEU : Cette évolution permet d'éviter que des unités de tirailleurs (SK) qui devraient combattre à distance, ne viennent immobiliser des unités par derrière.

Une unité quittant une ZDC ennemie peut immédiatement entrer en ZDC ennemie mais doit alors cesser son mouvement pour le reste de la phase d'ordres en cours.

7.24 Dans la plupart des cas, une unité commençant le segment de Mouvement et de Tir en ZDC ennemie ne peut changer d'orientation. Cependant, une unité peut utiliser jusqu'à la moitié de ses PM (arrondi à l'entier supérieur) pour changer d'orientation si toutes les conditions ci-après sont remplies :

- l'unité est dans la ZDC d'une seule unité ennemie, et
- il n'y a pas d'unité de combat ennemie dans la ZDC de l'unité, et
- l'unité reste dans son hex au cours de ce segment de Mouvement et de Tir, elle ne peut utiliser l'alinéa 1 de la règle 7.23 pour quitter la ZDC.

Exception : la ZDC d'une unité ennemie qui ne peut combattre au choc est ignorée dans le cas de l'alinéa 1 ci-dessus.

NOTE DE CONCEPTION : Nous avons quelque peu relâché la contrainte des éditions précédente qui interdisait le changement d'orientation aux unités en ZDC ennemie. Maintenant, une unité qui n'est pas engagée de front ou attaquée par de multiples côtés peut se réorienter pour faire face à une attaque sur son flanc ou par derrière. Gardez cependant à l'esprit qu'une unité double ne change pas d'orientation de cette manière ; elle n'est donc pas avantagée par cette évolution des règles.

7.25 Si des unités adverses exercent une ZDC dans un même hex alors on considère que les deux unités « contrôlent » cet hex.

7.3 PREREQUIS POUR LE CHOC

L'obligation pour une unité de combat d'attaquer une unité ennemie dépend à la fois de son type et de son éventuel déplacement ; le combat de choc étant plus une affaire d'inertie que d'armement.

7.31 Au cours du Segment de Combat de Choc, les unités de combat « lourdes »—celles avec un signe plus [+] sur la Table de Supériorité en Choc—qui se sont déplacées pendant le Segment de Mouvement et de Tirs précédent pour arriver dans un hex adjacent à une unité ennemie depuis un hex non-adjacent à une telle unité, doivent Attaquer en Choc toutes les unités ennemies dans leur ZDC.



7.32 Le joueur actif place un marqueur « SHOCK MUST CHECK TQ » sur chaque unité qui est obligée d'attaquer au Choc au cours du segment

de Choc à venir, ou qui choisit de le faire (7.31). Le marqueur est placé au moment où l'unité arrive adjacente à l'ennemie, avant tout tir de réaction, afin de bien désigner toutes les unités qui devront effectuer un test de QT avant d'attaquer au Choc (8.43).

Exemple : une Phalange Macédonienne arrive au contact d'une unité Romaine d'Hastati. Elle reçoit un marqueur SHOCK MUST CHECK TQ car elle doit attaquer (7.31).

Une unité de cavalerie légère Numide qui arrive au contact d'une unité de Principes n'est pas obligée d'attaquer au Choc ; cependant, dès la fin du mouvement, le joueur doit préciser son choix d'attaquer ou pas en plaçant éventuellement un marqueur SHOCK MUST CHECK TQ sur l'unité.



7.33 Toute unité n'ayant reçu qu'un Ordre de Tir ou un ordre de mouvement pour lequel 7.31 n'est pas applicable, ou encore celles qui sont simplement à portée de commandement du Chef activé peuvent

choisir d'attaquer toutes les unités de combat ennemies qui se trouvent dans leur ZDC. Ces unités reçoivent un marqueur SHOCK NO TQ CHECK au cours de l'étape de Désignation au Choc (8.41), afin d'indiquer qu'elles vont procéder à un combat de choc mais sont dispensées de test de QT préalable.

Se reporter à l'introduction du paragraphe 8.4

Exceptions :

- Les Tirailleurs (SK), Scorpions, Archers d'Infanterie Légère et Archers de Cavalerie Légère ne sont pas capables d'attaquer au Choc et ne peuvent jamais le faire.
- Les unités en déroute ou celles se déplaçant en colonne ne peuvent jamais effectuer d'attaque au Choc.
- Les unités de Velites sont limitées à leur hex de front pour les attaques en choc.

NOTE DE JEU : Lorsque vous appliquez la règle d'engagement (10.4), un marqueur SHOCK NO TQ CHECK doit être placé sur toute unité engagée qui se trouve à portée de commandement du Chef activé, si celui-ci peut commander l'unité.

Et NON, vous ne pouvez pas placer de marqueur SHOCK NO TQ CHECK sur une unité légère qui a choisi de ne pas attaquer en choc pendant son mouvement ; elle reçoit un marqueur SHOCK MUST CHECK TQ. On n'évite pas le test de QT avant le choc.

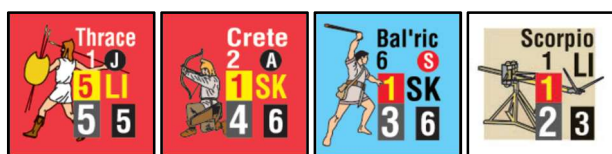
8.0 COMBAT

Il existe deux sortes de Combat : le Tir et le Choc. Les Tirs font partie du mouvement, ou ont lieu à sa place, à tout moment au cours du Segment de Mouvement et de Tir d'une Phase d'Ordres. Le Combat de Choc a lieu lors de son propre Segment, qui se produit après que tous les ordres aient été donnés et que le mouvement soit terminé. Une unité de Tir peut participer aux deux types de

combat au cours d'une même Phase d'Ordres. En Combat de Choc, le Type, la Taille et la Qualité de Troupe des unités sont pris en compte, et les effets du combat sont des pertes de Points de Cohésion, qui peuvent entraîner la Déroute d'une unité.

8.1 TIRS

NOTE HISTORIQUE : Les unités de Tir, avec leur QT généralement plus basse et leur vulnérabilité au choc face à des unités plus lourdes, semblent être des unités « faibles ». Cependant, elles ont deux capacités qui les rendent assez utiles : elles peuvent (généralement) tirer pendant le Segment de Mouvement, et un grand nombre d'entre elles peuvent tirer au cours de leur déplacement. Leur efficacité au combat était limitée, du fait de leur manque de capacité de pénétration—un problème qui devait durer jusqu'à l'invention de l'arbalète et de l'arc long gallois.



8.11 Les unités avec une Capacité de Tir (voir les exemples d'unités) peuvent Tirer. Il existe quatre types d'unités de Tir : Archers (A), Frondeurs (S), Javeliniers (J) et Scorpions. Lorsqu'elle reçoit un Ordre Individuel, une unité de tir peut tirer avant, après, pendant – ou à la place de – son mouvement. Si une unité de Tir se déplace, elle ne peut effectuer de tir que si elle a « avancé » (en se rapprochant de sa cible) juste avant de d'effectuer son tir. Le Tir au cours du mouvement ne consomme aucun point de mouvement. Chaque unité qui reçoit un ordre ne peut tirer qu'une seule fois par Phase d'Ordres.

Exception : Les archers d'Infanterie Légère (LI de classe A) et les unités de Scorpio peuvent soit bouger soit tirer, mais jamais les deux au cours d'une même Phase d'Ordres. Les unités de Scorpio n'ont pas besoin d'Ordres pour tirer (9.85).

NOTE DE CONCEPTION : le javelot Romain était en fait un Pilum, mais nous avons gardé le terme javelot pour diverses raisons

Exemples : Un archer monté peut se rapprocher de 4 hexs, tirer sur un ennemi à 2 hexs de distance, puis utiliser les points de mouvement restant pour s'éloigner. Un frondeur peut se rapprocher de 3 hexs, envoyer des pierres à une portée de 2 hexs, puis continuer son tour en s'éloignant.

8.12 Le Tir peut être déclenché via un Ordre (8.11, 8.3), en réaction à une action de l'ennemi (Tir de Réaction, 8.2) ou dans le cadre d'une Retraite Ordonnée d'une unité d'Archers Montés (6.55).

Se reporter aux points 9.85 – 9.86 pour le tir des unités de Scorpio.

8.13 Une unité de Tir peut tirer sur une cible ennemie se trouvant à Portée et vers laquelle elle peut tracer une Ligne de Vue (8.14) au travers d'un de ses hexs de Front ou de Flanc.

Les unités de Tir doivent tirer individuellement ; elles ne peuvent pas combiner leurs tirs. S'il y a plusieurs unités de combat dans l'hex ciblé, alors la perte de Cohésion est appliquée à l'unité du haut de la pile si elle s'est fait tirer dessus à travers un de ses hex de Front ou de Flanc, et à celle du bas de la pile si elle s'est fait tirer dessus depuis un de ses hex d'Arrière.

8.14 Une unité de Tir ne peut tirer que sur une unité cible ennemie vers laquelle elle dispose d'une Ligne De Vue (LDV) dégagée. Une LDV est déterminée en traçant une ligne entre le centre de l'hex de l'unité qui tire vers le centre de l'hex de la cible, elle doit passer à travers un des côtés d'hexs de front ou de flanc du tireur. La LDV est bloquée par les bois, les villes et les unités de combat (mais pas un éléphant de commandement seul), à moins que ces éléments ne soient à une élévation inférieure au tireur et à la cible. La LDV est également bloquée si tout ou partie d'un hex d'élévation supérieure se trouve entre le tireur et la cible. Si la LDV passe par un bord séparant un Hex bloquant d'un Hex non bloquant, il faut alors considérer que la LDV est bloquée. Toutefois, une unité de tir peut toujours tirer sur un Hex adjacent.

Exceptions :

- Si l'unité de Tir est une unité d'Archers (classe A), la LDV n'est pas bloquée par une unité de combat si celle-ci se trouve plus proche du tireur que de la cible (exactement à mi-chemin n'est pas considéré comme « plus près »).
- Lors du tracé d'une LDV pour déterminer la possibilité d'un Ordre de Ligne, les éléphants ne bloquent PAS la LDV.

NOTE DE JEU : Bien que les LDV ne soient pas un problème majeur dans la plupart des batailles qui se déroulent en terrain plat, elles sont souvent la cause de tensions entre les joueurs. Nous vous recommandons d'interpréter strictement les règles de LDV pour les tirs, tandis que celles pour les règles d'OL (4.33) peuvent être interprétées plus librement. Les premières essaient de tirer sur une cible ; tandis que les dernières servent simplement à voir si tout le monde est en place.

8.15 Résolution d'un Tir : Le Tableau de Portée et de Résultats des Tirs (Missile Range and Results Chart - 8.71) est utilisé pour déterminer l'effet d'un Tir. Chaque unité de tir dispose d'une Force de Tir qui varie selon la portée, comme indiqué sur le tableau. Lancez un dé pour chaque tir. Si le résultat est inférieur ou égal à la force de tir de l'unité de tir à cette portée, alors la cible perd 1 Point de Cohésion (-2 Points de cohésion pour les Eléphants sauf si le tir provient d'un autre Eléphant). Si le résultat est supérieur il n'y a aucun effet.

On applique les modificateurs suivants au résultat du dé :

1. Si la cible est dans un hex de Bois, ajoutez un (+1) au dé.
2. Si la cible est une Infanterie Lourde/Phalange, ajoutez un (+1) au dé (ceci représente la protection apportée par les armures).
3. Si la cible est une Infanterie Lourde/Phalange et qu'un archer, un frondeur ou un écran d'éléphants tire à une portée d'un hex (adjacent) à travers un côté d'hex de front de la cible, ajoutez trois (+3) au dé. Ceci ne s'applique pas aux unités de javelots (J) (cela représente le fait que les projectiles légers de ces types d'archers étaient plus efficaces contre un imposant mur de boucliers et d'armures de l'infanterie lourde lors d'un tir en cloche tombant au milieu des troupes ; ce qui n'est pas réalisable à bout-portant). Ce modificateur n'est pas cumulable avec le modificateur précédent.
4. Si la cible est un Tirailleur (SK), ajoutez deux (+2) au dé.
5. Si une unité de Frondeurs (S), d'Archers à pied (A) ou n'importe quelle type d'unité de tir montée effectue un tir dans le cadre d'un ordre de Mouvement (5.21[1] ou 5.23[1]) ajoutez un (+1) au dé. Ceci est applicable au tir pendant une retraite (6.55).
6. Si l'unité de Tir est affaiblie, ajouter un (+1) au dé.
7. Pour les effets du Camp Romain se reporter au tableau.

Tous les modificateurs sont cumulables entre eux à l'exception des n°2 et 3.

Exception : chaque Tir réussi sur une unité d'Eléphants inflige la perte de 2 points de cohésion, sauf si l'unité de Tir est une autre unité d'Eléphants.

Tous les effets des tirs sont immédiats et se produisent avant de déplacer ou faire tirer une autre unité.

NOTE DE CONCEPTION : Il n'y a pas de pénalité pour les javeliniers à pied pendant leur mouvement, car ils utilisaient ce dernier pour fournir l'énergie nécessaire au tir. Si vous voulez être plus technique, n'appliquez pas la pénalité que si l'intégralité du mouvement est ou a été fait en ligne droite. N'oubliez pas que les unités à pied et les javeliniers montés ne peuvent pas tirer pendant une Retraite Ordonnée.

Exemple : [Cannes] Des Frondeurs des Baléares sont à deux hexs de distance d'un hex contenant de la cavalerie Romaine. A une portée de '2', la Force de Tir des frondeurs est de '2'. Le joueur Carthaginois tire une volée contre les Romains et obtient un '2'. La cavalerie Romaine perd 1 Point de Cohésion. Si les frondeurs s'étaient déplacés pour se mettre à portée ils auraient subi une pénalité de (+1) ce qui aurait rendu le tir inefficace. Si le joueur avait obtenu un '6' par exemple, la volée n'aurait eu aucun effet. S'il avait obtenu un '9', il n'y aurait eu aucun effet ET il aurait dû placer un marqueur MISSILE LOW (8.17) sur les frondeurs.

8.16 Portée étendue : Lorsqu'une unité tire sur une cible à une élévation inférieure, sa portée est augmentée

d'un hex. Lors d'un tir à Portée Etendue, l'unité doit obtenir un '0' pour infliger une perte.

8.17 Projectiles Disponibles : Une unité de Tir ne peut Tirer que s'il lui reste au moins une volée de projectiles.

- Une unité d'Archers, de Frondeurs ou d'Ecrans d'Eléphants passe en manque de munitions lorsqu'elle obtient un *résultat brut* de '9' lors de la résolution d'un tir. Auquel cas posez un marqueur MISSILE LOW dessus, pour indiquer qu'il ne lui reste plus qu'une seule volée à disposition.
- Une unité armée de javelots, autre qu'une unité de Légion d'infanterie (LG), passe en manque de munitions lorsqu'elle obtient un *résultat brut* de '7', '8' ou '9' lors de la résolution d'un tir. Auquel cas, posez un marqueur MISSILE LOW dessus, pour indiquer qu'il ne lui reste plus qu'une seule volée à disposition.
- Une unité de Légion d'infanterie (LG) tombe automatiquement à court de projectiles après son premier tir ; placer un marqueur MISSILE NO sur l'unité de Tir.
- Toute unité d'infanterie armée de javelots engagée en Choc avec une autre unité d'infanterie est automatiquement « MISSILE NO » à la fin du Choc.
- Si une unité « MISSILE LOW » tire, retournez le marqueur sur sa face MISSILE NO pour indiquer qu'elle est à court de projectiles.



NOTE DE CONCEPTION : Nous nous sommes ici éloignés du point de vue conventionnel et avons adopté celui de Peter Connolly concernant le nombre de pila portés par les Hastati et les Principes. Presque toutes les sources indiquent qu'ils portaient deux pila—généralement différents, un léger et un lourd. Cependant le mot-clé est « porté » ; elles ne disent pas qu'ils s'en « servaient » ou les « lançaient ». Avec ceci en tête et en suivant les arguments de Connolly, nous avons fait quelques expérimentations Delbrückiennes, et notre avis (ainsi que celui de Connolly) est que les Hastati et les Principes ne pouvaient pas tenir leur scutum dans une main et lancer un pilum de l'autre tout en portant un second pilum. Essayez, ça ne marche tout simplement pas ! Il est plus probable que les Hastati et les Principes portaient un second pilum pour servir de « munitions »—soit pour eux en s'en servant plus tard, soit pour les vélites qui pouvaient prendre ces pila supplémentaires lorsqu'ils se retiraient à travers la ligne Hastati au début de la bataille (leurs pila ayant tous été lancés). La description artistique d'un Hastatus dans « Les grandes batailles des grands commandants » représente le plus grand pilum attaché directement au scutum. C'est possible, mais il semble que cela devait pénaliser la mobilité. De plus, ce grand pilum pourrait avoir été plus une lance qu'un javelot. Question intéressante... à laquelle il n'y a pas de réponse facile.

8.18 Une unité amie qui est « Missile Low » ou « Missile No » peut retirer les marqueurs correspondants

pendant le segment de Rechargement de la Phase de Déroute et de Rechargement, lui permettant ainsi de retrouver son entière capacité de Tir, sous réserve :

- qu'elle ne se trouve pas en ZDC ennemie, et
- qu'elle ne soit pas à portée de Tir et dans la LDV d'une unité de Tir ennemie.

8.19 Blessure d'un Chef : S'il y a un chef dans l'hex cible et que le résultat du jet de tir, avant modification, est un '0', alors il y a une possibilité de toucher le chef. Relancez le dé. Si le résultat est compris entre 1 et 9 rien ne se passe, si le résultat est '0' alors le Chef subit une blessure. Lancez le dé à nouveau et consultez la table des blessures aux Chefs (Leader Casualty). Les joueurs peuvent tirer dans un hex à portée ne contenant qu'un pion chef s'ils le désirent.

8.2 TIR DE REACTION

Les unités de tir peuvent tirer en réaction à certains mouvements ennemis lorsqu'une unité entre (Réaction d'Entrée) ou sort (Réaction de Sortie) de leurs ZDC, et contre des unités ennemies qui leur ont tiré dessus (Tir en Retour). Les Eléphants en furie ne déclenchent aucun type de tir de réaction.

8.21 Réaction d'Entrée : Lorsqu'une unité amie entre dans la ZDC d'une unité de tir ennemie — y compris lors d'une avance après combat (8.5) — alors cette unité de tir peut tirer sur l'unité entrant dans sa ZDC (distance d'un hex) avant tout autre mouvement ou tir ami. Tous les effets du tir s'appliquent immédiatement. Les unités qui tentent un changement d'Orientations de Réaction (7.15) peuvent tirer si l'unité qui l'a déclenché est dans leur ZDC.

Exception : Lorsque des unités amies se déplacent en Ligne, TOUS les mouvements de la ligne sont d'abord effectués avant de passer aux Tirs de Réaction d'Entrée et tous les tirs de Réaction d'entrée sont résolus avant tous tirs des unités en déplacement. Une unité en réaction ne peut tirer que sur une seule des unités qui entrent dans sa ZDC.

8.22 Réaction de Sortie : Lorsqu'une unité amie quitte la ZDC d'une unité de tir ennemie, alors cette dernière peut, si elle a une capacité de tir à deux hex ou plus, tirer sur l'unité en mouvement. Les résultats sont appliqués avant de déplacer l'unité. Tous les Tirs de Réaction de Sortie sont résolus à une distance de deux (2) hexs.

Exception : Les unités en déroute qui effectuent leur mouvement de déroute initial (10.22) ne déclenchent pas de Tir de Réaction de Sortie.

8.23 Tir en Retour : Une unité inactive qui est la cible d'un tir peut, après la résolution de ce tir du joueur actif, effectuer un tir en retour sur l'unité ennemie qui vient de lui tirer dessus. Le tir en retour n'est pas simultané. Le joueur hors-phase ne peut pas utiliser le Tir en Réaction d'Entrée et le Tir en Retour contre cette même unité de tir.

8.24 Le Tir de Réaction ne nécessite pas d'ordres, mais l'unité doit disposer d'un nombre suffisant de projectiles pour tirer. Une unité peut faire un nombre quelconque de Tirs de Réaction pendant le mouvement ennemi, tant qu'elle a des projectiles à disposition. Voir 6.55 pour une exception.

8.25 Un Tir de Réaction (de n'importe quel type) représente le seul cas de tir possible pour un d'Ecran d'Eléphants.

8.3 TACTIQUE DE HARCELEMENT & DISPERSION

NOTE HISTORIQUE : Il s'agit de la tactique principale des unités de cavalerie légère, d'infanterie légère et de tirailleurs.

NOTE DE CONCEPTION : nous avons donné leur propre section aux règles de H&D au sein des règles principales de tir avec un exemple détaillé de mise en pratique.

8.31 Les unités de tirailleurs (SK) et d'infanterie légère (LI) qui disposent d'une capacité de tir peuvent utiliser la tactique de Harcèlement & Dispersion (H&D) contre des unités ennemies qui présentent une capacité de mouvement (CM) inférieure ou égale à la leur. Les unités de cavalerie légère (LC) qui disposent d'une capacité de tir peuvent utiliser la tactique H&D contre les unités ennemies qui présentent une CM strictement inférieure à la leur. La réalisation d'un tir lors d'une manœuvre de H&D nécessite un ordre de mouvement, est considéré comme un tir en mouvement pour les besoins des modificateurs de tir et consomme l'intégralité de la CM de l'unité.

Exceptions :

- Les archers d'infanterie (SK et LI) ne peuvent pas utiliser la tactique de H&D
- La cavalerie légère (quelle que soit son type de projectiles) ne peut recourir à la tactique de H&D contre des tirailleurs (SK).

8.32 Pour mettre en œuvre une tactique de H&D la cavalerie légère (LC) doit se trouver à une distance maximum de 4 hex et l'infanterie à une distance maximum de 2 hex de la cible, mais sans être adjacent à la cible ni se trouver en ZOC ennemie. L'unité doit disposer d'une LOS sur la cible et être capable de tracer, à partir d'un de ses hex de front, un chemin d'hex vers la cible libre de toute unité de combat et de ZOC ennemie sauf si cette ZOC est adjacente à la cible. Ce chemin d'hex ne peut emprunter d'hex infranchissable ; d'hex de terrain difficile ou franchir un bord d'hex présentant un changement d'élévation vers le haut ou le bas de plus d'un niveau. Ce chemin d'hex peut franchir un cours d'eau.

8.33 Si l'unité remplies les conditions énoncées au 8.32 ci-dessus, elle peut effectuer un tir contre la cible choisie. La procédure est alors :

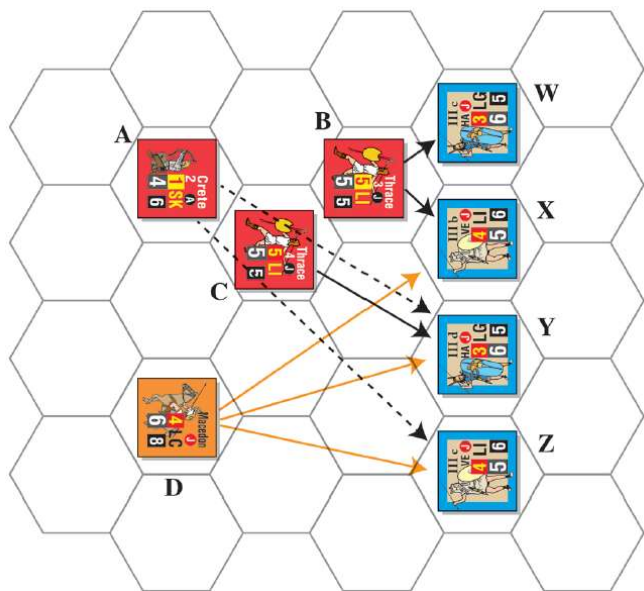
- noter quelle unité utilise la tactique de H&D, puis
- noter la cible de la même façon que ci-dessus, puis
- effectuer le tir comme s'il avait été exécuté à une distance de 1 hex en considérant qu'il s'agit d'un tir en mouvement.

L'unité cible peut réagir conformément à 7.15 et 7.16. L'unité cible et toute unité amie peut effectuer un tir de réaction d'entrée (distance 1hex) si le chemin d'hex passe dans un de ses hex adjacent et dans son arc de tir (8.13). Pour autant, dans cette situation, tous les tirs sont considérés comme simultanés.

Tout ceci se déroule sans avoir à déplacer sur la carte le pion de l'unité qui utilise la tactique de H&D.

NOTE DE CONCEPTION : En fait il y a bien mouvement (vers la cible puis retour à la position de départ). Nous avons juste supprimé le micro management. Cette règle simule la capacité d'une unité légère à se rapprocher d'un ennemi (environ 30 yards), effectuer un tir et se dérober pour ne pas être bloqué en combat de choc.

8.34 La cavalerie légère peut utiliser la tactique de H&D contre les éléphants. Toutefois les restrictions mentionnées en 9.15 restent applicables. Ainsi une attaque de type H&D par de la cavalerie n'est pas autorisée via un hex de front d'une unité d'Eléphants. Une attaque H&D de cavalerie contre un hex de flanc ou d'arrière d'une unité d'éléphants entraîne la perte de 2 points de cohésion appliquée avant la résolution du tir.



Exemple : (bataille de Bénévent) – Les archers Crétois A peuvent tirer sur les unités romaines Y et Z (flèches en pointillés) à respectivement 3 hex et 4 hex de distance. Comme A est une unité d'archers elle peut tirer par-dessus les frondeurs Epirotes C ; cette dernière unité est potentiellement bloquante mais elle est plus proche de l'attaquant que de ses cibles. L'unité B de Peltastes Thraces bloque le tir de l'unité A vers W et X car B est plus proche des cibles que des archers.

L'unité B de Peltastes Thraces peut tirer sur les unités Romaines W ou X à une distance d'un hex. L'unité

Romaine qui serait prise pour cible peut effectuer un tir de riposte à une distance d'un hex, une fois le tir initial de B résolu. Les autres unités présentes n'ont pas d'opportunité de tir de réaction.

L'unité C de Peltastes Thraces n'a pas de cible à portée pour un tir normal mais peut utiliser une tactique de H&D à une distance de 2 hex (flèche noire). L'unité C n'a pas de LOS dégagée vers l'unité romaine X car sa LOS suit un bord d'hex séparant un hex bloquant d'un hex non-bloquant. Par contre C bénéficie d'une LOS et d'un chemin d'hex dégagé vers l'unité Romaine Y ce qui lui permet d'effectuer une manœuvre de H&D avec un tir à 1 hex de distance. A noter que les lanceurs de javelots ne sont pas pénalisés lors d'un tir en mouvement. Les unités X et Y bénéficient d'un tir de réaction d'entrée à une distance de 1 face au tir de H&D, mais tous les tirs sont alors résolus simultanément.

L'unité D de cavalerie légère (LC) Macédonienne n'a aucun ennemi à portée pour un tir normal. Par contre elle se trouve à 4 hex ou moins de distance de toutes les unités Romaines ce qui lui permet d'utiliser une tactique de H&D.

Cependant, la LOS de D et le chemin d'hex vers l'unité Romaine W sont bloqués par 2 unités amies. Mais D bénéficie d'une LOS et d'un chemin d'hex dégagé vers les unités Romaines X, Y et Z (flèches oranges). Le tir de D sur n'importe laquelle de ces cibles se ferait à 1 hex de distance, avec un DRM de +1 puisque l'unité LC Macédonienne est une unité montée et que le tir lors d'une tactique de H&D est considéré comme s'effectuant pendant le mouvement. Viser l'unité Z serait une bonne idée car D est capable de définir un chemin d'Hex ne permettant de tir de réaction que par cette seule unité. Une attaque sur X ou Y déclencherait un tir de réaction additionnel de la part de Y ou de Z. Pour autant, quelle que soit l'unité cible choisie celle-ci bénéficie d'un tir de réaction d'entrée.

8.4 COMBAT DE CHOC

NOTE DE CONCEPTION : Cette section est le cœur du jeu ; nous allons donc prendre beaucoup de place pour vous expliquer comment cela fonctionne. Elle est plus longue et plus détaillée que les autres sections et peut, au premier abord, sembler démesurée. Ne vous inquiétez pas, en pratique, la plupart des mécanismes deviennent évidents, et après quelques coups d'essai, la résolution du choc deviendra une seconde nature.

NOTE DE JEU : Le système du Choc repose sur l'interaction des armes, des protections, de la taille, de l'angle d'attaque et de la qualité (QT) des unités pour produire un seul résultat. Bien qu'aucun facteur ne soit sans importance, celui auquel il faut prêter le plus d'attention est la QT, car elle détermine la capacité d'une unité à subir les rigueurs du combat antique pied-à-pied.

PROCEDURE

Le Combat de Choc a lieu los du Segment du même nom. Il fait partie de la Phase d'Ordres d'un chef, et tous les

chocs engagés par ce chef sont résolus avant d'activer le prochain chef ou de tenter un Momentum.

IMPORTANT : Chaque combat de choc est résolu en une succession d'étapes qui doivent être suivies une par une par toutes les unités participant au combat de choc—avant de passer à la résolution de l'étape de choc suivante. Ainsi, l'étape '8.43' doit être résolue par toutes les unités faisant un choc, puis l'étape '8.44', puis l'étape '8.45', etc.

NOTE DE JEU : Nous vous recommandons de résoudre chaque étape en allant de gauche à droite sur la carte. Les joueurs pourront utiliser tout système leur paraissant approprié pour indiquer ce qu'il s'est passé tout le long de la ligne d'attaque.

NOTE DE CONCEPTION : Il aurait été plus facile de résoudre chaque combat en considérant comme un tout les différentes unités concernées par chaque engagement. Cependant, cela crée un effet « blitzkrieg », où l'attaquant peut choisir d'attaquer où il le souhaite en premier afin d'obtenir une « percée ». Malgré sa simplicité, cela aurait été loin de la réalité et aurait rendu le système – et le jeu – imprécis. Pour autant, vous pouvez choisir de résoudre de façon globale les chocs isolés si cela n'affecte pas les autres attaques. Ce dernier point est le critère à évaluer avant de choisir cette méthode.

8.41 Désignation du choc : au cours de cette étape placer les marqueurs « SHOCK NO TQ CHECK » sur les unités immobiles qui choisissent d'attaquer en choc conformément à 7.33 (les unités qui se sont déplacées ont déjà un marqueur « SHOCK MUST CHECK TQ »). Seules les unités sur lesquelles a été posé un de ces marqueurs pourront effectuer des attaques de choc.

8.42 Procédure de base avant le choc : Les unités qui attaquent en Choc doivent attaquer toutes les unités se trouvant dans leur ZDC, sauf les unités en défense attaquées en Choc par d'autres unités amies au cours du même segment de Combat de Choc. L'attaquant désigne quelles unités seront engagées dans chaque résolution de combat individuel, en respectant les restrictions suivantes :

- Une unité ne peut attaquer en Combat de Choc qu'une seule fois par segment de Combat de Choc.
- Une unité en défense ne peut être attaquée en Choc qu'une seule fois par segment de Combat de Choc - La poursuite de Cavalerie (8.6) faisant office d'exception à cette règle.
- Une unité amie peut attaquer plus d'une unité, sous réserve que tous les défenseurs pris pour cible se trouvent dans la ZDC de l'unité qui attaque.
- Une unité qui attaque (même une Phalange) ne peut pas diviser sa capacité d'attaque, mais deux unités (ou plus) peuvent se combiner pour attaquer un défenseur.
- Si plusieurs unités défendent et/ou attaquent, leurs tailles s'additionnent.
- Les unités empiilées doivent attaquer en Choc le même Hex.

En dehors des restrictions ci-dessus, l'attaquant peut répartir ses attaques parmi ses unités comme il l'entend.

Exemple 1 : [Cannes] Une Phalange en 3722/3822 a trois unités de Vélites dans chacun de ses hexs de front (3622/3721/3821). Elle doit attaquer toutes les unités en défense (qui additionnent leurs Tailles) comme si elle attaquait une seule unité. Si une unité d'infanterie Celte était en 3920 et capable d'attaquer l'unité Romaine en 3821, alors la Phalange pourrait se contenter d'engager que les deux autres Vélites. Ou, à moins que les Celtes n'aient un marqueur de « Choc », ils pourraient ne rien faire et laisser la Phalange s'occuper de tout le monde. Bien que la première option fournisse certainement les meilleurs résultats, la dernière pourrait être nécessaire si les Celtes sont proche de leur limite de QT en pertes de cohésion.

Exemple 2 : [Cannes] Une unité de Cavalerie Romaine en 2419 entre dans un hex adjacente à des Frondeurs des Baléares en 2518. Malheureusement pour les pauvres frondeurs, il y a aussi une unité d'Hastati en 2618. Le joueur Romain peut soit combiner la cavalerie et l'infanterie pour l'attaque, soit laisser la cavalerie attaquer seule (car elle y est obligée) et laisser les Hastati regarder le spectacle.

RESOLUTION DU CHOC

Les sections 8.43 à 8.47 sont des descriptions de la séquence et de la procédure utilisée pour résoudre le Combat de Choc.

En synthèse, les différentes étapes à respecter sont :

1. Les unités qui chargent et leurs cibles effectuent un Test de QT avant choc pour déterminer si les troupes chargent/tiennent (8.43).
2. Vérification des éventuelles pertes de chefs (8.44).
3. Utilisation de la Table du Fracas des Lances et des Epées pour déterminer la colonne à utiliser sur la TRC de Choc (8.45).
4. Détermination des effets éventuels du terrain, des chefs, des rapports de forces et capacités relatives des unités (8.46).
5. Résoudre le Combat de Choc en utilisant la Table des Résultats de Choc (8.46).
6. Mise en Déroute éventuelle (8.47).

8.43 La charge : Toutes les unités avec un marqueur « SHOCK MUST CHECK TQ » ainsi que leurs cibles désignées doivent faire un Test de QT avant le choc en lançant un dé pour chaque unité, tous les tests étant simultanés. Si une unité est attaquée par les deux types d'unités (Choc-Test et pas de Choc-Test), alors le défenseur doit faire le Test de QT.

Les unités suivantes ne sont pas soumises à ce test de QT avant le Choc :

- Toute unité attaquant une unité de Tirailleur (SK).
- Toute unité attaquant une unité en Déroute.
- Les Phalanges (PH), l'Infanterie Lourde (HI) et l'Infanterie Légionnaire (LG) qui sont attaquées frontalement par de l'Infanterie Légère (LI).

Si le résultat du dé est supérieur à la QT de l'unité, alors celle-ci perd un nombre de Points de Cohésion égal à la différence entre le résultat et sa QT :

- Si le défenseur arrive à un total de Pertes de Cohésion supérieur ou égal à sa QT, alors il Déroute immédiatement conformément à 10.2 (voir exception ci-après) et l'unité en attaque doit avancer conformément à 8.5 s'il n'y a pas d'autres unités ennemies dans sa ZDC et qu'elle peut physiquement le faire (les unités doubles de Phalange peuvent en être incapables). Si une telle avance provoque une perte de cohésion entraînant une Déroute, l'unité avance mais ne déroute pas, et son niveau de perte de cohésion est égal à sa QT-1.
- Si l'attaquant arrive à un total de Pertes de Cohésion supérieur ou égal à sa QT, alors il Déroute conformément à 10.2, le défenseur n'avance pas.
- Si toutes les unités en attaque et en défense déroutent suite à leur test de QT avant choc, alors la procédure décrite en 10.15 est utilisée pour déterminer celles qui déroutent effectivement.

Les modificateurs ci-après sont appliqué au résultat du jet de dé :

- Si une unité d'Eléphants attaque une Phalange (PH) ou de l'Infanterie Lourde (HI) au travers de leurs hex de front, ajouter un malus de un (+1) au résultat du jet de dé des Eléphants.
- Si une unité d'Eléphants d'Afrique est impliquée dans un combat de Choc contre une unité d'Eléphants Indiens, ajouter un malus de un (+1) au résultat du jet de dés des Eléphants d'Afrique.
- Toute unité attaquée par une Phalange en double profondeur ajoute un malus de un (+1) à son résultat du jet de dé.
- Si l'unité en défense est une Phalange en double profondeur, soustraire 1 (-1) au résultat du jet de dé du défenseur.

Exception : Si une unité de Phalange doit dérouter, son joueur propriétaire lance d'abord un dé auquel il ajoute le nombre de pas de perte de cohésion subit en surplus de la valeur de QT. Un modificatif de (+3) est également ajouté si l'unité était en attaque dans ce combat. Si le résultat obtenu est supérieur à la valeur de QT de l'unité, celle-ci déroute conformément à 10.2 sinon elle se maintient sur place avec un nombre de pas de perte égal à la valeur de QT moins 1.

Après tous les Tests de QT, si au moins un attaquant et un défenseur du même combat ne déroutent pas, passez à l'étape suivante.

8.44 Choc et Chefs : Se reporter au 4.73 pour une description de cette étape. Néanmoins souvenez-vous que c'est à cet instant de la résolution qu'il faut vérifier si cela se produit.

8.45 Le fracas des lances et des épées : Il faut maintenant consulter la Table du Fracas des Lances et des Epées. Sur cette table, l'intersection du type de l'unité en attaque et du type de l'unité en défense, en tenant compte de son orientation relative à l'attaquant,

permet de déterminer la colonne à utiliser sur la Table de Résolution de Choc (TRC) avant tout autre ajustement. S'il y a plus d'un type d'unités en défense, le défenseur choisit le type qu'il utilisera pour la détermination. De même, s'il y a plusieurs unités en attaque, c'est l'attaquant qui choisira le type et l'angle d'attaque à prendre en compte. Si une unité est attaquée suivants deux angles différents par une unité double, alors le défenseur obtiendra le bénéfice de l'orientation qui lui est la plus favorable.

Exemple 1 : Une Phalange attaquant de l'Infanterie Légère de front utilisera la Colonne 10 sur la TRC de Choc (avant tout ajustement).

Exemple 2 : Une unité d'Infanterie Lourde Carthaginoise attaque deux unités en même temps : une légion d'infanterie/Hastati (sur son flanc) et une infanterie légère/vélites (de front). Le défenseur choisit le type de l'unité ; il choisit ici les vélites, même s'il semble que ce soit une unité « plus faible ». Pourquoi ? D'abord, en utilisant la Table du Fracas des Lances et des Epées, nous voyons que désigner la légion d'infanterie/Hastati sur son flanc donne la colonne '11' sur la TRC, tandis qu'une attaque frontale contre l'infanterie légère/vélites force l'attaquant à utiliser la colonne '9'. De plus, quel que soit le choix du défenseur, l'attaquant obtient la Supériorité en Attaque, que ce soit à cause du type (infanterie lourde contre légère) ou de la position (attaque des Hastati par le flanc).

Exemple 3 : Une phalange est attaquée par deux unités Romaines—une Infanterie Légère Vélite par le front, et une Cavalerie Lourde Alliée par l'arrière. Le joueur Romain utilisera « HC attaquant une Phalange par l'arrière » pour utiliser la très avantageuse colonne '11' et obtenir la Supériorité de position pour une attaque par l'arrière.

8.46 Résolution du Corps-à-Corps : Les joueurs déterminent les avantages que chaque camp peut avoir puis résolvent le Combat de Choc.

Etape 1 - Détermination de la supériorité : Il existe deux « types » de supériorité : la supériorité de position et la supériorité d'armement. Un seul des deux camps peut (mais n'y est pas obligé) obtenir la supériorité, que ce soit Attaquant Supérieur (AS) ou Défenseur Supérieur (DS). Les joueurs déterminent l'éventuelle supériorité en utilisant le Tableau de Supériorité de Choc. Très souvent il n'y aura aucune supériorité. La supériorité est déterminée de la façon suivante :

- A. **Supériorité de position :** l'unité en attaque bénéficie de la supériorité de position si elle attaque par un hex d'arrière ou de flanc du défenseur. Si plus d'une unité est impliquée dans le combat dans un camp ou dans l'autre, alors l'unité choisie lors de l'étape décrite en 8.45 doit être celle utilisée pour déterminer la supériorité. Une attaque n'obtient pas de supériorité de position si :
- une unité de Tirailleurs (SK) est attaquée de flanc ;
 - une unité de Cavalerie attaque une unité d'Eléphants ;

- une unité d'Eléphants attaque une autre unité d'Eléphants ;
- l'attaquant est en ZDC d'une unité ennemie capable d'un combat de choc et qui se trouve dans un de ses hex de flanc ou d'arrière.

Pour les situations ci-dessus, l'éventuelle supériorité ne pourra provenir que de l'armement (voir 8.46 [1.B] ci-après).

NOTE DE JEU : l'évolution de règle apportée par le dernier alinéa ci-dessus permet d'éviter les attaques de flanc non historiques de la « jointure » d'une ligne d'unités doubles disposées en échelon.

Si l'unité en attaque obtient une supériorité de position, le joueur attaquant obtient la supériorité d'attaque (AS) pour ce combat.

- B. Supériorité d'armement :** Si aucune supériorité de position n'est obtenue, les unités adverses vérifient la relation relative de leurs types d'armements (se reporter à la Table de Supériorité de Choc, 8.72) pour déterminer si l'un des armements est supérieur à l'autre (que ce soit AS ou DS). Si plus d'une unité est impliquée dans le combat dans un camp ou dans l'autre, alors le type d'armement de l'unité choisie lors de l'étape décrite en 8.45 doit être celui pris en compte pour déterminer la supériorité.

NOTE DE JEU : De nombreux types de permutations et de combinaisons sont possibles en termes d'unités et d'angles d'attaque multiples. Les deux principes précédents devraient permettre de couvrir toutes ces possibilités. Si ce n'est pas le cas, essayez d'obtenir le résultat correspondant le mieux aux principes généraux. Si cela ne fonctionne pas, essayez d'éventrer un poulet et de lire l'avenir dans ses entrailles...

Etape 2 - Détermination du rapport de différence de taille : Comparez le total de points de Taille des unités de l'attaquant à celui des défenseurs. Pour chaque niveau de Rapport de Différence de Taille (RDT) supérieur à 1 contre 1, une unité reçoit un décalage d'une colonne en sa faveur sur la Table de Résultats du Choc (l'attaquant décale vers la droite, le défenseur vers la gauche). Réduisez tous les rapports sous la forme « X contre 1 » (ou 1 contre X), en arrondissant ainsi :

- Si un attaquant s'est déplacé depuis un hex non-adjacent au défenseur pour arriver adjacent à celui-ci, arrondissez en faveur de l'attaquant. Ainsi, une unité de Taille 5 attaquant une unité de Taille 4 sera à 2 contre 1 ; 4 contre 5 donnera 1 contre 1 et 2 contre 5 1 contre 2.
- Si aucun attaquant ne s'est déplacé, arrondissez en faveur du défenseur. Ainsi, une unité de Taille 5 attaquant une unité de Taille 4 sera à 1 contre 1 ; et 4 contre 5 donnera 1 contre 2.

Le RDT est ignoré dans les cas suivants :

- Des unités d'Eléphants combattant des unités autres que des Eléphants.
- Tout combat impliquant des unités de Tirailleurs.

Exemple : Attaquer à 11 contre 5 donnera un rapport de 3-1 si l'attaquant s'est déplacé, ce qui entraîne un décalage de 2 colonnes à droite sur la Table de Choc. Si l'attaquant ne s'est pas déplacé avant d'attaquer, 11-5 donnera 2-1, et un décalage à droite d'une seule colonne.

NOTE DE CONCEPTION : Les règles « d'arrondi » reflètent l'avantage du momentum.

Etape 3 - Ajustement de colonne et résolution : Pour résoudre un combat de choc, l'Attaquant consulte la Table de Résolution du Combat de Choc et détermine la colonne « de base » (8.45) et l'ajuste en fonction du RDT, des unités et/ou du terrain (tous ces modificateurs étant rappelés sur la TRC de Choc). Il lance ensuite le dé et ajoute au résultat la Valeur de Charisme d'un éventuel chef empilé avec les unités en attaque et retranche au résultat la valeur de charisme d'un éventuel chef empilé avec une unité en défense (au choix du défenseur). Si un chef a été tué (8.44) alors le camp qui a perdu le chef subit un modificateur inverse à la Valeur de Charisme de ce chef plus deux (+2).

Exemple : Si Hannibal mène les attaquants, le modificateur sera de +3. Si Maharbal est tué en dirigeant l'attaque d'un groupe de Cavalerie Numide, alors le joueur soustraira '4' au résultat du jet de dé (l'inverse du Charisme de Maharbal de '2' plus le modificateur forfaitaire de 2).

Etape 4 - Application des résultats : Les résultats de la TRC de Choc sont exprimés en perte de points de cohésion pour l'attaquant et le défenseur. La valeur entre parenthèses concerne le défenseur. Le résultat en perte de points de cohésion est modifié comme suit :

- Si l'attaquant bénéficie de la supériorité (AS), doubler (x2) le résultat pour le défenseur.
- Si le défenseur bénéficie de la supériorité (DS), tripler (x3) le résultat pour l'attaquant.
- Si le défenseur est une troupe en tirailleur (skirmisher), réduire de moitié (x1/2) le résultat de l'attaquant avec un résultat maximum de 1.
- Si l'attaquant est une troupe de cavalerie légère et le défenseur une Phalange ou une unité d'infanterie moyenne, lourde de Légion ou Barbare, réduire de moitié (x1/2) le résultat pour le défenseur. Cette réduction n'est pas appliquée si le défenseur est en déroute et elle est cumulative avec le 1er alinéa.

Si plus d'une unité du même joueur est concernée par le combat, répartir la perte de points de cohésion conformément au paragraphe 10.13.

8.47 L'effondrement : Les joueurs déterminent ensuite si suite au combat leurs unités se sont effondrées (déroutent) en déroulant la séquence suivante :

1. Toutes les unités ayant un total de perte de cohésion supérieur ou égal à leur QT déroutent (10.2). Si toutes les unités d'un même combat de choc doivent dérouter, se reporter tout d'abord au paragraphe 10.15 afin de déterminer quelles unités déroutent effectivement. Si des unités des 2 joueurs doivent

dérouter, le joueur en défense procède à la déroute de ses unités en premier.

Exception : si une unité de Phalange doit dérouter son joueur propriétaire se réfère aux exceptions du paragraphe 8.43 afin de déterminer si l'unité déroute effectivement ou se maintient. Toutefois, si la Phalange est en défense et que l'attaquant bénéficie d'un avantage de position, il n'y a pas de lancer de dé ; le défenseur déroute conformément au paragraphe 10.2.

2. Les joueurs lancent un dé pour chaque unité qui n'est plus qu'à 1 point de son niveau de déroute (nombre de perte de cohésion égale à la QT-1) et qui se trouve en ZDC ennemie. Si le résultat est inférieur ou égale à la QT de l'unité, alors celle-ci regagne 1 point de cohésion. Si le résultat est supérieur à la valeur de QT, l'unité déroute. Les unités de Phalange se réfèrent au 1^{er} alinéa de 8.47 pour déterminer si elles déroutent ou se maintiennent.

Exception : Aucun lancé de dé n'est effectué pour une unité de Phalange qui s'est maintenue avec succès lors de la précédente étape (1^{er} alinéa de 8.47).

3. Procéder à l'avance des unités attaquantes tel que décrit au paragraphe 8.5. Les unités de cavalerie en attaque qui ont éliminé ou mis en déroute des unités ennemies doivent vérifier si à la place elles procèdent à une poursuite de cavalerie (8.6).

Lorsque la règle optionnelle des unités engagées (10.4) est appliquée, retirer le marqueur « Engaged » de toutes les unités ayant réalisé un mouvement de déroute ou d'avance ; cependant une unité de Phalange qui n'avance qu'un seul de ses 2 Hex conserve ce marqueur (voir mouvement de pivot en 8.53). Si toutes les unités attaquantes ou toutes les unités en défense effectuent un mouvement de déroute, avancent ou sont éliminées, retirer tous les marqueurs « Engaged » des unités de l'autre camp impliquées dans le combat. Si le défenseur et l'attaquant ont des unités qui se maintiennent dans leurs hexes placer (ou conserver) des marqueurs « Engaged » sur ces unités.

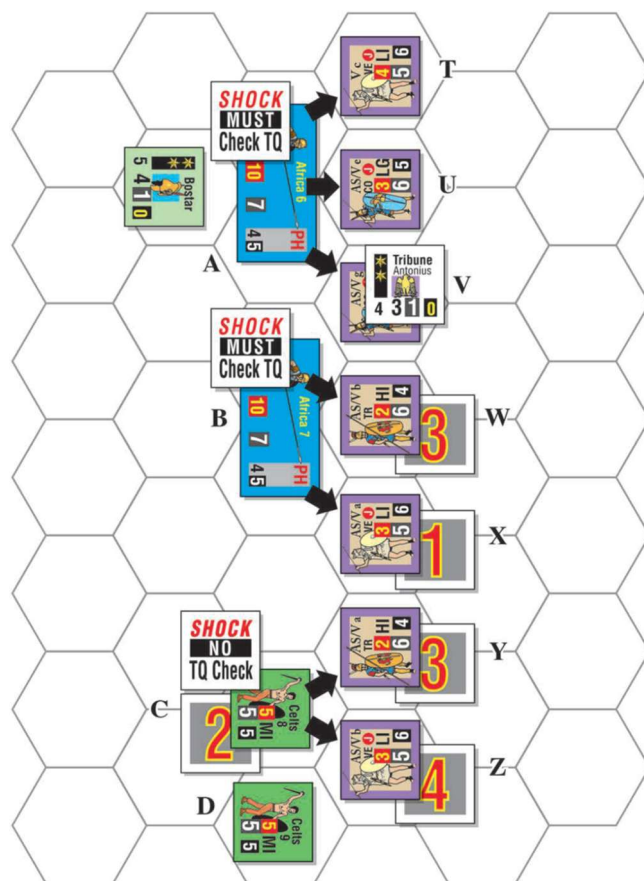
NOTE DE JEU : cette section des règles a été étendue afin de bien préciser qui déroute et quand, en particulier lorsque des unités de Phalange son concernées. A noter que cette « dispense de test de QT » pour ses unités n'est applicable que lors des phases de résolution de Charge et d'Effondrement. Les joueurs doivent également garder en tête l'enchaînement des étapes de résolution du choc précisé en fin de paragraphe 8.42.

EXEMPLE DETAILLE– Les plaines de Bagra das :

Désignation des combats de Choc : Bostar, le leader Carthaginois, est actif. Les unités PH Carthaginoises **A** et **B** ont reçu un ordre de mouvement et se sont avancées pour attaquer une ligne d'unités Romaines diverses. Les 2 unités de PH étant des unités lourdes qui sont venues au contact d'unités ennemies, elles doivent réaliser une attaque de Choc et reçoivent des marqueurs « Shock –

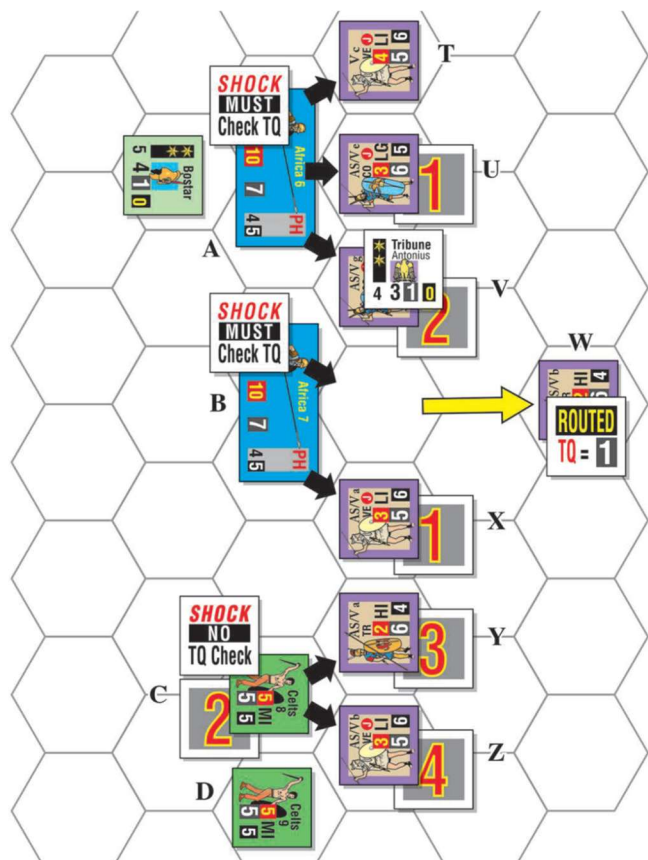
Must Check TQ ». La partie en arrivant au segment du combat de choc, le joueur Carthaginois peut utiliser Bostar pour permettre à d'autres unités, dans son rayon de commandement, de réaliser un combat de Choc. La proximité de l'unité MI Celte **C** permet au joueur de l'engager dans un combat de Choc et on lui attribue un marqueur « Shock – No TQ Check ». L'unité MI Celte **D** est en revanche trop loin et ne peut être engagée au cours de ce segment de Choc.

Procédure pré-Choc : Le joueur Carthaginois doit maintenant allouer ses attaques. La Phalange **A** est désignée pour attaquer l'unité de Vélites Romaines **T** et les 2 unités CO Romaines **U** et **V**. La Phalange **B** est désignée pour attaquer l'unité de Triarii Romaines **W** et de Vélites **X** situées sur ses 2 hex contrôlés les plus à droite. Le joueur Carthaginois aurait pu répartir les combats différemment en désignant la Phalange **A** pour attaquer uniquement **T** et **U** et la Phalange **B** pour attaquer **V**, **W** et **X** mais cela aurait été moins efficace comme nous allons le voir par la suite. L'unité Mi Celtes **C** n'a pas d'autre option que d'attaquer à la fois les Triarii Romaines **Y** et les Vélites **Z** présents dans sa ZDC.



La Charge : Les joueurs doivent maintenant réaliser les tests de QT avant-choc pour les unités repérées par un marqueur « SHOCK-Must Check TQ » ainsi que les unités en défense qu'elles ciblent. Le joueur Carthaginois obtient un 6 et un 7 pour ses unités, en conséquence de quoi aucune d'entre elles n'est affectée. Le joueur Romain obtient un 5, un 7 et un 8 respectivement pour les unités **T**, **U** et **V**. L'unité **T** n'est pas affecté alors que l'unité **U** subit 1 pas de perte et **V** 2 pas de perte. Le résultat des dés pour les 2 unités opposées à la Phalange **B** donne 9 et 0, aussi les Triarii

W reçoivent 3 pas de perte alors que les *Vélites X* ne sont pas affectés. L'unité de *Triarii W* a subi un nombre de pas de pertes équivalent à sa *QT* et doit donc immédiatement dérouter en se déplaçant de 2 hex en direction du bord de retraite Romain. Comme l'unité de *Phalange B* a une unité ennemie dans sa *ZDC* elle ne peut avancer. Ceci est d'autant plus vrai que son avance est bloquée par 2 unités ennemies dans sa *ZDC*.



Perte des chefs : Le joueur Romain a un chef impliqué dans un combat de choc. Il doit donc tester la possibilité de perte pour ce leader. Il obtient un 0 à son jet de dé ce qui entraîne une blessure pour ce chef. Le joueur relance le dé et obtient cette fois un 5, en conséquence son chef a simplement « Terminé » pour ce tour.

Le fracas des lances et des épées : Les joueurs consultent à présent la table du fracas des lances et des épées afin de déterminer la colonne de base à utiliser sur la table de résolution des combats de choc. Toutes les attaques sont frontales, les joueurs doivent donc utiliser la section de face (Front) pour cette détermination. Il y a plusieurs types d'unités ennemies impliqués dans le combat de la *Phalange A* ; le joueur Romain est donc libre de choisir le type à utiliser. Parmi les 2 types présents l'unité *LG* est la plus avantageuse car elle permet d'utiliser la colonne '7' et n'entraîne aucun avantage/désavantage sur la table de supériorité de Choc. Pour le combat de la *Phalange B*, maintenant contre les seuls *Vélites X*, la colonne de choc '10' doit être utilisée et la table de supériorité de Choc précise que la *Phalange* bénéficie d'une supériorité d'attaque sur les *Vélites abandonnés* (PH vs. LI). Concernant l'attaque de l'unité Celte *C*, le joueur Romain peut également choisir et opte pour que les *Triarii* mènent la défense – colonne '6' de base (MI vs. HI).

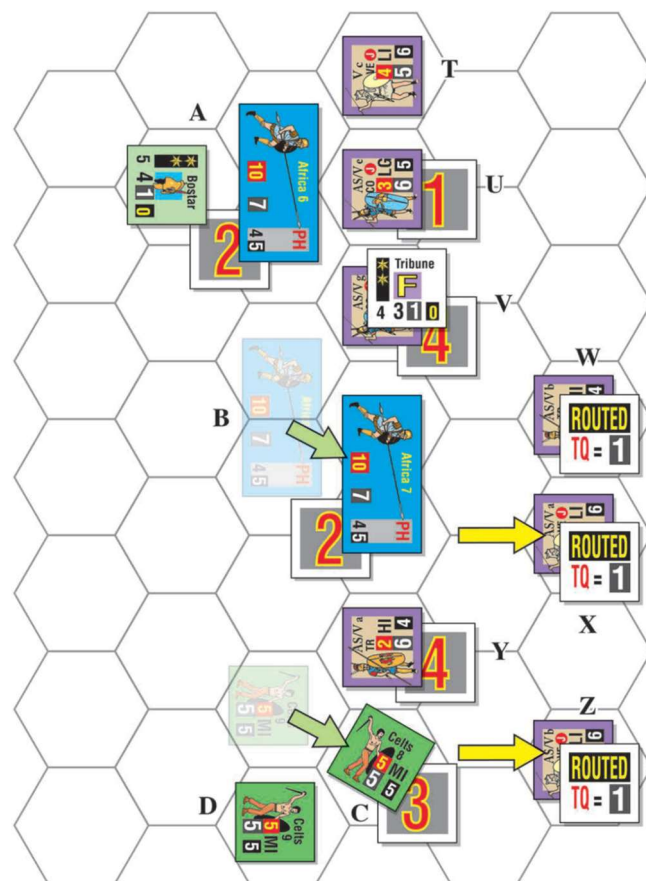
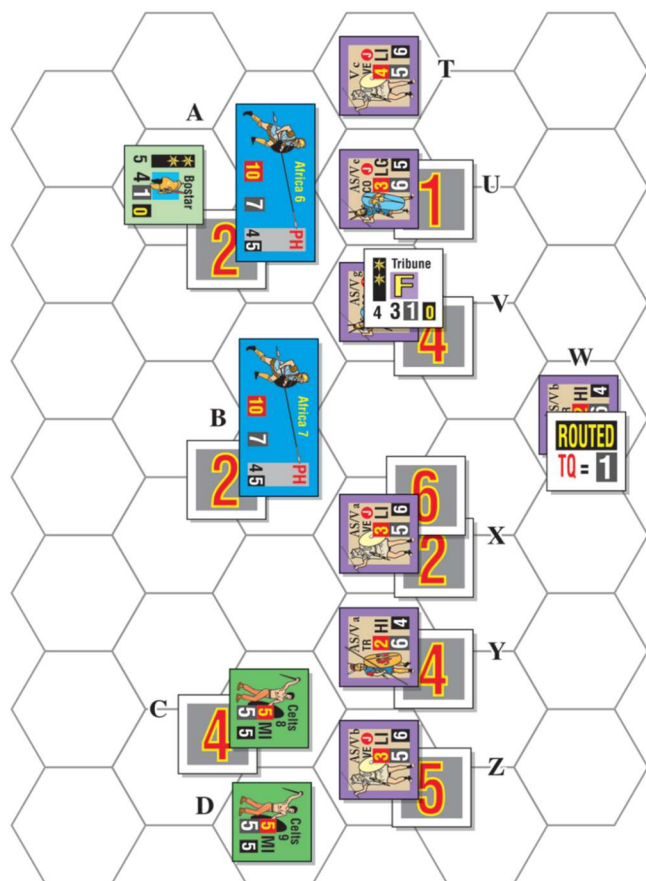
La lutte au corps-à-corps : Aucune des unités en attaque ne bénéficie d'un avantage de position aussi les joueurs se reportent à la table de supériorité de choc afin de déterminer si un camp dispose d'un avantage de système d'arme. C'est le cas de la *Phalange B* qui bénéficie d'une supériorité d'attaque sur les *Vélites X* ; les pas de perte qu'elle infligera seront donc doublés lors de cette attaque. Sinon aucun camp ne bénéficie de la supériorité dans les autres combats.

Les joueurs déterminent ensuite les effets des ratios de taille entre unités opposées des différents combats. Dans celui impliquant la *Phalange A*, la taille de 10 de la *Phalange* est exactement contrebalancée par la somme des tailles des 3 unités romaines (4+3+3). De même, dans le combat impliquant l'unité Celte *C*, les tailles sont équivalentes 5 vs. 3+2. Cependant, pour le combat de la *Phalange B*, celle-ci bénéficie d'un avantage de taille significatif sur les *Vélites X* esseulés ; 10 vs. 3 soit un rapport de 3/1. Ce ratio de taille est arrondi à 4/1 car la *Phalange* s'est déplacée pour attaquer ce qui lui donne un décalage de 3 colonnes sur la droite.

Les joueurs sont maintenant prêts à résoudre les combats de choc à commençant par la gauche (haut de l'illustration) et en se déplaçant vers la droite (bas de l'illustration).

L'attaque de la *Phalange A* se résout sur la colonne '7' (sans décalage). Le joueur Carthaginois obtient un 6 à son jet de dé ce qui donne un résultat de « 2(2) » sur la colonne '7'. La *Phalange* subit 2 pas de perte. Le Carthaginois décide d'utiliser la règle spéciale de la *Phalange* pour l'allocation des dégâts et les attribue en intégralité à la cohorte *V* (qui passe donc à un total de 4 pas de pertes).

Pour le combat de la *Phalange B*, le Carthaginois obtient 2 au dé ce qui donne, sur la colonne '13' (10 de base plus un décalage de 3 colonnes pour l'avantage de taille), un résultat « 2(3) ». La *Phalange B* subit 2 pas de perte et les *Vélites X* prennent 6 pas de pertes car le résultat initial de 3 est doublé pour la supériorité d'attaque. Même si l'unité *X* a subi plus de pas de pertes que sa valeur de *QT* elle ne déroute pas immédiatement. Pour le dernier combat, le joueur Carthaginois obtient un 6 à son jet de dé, ce qui donne sur la colonne '6' un résultat « 2(2) ». L'unité Celte *C* subit 2 pas de pertes tandis que les pertes du défenseur sont réparties entre les 2 unités concernées qui prennent 1 pas de pertes chacune.



L'effondrement : Les deux joueurs déterminent maintenant les effets des pas de pertes de cohésion sur leurs unités, à commencer par le combat de la Phalange A. Dans le cas présent aucune unité n'a atteint sa limite, les joueurs passent donc au combat de la Phalange B. L'unité de Vélites X a dépassé sa limite de QT, elle doit donc dérouter conformément au paragraphe 10.2. Le joueur Romain déplace son unité de 2 hex en direction de son bord de retraite. Dans le combat due l'unité Celte C, l'unité de Vélites Z a atteint sa limite et déroute donc de 2 hex en direction du bord de retraite Romain.

On passe ensuite à l'étape suivante correspondant au paragraphe 8.47[2], l'unité Celte C qui n'est plus qu'à 1 point de la déroute et en ZDC de l'unité ennemie de Triarii Y, doit faire un test de déroute. Le Carthaginois obtient un 5 à son jet de dé permettant à l'unité de réussir son test et de voir son nombre de pas de perte réduit de 1 pour atteindre maintenant la valeur de '3'.

Vient enfin la dernière étape correspondant au paragraphe 8.47[3], la Phalange B doit avancer, chacune des 2 moitiés de l'unité devant pénétrer dans un nouvel hex dont l'un d'entre eux a été laissé libre par l'unité ennemie en défense. L'unité Celte C doit également avancer dans l'hex laissé vacant par l'unité de Vélites Z. L'unité Celte profite de cette avance pour changer d'un bord d'hex son orientation et ainsi faire face à une future attaque de flanc des Triarii Y.

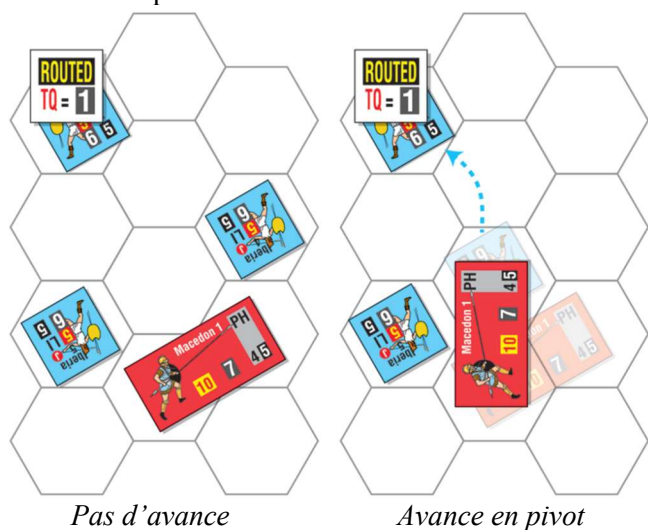
8.5 AVANCE APRES COMBAT

NOTE DE CONCEPTION : Ces règles (ainsi que celles en 8.6) retranscrivent l'incapacité d'une unité à s'arrêter une fois qu'elle a commencé à charger pour un combat de choc.

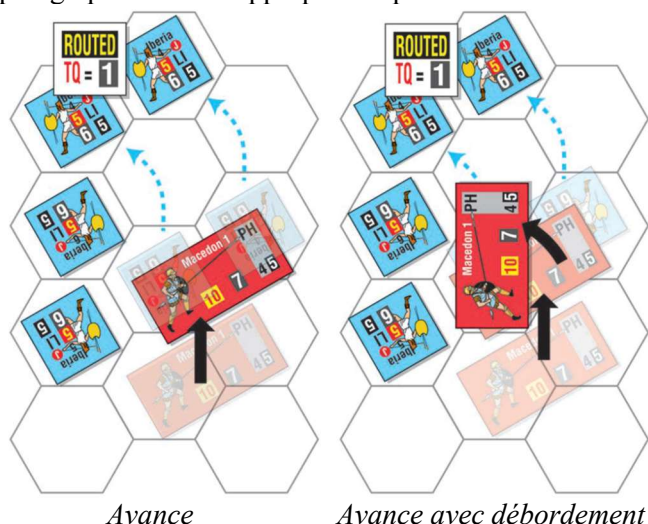
8.51 Les unités en attaque, ainsi que tous leaders empilés avec elles, doivent avancer dans n'importe quel hex libéré par les unités ennemies suite à un Combat de Choc (voir 8.43 et 8.47) à l'exception des unités en attaque qui n'avancent pas car se trouvant en ZDC d'une autre unité ennemie (8.43). Les unités empilées en attaque avancent également ensemble en maintenant leur ordre d'empilement. L'avance après combat ne nécessite pas d'ordre, mais les unités qui avancent subissent toutes les Pertes de Cohésion engendrées par un tel mouvement. Si l'avance entraîne la déroute de l'unité en mouvement, celle-ci avance quand même sans dérouter ; elle se retrouve avec un nombre de Pertes de Cohésion égal à sa QT moins 1 (voir 10.2).

NOTE DE CONCEPTION : Cette règle (ainsi que celle similaire en 10.15) a été discutée pendant un certain temps entre les deux concepteurs : une unité victorieuse qui est à son point de rupture. Après de nombreux débats internes, nous avons décidé que l'effet immédiat de la victoire serait suffisant pour empêcher l'unité de s'effondrer. Cependant, cela ne la sauvera pas d'un Test d'Effondrement ultérieur en ZDC ennemie, où l'euphorie du moment aura disparu. Ceci est très subtil.

8.52 Une unité, autre qu'une Phalange, qui avance peut changer d'un côté d'hex son orientation même si elle est en ZDC ennemie. Ce point est prioritaire sur la règle du paragraphe 7.24 vis-à-vis de laquelle il fait office d'exception.



8.53 Une Phalange doit déplacer vers l'avant les 2 moitiés de son pion dans le(s) hex(s) laissé(s) vacant(s) par l'ennemi si elle le peut. Si l'unité ne peut se déplacer intégralement vers l'avant alors elle n'avance pas. Toutefois, si une unité ennemie est présente dans son front droit ou gauche (mais pas sur les deux), et le seul hex laissé vacant est celui de son front central, la Phalange peut alors réaliser une avance en pivot dans l'hex libre de son front central en recourant à la manœuvre de débordement précisée en 6.44. Elle paye alors les éventuels couts en cohésion induits par cette manœuvre. Si cela conduit à sa mise en déroute le paragraphe 8.51 est appliqué à la place.



Si la Phalange peut se déplacer en entier vers l'avant dans le(s) hex(s) laissé(s) vacant(s) par l'ennemi, elle peut ensuite réaliser une manœuvre de débordement si l'opportunité lui en est offerte – en payant tous les couts en cohésion éventuellement induits par une telle manœuvre. Si l'unité est alors mise en déroute, les règles du paragraphe 10.2 s'appliquent.

8.54 S'il y a plus d'unité ou piles d'unité en attaque que d'hex laissés vacants, l'unité ou la pile qui a bénéficié de la supériorité (s'il y en a une) doit avancer.

Si aucune unité ou pile n'a bénéficié d'un avantage, celle avec la valeur de QT la plus élevée doit avancer ; en cas d'ex-aequo le choix est laissé au joueur qui avance. S'il y a plus d'hex laissés vacants que d'unités attaquantes, le choix des hex d'avance est laissé au joueur avançant.

8.55 Le joueur adverse ne peut recourir à la retraite ordonnée (6.51) en réaction à une avance après combat mais il peut changer d'orientation conformément aux paragraphes 7.15-16 et/ou effectuer un tir de réaction d'entrée (8.21) s'il en est capable.

8.56 Il n'y a pas d'avance après un tir seul, quelle que soit la situation de la cible.

8.6 POURSUITE DE CAVALERIE

NOTE HISTORIQUE : L'un des problèmes avec la cavalerie, rapporté par toute l'histoire militaire, est qu'il était souvent difficile d'arrêter une cavalerie victorieuse dans sa poursuite de l'ennemi en fuite. Certains historiens pensent même qu'Hannibal, en vieux renard rusé qu'il était, aurait justement misé sur l'éloignement au galop de la cavalerie Romaine qu'il savait supérieure à Zama. Le niveau de contrôle des leaders présents était alors l'élément déterminant qui permettait de faire revenir des chevaux en pleine course sur le champ de bataille.

NOTE DE JEU : Cette règle n'est pas utilisée lors de la bataille de Bénévent, c'est pourquoi il n'y a pas de case de Poursuite sur la carte correspondante.

8.61 Une unité de cavalerie qui met en déroute une unité ennemie en défense au cours d'un combat de choc peut engager une poursuite. Seules les unités de cavalerie victorieuses en attaque peuvent poursuivre et non pas celles victorieuses en défense. Si plus d'une unité de cavalerie est concernée seule l'une d'entre elles peut poursuivre, au choix de son joueur propriétaire. Il n'y a pas de poursuite dans les cas suivants :

- Si l'unité en défense est mise en déroute suite à l'échec d'un test de QT d'effondrement (8.47[2]).
- Si l'unité en défense est encerclée par des unités ou ZDC ennemies.
- S'il y a 2 unités en défense et seule l'une d'entre elles est mise en déroute.
- Si l'unité de cavalerie est Engagée (10.4) lorsque se produit la mise en déroute de l'ennemi.
- A l'issue d'un combat de choc résultant d'une poursuite de cavalerie (8.62).

Dans tous les cas ci-dessus une unité de cavalerie victorieuse procède à une avance après combat (8.5).

8.62 Afin de résoudre une poursuite, le joueur contrôlant la cavalerie lance un dé et en compare le résultat à la valeur de QT de l'unité de cavalerie poursuivante. Si le résultat est supérieur, la cavalerie, ainsi que tout Chef empilé avec, doit poursuivre ; dans le cas contraire elle doit rompre le contact. Les procédures à suivre sont les suivantes :

- **Poursuite :** L'unité de cavalerie poursuivante se déplace en direction de l'unité en déroute en suivant

son chemin de retraite. Ceci ne coûte aucun PM mais les pertes de cohésion dues au terrain s'appliquent normalement.

Si toutes les unités ennemies ont été éliminées (unités en déroute, tirailleurs SK, etc.) l'unité de cavalerie victorieuse peut se déplacer de la moitié (arrondie au supérieur) de sa capacité de mouvement si l'une au moins des unités en défense était de l'infanterie et de toute sa capacité de mouvement si toutes les unités en défense étaient de la cavalerie. Ce mouvement s'effectue dans la direction :

- vers laquelle se déplaçait l'unité en déroute – au choix du joueur poursuivant si plusieurs directions sont possibles ;
- vers le bord de retraite du joueur adverse si aucune des unités éliminées n'était déjà en déroute.

L'unité de cavalerie doit s'arrêter si elle pénètre en ZDC ennemie ou place dans sa ZDC une unité ennemie. Le joueur poursuivant résout alors un combat de Choc (8.43-8.47) contre toutes les unités ennemies dans sa ZDC. Si l'unité poursuivante doit avancer après le combat il n'y a pas de test pour une éventuelle poursuite de cavalerie. L'unité de cavalerie avance conformément à 8.5 sauf si toutes les unités en défense étaient déjà en déroute au début de ce combat et sont maintenant éliminées, auquel cas l'unité de cavalerie peut se déplacer de la moitié (arrondie au supérieur) de sa capacité de mouvement ou de toute sa capacité conformément au début de procédure précisé ci-dessus.

NOTE DE JEU : Habituellement ceci place l'unité de cavalerie hors de portée de son chef, et le joueur va devoir décider du meilleur moyen pour se sortir de cette situation.

Si le mouvement de déroute de l'unité ennemie l'amène à sortir de la carte, l'unité de cavalerie poursuivante et tout Chef empilé avec elle sont placés hors carte. L'hex de sortie pour les besoins du point de règle 8.64 est l'hex par lequel l'unité en déroute est sortie de la carte.

- **Rompre le contact :** L'unité de cavalerie avance après combat (8.5).

8.63 Une unité de cavalerie qui a Rompu ou Poursuivi a Terminé pour ce tour de jeu ; elle ne peut plus recevoir



d'ordre de mouvement ou de tir mais peut toujours récupérer des pas de cohésion. Elle ne peut plus effectuer d'attaque de Choc mais peut réagir (6.5, 8.2, etc.) et se défendre normalement.

Placer sur cette unité un marqueur « Pursuit Finished » après qu'elle ait fini de rompre ou de poursuivre.

Exemple : [Zama] une unité d'Hastati en 2728 subit la charge d'une unité HC Carthaginoise (QT=7) et déroute. L'unité d'Hastati retraite en 2527 ; le Carthaginois obtient un 8 à son test de poursuite ... et le voilà parti à ses trousseaux. La cavalerie se déplace en 2628 et attaque à nouveau, déroulant les Hastati en fuite ce qui les élimine. La cavalerie se déplace ensuite de 4

PM dans la direction vers laquelle se dirigeaient les Hastati.

NOTE DE JEU : Le joueur réalisant une déroute doit chercher à éviter le contact entre l'unité en déroute et les autres unités de son camp lorsque cela est raisonnablement possible. Le mot important est ici « raisonnablement » et en cas de désaccord l'avis du joueur poursuivant prévaut. Il faut éviter d'utiliser une unité en déroute comme un appât pour attirer la cavalerie dans une sorte de piège. Et par pitié ne nous appelez pas pour nous demander si « je peux retraire ici ? ». Utilisez votre bon sens commun.

8.64 Regroupement hors-carte. Il est possible qu'une unité de cavalerie termine sa poursuite hors-carte. Elle ne peut alors plus ré-entrer en jeu jusqu'à ce que le joueur utilise son Commandant en Chef pour déclarer que l'intégralité de la Phase d'Ordres sera consacrée au regroupement et au retour de la cavalerie (quelle que soit la distance ou la localisation). L'ordre de regroupement et de retour concerne toutes les unités de cavalerie hors-carte d'une armée. Il permet à la cavalerie de revenir sur la carte dans un rayon de 2 hex de son point de sortie, peu importe le nombre de points de CM nécessaire pour cela.

8.65 Les unités de cavalerie hors-carte suite à une poursuite ne sont pas prises en compte dans le décompte des points de déroute. Les Chefs hors-carte ne peuvent être activés.

8.66 Poursuite de cavalerie optionnelle : plutôt que d'utiliser la valeur de QT lors du test de poursuite (8.62) utiliser les valeurs de poursuite suivantes :

LC/LN – 5

RC/HC/BC – 3

et appliquer les modificateurs au dé suivants :

- +1 pour les LC Numides
- +2 si de l'infanterie fait partie des unités en déroute
- +/- la valeur de charisme d'un chef impliqué dans la poursuite
- -1 si la cavalerie est en ZDC d'une unité de combat ennemie

8.7 LES TABLES DE COMBAT

8.71 La table de portée et de résultat de tir : Cette table est utilisée pour déterminer la puissance d'une unité tirant sur une cible à une distance donnée.

8.72 La table de supériorité de choc : Cette table est utilisée pour comparer la Supériorité (si elle existe) d'un type d'unité comparé à un autre, en fonction du camp qui attaque ou qui défend. Lisez toujours vers le bas de la colonne—d'un point de vue de l'Attaquant. Lire en ligne donnera un résultat erroné. La supériorité est utilisée pour augmenter les Pertes de Cohésion.

8.73 La table du fracas des Lances et des Epées : Cette table est utilisée pour déterminer la Colonne à utiliser sur la Table de Résultats du Combat de Choc (soumise à modification).

8.74 La table de Résultats du Combat de Choc :

Cette table est utilisée pour résoudre le Combat de Choc en termes de Pertes de Cohésion pour l'attaquant et le défenseur. Voir 10.11 et 10.14.

8.75 La Table des Pertes de Cohésion et des Tests de QT :

Utiliser cette table comme un résumé de la procédure à suivre pour les pertes de pas de cohésion et des besoins en test de QT.

9.0 UNITES SPECIALES

9.1 LES ELEPHANTS DE GUERRE

NOTE HISTORIQUE : Malgré leurs désavantages, les Éléphants de Guerre sont restés très populaires de l'époque des Diadoques (les successeurs d'Alexandre) jusqu'aux jours de la république Romaine (même les Romains s'en sont servis, ponctuellement — voir Cynocéphale). A l'époque de Pyrrhus, les éléphants de guerre étaient équipés de « tours » et la cavalerie amie était entraînée à agir à leurs côtés. Malheureusement, la flexibilité des légions Romaines a fini par annuler leurs avantages, les laissant avec leurs seuls désavantages et les vouant ainsi à devenir des reliques du passé.



9.11 Traversée : L'Infanterie, lorsqu'elle fait face à une charge d'éléphants par l'un de ses hexs de front, peut tenter de permettre aux éléphants de la traverser. Cette décision doit être prise

avant de faire les Tests de QT avant le choc (8.53) et ne peut être prise que si au moins l'un des hexs d'arrière du défenseur est inoccupé. La Traversée est interdite lorsque l'infanterie est attaquée par un Flanc ou par l'Arrière, lorsqu'un Éléphant attaque en conjonction avec d'autres unités ou lorsqu'il attaque plusieurs unités. Si le joueur décline la Traversée, le Choc est résolu normalement. S'il décide de permettre la Traversée, appliquer la procédure suivante :

1. Ajoutez un (+1) au dé de Test de QT avant le choc.
2. Passez à la résolution du Choc, mais réduisez de moitié (en arrondissant à l'inférieur) toutes les pertes de cohésion causées au défenseur et réduisez d'un point les pertes de cohésion causées aux éléphants.
3. A la fin du choc contre l'infanterie, si celle-ci n'a pas déroute et que l'unité d'éléphants n'est pas devenue furieuse, placez cette dernière de l'autre côté de l'unité d'infanterie qu'elle a attaqué, dans l'un des deux hexs d'Arrière du défenseur en maintenant son orientation d'attaque. Par exemple, un éléphant en 3022 chargeant en 2921 terminera en 2821 ou en 2822 (au choix du propriétaire des éléphants) à la fin de l'attaque.
4. L'unité en défense, à l'exception d'une unité de tirailleurs, doit maintenant effectuer un Test de QT. Soustraire la valeur de QT de l'unité au résultat du dé. Si le résultat est positif, alors l'unité perd autant de points de Cohésion (Pertes = Dé-QT).

NOTE DE JEU : La Traversée ne s'applique pas aux éléphants en furie.

NOTE DE CONCEPTION : La plupart des unités d'infanterie était entraînée à (tenter d') éviter une charge d'éléphants en leur permettant de traverser leurs rangs. Cette manœuvre neutralisait un peu la puissance des éléphants, mais avait un coût en cohésion à cause de la séparation des rangs de l'unité.

9.12 Ecrans d'Éléphant : Les éléphants étaient assez sensibles aux attaques de projectiles et, pour les protéger contre cela, les armées entouraient chaque éléphant de son propre écran de tirailleurs, en général des archers (représentés par un « a » sur les pions).

Les Ecrans d'Éléphants ont la capacité de tirer des projectiles mais uniquement dans le cadre d'un Tir de Réaction en utilisant la section spéciale du Tableau de Tir pour les Ecrans d'Éléphants. Ils disposent également de leurs propres marqueurs de munitions. Les Ecrans d'Éléphants ne peuvent pas tirer dans le cadre d'un Ordre. Leur puissance de tir est très inférieure à celle d'une unité normale d'archers, afin de retranscrire la taille de l'écran et son utilisation tactique. Les Éléphants ne sont pas traités comme des Tirailleurs ; l'écran fait partie du pion éléphant.

De plus, en raison de leurs écrans, les éléphants peuvent être « Low/No » en javelots et/ou en flèches. Utilisez les marqueurs appropriés pour l'indiquer.

Les Éléphants de Commandement n'ont pas d'écran (en fait, ils en avaient quand même, mais ils étaient trop petits pour qu'ils soient pris en compte ici).

9.13 Les hommes dans les Tours sur les éléphants étaient armés de javelots. Traitez-les comme des Javeliniers Montés pour la Portée des Projectiles. Lors d'un Tir de Réaction, une unité d'éléphants peut utiliser à la fois ses javelots et son Ecran pour tirer des flèches. Cependant, le joueur fait un jet séparé pour chaque tir.

NOTE DE CONCEPTION : Certains historiens décrivent les éléphants d'Hannibal sans « tours ». Cela ne fait aucune différence, les règles ne changent pas.

9.14 Furie d'un éléphant : Lorsqu'une unité d'Éléphants déroute, elle passe en furie et charge quiconque est en vue. Même les Éléphants de Commandement peuvent passer en furie, mais avec de plus faibles probabilités que cela se produise. Chaque fois qu'une unité d'Éléphants déroute son propriétaire lance un dé et, en fonction du résultat, suit les instructions du tableau ci-après :

Dé	Conséquence
0	L'Eléphant se dirige vers l'unité amie la plus proche. Si c'est un Eléphant de Commandement, il est éliminé au lieu de se déplacer.
1-6	Les Eléphants se dirigent dans la direction indiquée par la rose des vents sur la carte, voir l'exemple ci-après. A noter que les directions géographiques sont représentées sur les angles d'hex alors que la direction de déplacement de l'éléphant en furie se fait via un côté d'hex.
7-9	Au premier jet de furie ce résultat signifie que l'Eléphant se dirige à l'opposé de l'unité qui l'a rendu furieux. Un résultat de 7-9 lors de tout jet ultérieur signifie que le cornac a réussi à stopper l'éléphant en lui enfonçant un pieux dans la tête ; l'unité est éliminée. Si c'est un Eléphant de Commandement, alors l'unité est immédiatement ralliée avec un nombre de Pertes de Cohésion égal à sa QT moins 2.

La Furie des Eléphants est toujours résolue avant d'entreprendre tout autre mécanisme de jeu, sauf pour une Retraite Ordonnée face à des éléphants en furie (6.51).



Exemple : L'illustration ci-dessus présente une unité d'éléphant réorientée après un jet de furie de '1'. Ceci n'est qu'un exemple, utilisez la rose des vents imprimée sur la carte pour chaque bataille.

Un éléphant en furie, ainsi que tout Chef empilé avec lui, essaye toujours de se déplacer de 3 hexs à l'issue d'un jet de réorientation dans la direction indiquée jusqu'à ce qu'il quitte la carte ou qu'il soit éliminé comme le prévoit le tableau précédent.

Si un éléphant en furie doit entrer dans un hex contenant une unité - amie ou ennemie - alors il s'arrête dans l'hex adjacent et l'unité « cible » subit :

- Une perte d'un (1) Point de Cohésion si l'éléphant aurait dû rentrer dans son hex par son Front, ou
- Une perte de deux (2) Points de Cohésion s'il aurait dû rentrer dans l'hex par un Flanc ou par l'Arrière.

Quel que soit l'angle d'arrivée, la cavalerie perd toujours deux (2) Points de Cohésion.

Si la cible est une pile, les deux unités subissent les pertes de Cohésion.

S'il y a un chef dans l'hex (seul ou empilé avec une unité), et qu'il ne peut pas retraire [4.72] alors il est

tragiquement empalé sur les défenses de l'éléphant, jeté dans les airs, puis piétiné à mort. Tout ça sans aucun jet de dé !

Le joueur relance ensuite le dé comme indiqué précédemment, répétant le processus jusqu'à ce que :

- L'éléphant quitte la carte.
- L'éléphant soit éliminé (jet de 7-9).
- L'éléphant soit à au moins 8 PM de l'unité la plus proche, auquel cas il est éliminé ; ou
- Si rien de ce qui précède ne se produit, après le 4^{ème} jet de dé de Furie consécutif, l'éléphant est éliminé.

Si un Chef est empilé avec un éléphant en furie faire un test de perte de Chef (4.73) à l'issue de la furie. Si le Chef survit, il reste sur la carte dans l'hex de fin de furie de l'éléphant. Si l'éléphant en furie quitte la carte, le chef est éliminé avec l'éléphant.

Les éléphants en Furie n'ont pas de ZDC et ne peuvent pas être ralliés. Chaque « Furie » est résolue de façon continue jusqu'à sa conclusion, donc il ne peut jamais y avoir plus d'un éléphant en Furie à un moment donné ; et n'oubliez pas 4.72 et 6.51.

NOTE DE JEU : Lorsqu'un éléphant devient furieux, le jeu s'arrête et la furie est résolue avant de passer à autre chose.

NOTE DE CONCEPTION : historiquement les cornacs étaient entraînés à utiliser leur pieu sur tout éléphant devenant furieux. Chaque pion représentant 5 éléphants, la règle simule le ou les éléphants dont ils ne parvenaient pas à s'occuper immédiatement.

9.15 Cavalerie contre Eléphant : Les unités de cavalerie ne peuvent jamais se déplacer volontairement dans la ZDC d'une unité d'Eléphants ennemie. Elles peuvent entrer ou traverser les hexs de Flanc ou d'Arrière d'un éléphant ennemi mais perdent alors deux (2) Points de Cohésion par hex de ce type dans lequel elles entrent. La perte de cohésion se produit même si la cavalerie est forcée d'entrer en ZDC d'un éléphant.

La cavalerie ne peut jamais attaquer un éléphant ennemi à travers les hexs de front de ce dernier, mais elle peut attaquer par les hexs de flanc ou d'arrière des éléphants ; mais dans ce cas elle n'obtient pas l'habituelle Supériorité d'attaque pour une telle position.

9.16 Eléphant contre Cavalerie : Si un Eléphant entre dans un hex adjacent à de la Cavalerie ennemie depuis un hex qui ne l'était pas, alors celle-ci doit tenter une Retraite Ordonnée. L'unité de cavalerie ne peut user d'aucune forme de tir de réaction si elle peut retraire. Si l'unité de cavalerie ne peut retraire, elle doit immédiatement effectuer un test de QT. Si le résultat du Dé est supérieur à la valeur de QT de l'unité, celle-ci subit une perte de pas de cohésion égale à la différence entre le résultat du dé et la valeur de QT avec une perte minimum de 1 point de cohésion. Si l'unité de cavalerie déroute, elle est automatiquement éliminée sans que cela ne nécessite de lancer de dé.

Cette règle ne s'applique pas aux Eléphants de Commandement.

9.17 Dans les cas où un éléphant attaque un éléphant, aucun camp ne peut obtenir de Supériorité de Position. Ainsi, un Eléphant attaquant un autre Eléphant par un hex de flanc ou d'arrière n'obtiendra pas de supériorité d'attaque.

NOTE HISTORIQUE : Les éléphants ne combattaient pas en formation.

9.18 A moins que les règles n'indiquent autre chose, les éléphants peuvent être commandés par n'importe quel Chef.

9.19 Inde contre Afrique : En plus des notes sur les Tables du Fracas des Lances et des Epées et de la Supériorité du Choc, la règle suivante s'applique lorsque des Eléphants d'Inde combattent des Eléphants d'Afrique : ajoutez un (+1) à tous les jets avant choc (8.43) pour les unités d'Eléphants Africains.

NOTE HISTORIQUE : La discussion pour déterminer quelle famille d'Eléphants était la meilleure, ou juste pour déterminer laquelle était présente lors d'une bataille donnée, a animé les débats pendant de nombreuses années. Les deux groupes principaux étaient les éléphants d'Inde plutôt grands, et les éléphants des « Forêts » d'Afrique du Nord plus petits (et donc supposés moins efficaces au combat). Les très grands éléphants d'Afrique du Sud étaient quasiment inconnus à cette époque. Pour le jeu, les éléphants d'Inde sont légèrement meilleurs par rapport aux autres types d'unités (ils étaient plus grands et donc il était plus difficile de toucher leurs cavaliers, et ils supportaient mieux la guerre que leurs cousins Africains). Pour ce qui est de la question de savoir qui était meilleur en termes de confrontation en tête-à-tête (ce qui est une description précise de la façon de combattre des éléphants), notre seule source d'information « antique » est la bataille de Raphia (217 avant J.C.) au cours de laquelle les éléphants d'Inde d'Antioche ont complètement pulvérisé les éléphants d'Afrique de Ptolémée (même si Antioche a perdu la bataille).

9.2 TIRAILEURS, VELITES ET INFANTERIE LEGERE

NOTE DE CONCEPTION : Les unités de Tirailleurs n'étaient pas vraiment adaptées au combat de choc ; en fait elles étaient entraînées à l'éviter. Les tirailleurs portaient rarement des armures ou des protections, et leurs seules armes étaient leurs arcs, leurs frondes ou leurs javelots. Ils combattaient de façon dispersée en formation « ouverte » et leur but était de retarder, harceler et faire écran (bien qu'ils aient été assez efficaces contre les éléphants et les chariots).

Les unités de Vélites formaient la première ligne du déploiement d'une légion. Bien qu'armés plus lourdement que les tirailleurs, leur fonction et leur entraînement était à peu près identiques. Cependant, leur formation n'était pas aussi « ouverte » et ils ne sont pas traités comme des Tirailleurs ; mais comme de l'Infanterie Légère, avec des capacités de manœuvre supplémentaires.



9.21 Retraite ordonnée : Les Tirailleurs peuvent effectuer une Retraite Ordonnée sur une distance pouvant aller jusqu'à deux hexs face à toute unité dont la CM est inférieure ou égale (c-à-d toutes les unités à pied), quelle que soit la différence de CM. Lors d'une retraite Ordonnée, une unité de Tirailleurs ou de Vélites ne subit la perte d'un pas de cohésion que si elle est approchée par un de ses hex d'arrière (6.52).

9.22 Tir de projectiles : Si une unité de Tirailleurs est la cible d'un Tir, ajoutez deux (+2) au jet de dé. Les unités de Tirailleurs et d'Archers d'Infanterie Légère (classe A) ne peuvent utiliser la tactique d'harcèlement et dispersion. La cavalerie légère ne peut utiliser la tactique de H & D contre une unité de Tirailleurs.

9.23 Combat de choc : Les tirailleurs font l'objet des restrictions suivantes lorsqu'impliqués en combat de choc :

- les Tirailleurs ne peuvent jamais attaquer en choc,
- toute unité attaquant des Tirailleurs en combat de choc n'est pas soumise à un test de QT avant choc même si un marqueur « SHOCK MUST CHECK TQ » leur a été assigné.
- Les unités de Phalange (PH), d'Infanterie Lourde (HI) et d'Infanterie Légionnaire (LG) qui sont attaqués via un de leurs hex de front par de l'Infanterie Légère (LI) ne sont pas soumises à un test de QT avant choc même si un marqueur « SHOCK MUST CHECK TQ » est placé sur l'attaquant, mais l'unité de LI attaquante doit le passer. L'inverse n'est pas vrai, les unités de PH, HI et LG attaquant une unité de LI sont soumises au test de QT avant choc.
- Les pertes de pas de cohésion infligées par une unité de Tirailleurs en combat de choc sont réduites de moitié (arrondi à l'inférieur) avec un maximum de 1 perte.

Exemple : Si une Infanterie Légère attaque en choc un Tirailleur et obtient un résultat sans ajustement sur la Table de Choc de 1(4), alors le résultat réel sera 0(4).

9.24 Autres situations :

- Les Tirailleurs ne font pas de test pour la traversée des éléphants (9.11).
- Les Tirailleurs qui déroutent sont immédiatement éliminés.
- Se reporter au paragraphe 6.69 pour l'empilement des Tirailleurs et des Vélites.
- Pour la détermination d'un Ordre de Ligne (4.32), la présence de Vélites ou de Tirailleurs ne met pas fin à la ligne, tant que l'interruption n'est causée que par une seule de ces unités.

Exemple : Il y a un Hastati en 2808, un Vélite en 2809 et un autre Hastati en 2810. Cela permet toujours de former une ligne. Cependant, s'il y avait des Vélites en 2809 et 2810 et des Hastati en 2808 et 2811, les deux Hastati ne pourraient pas former une ligne. S'il y avait des Hastati en 2808, 2810 et 2812 avec des Vélites en 2809 et 2811, les Hastati pourraient former une ligne.

9.3 CAVALERIE LEGERE

9.31 Une unité de Cavalerie Légère capable de tirer des projectiles peut recourir à la tactique de H & D (8.3) contre toute unité ayant une CM inférieure sauf une unité de Tirailleurs. Les Archers de Cavalerie Légère peuvent tirer pendant la réalisation d'une retraite ordonnée (6.55).

9.32 Les pertes de cohésions infligées par une attaque de Cavalerie Légère sur une unité de Phalange ou d'Infanterie Lourde, Moyenne, Légionnaire ou Barbare sont réduites de moitié (arrondi à l'inférieur) **sauf en cas de supériorité de position**.

Exemple : une unité de Cavalerie Légère bénéficiant de la supériorité d'attaque (AS) contre une unité d'Infanterie Lourde utilisera le résultat imprimé sur la table de résolution des chocs (Shock CRT).

NOTE DE CONCEPTION : La réduction des dégâts introduite par l'opus Deluxe Alexander est utilisée ici aussi mais avec une portée réduite en cas de supériorité de position afin de refléter la plus grande efficacité de la Cavalerie Légère, en particulier Numides, pendant cette période.

9.4 DEFENSE DES PHALANGES

9.41 Dans toute résolution de combat de choc au cours duquel une unité se déplace pour être adjacente à une unité de Phalange et l'attaquer au travers d'un hex de front de cette dernière, un décalage de 2 colonnes vers la gauche est appliqué lors de la résolution pour chaque hex de flanc de la Phalange occupé soit par une autre Phalange amie soit par une ZdC de Phalange amie. Si l'unité attaquante est de n'importe quel type d'Infanterie Lourde (HI), le décalage à appliquer est seulement d'une colonne sur la gauche.

Ce modificateur n'est applicable que lors d'une attaque faisant suite à un déplacement, il ne l'est pas lorsque l'attaquant est déjà dans un hex. adjacent à la Phalange et ne bouge pas de cet hex. pour attaquer. De même il ne s'applique pas pour les attaques au travers d'un hex. d'arrière ou de flanc de la Phalange ou si l'un des attaquants est également une Phalange.

Exemple : Si des 2 unités de LG attaquent une PH frontalement alors que cette dernière bénéficie de la présence d'autres PH dans chacun de ses 2 hex. de flanc, l'attaque de choc est résolue, en supposant qu'il n'y ait pas d'autre modificateur, sur la colonne '1' (avec le décalage de 4 colonnes sur la gauche on est passé de la colonne initiale '5' à '1'). Ce qui signifie qu'en moyenne une PH subira 1, peut-être 2, points de dégâts, par choc alors que chaque LG en subira 2 ou 3.

NOTE DE CONCEPTION : Ceci reflète la capacité défensive remarquable que constituait ce mur de sarisses ; en particulier lors de la charge initiale de l'ennemi. Une fois au sein des sarisses, les attaquants avaient un peu plus de chance de parvenir à casser la phalange. L'effet réduit contre les unités d'Infanterie

Lourde retranscrit le fait qu'elles aussi étaient armées de lances.

9.5 PHALANGE EN DOUBLE PROFONDEUR

NOTE DE CONCEPTION : Afin d'améliorer la puissance d'écrasement des phalanges, les chefs après Alexandre ont utilisé le système Macédonien souvent mis en œuvre au travers d'une formation dont la profondeur était doublée. Les unités éligibles sont indiquées dans les règles spéciales des scénarios.

9.51 Les Phalanges peuvent s'empiler à deux par hex en formation à double profondeur. Former une double profondeur nécessite un ordre (un OI ou un OL) directement du Commandant en Chef. La phalange « arrière » doit commencer son mouvement directement derrière la phalange « avant ». La phalange « arrière » entre dans l'hex de la phalange « avant » pour s'empiler en payant le cout normal en PM dû au terrain plus 1 PM pour l'empilement. Le pion de la Phalange « arrière » est placée en dessous de celui de la Phalange « avant ». Cela termine le mouvement des 2 unités de Phalange pour cette phase d'ordres.

9.52 Restrictions de mouvement : une formation en double profondeur amène les effets suivants :

- Les Phalanges en double profondeur ne reçoivent d'ordre que du CC.
- Elles se déplacent comme une seule et même unité, mais cela coûte 2 OI (lorsque que des Ordres Individuels sont utilisés) pour les bouger ensemble. Elles peuvent recourir à une retraite planifiée (6.8).
- Les unités ne peuvent faire de débordement (6.44), faire demi-tour (6.45) ou se former en colonne (6.7).
- Désempiler les unités nécessite un OI ou un OL du CC. L'unité située au-dessus se déplace alors de façon normale alors que l'unité située en-dessous reste sur place.
- Les unités ont toujours une CM de '4' ; elles ne peuvent en aucun cas utiliser leur CM de '5'.
- Lors de tout mouvement entraînant une perte de cohésion, chaque unité subit cette perte.
- Aucune unité, de quel que type que ce soit ne peut passer au travers ou entrer dans un hex de Phalange en double profondeur. Traiter un tel hex comme étant un type de terrain infranchissable.

9.53 Effets sur le combat : une formation en double profondeur amène les effets suivants lors de la résolution des combats :

- La taille des 2 unités est additionnée.
- Seule la valeur de l'unité du dessus est utilisée pour la résolution des tests de QT (sauf si l'attaque a lieu au travers d'un hex. d'arrière, auquel cas seule la valeur de l'unité située en-dessous est prise en compte). Toutefois si cette unité subit une perte de cohésion, alors l'autre unité doit être testée.
- Une unité en défense face à une attaque d'unités en double profondeur ajoute un (+1) au résultat de son test de QT avant choc.

- Des unités en double profondeur qui se défendent soustraient un (-1) au résultat de leurs tests de QT avant choc. La défense spéciale des Phalange (9.41) est également applicable.
- Si un empilement en double profondeur est attaqué par un de ses hex. de flanc ou d'arrière, les dégâts subis par le défenseur sont triplés (3x) au lieu d'être doublés.
- Les pertes de cohésion lors d'un choc sont réparties équitablement entre les 2 unités en double profondeur, l'unité du dessus absorbant le point supplémentaire en cas de valeur de dégâts impaire. Les pertes de cohésion suite à un tir de projectiles sont uniquement attribuées à l'unité du dessus ... sauf si le tir a lieu au travers d'un hex. d'arrière auquel cas seule l'unité du dessous est concernée.
- Si l'une des 2 unités de l'empilement doit dérouter alors toutes les deux déroutent. Les unités doivent effectuer leurs déroutes dans des hex. différents. Si cela n'est pas possible l'unité est alors éliminée.

Exemple : Voir les règles du scénario Cynoscephale

9.6 LA LEGION MANIPULAIRE ROMAINE

NOTE HISTORIQUE : L'évolution majeure dans la science des tactiques militaires de l'époque fut la légion « manipulaire » développée par Rome quelque part vers la fin du 3^{ème} siècle avant J.C. Elle permettait aux points forts Romains — l'entraînement et la discipline — d'être traduits en flexibilité tactique qui se révélait souvent supérieure, même lorsque les généraux ne l'étaient pas. Par conséquent, les armées Romaines ont certains avantages, dont quelques-uns ont déjà été expliqués précédemment, qui sont résumés ici.

9.61 Voir 6.69 pour le tableau résumant les avantages de l'empilement légionnaire. Pour les Romains, la « règle de base » est que deux unités Romaines à pied avec la même bordure de couleur peuvent s'empiler sans pénalité. Il y a cependant des exceptions, comme les Vélites. Des unités Romaines empilées peuvent se déplacer ensemble si nécessaire ou souhaité. Il faut deux Ordres Individuels pour déplacer deux unités empilées (un seul si la pile est empilée avec le CC et si c'est lui qui donne les ordres) — mais un seul OL si les unités sont toutes deux éligibles pour cela.

Les unités d'infanterie Romaines peuvent également laisser des espaces vides entre elles pour déterminer les lignes ; voir 4.32.

9.62 Les unités Romaines empilées additionnent leurs Tailles lorsqu'elles attaquent ou se défendent, mais toutes les autres valeurs à utiliser, en particulier la QT, sont celles de l'unité située en haut de la pile. Les Romains empilés doivent attaquer en Choc le même hex ; voir 8.42. Seule l'unité placée au-dessus peut tirer. Chaque unité effectue son propre test de QT en utilisant la valeur de QT de l'unité située au-dessus. Les pertes automatiques de cohésion (8.56) sont appliquées à chaque unité de la pile. Lors d'un combat de choc, les pertes de cohésion résultant de l'étape 4 de 8.46 sont appliquée conformément aux prescriptions de 10.13.

9.63 Ajoutez un (+1) au jet de dé lors de tous les Tests de QT pour les unités Romaines empilées avec des bords de couleurs différentes, ou avec des bords de mêmes couleurs mais des classes différentes.

9.64 L'ordre d'empilement Romain ne peut être changé ou interverti qu'avec un Ordre Individuel dédié ; cela ne peut PAS faire partie d'un mouvement ou d'un Ordre de Ligne, même si l'orientation peut être changée par un OL. Si le joueur ne souhaite déplacer qu'une seule unité de la pile, alors seule l'unité placée au-dessus peut se déplacer.

9.65 L'infanterie Romaine dépense un PM pour changer son orientation, mais, contrairement à la plupart des autres unités, elle peut changer son orientation d'un nombre d'angles d'hex quelconque avec ce seul point.



Déploiement initial



Après extension de ligne manipulaire

9.66 Extension de ligne manipulaire : Les unités Romaines empilées avec des intervalles (c.à.d. des hexs de flanc inoccupés) peuvent étendre leur ligne dans le cadre d'un OL ou en réaction à un mouvement ennemi à la place d'une retraite ordonnée. Pour effectuer une Extension de Ligne Manipulaire (ELM), toutes les unités de la même ligne (voir 4.32) situées au-dessus des piles peuvent se déplacer latéralement dans les hexs de flanc vacants conformément à l'illustration ci-dessus. Une ELM ne peut être utilisée pour placer une unité dans un hex de flanc déjà occupé. Une ELM n'est pas considérée comme un mouvement, ne requiert aucun PM et n'entraîne aucune perte de pas de cohésion. L'hex ainsi pénétré doit être libre d'unité et ne doit pas être en ZdC ennemie. L'orientation des unités est inchangée. Cette manœuvre ne permet que de désempiler des unités et ne peut être utilisée pour les empiler.

9.67 Une ELM peut être déclenchée en réaction à un mouvement ennemi lorsque qu'une unité de combat ennemie arrive à 2 hexs d'une ligne d'unités Romaines empilées. Le joueur Romain bénéficie de cette possibilité chaque fois qu'une unité ennemie entre à portée (i.e. il n'est pas obligé de déclencher une ELM dès que la première unité ennemie lui en offre l'opportunité). Lorsqu'un mouvement ennemi peut déclencher à la fois une retraite ordonnée et une ELM, les deux peuvent être réalisées mais pas par les mêmes unités.

Exemple : Une unité de Vélites se trouvant entre deux piles d'Hastati peut se retirer à travers l'espace libre dans la ligne d'Hastati lorsqu'une phalange ennemie

approche, et, dès que cette unité a traversé l'espace libre, la ligne d'Hastati peut faire une ELM.

9.68 Une ELM peut également être déclenchée dans le cadre d'un OL (uniquement). Lorsqu'elle est ainsi déclenchée, les 2 unités d'une pile peuvent se déplacer à l'issue de l'ELM mais les valeurs de MA de chaque unité sont alors réduites de deux (-2). L'ELM n'entraîne pas de perte de point de cohésion.

Les unités en colonne ne peuvent effectuer d'ELM.

9.7 DOCTRINE TACTIQUE DES TRIARII ROMAINS

Cette règle doit être utilisée pour toute bataille avec des Romains antérieurement à 200 Avant J.C. où Scipion l'Africain n'est PAS présent en tant que Commandant en Chef (et oui, même si historiquement Scipion était à Cannes, pour les règles du jeu, il n'y était pas... donc utilisez cette règle à Cannes). Elle représente la façon dont les Romains utilisaient leurs Triarii... et pour Rome, la doctrine était l'équivalent d'un dogme indiscutable.

9.71 Les Triarii ne peuvent PAS bouger, mais peuvent changer d'orientation, jusqu'à ce que l'un des événements suivants se produise :

- Il y a une unité de combat ennemie, autre qu'un Eléphant, se trouvant dans les trois hexs (et dans la LDV) de n'importe quelle unité de la ligne de Triarii ;

ou

- Les Triarii sont à au moins six hexs de toutes les autres lignes d'infanterie Romaines ou Alae - mais PAS alliées - , qu'elles soient Hastati, Principes ou n'importe quoi d'autre.

9.72 Les Triarii ne peuvent pas bouger et attaquer en Choc à moins que et jusqu'à ce que l'Armée Romaine arrive à un total de Points de Déroute égal à au moins la moitié de son Niveau de Déroute (arrondi à l'inférieur). Cependant, ils peuvent toujours attaquer en choc (sans se déplacer) toutes les unités ennemies dans leur ZDC.

9.8 ARTILLERIE

NOTE DE CONCEPTION : Nous avons ajouté ici la partie devenue standard des règles sur l'artillerie. Les éventuelles modifications particulières liées à un scénario, en l'occurrence Bénévent pour le présent volume, sont précisées dans les règles spéciales du scénario.

9.81 Les Scorpions sont des équipements lanceurs de projectiles (B) qui sont représentés dans le jeu en incluant leurs servants. Les scorpions ont une valeur de QT et sont traités comme de l'Infanterie Légère (LI) pour ce qui concerne le mouvement et la défense lors d'un combat de choc ou face à un tir. Les Scorpions ne peuvent attaquer en choc et leur seule capacité offensive réside dans leur capacité de tir.

9.82 Un Scorpion est soit en mode Déplacement soit en mode Tir. Un Ordre Individuel (OI) est nécessaire

pour passer d'un mode à l'autre. Un Scorpion en mode Déplacement ne peut tirer, et inversement, ne peut se déplacer en mode Tir. Un Scorpion qui vient de passer en mode Déplacement ne peut bouger pendant la même phase d'ordres. De même, un Scorpion qui vient de passer en mode Tir ne peut tirer au cours de la même phase d'ordres.

Un Scorpion en mode Déplacement nécessite pour bouger un OI en provenance de n'importe quel chef ami. Un Scorpion n'a pas besoin d'un ordre pour tirer (voir 9.85 ci-après).

NOTE DE JEU : le recto d'un pion de Scorpion le montre en mode Tir ; le verso en mode Déplacement.

9.83 Un hex ne peut accueillir qu'une seule unité de Scorpion. Toutes les autres règles d'empilement sont appliquées.

9.84 Une unité de Scorpion n'a pas d'orientation, elle peut se déplacer ou tirer dans n'importe quelle direction, quelle que soit la direction vers laquelle pointe le pion qui la représente. Toutes les attaques contre une unité de Scorpion sont considérées comme effectuées au travers d'un hex de front.

9.85 Tir offensif : Une unité de Scorpion peut tirer offensivement 2 fois par tour de jeu (et non par phase d'ordres) au cours de n'importe quelle phase d'ordres amis. Elle peut tirer sans nécessiter d'ordre particulier et peut le faire n'importe quand au cours du segment de Mouvement et de Tir du joueur actif à raison d'un tir maximum par phase. La première fois qu'un Scorpion tire placer un marqueur « Fire Once » sur son pion. A l'issue du second tir retourner le marqueur sur sa face « Active Fire Twice » Un Scorpion qui a tiré ne peut plus faire autre chose au cours de la phase.

9.86 Tir de réaction : Une unité de Scorpion peut tirer à 2 reprises au cours d'une même phase d'ordres ennemie et ce à n'importe quel moment lors du segment de Mouvement et de Tir , ce « n'importe quel moment » signifie qu'il est possible de tirer même pendant le mouvement ennemi ! Le joueur effectuant le Tir signalement simplement « je tire avec mon Scorpion » ou toute autre phrase du même type.

Au premier tir placer un marqueur « Reaction Fire Once » sur le Scorpion. Au second Tir, retourner le marqueur face « Reaction Fire Twice » visible. A noter toutefois que les Scorpions ne peuvent recourir à aucun autre type habituel de Tir de réaction (8.2).



9.87 Une unité de Scorpion subit et récupère les pertes de pas de cohésion comme toute autre unité. Un Scorpion qui déroute est immédiatement éliminé.

10.0 LES EFFETS DU COMBAT

Les unités subissent des « pertes » de cohésion à cause d'un mouvement désorganisant et/ou excessif, ou à cause du combat. Trop de Pertes de Cohésion entraîne la

Déroute. Les unités en Déroute s'enfuient et se dirigent vers leur Bord de Retraite sur la carte (se reporter aux instructions spécifiques du scénario). Une unité en Déroute peut être ralliée sous certaines conditions.

10.1 COHESION

La Cohésion mesure l'organisation et l'efficacité d'une unité à tout moment au cours de la bataille. La perte de cohésion est mesurée en Pertes de Points de Cohésion, qui sont appliqués par soustraction au niveau de Qualité de Troupe (QT) des unités ; parfois automatiquement, parfois après un jet de dé. Le Tableau des Pertes de Cohésion et des Tests de QT résume les cas où cela se produit.

10.11 Test de QT : Le Tableau des Pertes de Cohésion et des Tests de QT indique quand une unité doit faire un Test de QT. Ces cas ont également été indiqués au fil des règles. Un Test de QT consiste à lancer un dé et comparer son résultat à la valeur de QT imprimée sur le pion de l'unité. Le Tableau des Pertes de Cohésion et des Tests de QT indique également les résultats, en général un ou plusieurs Points de Cohésion perdus si le résultat du dé dépasse la valeur de QT de l'unité. Notez que les unités en Déroute ont une QT de 1.

10.12 Marqueurs de cohésion : A chaque fois qu'une unité subit une Perte de Cohésion, placez un marqueur numérique indiquant le nombre total de points perdus sur (ou sous) le pion de l'unité.

Les pertes de cohésion n'affectent en aucun cas la force d'une unité ni ses capacités, en dehors de la rapprocher de son point de rupture. Ainsi une unité avec que QT de 6 et 4 Pertes de Cohésion est tout aussi efficace au combat qu'une unité sans perte de cohésion. Elle est juste plus proche de la déroute.

10.13 Lorsque plusieurs unités sont impliquées dans le même combat, les pertes de Points de Cohésion doivent être répartie entre ces unités de la façon la plus équitable possible, les pertes supplémentaires étant données à l'unité qui :

1. a été utilisée pour obtenir la supériorité ;
2. a été utilisée pour déterminer la colonne à utiliser sur la table du fracas des lances et des épées ;
3. paragraphe 6.68 alinéa #6 si applicable ;
4. au choix du propriétaire.

Exceptions :

- Si un Chef sur un Eléphant de Commandement est empilé avec une unité de combat, le joueur n'est pas obligé d'infliger des pertes à l'Eléphant de Commandement, à moins que le nombre de pertes dépasse la QT de l'autre unité de combat. Dans ce cas, toutes les pertes en excès sont appliquées à l'Eléphant de Commandement.
- Si une Phalange attaque plusieurs unités autres que des Phalanges, le joueur attaquant choisie la façon dont sont réparties les pertes de points de cohésion entre les unités en défense. Cette répartition peut être inégale. Ceci n'est pas applicable à une Phalange en

défense. Cette règle s'applique même si cela amène une unité à dérouter.

10.14 Lorsqu'une unité a absorbé un nombre de Pertes de Cohésion supérieur ou égal à sa Qualité de Troupe, elle Déroute (10.2).

10.15 Si au cours de la résolution d'un combat de choc (8.43, 8.47) tous les attaquants et tous les défenseurs doivent dérouter, la procédure suivante est appliquée :

1. L'attaquant ajoute à son total de pertes le nombre de pertes (s'il y en a) qu'il devrait subir en plus du fait du type de terrain de son avance après combat (8.5).
2. Le camp avec la plus grande différence entre ses pertes et sa valeur de QT déroute (10.2). L'adversaire ne déroute pas. Le nombre de pas de pertes affecté aux unités du camp qui ne déroute pas est ajusté à la valeur de QT-1 des unités. Si l'attaquant n'a pas dérouter il peut procéder à une avance après combat conformément à 8.5. Si le défenseur n'a pas dérouter ses unités restent sur place.
3. Si la différence entre les pertes et la valeur de QT est identique pour les 2 camps, le défenseur déroute. Le nombre de pas de pertes affecté aux unités de l'attaquant est ajusté à la valeur de QT-1 des unités. L'attaquant peut procéder à une avance après combat conformément à 8.5.

Si l'un des camps (ou les deux) a plus d'une unité impliquée et qu'au moins l'une d'entre elles n'a pas atteint ou dépassé sa QT, alors toutes les unités qui l'ont atteint ou dépassé déroutent conformément à 10.2. Les sections précédentes ne s'appliquent que lorsque toutes les unités devraient dérouter.

Exemple 1 : [Cannes] Un Hastati, avec une QT de 6 et 4 pertes, attaque une infanterie Moyenne Celte, QT '5' avec 1 perte. Les Celtes sont en terrain dégagé, sans élévation. Le résultat du Choc est 2(2), mais les pertes Celtes sont doublées car les Hastati sont Supérieur en Attaque. Cela signifie que les Hastati ont maintenant 6 pertes (QT-6) et les Celtes 5 (QT-5). Il n'y aurait pas de pertes supplémentaires si les Hastati avançaient car le terrain est dégagé et au même niveau. Les deux unités ont atteint leur Niveau de Déroute, mais dans ce cas, seuls les Celtes Déroutent. Les Hastati se retrouvent avec 5 pertes (QT moins 1) et avancent après combat.

Exemple 2 : [Bénévent] Une unité de Mercenaires Hoplite (QT 6) avec 3 pertes attaque une unité d'Hastati (QT 6) avec 4 pertes. Il n'y a pas de Supériorité (attaque frontale), mais les Hastati sont dans un hex de Bois de Niveau 2, tandis que les Hoplites attaquent depuis un hex de Niveau 1. Le résultat du Choc est 3(2), ce qui amène les deux unités à 6 pertes chacune. Normalement les Hastati devraient dérouter. Cependant vous devez prendre en compte les pertes causées par une éventuelle avance après combat, et dans ce cas, les Hoplites devraient perdre 1 point pour le Bois et 1 point pour le mouvement en hauteur, soit un total de 8 pertes, donc deux de plus que sa QT. Par conséquent les Mercenaires Hoplites (et non les Romains) doivent Dérouter et les Hastati restent en place avec '5' pertes.

10.16 Récupération : Au cours d'une phase d'ordre, un Ordre Individuel peut être adressé à une unité en terrain dégagé afin de récupérer 2 pas de perte de cohésion sous réserve que celle-ci ne soit pas :

- adjacente à une unité de combat ennemie, *ou*
- à portée de tir et dans la ligne de vue d'une unité de tir disposant de projectiles (ce qui inclue la tactique de tir & harcèlement) qui n'est pas Engagée.

Sous réserve qu'une unité ne soit pas adjacente à une unité de combat ennemie, 1 pas de perte de cohésion peut être récupéré par une unité en terrain dégagé malgré la présence d'une unité de tir non-adjacente.

NOTE DE JEU : *il s'agit d'une évolution par rapport aux jeux précédents de la série qui peut leur être appliquée rétroactivement si vous le souhaitez. L'idée est de retranscrire l'effet supposé moindre des tirs à longue distance sur la capacité d'une unité à regagner en cohésion.*

Un joueur ne peut récupérer plus de 2 points de cohésion par unité par phase d'ordre.

Les unités qui ont déroulé et celles qui se sont ralliées (10.28) au cours de ce même tour de jeu ne peuvent récupérer de pas de perte.

Un ordre de Tir ou de Mouvement ne peut être adressé à une unité lors d'une phase d'Ordres au cours de laquelle elle a reçu un ordre pour récupérer des pas de perte.

10.2 DEROUTE ET RALLIEMENT

NOTE HISTORIQUE : *En général les unités en déroute cherchent à s'enfuir du champ de bataille. Toutefois, comme les armées devenaient mieux entraînées et plus professionnelles, l'attitude « sortons vite de ce foutoir » de l'époque des guerres hoplitiques grecques s'était quelque peu améliorée.*

NOTE DE JEU : *cette mécanique du jeu a fait l'objet de nombreux débats entre les joueurs, aussi nous avons détaillé un peu plus la procédure, en particulier lorsque des Phalanges sont impliquées, et nous avons ajouté un exemple illustré. Nous sommes également un petit peu moins drastiques sur la capacité d'une Phalange à se rallier.*

10.21 Ce qui arrive à une unité qui déroute dépend de son type :

- Les unités de Tirailleurs et d'Artillerie sont éliminées.
- Les Eléphant deviennent furieux conformément à 9.14.
- Toutes les autres déroulent conformément à 10.22.

10.22 Une unité qui déroute est immédiatement orientée en direction de son bord de retraite, indiqué dans les règles spéciales de chaque scénario, et déplacée de 2 hexs dans cette direction. L'unité doit adopter le chemin libre le plus direct possible vers le bord de retraite. Le chemin direct de déroute peut être considéré comme bloqué par :

- un hex occupé par l'ennemi, *ou*

- un hex ou bord d'hex infranchissable, *ou*
- une ZOC ennemie sauf si l'hex est occupé par une unité amie.

Lorsque le choix se présente entre plusieurs Hexs non bloqués, l'unité en déroute adoptera le chemin le plus facile conformément à l'ordre préférentiel ci-après :

1. Hex vacant, libre de ZOC ennemie (même en terrain difficile), *puis*
2. Hex occupé par une unité amie, libre de ZOC ennemie, *puis*
3. Hex occupé par une unité amie en ZOC ennemie.

Une unité en déroute choisira d'abord l'option '1' avant la '2', etc. tout en gardant à l'esprit la direction de son bord de retraite. Si les chemins potentiels sont du même niveau de priorité il revient au propriétaire de l'unité en déroute de choisir.

Une unité de Phalange conserve son orientation actuelle ou inverse celle-ci afin que le début de son mouvement de déroute la rapproche de son bord de retraite. Si cette direction est bloquée elle adopte alors l'autre direction. Dans tous les cas l'unité doit se déplacer de 2 hex dans la direction choisie en déplaçant les 2 moitiés du pion dans de nouveaux Hex. Elle ne peut pas pivoter pour contourner des Hexs bloqués ou des unités amies. L'unité est éliminée si elle ne peut se déplacer de 2 Hex dans la direction choisie.

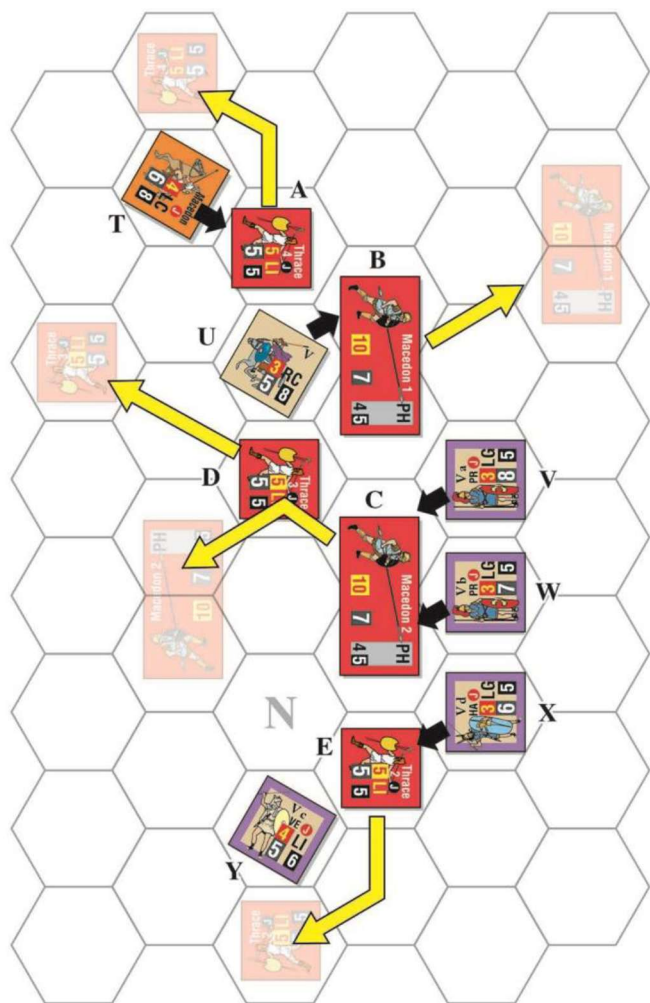
Pour toutes les autres unités, si tous les Hexs dans la direction de retraite sont bloqués, le joueur ajuste l'orientation de l'unité en déroute, vers n'importe quelle direction, d'un côté d'Hex à la fois, jusqu'à ce que l'unité puisse bouger vers un Hex non bloqué. L'unité est éliminée si un tel Hex n'existe pas.

A l'issue du mouvement de déroute placer un marqueur Routed sur l'unité pour indiquer son statut et retirer les marqueurs de perte de pas de cohésion.

NOTE DE JEU ET DE CONCEPTION : *Les unités en déroute n'ont qu'une seule idée en tête : se sauver le plus vite possible. S'il y a du monde qui se dresse sur leur chemin, c'est leur problème. Par conséquent la déroute à l'époque antique emmenait souvent d'autres troupes avec elle, particulièrement si c'étaient des troupes d'arrière-garde de piètre qualité. Bien que les unités en déroute/retraite se dirigent, généralement, directement vers leurs lignes arrières, il y aura des cas où cela ne sera pas faisable ni même possible. Dans de tels cas, le bon sens (qui, nous l'admettons, est en quantité limitée au cours de nombreuses parties), avec l'idée que les unités essaient de s'éloigner de l'ennemi, devrait guider vos mouvements. Donc si une unité en déroute doit d'abord s'éloigner de son Bord de Retraite à cause d'unités ou de ZDC ennemies ou de terrain infranchissable, alors c'est ainsi qu'il faut procéder. Cependant ne prenez pas ceci comme une invitation à déambuler sur la carte en essayant d'éviter le Bord de Retraite.*

Exemple :**[ERRATA :**

- Les Vélites Y devraient présenter un marqueur 'No Missile'.
- L'infanterie LI A devrait terminer en conservant la même orientation que celle du mouvement qu'elle vient d'effectuer.
- L'infanterie LI E devrait terminer en conservant la même orientation que celle du mouvement qu'elle vient d'effectuer.
- L'infanterie LI T devrait être orientée vers le côté d'Hex en direction du bas de la page.]



(Cynoscéphales) ~ Au début de l'étape d'Effondrement, l'infanterie légère (LI) Thrace A, la Phalange B, la Phalange C et l'infanterie légère (LI) Thrace E ont toutes dépassé leurs seuils de QT. L'infanterie légère (LI) Thrace D n'est pas dans une ZOC romaine et a subi un point de perte de cohésion (les marqueurs de perte de cohésion ne sont pas montrés). Les combats de Choc ont été résolus de bas en haut, donc l'unité Thrace E déroute en premier. Les Hexs sur le chemin direct vers son bord de retraite sont bloquées par des unités et une ZOC ennemies, donc elle se déroute autour des Vélites Y. La Phalange C est la suivante. Le joueur macédonien lance un dé pour voir si la Phalange tient, mais échoue, elle doit donc effectuer un mouvement de déroute. L'unité inverse son orientation pour se diriger vers son bord de retraite. La ZOC des Vélites Y bloque le mouvement vers l'une des cases vacantes (hex N), la Phalange C doit

donc se déplacer à travers l'unité Thrace D. Le joueur macédonien doit maintenant effectuer un contrôle de QT pour l'unité Thrace D ; le résultat du dé est un 9, donc les 4 pertes de pas qui en résultent sont suffisantes pour atteindre son seuil de QT. L'unité se déroute immédiatement. L'unité Thrace D dispose d'un chemin dégagé vers son bord de retraite. C'est ensuite au tour de la Phalange B. La Cavalerie romaine U bénéficiait de la Supériorité de Position, il n'y a donc pas de contrôle de QT pour voir si l'unité tient ; elle doit dérouter. Son chemin direct vers le bord de retraite est bloqué, elle doit donc avancer. Enfin, l'infanterie légère (LI) Thrace A se déroute. Son chemin direct est bloqué par la LC Macédonienne T et sa ZOC, elle se déplace donc autour de T, en direction de son bord de retraite. Après ces mouvements de déroute, les unités romaines avanceraient dans les Hexs libérés.

10.23 Au cours de la Phase de Déroute et Rechargement, pendant le segment de Mouvement de Déroute, toutes les Phalanges mises en déroute sont éliminées. Toutes les autres unités mises en déroute se déplacent de toute leur capacité de mouvement imprimée sur leurs pions dans la même direction et selon les mêmes principes que précisé en 10.22 – même si elles se sont déjà déplacées au cours du tour. Les unités en déroute utilisent les règles de mouvement normales, sauf qu'elles ne peuvent pas entrer en ZDC ennemie non occupée par une unité amie. Elles ne subissent pas de perte de pas de cohésion due au mouvement.

10.24 Une unité qui quitte la carte (quelle qu'en soit la raison) ou qui ne peut pas terminer son mouvement de retraite à cause de la présence d'unités/ZDC ennemies ou de terrain infranchissable est définitivement retirée du jeu et considérée comme éliminée pour les règles de Déroute d'Armée.

10.25 Le mouvement des unités en déroute dans, ou à travers, d'autres unités est couvert par le tableau d'Empilement [6.69]. La règle principale est qu'une unité en déroute peut passer au travers d'une unité amie mais ne peut pas terminer son mouvement empilée avec elle. Si une unité en déroute est amenée à terminer son mouvement dans un hex occupé par une unité amie (y compris un hex de ZDC ennemie), à la place, et conformément au tableau, elle continue d'un hex supplémentaire (avec les pénalités prévues par le tableau pour l'unité immobile traversée). L'unité en déroute est éliminée si cet hex supplémentaire est également occupé par n'importe quelle unité, une ZDC ennemie ou du terrain infranchissable. Si cet hex est occupé par une unité amie, celle-ci se voit appliquée la pénalité prévue par le tableau pour le cas d'arrêt dans le même Hex. (« Stopping In »).

10.26 Si un Chef est empilé avec une unité en déroute/retraite, il peut accompagner l'unité dans son mouvement de déroute. En dehors de cela, il n'est pas affecté par cette déroute.

10.27 Les effets d'une déroute sont :

- Les unités en déroute ont automatiquement une valeur de QT de 1. Toutes leurs autres valeurs restent inchangées.
- Les unités d'Infanterie de Tir sont automatiquement considérées comme à court de projectiles (« Missile No »). Ceci ne s'applique pas aux unités de Tir montées.
- Les unités en déroute ne peuvent recevoir ou appliquer d'ordres autres que le ralliement. Elles ne peuvent non plus tirer de projectiles pour quelle que raison que ce soit.
- Les unités en mouvement de déroute ne subissent pas de perte de cohésion du fait du terrain.
- Les unités en déroute qui subissent une perte de pas de cohésion supplémentaire sont immédiatement éliminées et retirées du jeu.

10.28 Ralliement : Au cours d'une Phase d'Ordres, un joueur peut tenter de rallier une unité en déroute située en terrain dégagé et qui n'est pas :

- adjacente à une unité ennemie, ou
- à portée de tir et dans la ligne de vue d'une unité ennemie non engagée disposant de projectiles (ceci inclut le tir via la tactique de H&D).

Chaque chef ne peut tenter de rallier une unité donnée qu'une seule fois par tour de jeu. Cette limitation s'applique au chef et non à l'unité dont le ralliement peut être tenté successivement par plusieurs chefs au cours du même tour de jeu.

Pour rallier une unité en déroute le joueur lance un dé :

- Si le résultat est égal ou inférieur à la Valeur d'Initiative +1 du Chef (qui représente la QT de l'unité en déroute), alors l'unité est Ralliée. Placez un marqueur « Rallied » sur l'unité.
- Si le résultat est supérieur à la Valeur d'Initiative +1 du Chef, l'unité effectue un mouvement de déroute avec toute sa capacité de mouvement conformément à la procédure décrite en 10.22, à moins que le résultat ne soit également supérieur à la valeur de QT imprimée sur le pion de l'unité auquel cas cette dernière est éliminée.



Les Eléphants en furie ne sont jamais ralliés.

Lorsqu'une unité est ralliée, le joueur relance le dé, consulte la Table de Ralliement et attribue à l'unité le nombre de pertes de cohésion indiqué en fonction du résultat obtenu et de la valeur de QT imprimée sur le pion de l'unité.

Exemple : Un chef avec une initiative de 4 tente de rallier une unité de Principes en déroute (dont le pion présente une valeur de QT de 7). Avec un résultat de 2 l'unité est ralliée. Le joueur relance alors le dé et obtient

un 5, l'unité subit la perte de 2 pas de cohésion. Si le résultat initial avait été un 6, l'unité aurait dû effectuer un mouvement de déroute. Avec un résultat initial de 8 l'unité aurait été éliminée.

Les unités ralliées ne peuvent recevoir ou exécuter d'ordres avant le prochain tour de jeu ; elles peuvent toutefois se réorienter au moment du ralliement, sans dépenser de PM ni perdre de cohésion.

Les unités ralliées sont automatiquement affaiblies (10.3) – retourner le pion de l'unité sur son côté verso. Les unités de Tir d'Infanterie reçoivent un marqueur « Missile No ».

10.29 La Table de Ralliement : Utilisez cette table pour déterminer le nombre de Pertes de Cohésion reçu par une unité Ralliée.

10.3 AFFAIBLISSEMENT

NOTE DE CONCEPTION : L'affaiblissement retranscrit la perte réelle d'Hommes au combat.

10.31 Dès qu'une unité en Déroute est Ralliée, elle est automatiquement Affaiblie. Dans certains scénarios, certaines unités peuvent commencer la partie déjà Affaiblies. Les unités qui sont déjà Affaiblies ne subissent pas d'Affaiblissement supplémentaire.

Pour indiquer qu'une unité est affaiblie, son pion est retourné face verso visible.

Une fois affaiblie, une unité le reste jusqu'à la fin de la partie.

10.32 L'Affaiblissement affecte le combat de la façon suivante :

- Si une unité Affaiblie est impliquée dans une attaque de choc, il y a un ajustement d'une colonne à gauche (1L) sur la TRC.
- Si une unité Affaiblie se défend contre une attaque de choc, il y a un décalage d'une colonne à droite (1R) sur la TRC.
- Lorsqu'une unité Affaiblie tire, ajoutez un (+1) au résultat du dé de Tir.



10.33 Lorsqu'un Chef tente de rallier une unité Affaiblie (10.28) on ajoute un (+1) au résultat de son jet de dé initial de ralliement. Puis, lors de la consultation de la Table de Ralliement, on ajoute deux (+2) au résultat du dé pour attribuer le nombre de pas de perte. Ceci ne s'applique pas aux unités nouvellement affaiblies mais uniquement à celles qui étaient affaiblies avant la tentative de ralliement.

10.4 ENGAGÉ (OPTIONNEL)



10.41 Les unités et les Chefs empilés avec elles peuvent se retrouver engagés du fait d'un combat de choc (voir 8.47). Un marqueur « ENGAGED » est placé sur ces unités pour en indiquer le statut.

Une unité engagée :

- ne peut se déplacer volontairement ou changer d'orientation quelles que soient les circonstances, *et*
- ne peut tirer de projectiles ou être prise pour cible d'un tir, *et*
- doit, si possible, recevoir un marqueur « SHOCK-NO TQ CHECK » lors du segment de Désignation du Choc (8.41) si elle est à portée de commandement du Chef actif quelles que soient les restrictions de commandement.

10.42 Les unités de cavalerie, de tirailleurs ou d'infanterie légère, engagées avec des unités dont la CM est inférieure à la leur, peuvent retraire d'un Hex en maintenant leur orientation au lieu de recevoir le marqueur « SHOCK NO TQ CHECK ». Les unités qui ne sont pas capable d'un combat de choc doivent retraire si cela est possible.

Cet Hex. :

- doit être vacant et l'unité doit pouvoir y entrer par un mouvement normal, *et*
- ne peut être en ZDC ennemie, *et*
- ne peut être adjacent à une unité avec laquelle l'unité qui retraire était engagée.

Une unité capable d'un combat de choc qui ne peut retraire doit à la place recevoir un marqueur « SHOCK NO TQ CHECK »

10.43 Un marqueur « ENGAGED » peut être retiré du fait de l'élimination d'une unité, d'un mouvement de déroute durant l'étape d'Effondrement (8.47), ou à n'importe quel autre moment si une unité engagée se retrouve sans unité ennemie engagée dans sa ZDC et si elle n'est pas elle-même dans la ZDC d'une unité ennemie engagée.

11.0 DEROUTE D'ARMÉE ET VICTOIRE

NOTE DE CONCEPTION : Le niveau de déroute d'une armée précisé dans les différents scénarios reflète sa capacité réelle à durer au combat. L'équilibre entre les camps peut être ajusté en faisant évoluer ces niveaux, mais il vaut mieux ne procéder à cela qu'après l'obtention d'une bonne connaissance du jeu et de son adversaire.

Un joueur remporte la victoire en obtenant la déroute de l'armée de son adversaire. Une armée part en déroute lorsqu'elle a accumulé une quantité de points de déroute égale ou supérieure à son niveau de déroute précisé dans le scénario.

Au cours de la Phase de Déroute d'Armée, chaque joueur comptabilise le nombre de points de déroute engendré par ses unités éliminées, y compris les unités de combat ayant effectué un mouvement de déroute les faisant sortir de la carte.

11.1 En général une unité vaut un nombre de Points de Déroute (PD) égal à sa QT, avec les exceptions suivantes :

- Toutes les unités de Tirailleurs (SK) et les Eléphants valent 2 PD, sauf les chefs d'éléphants qui valent 0.
- Les unités de Phalange valent le double (2x) de leur valeur de QT. Ainsi une Phalange avec une QT de 7 vaut 14 PD.
- Les Chefs identifiés nominativement valent cinq fois (5x) leur niveau d'initiative. Les Tribuns, Préfets et Chefs de remplacement valent leur niveau d'initiative.

11.2 Si le total de Points de Déroute accumulé par un joueur est supérieur ou égale au niveau de déroute de son armée, alors cette dernière part en déroute et le joueur perd la partie. Si les deux camps atteignent ou dépassent les niveaux de déroutés de leurs armées respectives au cours du même tour de jeu, le joueur présentant le total le moins éloigné de son niveau de déroute gagne. Si l'écart entre nombre de PD et niveau de déroute est le même pour les 2 armées alors il y a match nul.

Tite Live – Le désastre de la bataille de Cannes

Tel fut le combat de Cannes, une bataille aussi célèbre que celle désastreuse de l'Allia ; moins grave dans ses résultats, grâce à l'inaction de l'ennemi, mais bien plus grave et plus horrible en raison du massacre de l'armée. Car la fuite lors de la bataille de l'Allia sauva l'armée, bien qu'elle ait perdu la ville, tandis qu'à Cannes, à peine cinquante hommes purent fuir avec l'un des consuls, presque toute l'armée trouva la mort en compagnie de l'autre consul. Tel cette foule d'hommes sans défense et sans chef qui s'était réfugiée dans deux camps séparés ; les hommes du camp le plus grand envoyèrent un message aux autres pour leur demander de traverser de nuit, lorsque l'ennemi, fatigué après la bataille et les festins en l'honneur de sa victoire, serait plongé dans le sommeil. Alors ils iraient ensemble à Canusium. Certains rejetèrent la proposition avec mépris. « Pourquoi, » demandèrent-ils, « ceux qui ont envoyé le message ne viennent-ils pas eux-mêmes, puisqu'ils sont tout aussi capables de nous rejoindre que nous de le faire ? Parce que, bien sûr, tout le pays entre eux et nous est parcouru par l'ennemi et ils préfèrent exposer d'autres personnes qu'eux-mêmes à ce péril mortel. » D'autres ne désapprouvaient pas la proposition, mais ils manquaient de courage pour la mettre en œuvre. P. Sempronius Tuditanus protesta contre cette lâcheté. « Préfereriez-vous, » demanda-t-il, « être faits prisonniers par un ennemi avide et impitoyable et qu'un prix soit mis sur vos têtes et votre valeur évaluée après qu'on vous ait demandé si vous êtes un citoyen romain ou un allié latin, et qu'ainsi un autre gagne de l'honneur de votre misère et de votre déshonneur ? Certainement pas, si vous êtes vraiment les compatriotes de L. Aemilius, qui a choisi une noble mort plutôt qu'une vie de misère, ainsi que de tous les braves hommes qui gisent en tas autour de lui. Mais, avant que la lumière du jour ne nous surprenne et que l'ennemi ne se rassemble en plus grand nombre pour nous barrer le passage, taillons-nous un chemin à travers les hommes qui, dans le désordre et la confusion, se pressent à nos portes. De bonnes épées et des cœurs vaillants ouvrent une voie à travers les ennemis, aussi nombreux soient-ils. Si vous marchez épaule contre épaule, vous disperserez cette force lâche et désorganisée aussi facilement que si rien ne s'opposait à vous. Venez donc avec moi, vous tous qui avez le respect de vous-même et de l'État. Avec ces mots, il tira son épée, et avec ses hommes en formation serrée, il marcha à travers le cœur même de l'ennemi. Lorsque les Numides lancèrent leurs javelots sur le côté droit, le côté non protégé, ils transférèrent leurs boucliers sur leurs bras droits, et ainsi s'éloignèrent sans encombre vers le grand camp. Ce n'est pas moins de 600 hommes qui s'échappèrent à cette occasion, et après qu'un autre grand groupe les eut rejoints, ils quittèrent immédiatement le camp et arrivèrent sains et saufs à Canusium. Cette action de la part d'hommes vaincus était due à l'impulsion du courage naturel ou du hasard plutôt qu'à un plan concerté de leur part ou à la stratégie d'un chef.

Extrait de l'Histoire de Rome, livre 22.

INDEX DES REGLES DE SPQR

Les termes et concepts majeurs sont en **gras et souligné**. Les renvois principaux sont en **gras**

<u>Affaiblissement</u> :	10.3	Phalange en double profondeur	9.53	Légion Romaine	6.63, 9.61
<u>Chefs</u> :	4.0	Passage au travers des Eléphants	9.11	<u>Momentum</u> :	5.3, 5.14, 5.26, 5.42, 5.44, 5.52
Activation	5.1, 5.11-5.14	Eléphant contre Eléphant ...	9.17, 9.19	<u>Mouvement</u> :	6.0
Seule et adjacent à l'ennemi	4.72	Chefs	4.71-4.73, 8.44	Perte de cohésion ...	6.13, 6.22, 6.41-6.45, 7.14
Commandement Carthaginois ...	4.6	Phalange en défense	9.4	Mouvement en Colonne	6.7
Pertes	4.73, 8.19	Procédure avant choc	7.3, 8.42, 9.19, 9.23	Phalange en double profondeur	9.52
Charisme	4.1, 5.26, 8.46	Test de QT avant choc ...	8.43, 9.11, 9.19	Passage au travers des Eléphants	9.11
Combat:	4.7, 4.83	Résolution	8.43-8.47	Furie des Eléphants	4.84, 9.14
Rayon de commandement	4.1, 4.21, 4.32, 4.33-4.34, 5.26, 5.45, 5.51, 7.33, 10.41	Ajustement dû à la taille .	6.68, 8.46, 9.62	Orientation et Mouvement	6.32, 6.43, 6.52, 6.73, 7.13
Dé du destin	5.33	Déroutes simultanées	10.15	Chef d'Eléphants	4.83
Initiative du commandant d'élite	5.5	Tirailleurs	9.23	Extension de ligne Manipulaire	9.68
ZDC ennemie. 4.21, 4.24, 4.32, 4.4, 4.71, 4.72, 4.83, 5.26, 5.31, 5.46, 7.23		Empilement et combat	6.68, 8.46, 9.62	Capacité de Mouvement ..	6.11, 6.14
Orientation	4.85, 6.15	Supériorité	8.46, 8.54, 8.72, 9.15, 9.17	Phalanges (unité double)	6.4
Terminé	5.15, 5.26, 5.32-5.33, 5.41- 42, 5.44, 6.83	Terrain	6.26	Restrictions	6.12, 6.25, 6.3, 9.52, 9.61
Inactif ...	5.11, 5.41-5.42, 5.44, 5.52	Qui doit/peut attaquer en choc...	7.3, 8.41	Déroute ...	10.22-10.23, 10.25-10.26
Initiative 4.1, 4.22, 4.91, 5.12, 5.21, 5.32, 5.41-5.42, 5.51, 6.81, 10.28, 11.1		<u>Court-circuit</u> :	5.1, 5.4	Terrain	6.2, 6.42, 6.72, 10.27
Tué 4.56, 4.74, 4.84, 4.44, 8.44, 8.46		<u>Déroute et Ralliement</u> :	10.2	Restrictions des Triarii	9.71
Chef d'Eléphants.....	4.8, 6.14-6.15, 6.61, 7.21, 9.12, 9.14, 11.2	Pénurie de projectiles automatique après ralliement	10.31	<u>Ordres</u> :.....	4.2, 5.2, 6.64, 6.66
Commandement de Ligne	4.3, 4.31, 4.33, 4.34, 4.4-4.6, 4.91, 5.23, 5.25, 6.66, 8.14, 9.24, 9.52, 9.66	Perte de cohésion après ralliement	10.28	<u>Orientation</u> :	7.1
Momentum: [voir <u>Momentum</u>]		Elimination d'unités en déroute	10.21, 10.24, 10.27	Avance après combat	8.52-8.53
Mouvement	4.1, 5.24, 6.14	Déroute initiale de 2 Hex	10.22	Restriction d'évolution ..	7.24, 10.41
Retraite Ordonnée	6.54	Tentative de ralliement	10.28	Changement	7.12-7.16, 8.63, 9.65, 9.71
Commandants en Chef	4.4	Ordre de ralliement	5.22, 10.28	Changement après une retraite ordonnée	6.52
Proconsuls	4.56	Table de ralliement	10.29	Perte de cohésion après changement [voir <u>Perte de Cohésion</u>]	
Remplacement	4.4, 4.74, 11.1	Ralliement et unité affaiblie ..	10.33	Unités en colonne	6.73
Déroute	9.14, 10.26	Déroute après choc	8.43, 8.47	Changement en réaction ...	7.15-7.16
Valeur de stratégie	4.1, 4.33, 4.56, 4.6	Procédure de déroute	10.21	Unités empilées	6.67
Tribuns/Préfets 4.51-4.55, 4.74, 11.1		Effets d'une déroute	10.27	<u>Perte de Cohésion</u> :	10.1
Court-Circuit [voir <u>Court-Circuit</u>]		Déroute d'unités empilées	6.68, 9.63	Elimination des unités en déroute. 9.16, 10.27 (5eme alinéa)	
Blessure	4.73	Quand une unité doit-elle dérouter	10.15	Cause de déroute....	6.53, 8.43, 8.47, 9.16, 10.14, 10.15
<u>Combat de choc</u> :	8.4	<u>Empilement</u> :	6.6	Cavalerie et éléphant adjacent	9.15, 9.16
Avance après combat 6.13, 8.5, 8.62		Permutation unités sup/inf	6.66	Changement d'orientation 7.14-7.16	
Affaiblissement	10.32	Phalange en double profondeur	9.51	Phalange en double profondeur.	9.52, 9.53
Poursuite de cavalerie	8.47, 8.61-8.62	Orientation	6.67	Furie des éléphants.....	9.14
Perte de cohésion ...	8.43, 8.46, 10.1	Chef d'Eléphants	4.85	Effets des Tirs.....	8.15
Effondrement	8.47	Chefs empilés	6.64-6.65	Mouvement.....	6.13, 6.22, 6.41, 6.42, 6.43-6.44
Décalage de colonne	6.26, 8.46, 9.41, 10.32	Déplacement d'une pile ..	6.64, 9.52		
Modificateur au dé	8.46	Non-Romain	6.61		

Suite page suivante ➡

Retraite Ordonnée.....	6.52, 9.21	Procédure	6.51–6.52	Quand sont réalisés les tirs	8.12
Maintien d'une Phalange au lieu d'une déroute.....	8.43, 8.47	Tirailleurs 6.51-6.52, 9.21-9.22, 6.52		Tir de retraite	6.55
Ralliement.....	10.28	<u>Tir de projectiles :</u>	8.1	<u>Zone de Contrôle (ZDC) :</u>	7.2
Combat de Choc...8.43, 8.46, 8.47, 9.53, 10.13		Chef ciblé	8.19	Cavalerie se déplaçant en ZDC d'Eléphant	9.15
Empilement.....	6.63, 6.68	Perte de cohésion	8.15	Condition du test d'effondrement	8.47
Récupération.....	10.16	Modificateur unité affaiblie ...	10.32	Extension de ZDC	7.21-7.22
<u>Retraite Ordonnée :</u>	6.5	Modificateurs au jet de dé	8.15	Chefs en ZDC ennemie ... 4.24, 4.33, 4.71-4.72, 5.26, 5.31	
Retraite de ligne de Cavalerie ..	6.57	Ecran d'Eléphant & Javeliniers	9.12 - 9.13	Restriction des colonnes	6.71
Perte de cohésion	6.52	Double dégâts des Eléphants ...	8.15	Restriction d'extension de ligne manipulaire	9.66
Eléphant arrivant adjacent à la Cavalerie	9.16	Portée étendue	8.16	Arrivée en ZDC	7.23
Retraite ordonnée avant furie d'Eléphant	9.14	Tir en Mouvement	8.11, 8.15	Départ d'une ZDC	7.23
Restriction des unités en colonne	6.77	Tactique de Harcèlement et Dispersion	8.3, 9.22, 9.31	Phalange en ZDC	6.44-6.45
Chefs	4.72, 6.14, 6.54, 6.65	Ligne de vue	8.14	Restriction de déroute ..	10.22-10.24
Extension de ligne Manipulaire	9.67	Epuisement des projectiles	8.17-8.18, 10.28	Restriction de retraite	6.55
Tir des archers à cheval ...	8.12, 6.55	Tir	8.11-8.13	Obligations pour le choc	8.42
Retraite planifiée	6.8	Tir de réaction	5.25, 8.2, 8.33, 8.55, 9.12–9.13, 9.16, 9.86	Tirailleurs et Velites	7.21
		Scorpions	9.8		

