

HAIL CAESAR



BATTLES WITH MODEL SOLDIERS IN THE ANCIENT ERA

TRADUCTION EFFECTUÉE
POUR UNE UTILISATION
PERSONNELLE
DIFFUSION INTERDITE

CETTE TRADUCTION A ÉTÉ FAITE BÉNÉVOLEMENT PAR
L'ÉQUIPE DU FORUM HAIL CAESAR FRANCE, POUR
NOUS SOUTENIR VENEZ NOUS REJOINDRE SUR

<http://hailcaesarfrance.forumactif.org/>

• HAIL CAESAR •



Conception et rédaction du jeu :
Rick Priestley

Photographies :
Alan Perry, Mickaël Perry, Dr Phil Hendy
Kevin Dallimore, Duncan Macfarlane
Eric Hagen et Wargames Illustrated.

Illustration de couverture :
Peter Denis

Design & maquette :
Paul Sawyer et Tim Vincent

Relectures :
Steve Yates et
Duncan Macfarlane
Remerciements
Drew Will, Alessio Cavatore,
Sean Turtle, Mark Sims et
Great Escape Games

Version française

Chef de projet et maquette :
Durgrim l'Ancien

Traduction amateur réalisée par :
Belfoz, Dame du Lac, Krinwitz, Thalantir

Relecture :
Paps, Durgrim l'ancien, Ghenchoz

Version :
1.0 (Mai 2016)





SOMMAIRE

Avant-propos	5	Obstacles linéaires	39	Test de panique	72
Hail Caesar	6	Rivières	39	Test dû à des attaques à distance	73
L'armée	8	Bâtiments	39	Résultat des tests des attaques à distance	74
Les figurines	8	Terrain infranchissable	39	Retraite	75
Organisation des figurines	9	Embellir le champ de bataille	39	Test dû à un combat au corps-à-corps	75
L'unité	10	Attaques à distance	40	Résultat des tests de corps-à-corps	76
Divisions et leur commandant	10	Attaques a portée courte et longue	40	Repli	76
Types de troupes	11	Qui peut effectuer des attaques à distance ?	40	Unités en soutien	78
Profil de combat d'une d'unité	12	La portée	40	Mouvement des vainqueurs	78
Meneur d'unité	13	Mesurer des distances	40	Résultat du combat & contacts accidentels	79
Socles des figurines	14	Désigner la cible	41	Unités en ordre dispersé	79
Socles des commandants	15	Choix des cibles	42	En carré	79
Taille des unités	16	Les attaques	44	Unités dans un bâtiment	79
Marqueurs de pertes	17	Sauvegarde de moral	46	Occuper un bâtiment	79
Valeurs de commandement	17	Les pertes	48	Commandants	80
Formations	18	Unités secouées	48	Figurines de commandant	80
Formations de base	18	Unités brisées	48	Subalternes	80
Changement de formation	22	Désordre	48	Général en chef	80
Formation des unités anodines	23	Attaques à distance et ordre dispersé	48	Suivez-moi !	81
Front, flanc & Arrière	23	Formation en colonne	48	Ralliement !	81
Les divisions	23	Tir de contre-charge	48	Rejoindre un corps à corps	81
Règles du jeu	24	Tir d'opportunité	50	Risques pour les commandants	82
Préparer la partie	24	L'artillerie	51	Risques liés aux attaques à distance	82
Séquence de jeu	24	Tir en hauteur de l'artillerie	51	Risques liés aux corps-à-corps	83
Mesurer les distances	25	Combat au corps à corps	52	Commandants au combat	83
La visibilité	25	Comment fonctionne un combat ?	52	Blessures des commandants	83
Apprendre les règles	25	Qu'est ce qu'un engagement ?	52	Victoire et Défaite	84
Principe important	25	Unités combattantes	53	Défaite	84
Mouvement	26	Unités engagées, mouvement et tir	53	Divisions en déroute	85
Les ordres	26	Mouvements de charge	54	Se retirer	85
Test de commandement	26	Déclaration de charge	54	Types de troupes	86
Les commandants, les unités et les ordres	27	Unités qui ne peuvent pas charger	55	Sélection de règles utiles	98
L'ordre de charge	27	Effectuer une charge	55	Rapport de bataille	110
Ordres de division	28	Placer l'unité qui charge	56	Bataille de Kadesh (1274 AEC)	112
Modificateurs de distance	29	Charger sur le flanc et l'arrière	56	Avec ton bouclier ou sur lui ! (426 AEC)	122
Bourdes	30	Charger à deux contre un	58	Un raid frontalier (52 EC)	128
Mouvements d'initiative	31	Charger à un contre deux	58	Va humblement dans le désert (260 EC)	138
Mouvements gratuit	31	Charger avec une unité en ordre dispersé	59	Des barbares à nos portes (500 EC)	144
Ordres & unités au combat	31	Réaction à la charge	60	La bataille de Brunanburh (937 EC)	154
Ordres & unités hors de table	32	Fuite	60	La route de Damas (1148 EC)	164
Ordres & unités désordonnées	32	Contre-charge	61	Appendices	172
Déplacer les unités	33	Faire face	61	1. Notes des concepteurs	172
Proximité de l'ennemi	34	Combattre	62	2. Utilisation de petites figurines	174
Traverser une unité ennemie ou un combat	34	Les attaques	62	3. Un bref guide des listes d'armées	175
Traverser une unité amie	35	Sauvegarde de moral	65	4. Résumé des règles	178
Déplacer de l'artillerie	36	Les pertes	65	5. Ressources	187
Changement de formation	36	Serrer les rangs	66		
Formation en carré	36	Soutiens	66		
Unités quittant la table	36	Position des unités en soutien	67		
Commandant	36	Soutien des unités en ordre dispersé	69		
Déplacer les commandants	36	Attaques de soutien	69		
Les Terrains	38	Contactés accidentels	70		
Bois	38	Résultats du combat	70		
Terrains accidentés	38	Répartition des pertes	70		
		Test de panique	71		
		Fin du combat	71		



AVANT-PROPOS



Hail Caesar est le jeu de ceux que les dieux ont destinés à la gloire... Des hommes impassibles devant la charge d'une horde barbare, qui ne discutent pas le sort que les dés leur ont réservé. Nous reconnaissons sans la moindre honte que Hail Caesar est un jeu de « petits soldats », disputé avec des armées de figurines représentant les guerriers des temps anciens, comme les implacables légionnaires de Rome, les hoplites grecs aux cuirasses de bronze resplendissantes, les pharaons montés sur leur superbe char de guerre, sortis tout droit de ces époques qui éveillent notre intérêt et inspirent nos loisirs. Notre ambition est d'insuffler de la vie dans les récits de ces temps révolus, de peindre un tableau où renaissent les couleurs chatoyantes et la splendeur de notre lointain passé... même si seule notre imagination nous permet d'entendre le fracas des armes, les cris de guerre, le sifflement des flèches et de voir le reflet du soleil sur le fer d'une lance.

Consultons les oracles et préparons-nous à rencontrer notre destin sur le champ de bataille installé sur une table. Assurons-nous que nos combats soient aussi dramatiques et âprement disputés que ceux de nos ancêtres. Et même si nos luttes ne renverseront jamais de tyran ni ne changeront le cours de l'histoire, invoquons les fantômes d'Hannibal, de Xerxès, d'Alexandre et même du grand César, en espérant qu'ils se pencheront sur notre épaule pour observer la bataille et, avec un peu de chance, approuveront nos choix.

Avant que le vacarme des combats ne couvre nos voix, n'oublions pas que nous sommes des frères d'armes : unis dans un même dessein, et motivés par le même enthousiasme pour le monde des batailles antiques et liés par l'amitié.

HAIL CAESAR



Ce livre permet de recréer les batailles des temps anciens dans un décor miniature, en utilisant des armées de figurines pour représenter les forces de l'Égypte antique et de Rome, de la Grèce et de la Perse, et de tous les soldats chamarrés qui ont peuplé notre histoire. Nos troupes s'affronteront dans ce jeu de guerre comme leurs alter égos du passé, s'efforçant de vaincre leurs adversaires. Nous, les joueurs, prenons le rôle des commandants et des généraux dont la tâche est de mener leurs hommes à la victoire, grâce à leur ruse tactique ou leur courage personnel.

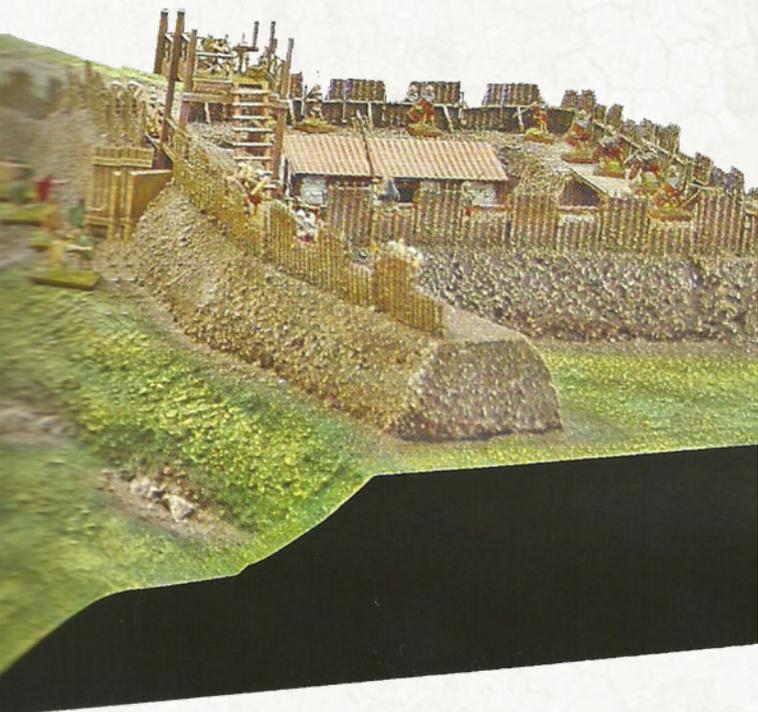
La majeure partie de ce livre décrit les règles du jeu et donne des exemples de batailles menées par l'auteur, illustrées par des figurines provenant de nos collections personnelles. Le jeu cherche à recréer en partie les défis que devaient relever les guerriers du passé, ainsi que l'aspect romantique et héroïque de ces époques révolues, d'une manière qui, nous l'espérons, sera divertissante et intéressante. Nous avons initialement conçu ces règles pour jouer avec nos amis, chez nous, et nous les publions dans l'espoir d'inspirer d'autres joueurs et de convertir de nouvelles recrues à notre cause. Ce jeu plaira donc à ceux qui partagent nos goûts, ou qui ont l'esprit assez ouvert pour discerner les mérites de notre méthode.

Des centaines, voire des milliers de joueurs, collectionnent déjà des armées de figurines pour simuler les batailles de l'Ancien monde. Un grand nombre de nos lecteurs sait déjà comment jouer, connaît les différents types et styles de figurines existantes, et même les divers systèmes de règles généralement utilisés dans les compétitions et les défis interclubs. Nos règles ne sont pas destinées à rivaliser avec ces dernières. Elles sont délibérément conçues pour un style de jeu amical, avec un fort élément de jeu de rôle instauré entre les participants. Nous attendons de nos joueurs qu'ils fassent quelques efforts pour préparer et jouer ces parties. Les exemples de batailles présentés dans ce livre donnent une bonne idée de la façon dont nos affrontements sont organisés et disputés. Nos règles ne seront probablement jamais adoptées dans le cadre de parties strictement compétitives, et ceux qui préfèrent ce style de jeu devraient s'orienter vers d'autres systèmes.

Lors de la conception de *Hail Caesar*, nous nous sommes largement inspirés des connaissances actuelles sur la guerre dans l'Antiquité et au Moyen Âge, des écrits des auteurs anciens, des travaux de recherches modernes et des découvertes des archéologues. Nous souhaitons que notre jeu garde un contexte crédible, dans la limite du raisonnable. Nous ne tenterions de reproduire des batailles du passé si nous n'étions pas passionnés par l'histoire ancienne, la culture et l'archéologie, et notre jeu plaira

«Romain, qu'il te souvienne d'imposer aux peuples ton empire. Tes arts à toi sont d'édicter les lois de la paix entre les nations, d'épargner les vaincus, de dompter les superbes. »

Virgile



sans doute aux personnes partageant cet intérêt. Ces règles ont été développées à l'origine pour que notre groupe d'amis puisse passer une soirée, ou de temps en temps un long week-end, à disputer des batailles dans le même esprit. C'est pour cette raison que les règles donnent un sens théâtral à l'action, demandent de prendre des décisions déchirantes, et récompensent ou sanctionnent la prise de risque dans une égale mesure.

Les personnes intéressées par les concepts qui sous-tendent nos règles trouveront des éclaircissements dans le chapitre *Notes des concepteurs*, situé à la fin de ce livre.

LA STRUCTURE DES RÈGLES

Les règles peuvent être facilement modifiées pour s'adapter à différentes tailles de batailles, un nombre variable de joueurs, et à divers niveaux de complexité. Elles ont effet évolué au sein d'un groupe de joueurs, et ont été adaptées pour accueillir des amis et visiteurs occasionnels qui n'étaient pas familiers du système. Il constitue une base générale, facilement adaptable pour représenter les conditions de diverses formes de guerre pendant l'Antiquité et le Moyen Âge.

En gardant cela à l'esprit, il devient facile d'appréhender le jeu comme une série de règles concernant les ordres, les déplacements et le combat. Les valeurs de base assignées aux troupes facilitent ces mécanismes généraux : elles définissent la façon dont les unités se déplacent, leur efficacité au combat dans diverses situations, et la manière dont elles réagissent aux pertes. Les qualités spécifiques des troupes, leur technologie et leurs traditions culturelles sont ensuite présentées dans une série de règles additionnelles ou spéciales, appliquées selon nos envies et le type de jeu choisi. Ces règles spéciales ont généralement été improvisées au cours d'une partie, et peuvent être développées ou modifiées selon les circonstances. Elles ont souvent été créées pour un scénario particulier, et ne sont pas toujours utilisées. Nous laissons les joueurs le soin de décider le niveau de détail qu'ils souhaitent ajouter à leurs parties. Notre but est de fournir un cadre modulable, avec un « éventail » de règles additionnelles développées ou modifiées à volonté. Pour illustrer ce fonctionnement, nous avons inclus sept exemples de partie assez différentes, afin de montrer la façon dont les règles peuvent s'appliquer à diverses époques ou à des batailles spécifiques.

LE MATÉRIEL DE JEU

Nous jouons le plus souvent avec plusieurs joueurs dans chaque camp, et c'est notre format préféré. Mais le jeu est tout aussi agréable s'il oppose seulement deux personnes. Quelles que soient vos préférences, chacun devra avoir une armée de figurines à commander. Il faut aussi disposer d'une table de bonne taille, et si possible de quelques arbres miniatures et de terrains variés. Pour l'instant, faisons-nous plaisir et imaginons que nous possédons déjà deux forces impatientes de se lancer au combat.

Les joueurs doivent disposer d'un certain nombre de dés à six faces. Une douzaine devrait suffire, mais plus vous en aurez, mieux cela vaudra. Un mètre gradué en pouces sera nécessaire pour déterminer les distances de déplacement et la portée des tirs. Il est préférable d'avoir plusieurs mètres, surtout s'il y a plus de deux joueurs.

Bien que cela ne soit pas strictement obligatoire, nous jouons à chaque fois que cela est possible avec un arbitre, dont la tâche est d'interpréter les règles quand cela est nécessaire, d'imposer ses propres modifications s'il en éprouve le besoin, et généralement de s'assurer que le jeu progresse à un rythme satisfaisant.

Nous trouvons que les parties sont plus divertissantes de cette façon, et nous vous recommandons chaudement cette option.



L'ARMEE

Avant de pouvoir jouer, il est nécessaire de réunir une armée. Certains joueurs en possèdent sans doute déjà une, et un débutant trouvera un large choix de forces, depuis les anciens Égyptiens jusqu'aux armées médiévales en passant par les Grecs et les Romains.

Le jeu *Hail Caesar* propose des règles permettant de couvrir plus de trois mille ans d'art militaire. Il est donc impossible de décrire toutes les spécificités de chaque nation. Pour le moment, tenons-en nous aux considérations qui s'appliquent à toutes les armées sans distinction.

Si vous vous apprêtez à réunir une nouvelle armée, la première de vos préoccupations doit être de trouver un adversaire. Si vous avez déjà des amis possédant des figurines historiques, vous voudrez sans doute collectionner une ou plusieurs forces susceptibles de s'opposer aux leurs. Par exemple, les Carthaginois d'Hannibal pourront parfaitement affronter les Romains de Scipion l'Africain et de ses contemporains. Certains joueurs aiment collectionner les figurines des deux camps d'un même conflit, notamment s'ils sont intéressés par certaines périodes, comme le règne de Ramsès, la guerre du Péloponnèse ou la guerre civile romaine.

Dans tous les cas, gardez en mémoire que la plupart des joueurs préfèrent livrer des batailles entre des armées s'étant réellement affrontées dans l'histoire. Cependant, un nombre non

négligeable de joueurs dispute en parfaite connaissance de cause des batailles entre armées ne s'étant jamais rencontrées, ou séparées par des siècles, voire des millénaires. Bien que cette approche soit réprouvée par les puristes, la relative stabilité de la technologie et la qualité comparable des armées sur une période de plusieurs centaines d'années devraient offrir une partie tout à fait satisfaisante. Nos préférences personnelles nous conduisent à jouer selon des critères historiques et les exemples de batailles fournis dans cet ouvrage suivent ce schéma. Nous souhaitons permettre à chacun de disputer ce genre de batailles. De la même façon, nous désirons aussi offrir à ceux qui le veulent la possibilité de s'affranchir de la réalité historique. Notre jeu se prête parfaitement à ces deux approches.

LES FIGURINES

Le jeu peut se pratiquer avec des figurines de n'importe quelle échelle, mais dans cet ouvrage, nos illustrations présentent des figurines de 28 à 30 mm. Il s'agit de la taille la plus populaire pour les amateurs, car les pièces sont suffisamment grandes et détaillées pour récompenser le travail de peinture. Cela étant, il existe d'autres tailles qui ont leurs admirateurs, et qui conviennent parfaitement au cadre de ce jeu. Nous avons porté notre choix sur les figurines de la taille indiquée ci-dessus, mais les joueurs préférant collectionner des figurines de 6 mm, 15 mm ou au 1/72e, pour ne citer que les échelles les plus connues, peuvent se référer à l'appendice pour obtenir de plus amples informations sur la manière d'utiliser des figurines de plus petite taille (page 174).

ARMÉE ROMAINE EN CAMPAGNE, AU IV^e SIÈCLE



DIVISION DE CAVALERIE



DIVISION D'INFANTERIE

DIVISION DES BAGAGES ET DES GARDES



La majorité des collectionneurs achètent des figurines en métal ou plastique, qu'ils assemblent puis peignent avant de les coller sur des socles pour faciliter leur manipulation. Pour ceux qui ne veulent pas consacrer autant d'efforts à leur armée, il est possible d'acheter des figurines déjà peintes.

Certains paieront volontiers un artiste pour peindre leurs troupes à leur place, même si de tels services ne sont pas bon marché. Les figurines peintes selon les plus hauts standards artistiques sont toujours très demandées par les collectionneurs. À l'inverse, certains joueurs considèrent la collection de l'armée comme secondaire derrière la pratique du jeu. Il leur est alors tout à fait possible de jouer avec des figurines non peintes, et de laisser leur imagination faire le reste. La majorité des joueurs préfère jouer avec des figurines qu'ils ont peintes eux-mêmes. Il y a indéniablement un grand plaisir à compléter chaque nouveau régiment et l'ajouter à son armée.

ORGANISATION DES FIGURINES

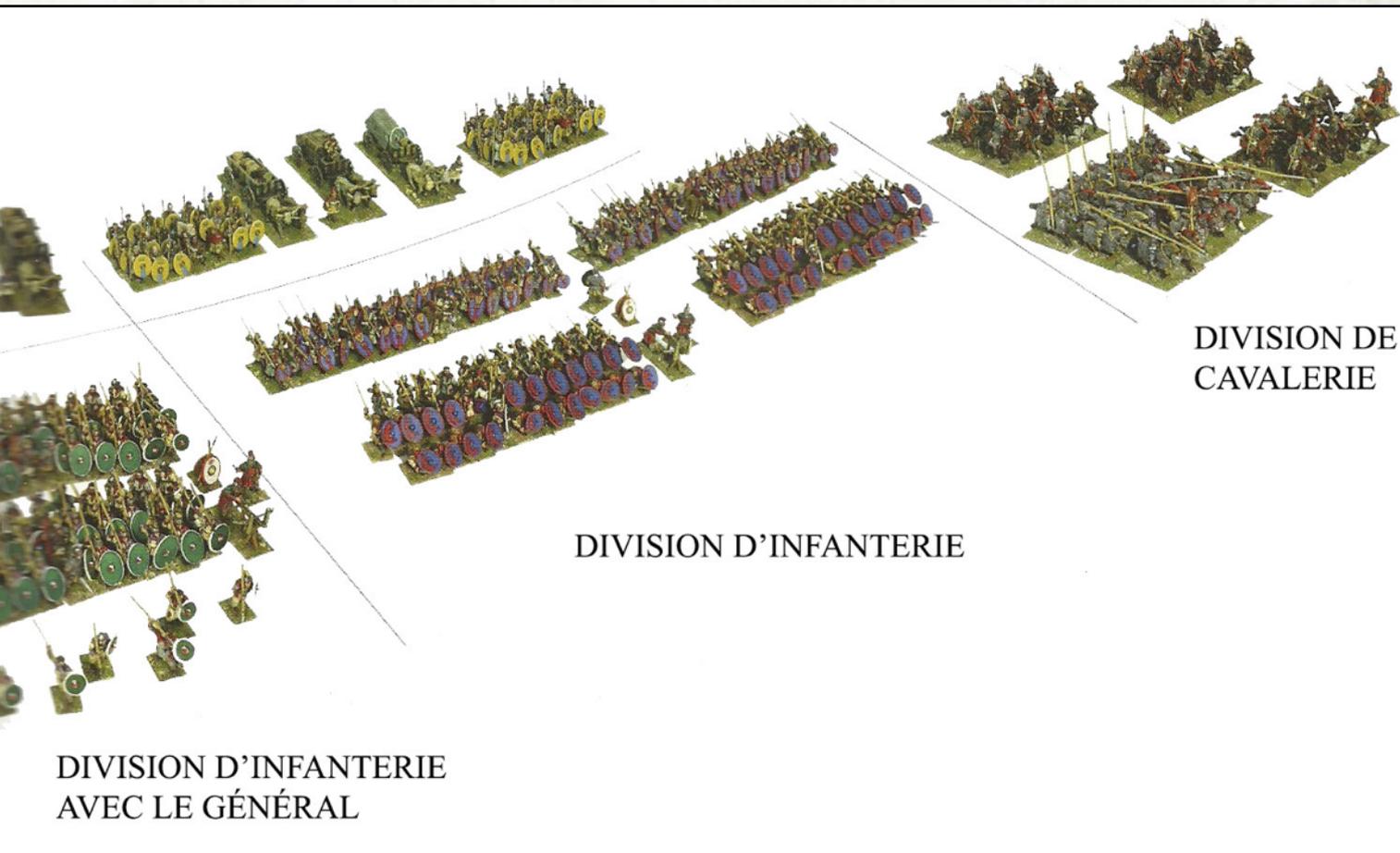
Quelle que soit l'armée que le joueur décide de collectionner, il doit rassembler les figurines en « unités ». Celles-ci sont à leur tour intégrées dans des groupes plus grands que l'on peut appeler au choix « divisions » ou « brigades ». Un certain nombre de divisions forme l'armée dans son ensemble.

LES TERRIBLES FRANCS

Anne Comnène, fille de l'empereur byzantin Alexis Ier Comnène, rédigea une chronique du règne de son père intitulée l'*Alexiade*, qui décrit ainsi les croisés francs.

L'arme défensive principale des Francs consistait en cette cotte de mailles annelées dont le fer était de si bonne facture qu'il arrêtait les flèches et gardait son porteur sain et sauf. Un autre élément était ce bouclier qui n'était pas circulaire, mais très large au sommet et se terminait en pointe, légèrement concave à l'intérieur, lisse et brillant à l'extérieur et rehaussé d'un umbo de laiton. Les flèches, qu'elles soient scythes, perses ou même décochées par le bras d'un géant, rebondissaient sur un tel bouclier et revenaient vers l'archer. C'est pour cette raison, connaissant à la fois la valeur de l'armure des Francs et celle de nos archers, que l'empereur conseilla à nos hommes d'attaquer essentiellement les chevaux et de les abattre de leurs flèches, de sorte qu'une fois jetés à bas de leur monture, les Francs seraient facilement capturés. Si un Franc à cheval est invincible et pourrait même ouvrir une brèche dans les murs de Babylone, quand il est à pied, c'est un jeu d'enfant de le vaincre.

Anne Comnène, l'*Alexiade*, vers 1148



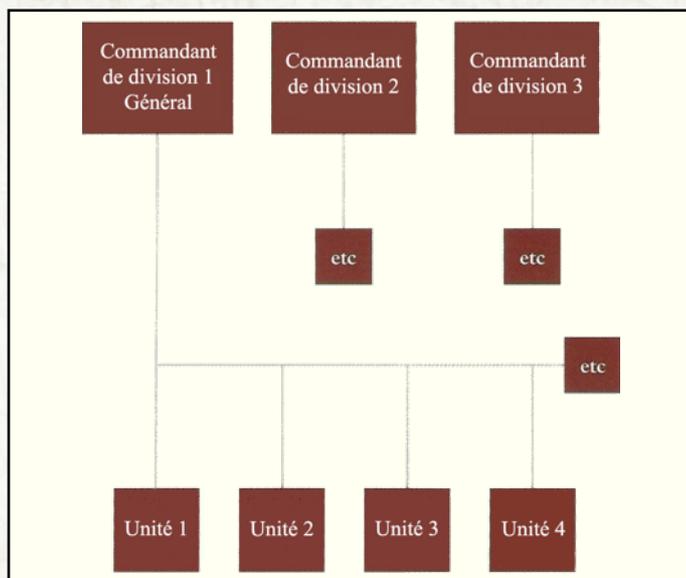
L'UNITÉ

Chaque unité de figurines représente une formation de combat typique de son époque, comme une cohorte romaine ou un taxis d'hoplites grecs. Le terme « unité » reste un élément de jargon assez neutre et sert de référence générale, ce qui permet de ne pas se préoccuper des noms variés utilisés dans les différentes armées. De plus, la langue et la terminologie militaire de la plupart des peuples de l'Antiquité nous sont en grande partie inconnus. Il est donc pratique de se référer à un terme générique.

Évidemment, nous sommes conscients que les formations de cette époque comptaient plusieurs centaines de combattants, mais la nécessité de disputer nos batailles sur une table nous conduit à réduire nos unités à quelques dizaines de figurines. Malgré tout, chacune d'entre elles représente une formation complète avec ses officiers, ses soldats, ses étendards, ses sonneurs de trompe et ses auxiliaires, quand ils existent.

DIVISIONS ET LEUR COMMANDANT

Les différentes unités de l'armée sont rassemblées en divisions, et chaque division est commandée par une figurine de commandant. Une division standard va d'une poignée d'unités à une dizaine. Il n'existe pas à proprement parler de limite au nombre d'unités d'une division. Mais plus elle contient d'unités, plus il est difficile pour son commandant de contrôler correctement leurs mouvements. Il appartient au joueur de répartir ses unités dans ses divisions, de la manière qu'il juge la plus appropriée. Nous reviendrons ultérieurement aux règles d'organisation et de commandement des divisions.



Notre armée a ensuite besoin d'un commandant en chef, ou général: un Jules César, un Alexandre le Grand ou une Boadicée, qui s'élèvera au-dessus des brumes de l'histoire. L'un des commandants de division doit être désigné comme général. Il remplit deux rôles : il est à la fois en charge de sa division et le chef de l'ensemble de l'armée.

Une armée est donc composée d'un certain nombre de divisions, comprenant elles-mêmes un certain nombre d'unités. Un commandant dirige chaque division. L'un des commandants est également le général de l'armée.



TYPES DE TROUPES

Pour les besoins du jeu, nous avons divisé les unités en types distincts et facilement reconnaissables.

► **Infanterie** – Les guerriers combattant à pied composent la majorité de nombreuses armées. Les unités d'infanteries sont elles-mêmes subdivisées en quatre sous-types: infanterie lourde, infanterie moyenne, infanterie légère et tirailleurs.

Cavalerie – les combattants montés sont une arme de choix et représentent la plus grande partie des armées des peuples nomades. Les unités de cavalerie sont subdivisées en cinq sous-types: cataphractaires, cavalerie lourde, cavalerie moyenne, cavalerie légère et archers montés. Bien que les cavaliers soient la plupart du temps montés sur des chevaux, nous classons également les chevaucheurs de chameaux ou de dromadaires dans cette catégorie.



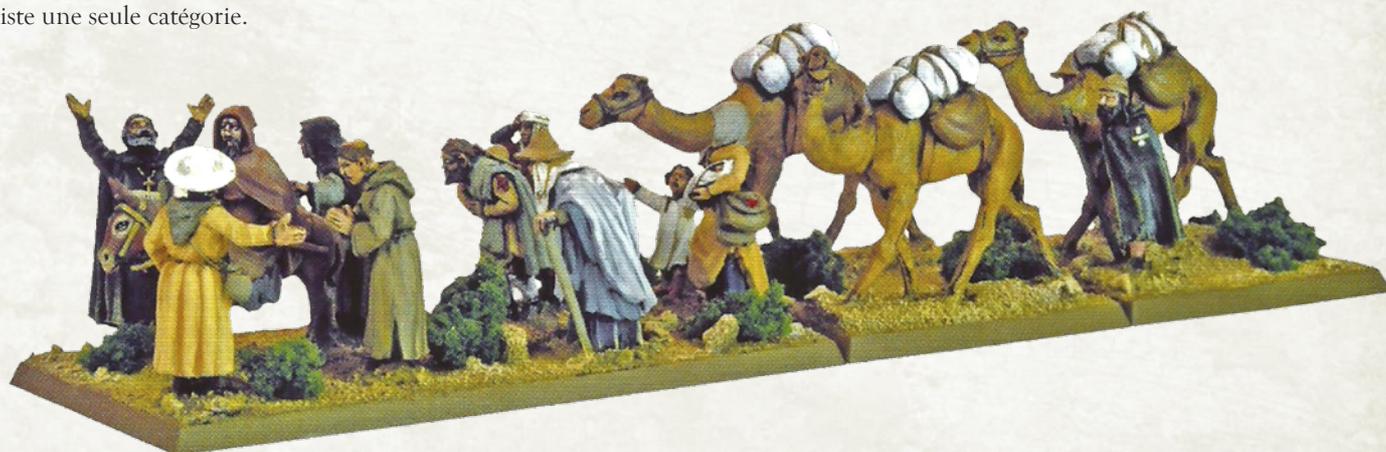
Artillerie – L'artillerie joue un rôle important lors des sièges, mais elle apparaît également sur le champ de bataille dans certaines armées. L'artillerie est subdivisée en trois sous-types: artillerie lourde, artillerie moyenne et artillerie légère.



◄ **Chars** – Les chars sont courants dans les armées antiques du Proche-Orient, comme celle des Hittites ou des Égyptiens. Ils continuent à jouer un rôle dans certaines armées plus tardives. Les chars sont subdivisés en deux sous-types : chars légers et chars lourds, les seconds étant souvent tractés par quatre chevaux.

Éléphants – les éléphants sont un élément important des armées indiennes, et jouent un rôle significatif dans les batailles livrées par les successeurs d'Alexandre. Cette catégorie n'a qu'un seul type d'unité.

▼ **Chariots et Convois** – Toute armée nécessite un important soutien logistique, que nous représentons avec ce type d'unités. Il existe une seule catégorie.



Parmi ces troupes standards, les unités peuvent être mieux armées ou motivées, porter différents équipements ou avoir diverses capacités. Les grandes catégories définies ici sont des bases utiles pour fixer les qualités élémentaires et les règles fondamentales de nos troupes. Une liste exhaustive des types de troupes est donnée dans le paragraphe Types de troupes (page 86).

PROFIL DE COMBAT D'UNE UNITÉ

Unité	Combat				SvG	R	Règle spéciale
	C	M	CP	LP			
Infanterie lourde légionnaire avec pilum	7	7	3	0	4+	6	Tortue, Disciplinés

Nous définissons le profil de combat de chaque unité en lui allouant des caractéristiques reflétant son habileté. Ces valeurs déterminent son efficacité dans différentes situations. Vous trouverez ci-dessus les valeurs d'une unité de légionnaires romains.



Unité

Le nom, le type et l'équipement (si nécessaire) de l'unité. Ici, ce sont des légionnaires romains, de l'infanterie lourde armée de pilums.

Combat

Quatre valeurs différentes sont utilisées pour le combat, en fonction de la situation et de la portée. Les deux premières sont « Choc » et « Mêlée », qui servent pour le corps à corps. La valeur de Choc est utilisé au premier tour de combat, tandis que la valeur de Mêlée sert lors des tours de combat suivants. Les deux autres valeurs sont « portée courte » et « portée longue ». La portée longue est utilisée pour les tirs effectués à une distance supérieure à 6". La portée courte sert pour les tirs à une distance inférieure ou égale à 6", ainsi que pour le soutien aux autres unités au corps à corps.

Sauvegarde de moral

Le moral d'une unité représente sa capacité à encaisser les coups et les effets négatifs du combat. Le valeur indique le résultat minimum requis sur le dé pour soutenir une attaque ennemie. Une valeur de 3+ est excellente : un résultat de 3, 4, 5 ou 6 sera un succès. Une valeur de 4+ est bonne, 5+ moyenne, 6+ faible et 0 signifie que l'unité est extrêmement fragile et qu'aucun jet de dé n'est autorisé. Ce point est

expliqué en détail dans les règles sur les attaques à distance et le combat au corps-à-corps.

Résistance

La résistance d'une unité représente le nombre de pertes qu'elle peut subir avant d'être « secouée ». Les unités secouées sont plus sensibles à la destruction ou la déroute. Des marqueurs de blessures sont utilisés pour représenter la diminution du niveau de la résistance. La plupart des unités peuvent subir 6 blessures avant d'être « secouées ». Là encore, ce point sera développé dans le chapitre correspondant.

Règles spéciales

Toutes les règles spéciales concernant une unité sont notées dans cette section. Elles peuvent représenter une doctrine tactique, des armes, des inclinations culturelles ou des talents particuliers. Les différentes règles spéciales ne nous concernent pas pour l'instant et seront abordées le moment venu.



MENEUR D'UNITÉ

Durant une partie, il sera nécessaire de changer de formation, de mesurer des distances ou de définir des cibles depuis le centre d'une unité. D'un point de vue pratique, il est utile de positionner la figurine du meneur pour qu'elle marque le centre de l'unité. Les règles qui suivent font souvent référence au centre de l'unité ou à « la position du meneur ».

L'inclusion ou non de figurines de meneurs, d'étendards, d'officiers ou de musiciens est laissée à l'appréciation des joueurs. Nous recommandons d'en placer lorsque de telles unités en possédaient dans la réalité, car elles améliorent grandement leur apparence sur le champ de bataille.



Le centre du front de l'unité ou « position du meneur ». Durant une partie, de nombreuses mesures sont effectuées depuis ce point.

UN GRAND VOYAGEUR

Ammien Marcellin était un général du IV^e siècle, qui vécut durant le règne des empereurs Constance II et Julien. Bien qu'il ait écrit une histoire de l'Empire romain allant de l'an 96 jusqu'à son époque, seuls les volumes concernant les années 353 à 378 ont été conservés. Il servit en Perse et en Gaule, où il fit partie de l'armée dirigée par Ursicinus engagée contre l'usurpateur Claudius Silvanus. Il accompagna Julien dans sa désastreuse expédition contre le roi perse sassanide Shapur II et prit part à la retraite de l'armée romaine sous Jovien. Il décrivit ainsi les Perses :

« Les Perses nous opposèrent des cavaliers entièrement cuirassés en rangs si serrés que l'éclat du soleil se reflétant sur leurs corps en mouvement aveuglait tous ceux qui les regardaient. Même leurs chevaux étaient recouverts d'une barde de cuir. »

Ammien Marcellin

Ces cavaliers lourds étaient connus sous le nom de cataphractaires ou, dans le cas des plus lourdement équipés d'entre eux, de *clibanarii* un mot qui signifiait « porteur de marmite », peut-être en référence à ce que devait être la sensation de porter une telle armure de métal sous le soleil du désert !



INFANTERIE



Le centre du front de l'unité ou « position du meneur ». Durant une partie, de nombreuses mesures sont effectuées depuis ce point.

TAILLE DES SOCLES

Types de troupes	Socle individuel
Infanterie	20 x 20mm
Cavalerie	25 x 50 mm
Char à deux chevaux	40 x 80 mm
Char à quatre chevaux	80 x 80 mm
Éléphant	80 x 80 mm
Artillerie légère	40 x 60 mm
Artillerie moyenne, lourde	60 x 100 mm

La profondeur des chars, des éléphants et de l'artillerie doit être ajustée pour tenir compte des figurines, car la taille de ces dernières peut varier.

«Je meurs de l'aide de trop de médecins»

Alexandre le grand

CAVALERIE



Cavaliers montés sur des socles de 25 mm, ce qui est la taille habituelle.

SOCLES DES FIGURINES

Les figurines présentées dans cet ouvrage sont montées sur des plaques décorées rectangulaires, en carton, en bois ou en plastique. Ceci permet de manipuler les figurines sans les abîmer et de les organiser plus facilement en unités. Il n'est pas obligatoire de les socler de cette manière, mais il s'agit de la technique la plus répandue parmi les collectionneurs qui souhaitent pouvoir emmener et déployer rapidement leurs troupes.

Certains joueurs montent chaque figurine sur un socle individuel. Cette technique présente l'avantage de permettre n'importe quelle formation en remplaçant chaque figurine. Dans l'absolu, il est cependant préférable de monter plusieurs figurines de cavalerie ou d'infanterie sur un socle plus grand, car il sera ainsi plus facile et plus rapide de déplacer l'unité. Par exemple, les unités d'infanterie sont généralement montées sur des socles de 20 mm x 20 mm; un rang d'infanterie de 3 figurines de front et deux de large pourrait être monté sur un seul socle de 60 mm x 40 mm. L'artillerie, les éléphants et les chars, en revanche, doivent être de préférence soclés individuellement avec leur équipage/servants inclus ou séparés.

La table ci-contre indique la taille des socles individuels utilisée majoritairement sur les photographies du livre. Ce sont celles que nous recommandons. La largeur de socle des chars, des artilleries ou des éléphants peut être ajustée à la figurine, car cela n'a pas d'impact sur le jeu.

Le jeu peut s'adapter à toute autre taille de socle. Certaines figurines de ce livre ont des socles individuels plus petits (généralement 15 mm pour l'infanterie et 20 mm pour la cavalerie). Cela ne pose aucun problème particulier. La seule chose importante est que toutes les unités doivent approximativement avoir la même largeur de front quand elles sont déployées (page 16).

CHAR



Un char monté sur un socle individuel de 40 mm de côté (50 mm est une taille également courante). Les deux méthodes conviennent.

COMMANDANT



Les commandants peuvent être soclés comme vous le désirez. Beaucoup aiment les placer sur des socles ronds pour les distinguer des autres troupes.

SOCLES DES COMMANDANTS

Les commandants sont représentés par une figurine individuelle, ou par un petit groupe de figurines montées sur un socle unique. Idéalement, elles doivent pouvoir se distinguer des autres unités. Il ne nous a pas paru nécessaire de fixer une taille de socle précise pour les commandants. Les joueurs sont libres d'adopter la taille et la forme de leur choix. De multiples exemples sont présentés au fil des pages de ce livre.

Tout comme nos unités de quelques dizaines de figurines représentent plusieurs centaines de soldats, la figurine du commandant ne symbolise pas seulement ce personnage important, mais également ses messagers, ses augures, ses scribes, ses gardes du corps et ses serviteurs. Un commandant peut donc être monté sur un socle plus grand et intégrer ces divers éléments, ce qui est à la fois esthétique et impressionnant !



TAILLE DES UNITÉS

Types de troupes	Taille standard	Taille imposante	Taille modeste	Taille anodine
Infanterie sur 2 rangs	16 à 20 figurines	32 à 40	8 à 12	5 à 6
Infanterie sur 3 rangs	24 à 30 figurines	48 à 60	12 à 15	5 à 6
Infanterie sur 4 rangs	32 à 40 figurines	60 à 80	20 à 24	non autorisé
Cavalerie	12 à 16 figurines	24 à 32	6 à 8	3 ou 4
Chars légers	4 à 5 figurines	8 à 10	2	1
Chars lourds	2 à 3 figurines	4 ou 5	1	-
Artillerie	2 à 3 figurines	4	1	-
Éléphants	1 figurine	-	-	-

TAILLE DES UNITÉS

Les unités ont été classées de façon arbitraire en quatre tailles: imposante, standard, modeste et anodine. La majorité des unités d'une armée sera en général de taille standard. Les tirailleurs et les autres unités opérant en essaim sont souvent organisés en unités de taille modeste. Les unités de taille anodine sont généralement des éclaireurs ou d'autres unités du même type. Les unités de taille imposante sont majoritairement utilisées dans les grandes batailles ou pour représenter des hordes barbares.

Les tailles d'unités que nous recommandons sont indiquées dans la table ci-dessus. Ce n'est pas grave si les unités sont légèrement plus petites ou plus grandes, du moment qu'il est facile de repérer si elles sont de taille standard, imposante, modeste ou anodine.

Les joueurs sont parfaitement libres de jouer avec moins de figurines, les propositions ci-dessus ne sont que le reflet de ce que nous utilisons pour nos parties.

L'idée est que chaque unité possède un front qui soit toujours le même en fonction de sa taille. Les unités de taille modeste sont un peu plus petites, les imposantes un peu plus grandes. C'est pourquoi les infanteries sur 3 ou 4 rangs comptent plus de figurines: elles ont plus de rangs à garnir.

La table ci-dessous indique la largeur de front des unités en millimètres, en respectant les règles précitées, lorsqu'elles sont déployées selon leur formation habituelle. Les unités anodines, n'ayant pas de formation particulière, sont omises.

FRONT DES UNITÉS

Types de troupes	Formation	Standard	Imposante	Modeste
Infanterie sur 2 rangs	Ligne de bataille sur 2 rangs	160-200 mm	320-400 mm	80-120 mm
Infanterie sur 3 rangs	Ligne de bataille sur 3 rangs	160-200 mm	320-400 mm	80-120 mm
Infanterie sur 4 rangs	Ligne de bataille sur 4 rangs	160-200 mm	300-400 mm	100-120 mm
Cavalerie	Ligne de bataille sur 2 rangs	150-200 mm	300-400 mm	75-100 mm
Chars légers	Ligne de bataille sur 1 rang	160-200 mm	320-400 mm	80 mm
Chars lourds	Ligne de bataille sur 1 rang	160-240 mm	320-400 mm	80 mm
Artillerie légère	Ligne de bataille sur 1 rang	80-120 mm	160-240 mm	40 mm



Comme vous pouvez le constater dans la table du front des unités, celles-ci ont un front comparable quand elles sont disposées selon leur formation typique. Les unités d'artillerie sont beaucoup plus petites, mais comme ce ne sont pas des troupes qui combattent au corps à corps, cela n'a pas beaucoup d'importance.

À ce propos, nous disposons nos lignes de bataille sur plusieurs rangs car nous apprécions énormément le spectacle de nos armées déployées sur une table de jeu. Certains joueurs préféreront peut-être réduire le nombre de rangs pour diminuer la quantité de figurines nécessaires pour représenter chaque unité, ce qui est parfaitement valide. C'est la largeur d'une unité qui joue un rôle primordial dans le jeu ; la profondeur est bien moins importante et peut être modifiée selon vos goûts. Par exemple, en certaines occasions, nous déployons les unités de cavalerie sur un seul rang parce que nous voulons utiliser plus d'unités, ou parce qu'un joueur a bâti sa collection avec moins de figurines que nous. Cela ne fait aucune différence. Des unités placées sur un rang et sur deux rangs de profondeur peuvent parfaitement être utilisées l'une à côté de l'autre.

MARQUEURS DE PERTES

L'efficacité des troupes diminue au cours de la bataille, pour de nombreuses raisons: armes et armures endommagées, fatigue des combattants, baisse du moral, blessures ou mort des officiers et des soldats. Nous représentons tous ces facteurs au moyen de marqueurs, placés à côté ou derrière les unités concernées. Le nombre maximum de pertes qu'une unité peut encaisser est sa « résistance », qui dépend de sa taille : la plupart des unités de taille standard peuvent subir 6 pertes, les unités imposantes 8,

les unités modestes 4 et les unités anodines 1. Cela est expliqué plus loin, dans le chapitre des règles, en même temps que les conséquences de ces pertes.

TAILLE DES UNITÉS				
Taille d'unité	Imposante	Standard	Modeste	Anodine
Valeur de résistance	8	6	4	1



Vous pouvez utiliser toute sorte de marqueurs pour noter les pertes, comme des figurines représentant des morts ou des blessés, des boucliers, des morceaux de cartons ou des pions en plastique. Utilisez la méthode que vous préférez. Vous pouvez même simplement noter les pertes sur une feuille de papier, si cela vous convient.

VALEURS DE COMMANDEMENT

Dans l'Antiquité et au Moyen Âge, il était fréquent que les commandants combattent au premier rang. Ils devaient être aussi bien de bons guerriers que des chefs. Cela est aussi vrai dans notre jeu. Les commandants se retrouvent souvent dans le feu de l'action! Ils interviennent quelquefois pour diriger en personne une unité, ou se précipitent auprès de troupes démoralisées pour les rallier. La plupart du temps, leur tâche est de mener l'armée en donnant des ordres aux unités placées sous leur commandement.

Nous assignons une valeur à tous les commandants pour représenter leur efficacité dans la structure de commandement

générale de l'armée. Cette valeur varie selon les armées, et d'un individu à l'autre, mais il est généralement de 8. Nous recommandons aux joueurs de garder une valeur de Commandement de 8 tant qu'ils n'ont pas bien assimilé les règles.

Les commandants tués durant la bataille sont remplacés par des subordonnés dont la valeur de commandement est généralement plus faible d'un point que le leur. Un commandant avec une valeur de 8 est donc remplacé par un officier avec une valeur de 7. Tout cela est décrit dans le chapitre sur les commandants (page 80).

VALEUR DE COMMANDEMENT

Résultat	Description
10	Génie militaire. Un chef né, d'une beauté extraordinaire, béni des dieux, révééré par ses hommes, adoré par les femmes, organisé, courageux, avec un sens instinctif de la stratégie.
9	Excellent. Un commandant extrêmement compétent, fiable, franc, pieux et populaire.
8	Bon. Un chef talentueux et sûr de lui, respecté par ses pairs.
7	Moyen. Un chef honnête et compétent, sans grande inspiration.
6	Faible. Un chef réticent, irrésolu, en proie à l'indécision.
5	Stupide. Un bon à rien, un fanfaron maudit par les dieux, méprisé à juste titre par ses hommes, et qui sera victime d'un assassinat à la première occasion.
4 ou moins	Inapte au service. Nous n'attribuons pas de résultat inférieur à 5 à nos commandants, de peur que la Garde prétorienne ne les choisisse pour en faire leur nouvel empereur.

LES FORMATIONS

Avant que nos troupes ne soient en mesure de participer à une bataille, il faut les organiser en formations de combat. Pour l'essentiel, les soldats de l'Antiquité combattaient en ligne, et même si nous avons quelques indices grâce aux chroniques d'époque, nous sommes loin d'être certains de savoir comment cela se passait dans les détails.

En dépit des incertitudes dues au passage du temps, la similarité générale des armes et la constance universelle du corps humain nous permettent de déterminer que les guerriers se battaient de telle manière, dans telles circonstances. Cela reste bien sûr des hypothèses, mais pour les besoins d'un système de batailles avec figurines, elles ne semblent pas déraisonnables.

FORMATIONS DE BASE

Les formations suivantes sont utilisées par toutes les unités, ou par des types d'unité relativement courants. Si la phalange de piquiers ne présente pas d'intérêt pour un joueur qui puise son inspiration dans les légions romaines ou l'Égypte ancienne, elle est un élément primordial de toutes les armées d'inspiration hellénistique (Alexandre le Grand et ses successeurs). Il est donc intéressant de la définir. À l'inverse, des formations très spécifiques comme la tortue romaine et l'énigmatique formation en tête de cochon sont évoquées séparément (page 103).

Nous ferons souvent référence au terme « formation ordonnée » pour toutes les formations qui ne sont pas la « formation dispersée » (où les figurines sont séparées par un espace). Cette distinction

s'explique par le fait que certaines règles ne s'appliquent qu'aux formations en rang et d'autres qu'à la formation en ordre dispersé.

LA LIGNE DE BATAILLE

Il s'agit de la formation de base de la plupart des unités, qu'elles soient d'infanterie, de cavalerie, de chars, d'artillerie ou même d'éléphants. Elle consiste en une ligne continue de soldats.

Dans le jeu, une ligne de bataille d'infanterie ou de cavalerie standard se présente sur deux rangs de profondeur. Cela équivaut dans la réalité à quatre à six rangs d'infanterie et deux à quatre rangs de cavalerie.

Certaines unités d'infanterie de combat au corps-à-corps se déploient en ligne de bataille de trois à quatre rangs de profondeur, afin de représenter des unités ayant historiquement combattu sur huit à dix rangs de profondeur. C'est un choix esthétique et logique, car nos unités sont de taille généralement assez importante. En termes de jeu, cela n'a que peu d'importance. Dans la réalité, les unités ayant une grande profondeur de rangs étaient la marque distinctive de certaines armées. Nous laissons donc cette option aux joueurs qui souhaitent représenter ces différences.

Une ligne de bataille de chars ou d'artillerie est déployée sur un seul rang. Cela est d'une part plus réaliste, et d'autre part plus simple, étant donné la taille de socle individuel de ce type de figurine. Un éléphant se déploie en une ligne de bataille d'une seule figurine, et ne peut pas adopter d'autre formation.



Une bataille en Terre Sainte : des cavaliers turcs passent devant une oasis alors qu'ils se préparent à charger les infidèles.



Cette unité est en ligne de bataille. Ce sont des Assyriens avec un premier rang de lanciers, et un second rang d'archers.



Cette unité est en colonne. Les croisés sont montés sur des socles de 40 mm x 40 mm pour simplifier les mouvements.

LA COLONNE

Une colonne représente une unité qui se déplace rapidement, et généralement sur de longues distances. Elle permet également de se déployer facilement ou d'effectuer une avance rapide sur le champ de bataille. Cette formation est totalement inadaptée au combat et les unités surprises dans cette disposition subissent généralement de lourdes pertes. Une colonne de fantassins doit avoir une largeur de front de deux à quatre figurines, dont le nombre doit être inférieur au nombre de rangs de l'unité (la profondeur doit être supérieure à la largeur). Tous les autres types de troupes disposées en colonne doivent avoir un front d'une ou deux figurines de large, et posséder un nombre de rangs supérieur au nombre de figurines de front (à l'exception des éléphants, comme indiqué précédemment).

Une colonne de troupes n'a pas besoin de former un rectangle parfait mais elle doit pouvoir se mouvoir de façon à s'adapter au relief ou prendre un virage. Les colonnes marchent le plus souvent le long d'une route ou d'un sentier, entre des bâtiments ou d'autres unités, et doivent donc être en mesure de suivre un tracé clairement identifié.

Notez qu'une unité d'éléphants est représentée par une seule figurine en ligne de bataille. Cela étant dit, elle peut bénéficier des avantages de déplacement d'une colonne sur une route, comme cela est indiqué dans le paragraphe consacré aux éléphants (page 99).

L'ORDRE DISPERSÉ

L'ordre dispersé est une formation de combat éparpillée où les figurines sont séparées par des espaces. Les unités adoptant cette formation sont souvent distinguées dans les règles des unités en en rang (ligne de bataille, colonne, etc.), comme cela sera expliqué plus loin.

Les tirailleurs, les archers montés et les unités de taille anodine sont limités à cette formation ou à la colonne, et ne peuvent en adopter d'autres.

L'infanterie légère, la cavalerie légère et les chars légers peuvent opter pour une formation dispersée durant la bataille. Elles peuvent se disposer en colonne, en ligne de bataille ou en formation dispersée selon les circonstances.

Les autres unités d'infanterie ou de cavalerie peuvent recourir à l'ordre dispersé uniquement lorsque la situation leur interdirait autrement de se déplacer, ou leur imposerait des pénalités durant leur mouvement. C'est notamment le cas lorsqu'elles doivent traverser des bois, des terrains difficiles ou des rivières. Ces unités doivent se remettre en ligne de bataille ou prendre une autre formation dès que possible.

Les autres unités, comme les éléphants, les chars lourds, l'artillerie et les convois, ne peuvent jamais adopter la formation dispersée. Cela restreint donc leur capacité à se mouvoir sur certains types de terrain.

Lorsqu'une unité adopte un ordre dispersée, ses figurines sont séparées d'un pouce afin de former une chaîne ou une masse clairsemée.



Ces soldats sont déployés en plaçant 4 rangs de figurines, en formation de « phalange de piquiers ». La taille de l'unité est un peu plus petite que celle que nous utiliserions normalement, mais les règles permettent de s'adapter facilement à ce genre de chose.



LA PHALANGE DE PIQUIERS

Cette formation est unique et réservée aux porteurs de la longue pique, ou sarissa. C'est une arme d'hast de cinq à huit mètres de long, équipée d'un grand fer de lance à une extrémité, et d'un talon en bronze servant de contrepoids à l'autre. Ces piquiers se battaient historiquement en formation très profonde, c'est pourquoi nous les déployons sur quatre rangs. Ils représentent seize rangs de soldats dans la réalité. La phalange est le type de formation habituel de ce genre d'unité. C'est l'équivalent de la

ligne de bataille pour elles, et c'est pour cette raison que nous ne les autorisons pas à se déployer sur moins de quatre rangs.

Il va sans dire que ce type de formation était peu maniable, et demandait un haut degré d'entraînement et de discipline pour fonctionner efficacement. Par conséquent, les piquiers suivent des règles particulières et possèdent une formation distincte, expliquée page 102.

LA HORDE

Une horde est une masse désordonnée de combattants (la plupart du temps des barbares) manquant de discipline et d'organisation. Les hordes d'infanterie sont déployées sur quatre rangs de profondeur. Il s'agit de la formation de combat habituelle de ce type de troupes, leur équivalent de la ligne de bataille. Elles ne sont pas autorisées à se disposer en ligne de bataille d'une profondeur inférieure. Lorsqu'il s'agit d'infanterie légère, ces troupes ne sont pas autorisées à passer en formation dispersée, sauf dans les mêmes conditions que l'infanterie moyenne ou lourde.



Une horde de Celtes



Infanterie assyrienne en carré

LE CARRÉ

Nous utilisons le terme de « carré » pour un certain nombre de formations défensives ordonnées. Dans la réalité, cette disposition était souvent plus circulaire ou rectangulaire que réellement carrée, mais cela reste tout de même adapté pour couvrir tous ces cas de figure.

Seule l'infanterie légère, moyenne ou lourde peut adopter une formation en carré. Les figurines sont organisées de façon à dessiner approximativement un carré dont les côtés devront être le plus possible égaux, et si possible orientées vers l'extérieur.



LA TORTUE, LE CUNEUS ET LE COIN

Ces formations inhabituelles sont réservées à certaines troupes, en tant que règle spéciale. Il est inutile de s'appesantir sur elles pour le moment. Les règles pour ces formations sont détaillées dans le paragraphe approprié (page 98 et suivantes).

Une tortue romaine représentée par un dispositif de figurines dédiées

APPROCHEZ, APPROCHEZ ! IL Y EN AURA POUR TOUT LE MONDE !

Aucune partie de wargame ne serait complète sans petites douceurs. Et quoi de mieux pour cela que de se plonger dans le livre de recettes d'Apicius.

Escargots au lait

(adapté approximativement) du *De Re Coquinaria* d'Apicius

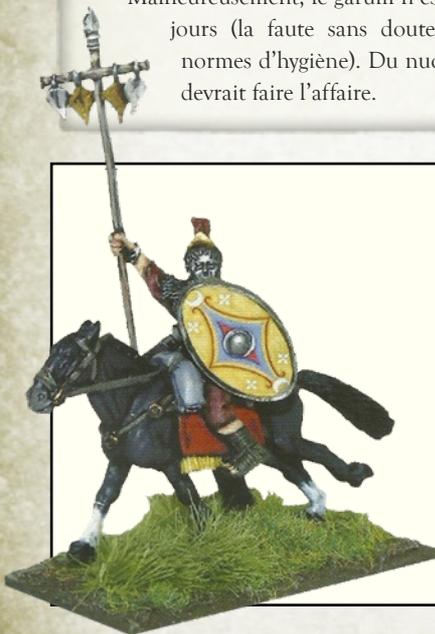
Ingrédients

- 4-5 escargots par personne
- Une bonne quantité de lait
- Huile d'olive
- 1 gousse d'ail par personne
- 1 cuillère à café de vin rouge par personne
- Du garum (sauce de poisson)

Attrapez tout d'abord vos escargots. Assurez-vous d'en trouver de gros, qui n'aient pas traîné près de choses dangereuses comme des pesticides, des plantes vénéneuses ou tout ce qu'on peut trouver habituellement dans un jardin. Faites-les jeûner pendant deux jours pour les nettoyer. Mettez-les dans un récipient fermé et couvrez-les de lait. Laissez-les pendant deux ou trois jours, mais n'oubliez pas de retirer leurs excréments toutes les heures, et de changer le lait deux fois par jour.

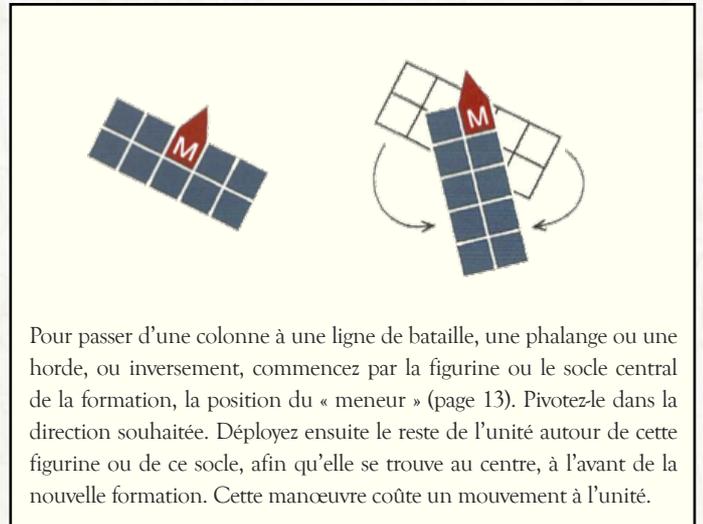
Après deux ou trois jours, retirez les escargots gras. Faites chauffer de l'huile d'olive dans une poêle à frire, et faites rissoler l'ail fraîchement coupé. Ajoutez les escargots et faites frire le tout pendant 5 minutes environ. Ajoutez le vin et maintenez la cuisson jusqu'à ce que l'ensemble ait réduit de moitié. Servez avec du garum qui, comme vous le savez sûrement, est une sauce salée à base de poisson fermenté.

Malheureusement, le garum n'est plus disponible de nos jours (la faute sans doute à une de ces fichues normes d'hygiène). Du nuoc-mâm, ou l'équivalent, devrait faire l'affaire.

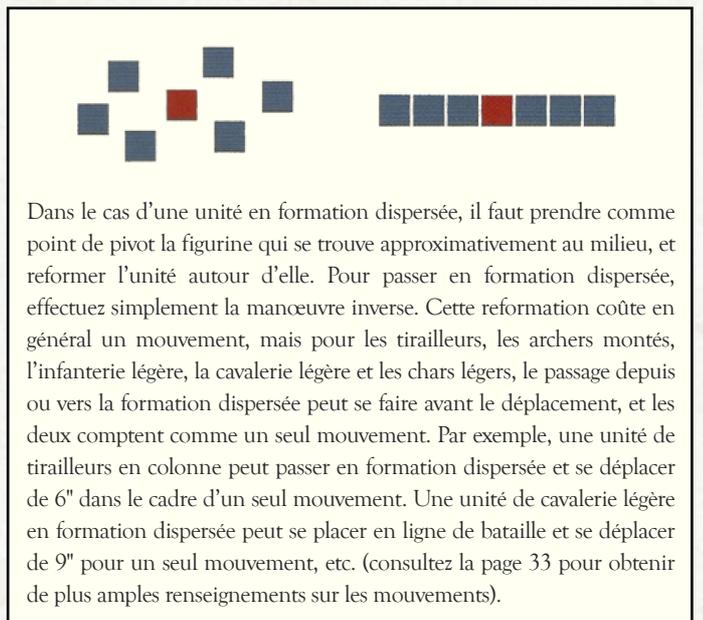


CHANGEMENT DE FORMATION

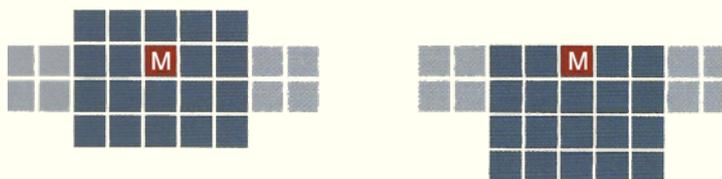
En règle générale, passer d'une formation à une autre requiert une instruction spécifique lorsque les ordres sont donnés. Nous aborderons les règles concernant les ordres dans le chapitre suivant. Pour le moment, voyons la procédure à utiliser pour un changement de formation.



Pour passer d'une colonne à une ligne de bataille, une phalange ou une horde, ou inversement, commencez par la figurine ou le socle central de la formation, la position du « meneur » (page 13). Pivotez-le dans la direction souhaitée. Déployez ensuite le reste de l'unité autour de cette figurine ou de ce socle, afin qu'elle se trouve au centre, à l'avant de la nouvelle formation. Cette manœuvre coûte un mouvement à l'unité.



Dans le cas d'une unité en formation dispersée, il faut prendre comme point de pivot la figurine qui se trouve approximativement au milieu, et reformer l'unité autour d'elle. Pour passer en formation dispersée, effectuez simplement la manœuvre inverse. Cette reformation coûte en général un mouvement, mais pour les tirailleurs, les archers montés, l'infanterie légère, la cavalerie légère et les chars légers, le passage depuis ou vers la formation dispersée peut se faire avant le déplacement, et les deux comptent comme un seul mouvement. Par exemple, une unité de tirailleurs en colonne peut passer en formation dispersée et se déplacer de 6" dans le cadre d'un seul mouvement. Une unité de cavalerie légère en formation dispersée peut se placer en ligne de bataille et se déplacer de 9" pour un seul mouvement, etc. (consultez la page 33 pour obtenir de plus amples renseignements sur les mouvements).



Dans le cas d'un carré, nous appliquons le même principe que pour les unités en formation dispersée, en prenant pour pivot le milieu approximatif du carré. Ainsi, quand une unité en ligne de bataille se reforme en carré, le centre à l'avant devient le centre du carré. Exceptionnellement, il est autorisé de se reformer en carré autour de la figurine du meneur comme indiqué sur le diagramme de droite, lorsque le terrain ou la proximité de l'ennemi rend cette option plus pratique que la précédente. Appliquez la même méthode pour les formations en tortue ou en coin (décrites dans le chapitre Règles spéciales).



FORMATION DES UNITÉS ANODINES

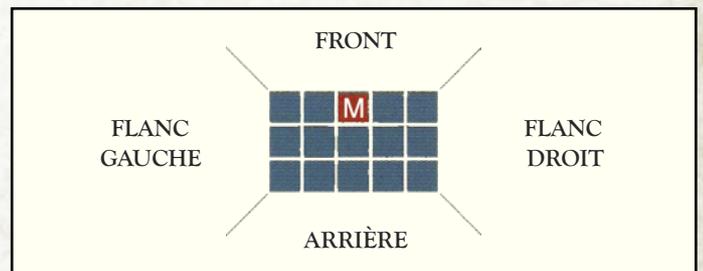
Les unités anodines n'ont pas de formation à proprement parler. Par conséquent, elles sont toujours placées en formation dispersée ou en colonne. Elles subissent ainsi les mêmes restrictions que les tirailleurs et les archers montés. Les unités anodines ne peuvent pas adopter d'autre formation.

FRONT, FLANCS ET ARRIÈRE

Les zones situées sur les quatre côtés d'une unité forment le front, le flanc droit, le flanc gauche et l'arrière. Ceci permet de définir la façon dont l'unité va se déplacer, ce qu'elle voit, ce à quoi elle peut réagir, si elle peut effectuer des tirs, etc. Ce principe sert de base à quantité d'autres règles, il est donc important de le définir. Les différents côtés sont illustrés dans le diagramme ci-contre.

Les unités en formation dispersée sont suffisamment espacées pour pouvoir faire face à la direction de leur choix. Elles n'ont donc ni arrière, ni flancs. Elles comptent comme ayant un côté unique, un front qui s'étend sur tout leur périmètre.

Les unités en carré ont toujours quatre côtés comme indiqué dans le diagramme, mais n'ont ni flancs, ni arrière. Chaque côté du carré est considéré comme un front séparé.



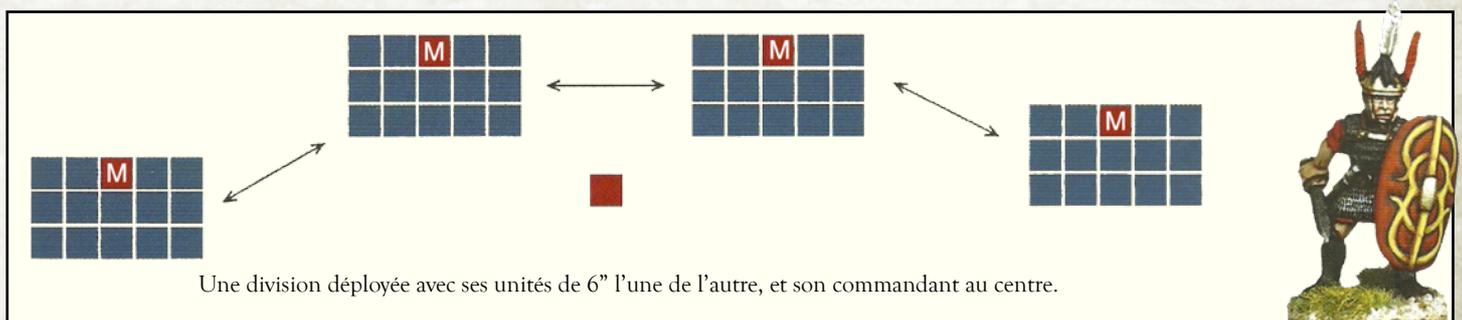
LES DIVISIONS

Une armée se compose de plusieurs divisions, composées chacune d'un commandant et d'un certain nombre d'unités. Nous ne posons pas de limite au nombre d'unités par division, ou à leur composition. Par exemple, une division peut contenir un commandant, de l'infanterie lourde, des tirailleurs, de la cavalerie, etc. Dans la réalité, une division était organisée selon des critères ethniques, ou selon une structure propre, mais nous préférons laisser les joueurs organiser les choses à leur manière.

Les unités d'une même division ne sont pas obligées de rester à une distance définie les unes des autres.

Cependant, si la division reçoit un ordre groupé, il faut que les unités qui la composent ne soient pas séparées de plus de 6" les unes des autres. Cela est décrit en détail dans le chapitre consacré aux mouvements. Pour schématiser, les divisions opèrent de façon plus efficace lorsque leurs unités sont regroupées.

Les commandants doivent rester à un mouvement de distance d'au moins une unité de leur division. Plus ils en sont proches, plus il leur est facile de donner leurs ordres. Les commandants ne peuvent normalement pas être pris pour cible au tir ou au corps-à-corps, sauf lorsqu'ils participent au combat. Il n'est donc pas nécessaire de se préoccuper de leur sécurité quand ils se déplacent.



REGLES DU JEU

Pour simplifier l'explication des règles, nous partons du principe que la bataille est disputée par deux joueurs. Cela nous permet de décrire les procédures plus facilement et, de toute façon, c'est une manière de jouer courante et parfaitement valide.

En pratique, nous pensons que ce jeu est un peu comme un banquet romain : il constitue un excellent prétexte permettant de réunir un groupe d'amis pour passer un bon moment ensemble. Le loir farci et les tétines de truie figurent rarement au menu, mais de quoi manger, boire et une ambiance chaleureuse sont des ingrédients tout aussi essentiels que les figurines et le champ de bataille. Nous considérons qu'une partie idéale se dispute avec deux ou trois joueurs dans chaque camp (voire plus), et comprend un arbitre. Généralement, cette organisation permet à chaque joueur de prendre le commandement d'une division. Ainsi, lors du tour d'un camp, chaque joueur, l'un après l'autre, lance les dés pour sa division, déplace ses unités et tente d'accomplir les objectifs déterminés avec ses collègues lors de la préparation du plan de bataille.

Quand plusieurs joueurs contrôlent un camp, l'un d'entre eux prend le rôle du général et gère sa division. Les participants le choisissent parmi eux de la manière qu'ils préfèrent.

PRÉPARER LA PARTIE

Avant le début de la partie, il est nécessaire de mettre en place la scène de la bataille, avec les modèles réduits et les décors miniatures qui dépeignent le mieux notre paysage imaginaire. Les champs de bataille de l'Antiquité sont souvent représentés comme des plaines monotones, et il est certain qu'un terrain ouvert et plat était le lieu d'affrontement de choix des grandes armées ordonnées de l'Ancien monde. Les historiens se sont rarement donné le mal de décrire en détail les raids, les embuscades et les affrontements plus réduits qui émaillent une campagne militaire. Mais il n'est pas bien difficile d'imaginer un conflit dans les paysages montagneux de l'Espagne, des Balkans ou d'Arménie, ou dans les forêts denses et les marécages de Germanie et d'Europe centrale.



Pour le moment, ne nous préoccupons pas du terrain. Nous l'aborderons plus loin avec les règles qui le concernent. Nous parlerons alors de la traversée du gué d'une rivière ou d'une forêt humide, et de l'occupation des villes et des villages. Pour le moment, il n'est pas déraisonnable de choisir pour notre première partie une surface plane et sans décor, comme une table ou un plancher.

Une partie peut commencer en disposant deux armées rangées sur les bords opposés de la table. De grandes batailles de notre histoire ont débuté de cette façon, les troupes sortant de leur campement et se déployant l'une face à l'autre. Certaines ont débuté par une rencontre fortuite entre deux groupes ennemis, rejoints par des renforts, jusqu'à ce que des armées entières s'affrontent à la grande surprise des généraux. Ne parlons pas des embuscades et des raids lancés sur des convois sans protection, ou contre des détachements de fourrageurs. Ce n'est pas par hasard que les légions romaines se donnaient la peine, en territoire ennemi, de construire un camp fortifié à la fin de chaque marche. Pour le moment, considérons que nos armées sont simplement sorties de leur campement et se disposent l'une en face de l'autre, sur toute la largeur de la table. Elles sont séparées, si possible, par au moins 90 centimètres. Une fois les troupes déployées, la bataille peut commencer.

SÉQUENCE DE JEU

Le jeu se déroule en tours. Durant un tour complet, chaque camp joue son tour personnel, l'un après l'autre.

BLEU

1. Mouvement bleu : le joueur bleu déplace ses unités en commençant par les mouvements d'initiative.
2. Attaques à distance bleues : les unités bleues lancent leurs attaques à distance.
3. Combat au corps à corps bleu : les deux camps résolvent tous les combats de mêlée.

ROUGE

4. Mouvement rouge : le joueur rouge déplace ses unités en commençant par les mouvements d'initiative.
5. Attaques à distance rouges : les unités rouges lancent leurs attaques à distance.
6. Combat au corps à corps rouge : les deux camps résolvent tous les combats de mêlée.

Nous avons baptisé nos armées « bleu » et « rouge », pour nous y référer plus facilement. Un tour complet comprend un tour bleu suivi d'un tour rouge, après quoi la séquence se répète, bleu, rouge, bleu, rouge, etc. jusqu'à ce que la bataille parvienne à sa conclusion. Notez que pendant la phase de corps à corps, les deux camps combattent, sans se préoccuper du joueur du tour.

Pour commencer la bataille, vous devez décider qui jouera en premier, qui sera le joueur « bleu » de notre séquence. Même si jouer en premier semble être avantageux de prime abord, dans la pratique, les choses ont tendance à s'équilibrer au long de la partie. En fait, il est souvent plus intéressant de jouer en second, car cela donne la possibilité de tirer parti des déplacements partiels ou manqués de l'adversaire. Quelquefois, le type d'affrontement détermine le premier joueur, comme dans une embuscade. Dans la plupart des cas, on lance un dé pour chaque camp, et celui qui obtient le plus haut résultat décide s'il joue en premier ou en second.

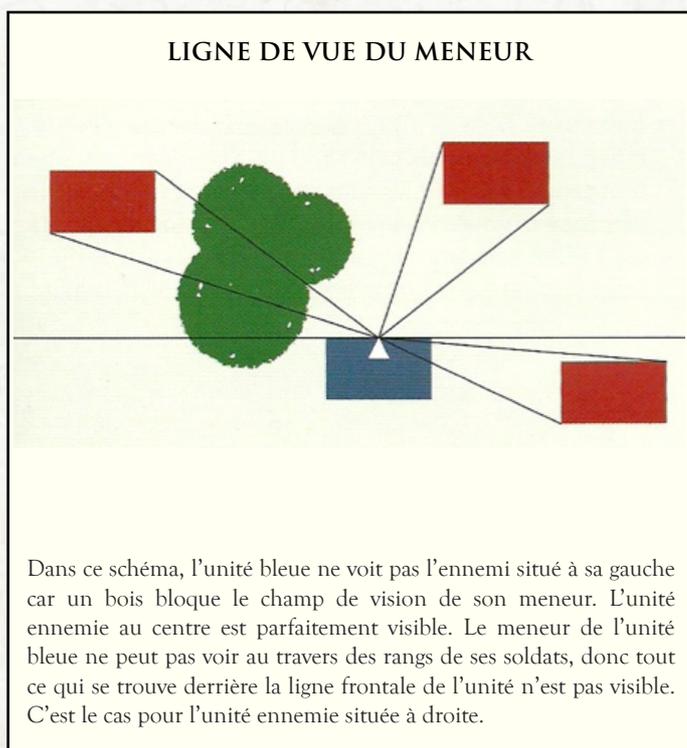
MESURER LES DISTANCES

Durant la partie, les joueurs mesurent les distances pour donner leurs ordres, déplacer leurs unités, tirer sur l'ennemi, et dans d'autres situations trop nombreuses pour être toutes énumérées. Ils sont libres de prendre une mesure à n'importe quel moment du jeu, que ce soit ou non durant leur tour.

Généralement, les distances entre les figurines sont toujours mesurées depuis le bord de leur socle, plutôt que des figurines elles-mêmes. L'exception la plus notable est le cas des commandants. Pour déterminer la distance entre un commandant et une unité à laquelle il souhaite donner des ordres, la mesure est généralement faite depuis la tête de la figurine du commandant, et non depuis le bord de son socle. Cela est plus équitable pour les commandants placés sur un char ou un éléphant, dont le socle est de grande taille.

LA VISIBILITÉ

Avant d'aller plus loin, il est nécessaire de présenter un concept de base : ce qu'une unité de troupes voit ou ne voit pas. C'est une distinction importante car les soldats doivent être en mesure de voir un ennemi pour lui tirer dessus ou le charger. Mais que signifie « voir » pour des figurines en plomb ou en plastique, qui ne peuvent malheureusement pas communiquer avec nous ?



En principe, une unité « voit » dans la réalité ce qu'elle identifie clairement, et contre lequel elle peut prendre des mesures appropriées. Dans ce sens, savoir si certains individus en voient d'autres n'a pas d'importance. Si une colline ou un bois se trouve entre les tireurs et leur cible, alors la cible n'est pas visible car la colline ou le bois fait obstacle. Quand l'ennemi est dissimulé par la topographie, des bâtiments ou d'autres unités en formation, il n'est pas possible de le « voir ». Cependant, dans ce

domaine, les joueurs doivent faire preuve de bon sens, et éviter de suivre les règles à la lettre.

Pour des raisons de commodité, le « champ de vision » d'une unité est toujours déterminé depuis le centre de son front, c'est-à-dire depuis la position du meneur. L'unité voit ce que son meneur voit, et si ce dernier ne peut pas voir l'ennemi, ses hommes en sont eux aussi incapables.

Il est important de noter que les figurines qui représentent le général et les commandants d'une armée sont ignorées lorsque l'on détermine le champ de vision d'une unité, et quel ennemi est le plus proche. On imagine simplement qu'ils ne sont pas là. Les commandants représentent un petit groupe d'individus très mobiles, qui ne sont pratiquement jamais remarqués dans le chaos d'une bataille.

À part l'artillerie (dont nous parlerons plus loin), les unités ne peuvent pas voir au travers d'autres formations, ou au-dessus des têtes de soldats, même si les figurines sont sur une pente ou occupent des remparts situés en surplomb. Cela s'applique même quand les troupes qui font obstacle sont en formation dispersée, et qu'il existe des espaces entre les figurines. Toutes les unités qui se trouvent dans le chemin bloquent automatiquement les lignes de vue qui passent au travers ou au-dessus de leur formation.

APPRENDRE LES RÈGLES

Il est nécessaire d'apprendre les rudiments du jeu avant de lancer ses troupes dans leur première bataille. Cela ne doit pas vous intimider. Il n'est pas du tout obligatoire de mémoriser toutes les règles avant de jouer. Mais il vaut mieux les lire au moins une fois en entier, pour avoir une idée du déroulement d'une partie. La meilleure façon est de disputer une partie toute simple, avec une division dans chaque camp, puis d'en ajouter peu à peu quand vous vous serez habitué à manipuler votre armée.

La présentation des règles commence par la phase de mouvement, durant laquelle les ordres sont donnés et les troupes se déplacent. Puis viennent les attaques à distance, qui utilisent les arcs, les frondes et autres javelines. Nous parlerons ensuite du corps-à-corps, le combat en mêlée avec des épées, des lances, etc. Nous expliquerons enfin les règles détaillées concernant certains types de troupes spécifiques, ainsi que des armes et formations inhabituelles. Cet ordre d'exposition des règles nous a semblé le plus logique, car les batailles commencent par des manœuvres, suivies du tir des projectiles quand les armées se rapprochent, et se terminent dans une mêlée générale.

PRINCIPE IMPORTANT

Une bataille de figurines est un moment de plaisir. La victoire ou la défaite doivent s'effacer devant cet objectif. Nous espérons que ces règles vous divertiront et inspireront de nouveaux joueurs enthousiasmés. Nous ne prétendons pas que notre jeu est supérieur aux autres, et invitons les joueurs à adopter les parties des règles qui leur plaisent. Différents joueurs trouvent de l'intérêt à différentes choses, et vous pouvez personnaliser ce jeu en modifiant ou améliorant les aspects des règles qui n'ont pas réussi à vous convaincre.

MOUVEMENTS

Lors de la phase de mouvement de son tour, le joueur a la possibilité de déplacer son armée. Parfois, les troupes peuvent se mouvoir automatiquement, mais dans la plupart des situations, elles doivent en recevoir l'ordre. Les ordres sont donnés par les commandants aux unités de leur division. De manière générale, pour donner des ordres, le joueur commence par indiquer quelle unité il souhaite déplacer, puis il décrit ce qu'il veut qu'elle fasse, avant de lancer un dé pour déterminer s'il réussit ou non. C'est la base du déplacement des troupes dans *Hail Caesar*.

LES ORDRES

Donner des ordres est l'une des parties les plus importantes du jeu et l'un de ses aspects les plus divertissants. Lorsqu'ils formulent leurs ordres, les participants sont encouragés à s'imaginer comme un fier consul, un courageux seigneur de guerre ou un despote impitoyable, selon leur envie du jour.

Les joueurs devraient s'efforcer d'énoncer leurs ordres à haute et intelligible voix, au bon moment, de façon directe et énergique, sans condition ni revirement. Un ordre doit toujours être donné **avant** d'effectuer le test requis pour déterminer sa réussite. Oublier d'énoncer un ordre avant de lancer le dé est considéré comme un affront aux dieux, ce qui provoque une *bourde* (décrit plus loin). Un adversaire généreux peut choisir de pardonner une erreur aussi fondamentale... mais on peut aussi se demander si un général ainsi redevable envers son ennemi est un ennemi de valeur !

Une unité n'a pas besoin d'ordre pour effectuer des attaques à distance ou pour combattre lorsqu'elle est engagée dans un corps à corps. Elle agit automatiquement. Dans la plupart des cas, une unité a *besoin* d'un ordre pour se déplacer lors de la phase de mouvement du tour, même si dans certaines situations elle peut bouger sans ordre, comme nous le verrons par la suite. Il existe aussi des cas où une unité peut ou doit bouger à d'autres moments du tour. Ainsi, après un combat au corps à corps, une unité

vaincue est souvent obligée de céder du terrain et son adversaire victorieux a la possibilité d'aller de l'avant ou de se replier.

L'ordre doit indiquer l'endroit où l'unité doit se rendre, et la route qu'elle emprunte s'il y a un doute sur son itinéraire. Une unité doit aussi recevoir un ordre spécifique si le joueur désire qu'elle change de formation, par exemple pour se placer en colonne ou adopter une formation dispersée. Finalement, et c'est le plus important, si vous voulez qu'une unité s'engage dans un corps à corps, vous devez lui ordonner spécifiquement de *charger*, et vous devez indiquer sur quelle unité(s) ennemie(s) elle est supposée se ruer. Si vous voulez qu'une unité charge, vous **devez** donc le préciser dans votre ordre.

Une unité tente toujours d'obéir à ses ordres si elle en est capable, de la façon la plus simple et la plus directe possible. Si son mouvement se révèle inadéquat pour accomplir la totalité de ses ordres, elle suit ses instructions au mieux de ses capacités et va le plus loin possible. Par exemple, si une unité reçoit l'ordre de charger un ennemi mais a un mouvement insuffisant pour le rejoindre, elle se déplace aussi loin que possible en direction de la cible indiquée.

TEST DE COMMANDEMENT

Pour déterminer si un ordre donné est bien formulé et bien reçu par l'unité, effectuez le test suivant : lancez deux dés, ajoutez leurs résultats pour obtenir un nombre entre 2 et 12, et comparez-le au valeur de commandement du commandant de l'unité.

- Si le résultat est supérieur à la valeur de commandement, le test est manqué et aucun ordre n'est donné. L'unité ne peut pas se déplacer, sauf si elle a droit à un « mouvement gratuit », auquel cas elle effectue ce mouvement (*Les mouvements gratuits*, page 31).



Des lanciers sumériens avancent derrière un écran de tirailleurs

- Si le résultat est égal ou inférieur de 1 point à la valeur de commandement, l'ordre est reçu et exécuté normalement : l'unité peut effectuer un mouvement.
- Si le résultat est inférieur de 2 points à la valeur de commandement, l'ordre est reçu et exécuté avec diligence : l'unité peut effectuer deux mouvements.
- Si le résultat est inférieur de 3 points ou plus à la valeur de commandement, l'ordre est reçu, il est exécuté sans perdre un instant : l'unité peut effectuer trois mouvements.

Exemple : pour un valeur de commandement standard de 8, un résultat de 9 ou plus sur les dés est un échec, un résultat de 7 ou 8 autorise 1 mouvement, un résultat de 6 en autorise 2, et un résultat de 5 ou moins en autorise 3. Les chances d'obtenir 1, 2 ou 3 mouvements varient en fonction du valeur de commandement de façon non linéaire. Un résultat de 3 mouvements est plus probable qu'un résultat de 1 ou 2. Nous en sommes parfaitement conscients. C'est l'une des raisons pour lesquelles il vaut souvent mieux opter pour un long déplacement, les dés favorisant un jeu ambitieux et agressif. Par contre, il faut aussi peser le risque de ne pas pouvoir se déplacer ou de ne bouger qu'une ou deux fois.

Comme vous venez de le voir, une unité peut ne pas bouger du tout, ou obtenir 1, 2 ou 3 mouvements pour suivre ses ordres. Souvent, un seul mouvement n'autorise que l'accomplissement d'une partie des ordres. Il est parfois possible de remplir sa mission en un seul mouvement, même si plus de mouvements sont disponibles. Cela est à considérer lorsque vous formulez vos ordres. Rappelez-vous que les ordres doivent être sans condition, et ne pas dépendre du résultat des dés ou du nombre de mouvements disponibles.

Exemple : Ludicrus Sextus (valeur de commandement 8) donne l'ordre à une cohorte de légionnaires de rejoindre la crête d'une colline. Il obtient sur les dés 1 et 2 = 3, donc 3 mouvements. Les légionnaires se déplacent d'un mouvement comme indiqué, et atteignent leur destination ; les deux mouvements restants sont perdus dans ce cas. Puis Ludicrus ordonne à sa cavalerie d'effectuer un large mouvement pour contourner les flancs de l'ennemi, en se tenant à bonne distance pour éviter le corps à corps. Une fois encore les dés sont lancés, et donnent 5 et 4 = 9, un échec ! La cavalerie reste sur place, n'ayant pas reçu son ordre. La phase de mouvement de Ludicrus est maintenant terminée, même s'il a toujours une unité d'archers et quelques tirailleurs qui n'ont pas encore reçu d'ordres, et qui ne pourront donc pas se déplacer durant ce tour.

LES COMMANDANTS, LES UNITÉS ET LES ORDRES

Une unité ne peut recevoir qu'un ordre par tour. Si l'ordre passe, l'unité l'exécute de son mieux, et elle ne peut pas en recevoir d'autres. Si l'ordre est manqué, l'unité ne peut pas en recevoir d'autres non plus. Dans certains cas, une unité est autorisée à effectuer un seul mouvement même si son ordre a

échoué. C'est ce que l'on appelle un « mouvement gratuit » (*Les mouvements gratuits*, page 31).

Un commandant ne peut donner d'ordres qu'aux unités de la division qui lui a été assignée. Référez-vous au chapitre *L'Armée* pour la description des divisions (page 10).

Si un commandant réussit à envoyer un ordre, il peut continuer à donner des ordres aux autres unités de sa division. Il poursuit ainsi tant qu'il réussit ses tests, et tant qu'il reste des unités capables de les recevoir dans sa division. S'il manque son test lors de la transmission d'un ordre, il ne peut plus en donner pour ce tour. Cela peut parfois provoquer le déplacement de certaines unités alors que d'autres restent immobiles, et il peut même arriver qu'une division entière reste sur place.

Un commandant doit finir de donner **tous** ses ordres avant qu'un autre commandant puisse commencer à faire de même. Il n'est pas permis qu'un commandant donne un ordre, puis un second commandant un autre ordre, et qu'on revienne au premier officier. Lorsque plusieurs joueurs sont dans le même camp, il est normal de les voir donner et effectuer leurs ordres en même temps, mais chaque joueur doit faire intervenir ses commandants un par un.

L'ORDRE DE CHARGE

Il est nécessaire de donner un ordre spécifique si vous voulez que vos troupes engagent l'ennemi au corps à corps. Il s'agit de l'ordre de charge. Il n'est pas nécessaire que l'adversaire ciblé soit dans le champ de vision de l'unité qui charge lorsque l'ordre est donné. Pour le moment, nous ne nous préoccupons pas non plus de savoir s'il est possible ou non pour l'unité de charger l'ennemi. L'important est qu'elle a reçu l'ordre clair d'engager l'ennemi : chargez !

Un ordre de charge peut être spécifique ou général, en fonction de ce que désire le joueur. « Chargez l'éléphant ! », « avancez jusqu'à la crête et chargez les ennemis que vous verrez ! » et « chargez l'ennemi devant vous ! » sont des ordres parfaitement valides. Dans les deux derniers exemples, le joueur peut aussi indiquer quelles unités ennemies il espère découvrir, par souci de clarté. Les joueurs ne doivent pas donner d'ordres ambigus ; si l'arbitre considère qu'ils le sont, il est encouragé à les interpréter de la manière la plus tortueuse et la plus désastreuse possible. Une unité tente toujours d'exécuter ses ordres de la façon la plus directe et la plus simple possible. Une unité recevant l'ordre « chargez l'ennemi ! » prend naturellement le chemin le plus court vers l'ennemi en vue le plus proche.

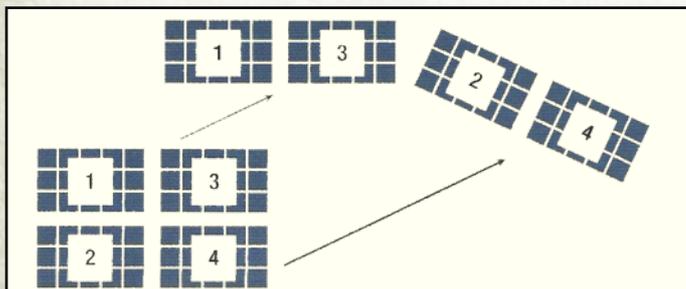
Nous reviendrons aux charges lorsque nous aborderons les règles de combat au corps à corps (page 52). Nous y décrirons la façon dont les unités interprètent l'ordre de charge et tentent de l'exécuter. Nous n'avons pas besoin de nous en préoccuper pour expliquer comment les ordres sont donnés et reçus.



ORDRES DE DIVISION

Jusqu'ici, nous avons supposé qu'un ordre n'était donné qu'à une seule unité. C'est une excellente méthode, souvent utile pour permettre à un commandant d'exercer un contrôle précis sur ses troupes. Cependant, il est souvent plus pratique d'envoyer en même temps un même ordre à un groupe d'unités. Cela s'appelle un ordre de division.

Un commandant peut donner le même ordre à tout ou partie des unités de sa division quand elles forment un groupe précis, et qu'aucune d'entre elles ne s'est déjà déplacée durant ce tour. Des unités dites groupées ne doivent pas être séparées les unes des autres de plus de 6" lorsque l'ordre est donné. De la même manière, lorsqu'elles se sont déplacées, aucune ne peut être à plus de 6" des autres unités de son groupe. En clair, le groupe doit rester ensemble lorsqu'il se déplace.



Les unités recevant un ordre de division doivent former un groupe au début de leur mouvement, et compléter ce mouvement en restant groupées sans s'éloigner de plus de 6". Dans cet exemple, la division a avancé pour former une ligne ; comme les unités ne sont pas séparées de plus de 6", le déplacement est valide.

Il est important de noter que l'ordre de division est essentiellement un ordre général que toutes les unités peuvent suivre : avancez tous, reculez tous, avancez tous pour engager l'ennemi, ou déployez-vous pour ne former qu'une ligne. C'est la raison pour laquelle les unités doivent rester à 6" les unes des autres. Cette règle des 6" supplante tous les ordres donnés. Si une formation mixte d'unités de cavalerie et d'infanterie reçoit l'ordre « d'avancer au maximum ! », la cavalerie n'est pas autorisée à laisser l'infanterie derrière elle, mais doit avancer de conserve et rester à 6" des fantassins.

Si vous désirez que des unités de la même division effectuent des actions différentes, vous devez leur donner des ordres séparés. Par exemple, vous pouvez ordonner à des unités de se déplacer indépendamment, l'une allant à droite et l'autre à gauche, pour se retrouver ainsi éloignées de plus de 6". Les divisions peuvent être scindées si nécessaire, comme lorsqu'une unité occupe un bâtiment alors qu'une autre effectue une percée vers l'ennemi.

Pour exécuter un ordre de division, le joueur indique quelles unités reçoivent l'ordre commun, puis il effectue normalement le test de commandement. En cas de succès, toutes les unités reçoivent l'ordre et tentent de le mener à bien. En cas d'échec, aucune unité ne reçoit l'ordre et toutes restent généralement sur place. Lorsque vous voulez déplacer une division entière, ou une part substantielle de celle-ci, un ordre de division est la méthode habituelle pour le faire.

Exemple : notre joueur désire déplacer une division comprenant trois cohortes de légionnaires, une unité d'auxiliaires et une unité de cavalerie. Il donne l'ordre suivant : « Ludicrus Sextus commande à la division avancer et de s'emparer de la crête ;



Des légionnaires romains avancent vers un village celte en formation de tortue, les rangs serrés et leurs boucliers imbriqués les protégeant des tirs

les légionnaires se placeront au centre, la cavalerie sur le flanc droit, et les auxiliaires se déploieront en formation dispersée pour occuper les bois sur le flanc gauche ». Notre joueur ne laisse aucun doute sur ses intentions, et indique clairement où il imagine déployer ses troupes. C'est un ordre parfaitement raisonnable. Il lance deux dés pour tester sa réussite. Ludicus Sextus a une valeur de commandement de 8 et il obtient $4+1 = 5$. Avec un résultat « inférieur de 3 points », la division obtient 3 mouvements pour accomplir ses ordres. Les auxiliaires en tête du groupe doivent dépenser un mouvement pour changer de formation, et parviennent à rejoindre la position indiquée grâce à leur troisième mouvement. Les deux cohortes qui les suivent parviennent à atteindre le centre de la crête ; il manque un peu de distance à la troisième, mais elle est correctement placée pour le tour suivant. La cavalerie avec son mouvement plus long parvient également à proximité de l'endroit où elle sera utile, même si elle a commencé son déplacement à l'arrière de la formation. La manœuvre est donc couronnée de succès : la ligne de crête est fermement défendue, et la position offre une bonne vue sur l'ennemi qui s'approche.

MODIFICATEURS DE DISTANCE

Nous supposons que les ordres sont relayés par des messagers de l'état-major ou des gardes du corps du commandant, même s'ils ne sont pas représentés sur la table de jeu. On peut imaginer qu'ils soient tués, capturés, retardés ou distraits d'une quelconque façon. C'est pour cette raison que nous appliquons une pénalité à la valeur de commandement si le commandant se trouve loin des troupes auxquelles il donne des ordres. Notez que les tirailleurs, la cavalerie légère et les archers montés en ordre dispersée ne subissent pas ces pénalités.

Mesurez la distance depuis la figurine du commandant jusqu'au point le plus proche de l'unité recevant l'ordre. Si le commandant

désire donner un ordre de division à plusieurs unités, mesurez la distance jusqu'à l'unité la plus éloignée. Si la distance est supérieure à 12", retirez 1 point à la valeur de commandement pour chaque tranche de 12" complets. Par exemple, à 19" déduisez 1, à 38" déduisez 3, à 48" déduisez 4, et ainsi de suite. Les mesures sont normalement effectuées depuis la tête du commandant, ce qui permet de placer sa figurine sur un socle de n'importe quelle taille. Cela est plus simple pour les figurines installées sur un char ou un éléphant, et autorise l'utilisation de mini-dioramas pour les commandants sans fausser le jeu.

Quels que soient les modificateurs appliqués, y compris les bonus des règles spéciales, aucun commandant ne peut avoir une valeur de commandement supérieur à 10 ou inférieur à 5. 10 est donc la meilleure valeur possible et 5 le pire.

Aucun modificateur de distance n'est appliqué lorsqu'un ordre est donné à une unité de tirailleurs, de cavalerie légère ou d'archers montés, si elle est en ordre dispersée. Cependant, dans le cas d'un ordre de division, les modificateurs s'appliquent à tous si l'une des unités du groupe impose la pénalité. Par exemple, un ordre de division envoyé à une unité de tirailleurs et à une unité d'archers montés en ordre dispersée ne subit aucune pénalité de distance ; mais si l'ordre de division est donné à une unité de tirailleurs en ordre dispersée et à une unité d'infanterie lourde en ligne de bataille, la pénalité est appliquée à tous à cause de l'infanterie lourde.



LA BATAILLE D'ÉMÈSE

Ce récit pittoresque conte une bataille entre une armée romaine et les Palmyréens rebelles. Il est tiré de *L'Histoire nouvelle* de Zosime, écrite au début du VI^e siècle, à partir d'une compilation d'écrits plus anciens. Il décrit en détail une action de cavalerie, puis l'attaque des auxiliaires romains armés de gourdins, maniés avec efficacité contre les cataphractaires palmyréens épuisés.

« Trouvant l'armée palmyrénienne rassemblée devant Émèse, forte de soixante-dix mille hommes, comprenant les Palmyréens et leurs alliés, il leur opposa la cavalerie dalmate, les Mésiens, les Pannoniens et les légions celtes du Norique et de Rhétie, ainsi qu'un régiment impérial de premier choix, sélectionné homme par homme, la cavalerie mauritanienne, les Tyanéens, les Mésopotamiens, les Syriens, les Phéniciens, et les Palestiniens, tous hommes de valeur reconnue ; les Palestiniens maniaient des gourdins et des bâtons, parmi d'autres armes.

Au début du combat, la cavalerie romaine recula, pour éviter que les Palmyréens qui les surpassaient en nombre, et étaient meilleurs

cavaliers, n'encerclent par quelque stratagème l'armée romaine. Mais la cavalerie palmyrénienne les poursuivit si farouchement, pensant leurs rangs rompus, que les événements prirent une tournure contraire aux attentes de la cavalerie romaine. Ils étaient poursuivis par un ennemi supérieur en nombre, et la plupart tombèrent. Les fantassins durent donc se lancer au cœur de l'action. Voyant que les cavaliers palmyréens avaient quitté leurs lignes lorsqu'ils avaient lancé la poursuite, ils firent demi-tour et les attaquèrent alors que l'ennemi était dispersé et désordonné. Beaucoup furent tués ainsi, car si l'un des camps combattait avec des armes conventionnelles, les Palestiniens assénaient des coups de gourdin et de bâton sur des cottes de mailles de fer et de bronze. Les Palmyréens s'enfuirent dans la précipitation, se piétinant les uns les autres, comme si l'ennemi ne leur avait pas causé suffisamment de dégâts ; le champ de bataille était couvert de cadavres d'hommes et de chevaux, et seuls quelques-uns purent s'échapper pour trouver refuge dans la ville. »

Zosime – *L'Histoire nouvelle*

BOURDES

Nous suggérons aux joueurs qui lisent ou jouent pour la première fois à Hail Caesar d'ignorer les règles de bourde, jusqu'à ce qu'ils aient une idée claire des mécanismes de jeu. Bien sûr, les joueurs détestant le chaos souvent provoqué par des ordres mal interprétés sont totalement libres d'ignorer ces règles. Cela ne pose aucun problème !

Si un commandant obtient un double 6 lorsqu'il donne un ordre, cela signifie qu'il ne contrôle plus l'unité en question. Nous appelons cela une bourde. Un ordre a pu être mal compris, ou les guerriers sont emportés par leur enthousiasme ou saisis de timidité. Les conséquences sont déterminées par un test. Lancez un dé et consultez la table des bourdes ci-dessous. Le résultat détermine l'ordre de l'unité pour ce tour ; celle-ci doit l'exécuter de son mieux. Si une division est victime d'une bourde, le même résultat s'applique à toutes les unités ayant reçu l'ordre initial. Une unité en formation dispersée n'ayant pas de front défini, nous

considérons dans ce cas que son front est la partie la plus proche de l'ennemi ou du bord de la table adverse, selon la situation.

Une bourde n'annule pas les règles interdisant à certaines unités d'en charger d'autres : ainsi, les tirailleurs ne sont pas autorisés à charger une unité d'infanterie disposée en ligne de bataille. Une bourde peut parfois contredire une règle qui oblige une unité à faire face à l'ennemi. De la même manière, le terrain, les ennemis ou une unité amie peut rendre l'ordre impossible à exécuter. Dans ce cas, l'unité essaie d'obéir de son mieux à l'instruction, de la façon la plus simple et la plus directe, et à la satisfaction de l'arbitre.

Les unités non combattantes comme les messagers, les éclaireurs, les civils ou les convois ne sont normalement pas sujets aux bourdes. S'il le désire, l'arbitre est libre d'improviser un résultat. Il n'y a certainement pas de mal à lancer quelques dés, à examiner les résultats d'un air profond, tout en faisant remarquer combien la fonction d'arbitre donne horriblement soif...

TABLE DE BOURDES

- | | |
|---|---|
| 1 | Fuyez ! L'unité fait un demi-tour puis accomplit 3 mouvements complets. Elle se déplace plus loin si c'est nécessaire pour dépasser la position d'une unité amie. Après le déplacement, l'unité subit une perte, qui représente la perte d'hommes et d'équipement subie durant cette ignominieuse débâcle. |
| 2 | Repliez-vous ! L'unité recule d'un mouvement complet, tout en gardant son orientation initiale. |
| 3 | À gauche. L'unité effectue un mouvement latéral complet sur son flanc gauche. |
| 4 | À droite. L'unité effectue un mouvement latéral complet sur son flanc droit. |
| 5 | En avant ! L'unité avance d'un mouvement complet, et charge si elle fait face à un ennemi à portée d'un seul mouvement, qu'elle est autorisée à charger. |
| 6 | Foncez ! L'unité avance de trois mouvements complets, et charge si elle fait face à un ennemi à portée de trois mouvements, qu'elle est autorisée à charger. |



Guerriers de l'âge du Bronze attaquant un village lacustre, quelque part en Europe septentrionale.



MOUVEMENTS D'INITIATIVE

Une unité située à moins de 12" d'un ennemi au début de sa phase de mouvement est autorisée à se déplacer de sa propre initiative **au lieu** de recevoir des ordres. Cela représente un meneur qui prend les choses en main ou agit selon un plan ou un signal défini. La chose importante à se rappeler est que l'unité se déplaçant de cette façon **ne peut pas** recevoir d'ordre durant ce tour : ces deux possibilités s'excluent mutuellement.

Une unité désirant se déplacer de sa propre initiative doit le faire **avant** que les ordres ne soient annoncés. Ainsi, durant la phase de mouvement de son tour, le joueur déplace toujours en premier les unités utilisant leur initiative, puis il donne ses ordres aux troupes restantes comme précédemment expliqué. En pratique, il n'est pas nécessaire d'appliquer strictement cette règle si un joueur est distrait, ou si le champ de bataille est grand et l'action éparpillée. Cependant, dans des situations où le résultat d'un mouvement pourrait s'en trouver modifié, il est important de respecter cette séquence et de faire tous les mouvements d'initiative avant ceux résultant d'ordres. Le jeu pourrait ainsi être affecté si un mouvement découlant d'un ordre créait un espace où une autre unité pourrait passer grâce à un mouvement d'initiative.

Il n'est pas important qu'une unité puisse voir l'ennemi lui donnant droit à un mouvement d'initiative. Se trouver à moins de 12" d'une unité ennemie suffit à justifier ce mouvement. L'arbitre peut ignorer ce principe dans certains cas, comme durant une embuscade où l'ennemi est « caché ». Toutes les unités ennemies comptent pour ce type de mouvement, y compris l'artillerie, les convois et les civils, mais pas les commandants ennemis. Ces derniers représentent des individus ou des petits groupes dont la présence n'est normalement pas remarquée, et sont donc ignorés pour le déclenchement d'un mouvement d'initiative.

Une unité utilisant son initiative est automatiquement considérée comme recevant un ordre et peut effectuer un **mouvement**. Le joueur énonce l'ordre de la manière habituelle, avant d'effectuer le mouvement.

Une unité n'est pas obligée d'utiliser son initiative lorsqu'elle se trouve dans les 12" d'un ennemi. Elle peut toujours recevoir des ordres normalement. C'est au joueur de juger s'il est plus intéressant d'assurer un mouvement d'initiative, ou de donner un ordre qui risque d'échouer. Cela dépend en général des circonstances.

MOUVEMENTS GRATUITS

Dans certaines situations, les unités sont autorisées à effectuer **un** mouvement même après l'échec d'un ordre, tant qu'il n'y pas eu de bourde. Dans quelques circonstances inhabituelles, des unités ont droit à un mouvement gratuit sans avoir reçu d'ordre.

- Une unité en formation *en colonne* effectue un mouvement même après l'échec d'un ordre.
- Une *unité anodine* représentant des éclaireurs, des fourrageurs, des civils ou équivalents effectue un mouvement même après l'échec d'un ordre.
- Les *convois, transports, chariots* ou équivalents effectuent un mouvement même après l'échec d'un ordre, tant qu'ils sont sur une route ou une piste. Dans ce cas, les chariots sur une route sont considérés comme disposés en colonne.
- Certaines unités ont une règle spéciale leur permettant d'effectuer un mouvement même après l'échec d'un ordre. Consultez le chapitre « *Une sélection de règles utiles* » pour obtenir de plus amples informations (page 98).
- Les unités d'une division démoralisée ont droit à un mouvement gratuit même après l'échec d'un ordre, ou si aucun ordre n'est donné. Cependant, elles doivent tenter de quitter le champ de bataille si elles le peuvent, comme décrit dans le chapitre *Victoire et défaite* (page 84).

Un ordre de division peut concerner des unités autorisées à effectuer un mouvement gratuit, et d'autres qui ne le sont pas. Dans ce cas, les unités ayant droit au mouvement gratuit peuvent l'effectuer, mais pas les autres. Ainsi, si une division comprend un mélange d'unités en colonne et en ligne de bataille, seules celles en colonne bénéficient du mouvement gratuit. Dans le cas d'un ordre de division, les unités doivent rester à 6" les unes des autres, même si seules quelques-unes disposent d'un mouvement gratuit.

ORDRES & UNITÉS AU COMBAT

Une unité engagée dans un corps à corps, qu'elle combatte directement ou qu'elle soit en soutien, ne peut pas recevoir d'ordre ni se déplacer de sa propre initiative. Elle doit rester où elle se trouve tant que le combat continue. Consultez les règles du combat au corps à corps (page 52).

Il existe une exception, grâce à une capacité spéciale qui permet à certaines unités rapides et très mobiles de se désengager du combat, en feignant la fuite ou en tirant avantage de leur vitesse pour échapper à l'ennemi. Consultez le chapitre *Une sélection de règles utiles* (page 98).

DES HOMMES DETERMINES

Le terme « cataphractaires » est souvent utilisé pour décrire la cavalerie en armure lourde des Parthes, des Arméniens, et plus tard des Perses. Ce mot est grec et signifie approximativement « couvert » ou « clôturé ». Il désigne aussi des galères disposant d'un pont. Les cataphractaires d'origine, comme la cavalerie parthe qui vainquit les Romains à Carrhes en 53 avant notre ère, portaient une armure métallique les couvrant de la tête aux pieds, et montaient des chevaux protégés de la même façon. Avec le temps, ce terme désigna toute cavalerie cuirassée, comme celle des Romains du Bas-Empire ou des Byzantins, qui portait une armure relativement légère et dont les chevaux n'étaient que peu ou pas protégés. Le mot « cataphractaire » étant usurpé par les cavaliers en armure en général, la cavalerie lourde portant l'ancienne protection se vit attribuer par les Romains le nom de Clibanarii (en particulier pour celle employée par leurs ennemis les Perses sassanides). Ammien décrit la cavalerie sassanide comme suit :

« Toutes les compagnies étaient vêtues de fer, et toutes les parties de leur corps étaient couvertes d'épaisses plaques, si ajustées que les articulations rigides épousaient la forme de leurs membres ; des masques humains étaient si bien ajustés sur leur visage que leur corps était entièrement couvert de métal. Les flèches qui les frappaient ne pouvaient se loger que dans les minuscules ouvertures placées devant la pupille de leurs yeux ou au bout de leur nez, qui leur permettaient de voir et de respirer. »

Ammien Marcelin



ORDRES & UNITÉS HORS TABLE

Une unité située hors du champ de bataille peut recevoir un ordre dans deux situations : si elle a commencé le jeu hors de la table et est autorisée à entrer durant la partie ; ou si elle a dû quitter la table durant la partie pour une raison quelconque.

Une unité commençant le jeu « hors table » est généralement autorisée à entrer à un point désigné par l'arbitre, ou déterminé par les participants avant la partie. Si elle a quitté la table en cours de partie, elle peut rentrer au même endroit si elle n'est pas *secouée*, auquel cas elle est partie pour de bon et ne peut plus revenir. Dans tous les cas, le premier mouvement de l'unité est de se placer au bord de la table et d'avancer au maximum de 6", sans tenir compte de sa formation ou de sa vitesse normale de déplacement.

Une unité hors table reçoit ses ordres normalement, si ce n'est que la distance entre le commandant et elle est mesurée au point d'entrée sur le bord de table. Si le commandant se trouve hors table avec ses troupes, il est supposé être à moins de 12" de sa division et aucune pénalité d'éloignement n'est appliquée à sa valeur de commandement.

Lorsque tout ou partie d'une division entre sur le champ de bataille, ses unités sont supposées former un groupe, et un ordre unique peut donc leur être donné. Parfois, une division ne peut pas déployer toutes ses unités en même temps, simplement parce qu'il n'y a pas assez de place, comme dans le cas d'une colonne de plusieurs unités. Il suffit alors de placer simplement l'unité de tête sur la table et de déclarer que les autres unités *la suivent*. Lors des tours suivants, celles-ci rejoignent directement le champ de bataille et se déplacent à leur vitesse normale, pour rester avec leur division.

ORDRES & UNITÉS DÉSORDONNÉES

Une unité peut devenir *désordonnée* de plusieurs façons durant une partie. Cela représente une perte temporaire de formation et de coordination. Ce désordre fait souvent suite aux tirs ennemis, à un combat au corps à corps, ou résulte parfois d'un déplacement au travers d'une autre unité ou sur un terrain difficile. Une unité désordonnée est toujours signalée par un pion spécial mettant son statut en évidence. Pour de plus amples informations, consultez le paragraphe sur la désorganisation (page 74).

Une unité désordonnée ne peut recevoir aucun ordre lors de la phase de mouvement du tour, ni utiliser de mouvement d'initiative. Cependant, si elle est en formation dispersée, elle peut utiliser un mouvement d'initiative pour s'éloigner d'un ennemi, se déplacer vers l'arrière, le bord de table ou un campement... En somme, vers l'endroit le plus approprié pour éviter l'adversaire.

Une unité ayant droit à un mouvement gratuit ne peut pas l'effectuer si elle est désordonnée. Cependant, les unités d'une *division démoralisée* peuvent et doivent tenter de quitter le champ de bataille, même si elles sont désordonnées. Consultez le chapitre *Victoire et défaite* (page 84).



DÉPLACER LES UNITÉS

Une unité recevant un ordre peut potentiellement effectuer trois mouvements durant le tour, selon la réussite de son commandant. La distance totale de déplacement d'une unité au cours de la phase de mouvement est variable. Par exemple, une unité d'infanterie peut potentiellement se déplacer de 18", une unité de cavalerie lourde de 27", et une unité de cavalerie légère en formation dispersée de 36".

Strictement parlant, si une unité est autorisée à se déplacer trois fois, elle effectue trois mouvements distincts et séparés. En réalité, il serait fastidieux de demander aux joueurs de déplacer leurs figurines trois fois alors qu'il est très simple de faire les trois mouvements d'un coup. Dans la plupart des cas, une unité d'infanterie disposant de trois mouvements peut se déplacer

directement de 18". Cependant, certaines situations demandent de séparer ces mouvements ; dans ce cas, il suffit de déplacer un seul socle et de reconstituer l'unité complète sur sa position finale.

La table ci-contre indique les distances de mouvement standard des unités, en pouces. Elles sont assez simples : les unités les moins mobiles comme l'infanterie, les éléphants et les convois se déplacent de 6" par mouvement, les troupes plus rapides comme la cavalerie et les chars légers de 9", et la cavalerie légère et les archers montés en formation dispersée de 12".

Quand une unité est déplacée, les figurines individuelles et les socles peuvent prendre n'importe quelle direction ou orientation, tant que l'unité conserve sa formation initiale, et qu'aucune figurine n'a dépassé la distance autorisée (sauf si cela est spécifiquement autorisé dans les règles, comme durant une charge). Une unité peut donc pivoter, se retourner, se déplacer latéralement vers la droite ou la gauche, aller en biais, avancer, reculer, ou effectuer toute manœuvre désirée par le joueur. Ce système de mouvement simple et facile est assez différent de ceux de la plupart des jeux, et peut demander un léger temps d'adaptation. C'est une méthode qui utilise « le bon sens » et permet de garder un bon rythme à la partie.

TABLE DE MOUVEMENT DES UNITÉS

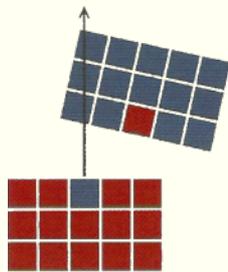
Infanterie, éléphants, chariots et convois, artillerie mobile, cataphractaires et chars lourds.	6"
Chars légers et autres cavaleries en rang.	9"
Cavalerie légère en formation dispersée et archers montés.	12"



PROXIMITÉ DE L'ENNEMI

Nous imposons une exception de bon sens à cette approche facile des déplacements, que la plupart des joueurs tendent à appliquer instinctivement. Dans la plupart des cas, quand une unité se trouve dans les 12" d'un ennemi, nous l'obligeons à lui faire face. Nous appelons cela *la règle des 12"*, ou *la règle de proximité*. Pour l'expliquer, nous ne parlerons pas des unités en ordre dispersée, sujettes à de nombreuses exceptions, et nous ne considérerons que les unités ayant une « véritable » formation.

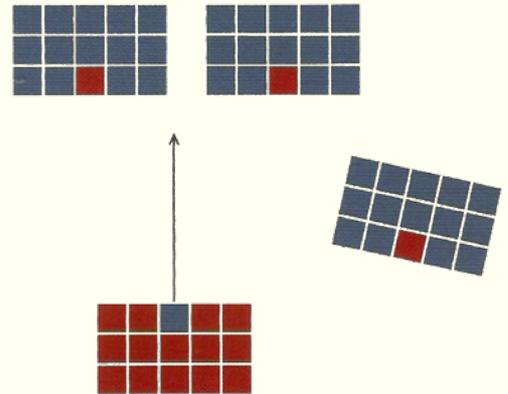
L'unité rouge fait face à l'ennemi qui se trouve devant elle. Celle-ci se trouve directement devant la position centrale du meneur



Une unité **fait face** à l'ennemi si au moins une partie de l'unité adverse se trouve directement en face du centre du front de l'unité, de son meneur.

Lorsqu'une unité fait face à un ennemi situé à moins de 12", elle ne peut qu'avancer vers lui ou reculer, en continuant à lui faire face. Cette obligation l'emporte sur tous les ordres reçus. Cela signifie qu'une unité ne peut pas tenter de contourner un ennemi ou de se glisser sur ses flancs si celui-ci se trouve devant lui. La règle de proximité oblige les unités à « se faire face » lorsque les armées adverses se rapprochent l'une de l'autre.

Si une unité ne fait pas face à un ennemi comme décrit ci-dessus, mais qu'elle a un ennemi situé à moins de 12" devant elle, même partiellement, alors elle doit se déplacer de façon à faire face à un ennemi quelconque situé à moins de trois mouvements de distance. Ainsi, une unité d'infanterie doit faire face à un ennemi situé dans les 18", et une unité de cavalerie lourde doit faire face à un ennemi dans les 27".



L'unité ennemie sur la droite est dans les 12" de l'unité rouge et partiellement sur son front. Rouge doit faire face à un ennemi lorsqu'il se déplace. Il peut faire face à n'importe laquelle des unités adverses, même si les deux ennemis distants sont à plus de 12" (mais dans les 18"). Si rouge se déplace de manière à faire face à l'une des unités à moins de 12", il est alors obligé d'avancer vers cet ennemi ou dans la direction opposée.

Nous faisons une exception pour les commandants ennemis, l'artillerie, les unités anodines, les unités non combattantes comme les chariots et les convois, et les unités situées dans des bâtiments ou sur des fortifications. Pour des raisons évidentes, aucune de ces troupes ennemies ne compte pour la règle de proximité.

PROXIMITÉ & ORDRE DISPERSÉE

Une unité adoptant d'autres formations peut choisir d'ignorer les ennemis en formation dispersée pour la règle de proximité. Si elle choisit d'ignorer une troupe en formation dispersée « masquant » un autre adversaire, elle doit tenir compte de l'unité masquée comme si celle en formation dispersée n'existait pas. Ce n'est pas parce que vous décidez d'ignorer quelques tirailleurs que vous pouvez oublier la formation d'hoplites qui avance derrière eux !

Une unité en ordre dispersée n'est pas affectée par la proximité d'un ennemi, sauf s'il se trouve à moins de 6" de n'importe quel point de l'unité. Tant qu'un ennemi se trouve à 6" ou moins d'elle, l'unité ne peut que se déplacer vers elle ou dans la direction opposée, en lui faisant toujours face. Aucune autre règle de proximité ne s'applique aux unités en ordre dispersée.

TRAVERSER UNE UNITÉ ENNEMIE OU UN COMBAT

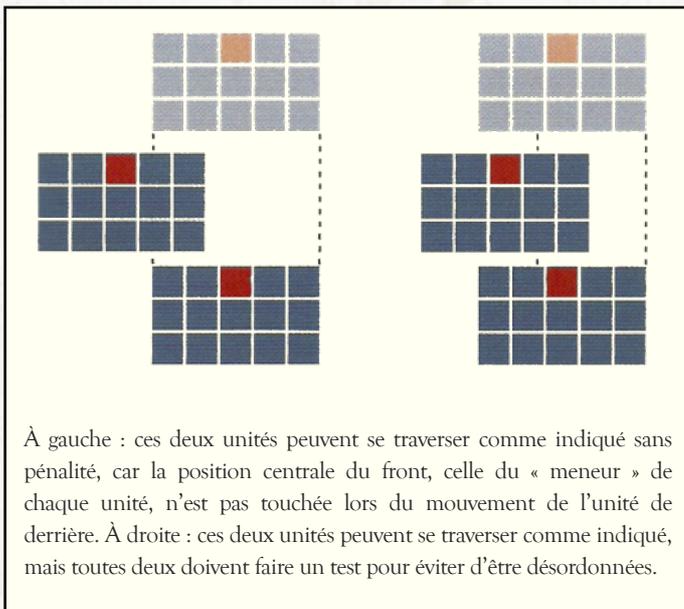
Une unité n'est pas autorisée à traverser une troupe adverse, mais elle peut passer librement « par-dessus » un commandant ennemi. Le commandant en question doit alors se déplacer comme cela est indiqué dans le chapitre *Les Commandants* (page 80).

Une unité ne peut pas traverser les rangs d'une unité amie si celle-ci est engagée au corps à corps, mais elle peut rejoindre le combat comme soutien, ou en chargeant. Cette exception permet les charges multiples dans certaines situations (consultez le paragraphe *La charge à deux contre un*, p. 58).

TRAVERSER UNE UNITÉ AMIE

Sauf dans une situation de combat rapproché comme indiqué ci-dessus, une unité peut traverser une autre unité du même camp tant qu'elle dépasse totalement la position des troupes traversées. Le nombre de mouvements nécessaires pour libérer la position importe peu, tant que l'unité est dégagée à la fin de son mouvement. S'il n'est pas possible de dépasser la position amie, l'unité ne peut pas la traverser. Il est donc plus difficile pour les unités « profondes » comme les phalanges ou les hordes de traverser des unités amies, puisque deux ou trois mouvements sont souvent nécessaires pour se dégager de la position occupée ; nous ne pensons pas que cela soit déraisonnable.

Une unité peut traverser des amis sans pénalité du moment que l'une des unités est composée de tirailleurs ou d'infanterie en formation dispersée, ou si les deux unités sont de la cavalerie légère, des chars légers ou des archers montés en formation dispersée. Les autres unités peuvent traverser des amis sans pénalité si seule une petite partie des deux troupes se chevauche. Cette règle est illustrée dans le schéma ci-dessous, même si des cas inhabituels demanderont sans doute le jugement de l'arbitre. Lorsqu'une unité peut en traverser une autre sans que le centre de son front ne passe dans les rangs de l'autre troupe, aucune pénalité n'est appliquée.



À gauche : ces deux unités peuvent se traverser comme indiqué sans pénalité, car la position centrale du front, celle du « meneur » de chaque unité, n'est pas touchée lors du mouvement de l'unité de derrière. À droite : ces deux unités peuvent se traverser comme indiqué, mais toutes deux doivent faire un test pour éviter d'être désordonnées.

Si les centres du front des unités se chevauchent, celles-ci doivent réussir un test pour voir si elles sont désordonnées par le mouvement. Lancez un dé pour chaque unité. Sur un 4, 5 ou 6, les rangs restent en ordre et il n'y a pas de pénalité. Sur un 1, 2 ou 3, l'unité est désordonnée.

Une unité désordonnée subit des pénalités sur ses attaques à distance et au corps à corps, et ne peut pas se déplacer si elle ne l'a pas déjà fait. Normalement, la désorganisation n'affecte pas les unités d'un tour sur l'autre, sauf si elles sont engagées dans un combat ; ce n'est donc pas une pénalité insurmontable. Consultez la page 74 pour de plus amples informations sur la désorganisation.



DE LA PLACE AU COMBAT

Les guerriers antiques combattaient en rangs très serrés. S'ils ne se tenaient pas épaule contre épaule, ils n'en étaient pas loin. En fait, ils combattaient avec presque le même espacement de rangs et de colonnes que toutes les armées classiques, jusqu'à ce que les formations rigides soient finalement abandonnées par les armées modernes à la fin du XIXe siècle. Cela n'est pas très surprenant, car les besoins d'une manœuvre sur le champ de bataille et la taille du corps humain n'ont que peu évolué au cours des temps. De même, qu'il soit armé d'une lance, d'un mousquet ou d'une baïonnette, un homme a besoin du même espace pour combattre. Voici les commentaires d'Asclepiodote sur le sujet :

« Les besoins de la guerre ont fait naître trois systèmes d'intervalles : l'ordre le plus ouvert (araiotatos), où les hommes sont espacés en largeur et en profondeur de quatre coudées, le plus compact (pyknotatos), permettant le chevauchement des boucliers (synaspiskos) chaque homme se tenant à une coudée de ses camarades de tous côtés, et l'intermédiaire (messon), aussi appelé « formation compacte » (pyknosis), dans laquelle les soldats se tiennent à deux coudées les uns des autres. »

Asclepiodote (4.1) Traduction de Loeb
– cité dans Réforme de l'infanterie hellène dans les années 160 AEC, par Nicholas Sekunda.

Une coudée équivaut à un pied et demi, ou dix-huit pouces, ou quarante-cinq centimètres. C'est la distance de la pointe du coude d'un homme jusqu'au bout de ses doigts (faites le test !). La mesure officielle d'une coudée a varié selon les lieux et les époques, ce qui a provoqué quelques querelles entre académiciens sur la longueur de l'arche de Noé ou d'une sarisse macédonienne, entre autres choses. Ignorant heureusement ces considérations futures, Asclepiodote ajoute :

« J'ai établi que de ces deux espacements, celui de deux coudées est appelé pyknosis et celui d'une coudée synaspismos. Le premier est utilisé lorsque la phalange marche vers l'ennemi, le second lorsque l'ennemi avance vers nous. »

Asclepiodote (4.3)



Tête de hache de cérémonie en bronze, vers 900AEC Iran (Collection Perry)

DÉPLACER DE L'ARTILLERIE

La taille d'une pièce d'artillerie va d'une petite baliste portable par un homme aux énormes engins de siège statiques. Nous parlons ici de l'artillerie mobile.

Les engins portables les plus légers se déplacent à la vitesse de l'infanterie, 6" par mouvement. Une machine de ce type peut se déplacer une fois lors de la phase de mouvement du tour, et tirer ensuite lors de la phase des attaques à distance. Si une machine se déplace plus d'une fois, elle ne peut pas tirer à ce tour.

Les machines plus lourdes peuvent être déplacées par leurs servants et, dans certains cas, sont munies de roues facilitant leur manipulation. Elles n'effectuent qu'un seul mouvement lors de la phase de mouvement, et ne peuvent pas bouger et tirer durant le même tour.

CHANGEMENT DE FORMATION

Un changement de formation est indiqué au moment où les ordres sont donnés, même s'il est obligatoire pour exécuter un ordre. Une unité d'infanterie lourde est donc obligée de passer en formation dispersée pour entrer dans un bois.

Un changement de formation consomme un mouvement complet excepté dans le cas des tirailleurs, de l'infanterie légère, de la cavalerie légère, des archers montés et des chars légers. Dans ce cas, l'unité peut adopter ou quitter une formation dispersée puis se déplacer, l'ensemble comptant pour un seul mouvement. Cependant, l'unité ne peut pas changer de formation de cette façon et charger durant le même mouvement ; le mouvement ne peut pas être une charge. Consultez le paragraphe *Le mouvement de charge* pour de plus amples informations (page 54).

Une unité ne peut effectuer qu'un seul changement de formation par phase de mouvement, quel que soit son nombre de mouvements. Ainsi, une unité d'infanterie lourde avec trois mouvements ne peut pas adopter une formation dispersée, traverser un bois, et se replacer en ligne de bataille durant le même tour.

FORMATION EN CARRÉ

Le carré est essentiellement une formation statique et défensive. Il ne peut pas se déplacer et le seul ordre qu'il peut recevoir est un changement de formation. Il ne peut pas changer de formation et se déplacer durant le même tour. Quel que soit son nombre de mouvements disponible, il ne peut que changer de formation.

UNITÉS QUITTANT LA TABLE

Les unités peuvent quitter la table dans différentes circonstances, le plus souvent suite à une bourde ou après un test de panique. Une unité est considérée comme ayant quitté la table lorsqu'une des figurines franchit les limites de l'aire de jeu, ou « tomberait de la table » à la fin du mouvement. Ces unités sont retirées du champ de bataille, mais peuvent revenir en jeu comme décrit page 32.

Une unité ne peut pas revenir sur le champ de bataille si elle est secouée ou si elle appartient à une division démoralisée. Une

unité est secouée lorsque le nombre de ses pions de pertes est égal à sa résistance ; elle est toujours retirée du jeu si elle quitte le champ de bataille. Une division est démoralisée lorsqu'une certaine proportion des unités qui la composent est détruite ou déclarée comme perte, comme décrit dans le chapitre *Victoire et défaite* (page 84).

COMMANDANTS

Les commandants sont traités différemment des unités de soldats. Ils sont ignorés pour la détermination de l'initiative, de la proximité de l'ennemi, de la distance des cibles des attaques à distance, et plusieurs autres circonstances. Un commandant peut traverser librement une unité amie si elle n'est pas engagée dans un combat, et inversement une unité peut passer librement sur la position d'un commandant ami. Si une unité termine son mouvement sur un commandant, déplacez juste assez la figurine de ce dernier pour libérer de la place pour l'unité.

Un commandant dont la position est atteinte par une unité ennemie doit immédiatement rejoindre une unité amie située à moins d'un mouvement de distance. Si c'est impossible, il est considéré comme capturé et retiré comme perte. Un commandant ne peut pas obliger un commandant adverse à se déplacer de cette manière, seules les unités peuvent le faire. Consultez le paragraphe *Les risques encourus par les commandants* (page 82).

DÉPLACER LES COMMANDANTS

Un commandant est autorisé à effectuer un seul mouvement, lorsqu'il a donné tous ses ordres du tour, ou que tous les ordres ont été effectués s'il n'a pas déjà bougé. Cette règle n'a pas besoin d'être stricte. Elle n'est là que pour rappeler aux joueurs de déplacer leurs commandants, et non pour pénaliser ceux qui oublient de le faire ! Un commandant n'a pas besoin d'ordre pour se déplacer, il le fait automatiquement.

Un commandant se déplace de 24", qu'il soit monté ou non. Nous considérons que s'il dispose d'une monture (un cheval, un char, un éléphant...), il sait quand le terrain lui impose de mettre pied à terre. Il ne subit donc pas de pénalité liée à sa monture et à la nature du terrain (voir *Le Terrain*, page 38). Il peut être utile de disposer de figurines de commandant montées et à pied, pour éviter l'atroce spectacle d'un char traversant une forêt, d'un éléphant perché sur un rempart, ou d'autres situations incongrues de ce style.

Un commandant peut rejoindre une unité de sa division en se plaçant à son contact. Le joueur déclare alors clairement qu'il a rejoint l'unité, et si possible le positionne dans la formation. Lorsqu'un commandant a rejoint une unité, il en devient une partie constitutive et se déplace avec elle jusqu'au début de son prochain tour.

Un commandant est aussi autorisé à rejoindre une unité amie située à moins de 12" qui combat au corps à corps, sans tenir compte du joueur dont c'est le tour. Mais il doit le faire avant le combat ; il n'est pas autorisé à rejoindre une troupe au beau milieu du combat. Consultez le paragraphe sur les commandants, page 80.



Des éléphants perses sassanides se préparent à avancer.
Ces créatures transportent des archers dans le palanquin
fixé sur leur dos.



Hoplites grecs avançant derrière un mur de boucliers.

TERRAIN

Pour compléter les règles de mouvements, voici l'influence des différents types de décors sur les déplacements des figurines.

Nous nous accordons généralement avant la partie sur les règles régissant les éléments de décor, ou l'arbitre/le joueur ayant conçu le scénario les précise à ce moment. Le plus souvent, nous improvisons ces règles en fonction de ce qui nous convient le mieux, et nous espérons que les joueurs en feront autant. Voici un résumé des règles que nous considérons comme les plus utiles et les plus pratiques.

BOIS

Le terme « bois » désigne les bosquets et les forêts considérés comme suffisamment denses et étendus pour justifier la mise en place d'un décor sur la table de jeu. Les limites du bois miniature doivent être figurées, par exemple par une rangée de modèles réduits, ou par une base scénique couvrant l'intégralité de la zone boisée. Des arbres individuels peuvent être placés dans cette zone pour représenter la masse d'arbres, mais les sous-bois enchevêtrés sont laissés à notre imagination pour des raisons pratiques.

On considère habituellement que les troupes ne peuvent pas voir à travers ou à l'intérieur des zones boisées, sauf celles positionnées à la lisière, qui peuvent voir à l'extérieur et être vues. Nous autorisons souvent les unités à se cacher à la lisière des forêts ; dans ce cas, elles restent invisibles tant qu'elles ne se déplacent pas ou qu'une unité ennemie ne s'approche pas à moins d'une certaine distance. Il appartient aux joueurs et à l'arbitre de déterminer s'ils souhaitent que ces règles soient intégrées au scénario.

L'infanterie en formation dispersée, la cavalerie en formation dispersée, les commandants ou les personnages individuels peuvent se déplacer dans les bois. Les autres types de troupes ne peuvent pas les traverser. La vitesse de la cavalerie est réduite à celle de l'infanterie (6" par mouvement) pour chaque mouvement commençant dans les bois.

Les joueurs peuvent choisir de placer des routes ou des sentiers dans les bois. S'ils le désirent, ces voies peuvent être considérées comme du terrain dégagé. Assurez-vous que ce point soit limpide au début de la partie.

TERRAIN ACCIDENTÉ

Cette catégorie regroupe tous les types de terrain difficiles, comme les broussailles, les marais, le sable meuble, les pentes escarpées ou rocailleuses, les ruines et les bâtiments écroulés, et les champs lourdement irrigués ou inondés. Ces zones doivent être délimitées par des éléments de décor.

Hormis l'infanterie en formation dispersée, la cavalerie en formation dispersée, les commandants et les personnages individuels, une unité se déplaçant en terrain accidenté est limitée à un seul mouvement. Elle termine son premier mouvement normalement, mais ne peut pas aller plus loin durant ce tour. L'infanterie en formation dispersée et la cavalerie en formation dispersée peuvent effectuer jusqu'à trois mouvements, comme à l'accoutumée.

Comme pour les bois, les joueurs peuvent placer des routes ou des sentiers dans les terrains accidentés. S'ils le désirent, ces voies peuvent être considérées comme du terrain dégagé.

OBSTACLES LINÉAIRES

Un champ de bataille peut inclure un nombre quelconque de barrières, fossés, murets, clôtures, rivières étroites etc. Nous les considérons comme des éléments décoratifs, ou les utilisons pour délimiter les zones accidentées, les villages ou des fortifications. De temps en temps, nous accordons une certaine importance à un lit de rivière asséché ou à un mur (ou autre), auquel cas nous utilisons les règles suivantes.

L'infanterie en ordre dispersée, la cavalerie en ordre dispersée, les commandants et les personnages individuels peuvent traverser ces obstacles linéaires sans pénalité de mouvement. Toutes les autres unités peuvent les traverser en dépensant un mouvement entier. Ainsi, si elle ne dispose que d'un mouvement, une unité peut atteindre l'obstacle sans le dépasser au 1er tour, le franchir au 2ième tour quelle que soit la distance à parcourir, et continuer d'avancer le 3ième tour.

Alternativement, les obstacles conséquents peuvent être jugés infranchissables par les chars, les chariots et tous les véhicules sur roues, sauf s'ils empruntent des brèches ou des portails.



L'arbitre le détermine avant la partie, ou en lançant un dé s'il se sent d'humeur taquine.

RIVIÈRES

Si la largeur d'une rivière permet à une unité d'infanterie de la traverser en un seul mouvement, il vaut mieux la traiter comme un obstacle linéaire. Dans les autres cas, elle est considérée comme infranchissable, traversable sur toute sa longueur, ou traversable grâce à des ponts ou des gués clairement indiqués.

Lorsqu'un gué existe, il est nécessaire de le représenter et de déterminer s'il peut être emprunté par une unité en ligne de bataille ou si elle doit former une colonne. Nous trouvons plus simple de considérer que les gués sont suffisamment larges pour permettre à une unité de traverser sans restreindre sa formation.

Toutes les unités peuvent traverser une rivière grâce à un pont. La largeur de celui-ci impose naturellement une formation en colonne. Il est souvent plus simple de considérer qu'une unité peut traverser un pont quelle que soit sa formation tant que le centre de son front (le meneur) a réussi à franchir le pont dans son entièreté. Nous laissons les joueurs choisir la solution qu'ils préfèrent.

BÂTIMENTS

Il est habituel de représenter les fermes, les villages et les forts au moyen d'un seul grand bâtiment, ou par une zone vaguement rectangulaire formée de petits bâtiments et de cours, couvrant une surface équivalente. La zone totale doit permettre à une unité d'infanterie d'être placée à l'intérieur avec un peu d'espace supplémentaire, et peut mesurer au maximum 12" x 12". Cette taille peut être réduite ou augmentée si vous utilisez des unités de taille très différente de celles décrites dans le jeu. Des fortifications ou des villages plus imposants peuvent être représentés par plusieurs « blocs de bâtiments » placés ensemble ou les uns près des autres, ou désignés comme pouvant accueillir deux ou trois unités (ou plus) s'ils ont des proportions plus imposantes. De la même façon, de petits forts ou des tours de garde peuvent être considérés comme ne pouvant accueillir que des unités de taille modeste ou anodine.

Au début de la partie, il est bon de s'assurer que les dimensions de toutes les fermes, villages ou forts sont claires et comprises, ces zones ayant de bonnes chances de jouer un rôle majeur durant la bataille. Les limites d'un village peuvent être partiellement définies par des murs, des barricades ou des barrières, auquel cas ces éléments ne servent qu'à délimiter le « bâtiment », et ne sont pas considérés comme des obstacles linéaires.

Seule l'infanterie peut entrer dans un bâtiment ou l'attaquer. Cependant, des pièces d'artillerie peuvent défendre l'édifice en y étant placées au début de la partie. Hormis l'artillerie légère mobile, l'artillerie déployée de cette manière ne peut plus être déplacée durant la bataille. Un élément de bâtiment peut accueillir une unité d'infanterie, plus une unité d'infanterie anodine et une pièce d'artillerie avec ses servants. Nous considérons que les troupes se mettent en position sur le périmètre du bâtiment, à l'intérieur, dans les dépendances, et

ainsi de suite. Pour cette raison, les unités occupant un bâtiment n'adoptent pas de formation spécifique ; si nécessaire, l'artillerie peut être mêlée au reste des troupes pour couvrir plusieurs directions.

Pour entrer dans un bâtiment inoccupé, une unité doit se placer à son contact et dépenser un mouvement complet pour pénétrer dans les lieux. Une fois entrée, son mouvement se termine automatiquement pour le tour. Une unité ne peut donc pas traverser un bâtiment et continuer à se déplacer de l'autre côté durant le même tour. Si une unité arrive au contact mais n'a plus de mouvement disponible, elle ne peut pas entrer ce tour-ci. Une fois l'unité entrée, les figurines sont placées dans la zone comme le joueur le désire. Peu importe que les figurines soient séparées, elles sont juste là pour indiquer que le bâtiment est occupé. Ne vous inquiétez pas s'il n'y a pas la place de toutes les placer ; posez-en quelques-unes hors du champ de bataille pour ne pas risquer de les abîmer en les tassant les unes sur les autres.

Il faut dépenser un mouvement pour sortir d'un bâtiment. Commencez par déclarer que l'unité quitte le bâtiment, puis mesurez un mouvement normal depuis le bord de l'édifice et placez le meneur de l'unité sur ce point. Le reste des troupes est ensuite réarrangé en formation autour de lui. Une unité quittant un bâtiment de cette façon peut effectuer jusqu'à trois mouvements en fonction de la réussite de ses ordres, mais le premier mouvement est toujours le départ du bâtiment et la reformation. Ce premier mouvement peut être une charge si un ennemi est à portée.

Dans certains cas, il est spécifié que les troupes ne peuvent entrer ou sortir d'un bâtiment que par des points particuliers, comme les portes des forts ou des villages fortifiés. Les joueurs doivent arranger au mieux les bâtiments, selon les circonstances de la bataille.

TERRAIN INFRANCHISSABLE

Avant le début de la partie, les joueurs peuvent décider que quelques éléments de terrain sont infranchissables. Un scénario peut aussi indiquer que certains décors ne peuvent être franchis. Les éléments ainsi représentés sont souvent des ravins, des collines escarpées ou de grandes étendues d'eau... sauf, bien entendu, si vous avez prévu une opération amphibie. Les bâtiments peuvent aussi être traités de cette manière s'ils sont purement décoratifs et que vous ne voulez pas qu'ils soient occupés par des troupes durant la bataille.

EMBELLIR LE CHAMP DE BATAILLE

Comme vous pouvez le voir sur les photographies qui illustrent ce livre, nous adorons installer de beaux décors sur nos champs de bataille. Des arbres isolés, des sentiers, des haies, des champs cultivés, des charrettes, du bétail, des habitants vaquant à leurs occupations... Ces éléments permettent de créer une véritable atmosphère. Mais il n'est pas utile qu'ils entravent le mouvement des troupes. En fait, il est tout fait raisonnable qu'un arbre isolé, un animal de ferme ou un spectateur curieux se déplace de quelques centimètres pour ne pas gêner les manœuvres militaires.

ATTAQUES A DISTANCE

Le terme « attaque à distance » décrit toutes les formes de combat qui ont lieu de loin, y compris les attaques des tirailleurs. Cela comprend le tir de projectiles, qu'il s'agisse de javelines, de lances, de flèches ou de pierres de fronde, et dans certains cas, un mélange de tirs de projectiles et de combats individuels.

ATTAQUES À PORTÉE COURTE ET LONGUE

Il existe deux types d'attaques à distance, dotées de valeurs différentes : la portée courte et la portée longue. La valeur à portée courte est utilisée pour les cibles qui se trouvent jusqu'à 6" de distance, la valeur à portée longue pour les cibles qui se trouvent à plus de 6".

De nombreuses unités ont une valeur de portée courte qui représente des armes lancées, comme des javelines, des lances légères ou des dards plombés. Dans certains cas, la valeur de portée courte représente des guerriers isolés ou en petits groupes, qui lancent des escarmouches sur le front de l'ennemi.

Le valeur de portée longue représente les arcs, les arbalètes, les frondes et différents types d'artillerie. Si une troupe dispose d'une valeur de portée longue, la valeur de portée courte est utilisé pour les tirs à portée courte des mêmes armes.

QUI PEUT EFFECTUER DES ATTAQUES À DISTANCE ?

Une unité avec une valeur d'attaque à distance peut effectuer des attaques à distance, généralement durant la phase des attaques à distance de son tour, après la phase de mouvement et avant la phase de corps à corps. Une unité en formation ordonnée effectue automatiquement toutes ses attaques contre l'ennemi visible le plus proche situé dans son arc frontal, et qui se trouve à portée. Une unité en formation dispersée considère son périmètre entier comme son « front », et effectue donc ses attaques contre la cible visible la plus proche quelle que soit sa position. Si plusieurs ennemis se trouvent à la même distance, les attaques sont alors réparties de la façon la plus équitable possible entre les différentes cibles. Consultez la page 23 pour obtenir de plus amples informations sur le front d'une unité, la page 25 sur la visibilité et la page 48 sur les attaques à distance des unités en formation dispersée.

Une unité n'a pas le droit d'effectuer d'attaque à distance si elle est déjà engagée dans un combat au corps à corps. Une unité est considérée comme engagée si elle combat au contact ou en soutien, comme cela est expliqué dans le chapitre sur le combat au corps à corps (page 52).

Une unité équipée d'armes à longue portée peut quelquefois tirer durant le tour de l'adversaire, ou à d'autres moments dans le cours la partie, grâce aux tirs de contre-charge et aux tirs d'opportunité. Ceux-ci permettent de tirer quand il est logique de le faire, comme lorsqu'un ennemi vous charge. C'est une simple question de bon sens.

LA PORTÉE

Les attaques à portée courte ont une portée maximale de 6", qu'il s'agisse d'armes de jet, comme des javelines, ou de soldats

qui se portent au-devant de leurs lignes pour envoyer une lance ou échanger quelques coups avec l'ennemi. La portée longue maximale dépend de l'arme utilisée, comme cela est indiqué dans le tableau suivant.

PORTÉE	
Javeline, dard et autres armes de jet	6"
Fronde	9"
Arc, arbalète et fustibale	18"
Artillerie légère	24"
Artillerie moyenne	36"
Artillerie lourde	48"

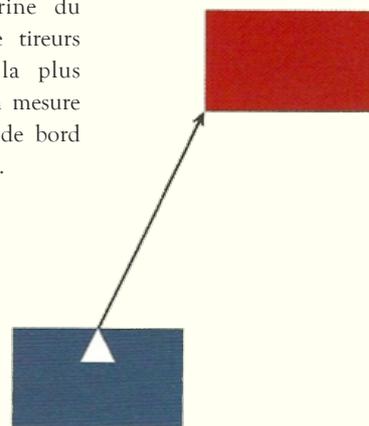
Les portées sont liées aux distances de mouvement du jeu, pour offrir des opportunités de tir appropriées. C'est pour cette raison qu'il ne nous a pas semblé intéressant de différencier, par exemple, les différents types d'arc, même si cette option vous reste ouverte. Quand de telles différences reflètent de véritables avantages historiques pour un camp, nous ajustons les portées pour en tenir compte, et nous vous suggérons de faire de même.

MESURER LES DISTANCES

Pour une unité en formation ordonnée, la distance de la cible est mesurée depuis le centre de son front (ou la figurine de son meneur) jusqu'à la partie visible la plus proche de l'unité ciblée. Il est inutile de vérifier si d'autres parties de l'unité se trouvent à portée ou non : la distance est toujours mesurée depuis le bord du socle du meneur jusqu'au bord du socle le plus proche de la cible. Si le meneur est à portée, on considère que toute son unité se trouve à portée et peut tirer.

Une unité en formation dispersée mesure la portée depuis la figurine la plus proche jusqu'au socle le plus proche de la cible. Consultez le paragraphe Les attaques à distance et la formation dispersée (page 48).

Mesurer la portée : la mesure est prise depuis la figurine du meneur de l'unité de tireurs jusqu'à la figurine la plus proche de la cible. On mesure toujours les distances de bord de socle à bord de socle.



LA BATAILLE DE CANNES

Au moment où les Carthaginois affrontèrent les légions romaines à la bataille de Cannes, ils avaient déjà rencontré et vaincu les Romains par deux fois. Après leur victoire au lac Trasimène, l'immense quantité d'armes et d'armures prises à l'ennemi fut suffisante pour rééquiper l'armée d'Hannibal. Livy décrit ainsi l'apparence des Carthaginois :

En les regardant, on aurait pu croire que les Africains étaient des soldats romains. Leurs armes étaient presque toutes romaines, venant du butin de la bataille du lac Trasimène, et aussi de celle de la Trebia.

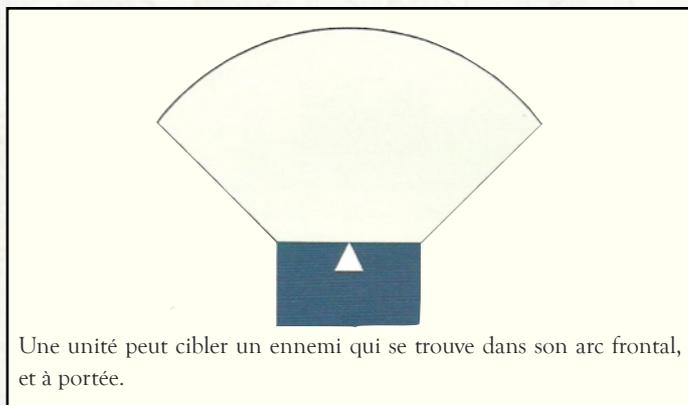
Cet affrontement est souvent décrit comme le chef-d'œuvre d'Hannibal, un véritable modèle de tactique, copié par d'autres commandants jusqu'à nos jours. Constatant la force des légions romaines, Hannibal déploya ses troupes les plus faibles, des Gaulois et des Ibères, au centre de son armée. Il les disposa en croissant, renflé vers l'avant. Aux extrémités du croissant, Hannibal plaça son infanterie africaine, plus puissante, et derrière elle sa cavalerie. Même si l'armée romaine les surclassait en nombre, les Carthaginois disposaient de la cavalerie la plus nombreuse et la mieux armée. Les Romains avancèrent pour

combattre les Gaulois et les Ibères, et enfoncèrent leurs rangs. Le centre carthaginois s'aplatit alors et s'aligna avec les ailes, puis recula. Hannibal encouragea son centre à céder du terrain jusqu'à ce que les Romains aient dépassé les Africains, puis il déclencha son piège. Les Africains attaquèrent les Romains sur leurs flancs et leurs arrières. Livy décrit ainsi l'attaque sur le centre romain :

Les Romains chargèrent le centre de façon téméraire, et les ailes des Africains se refermèrent sur eux des deux côtés. En quelques minutes, ils avaient déployé leurs ailes qui refermèrent le piège sur l'arrière des Romains.



Épée de bronze, 1300 avant notre ère. Moyen-orient
(Collection Perry)



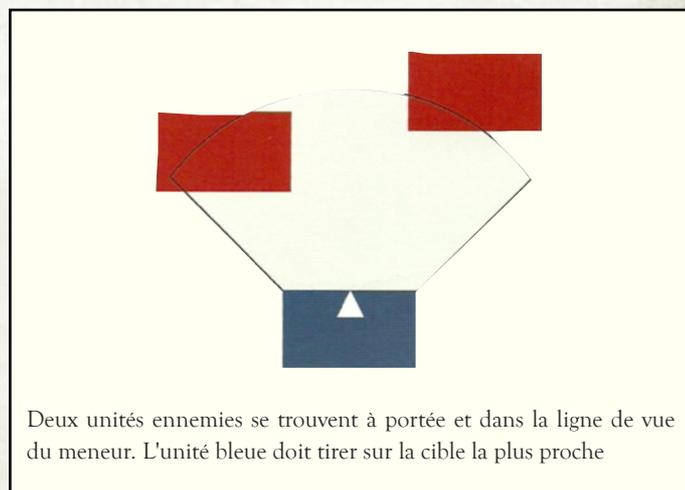
DÉSIGNER LA CIBLE

Une unité en formation ordonnée est obligée de diriger ses attaques à distance contre l'unité ennemie la plus proche qui se trouve dans son arc frontal, en prenant la mesure depuis le centre de son front (la position du meneur). Une unité en formation dispersée dirige ses attaques à distance contre l'ennemi le plus proche, quelle que soit sa position, comme cela est précisé plus loin (page 48). Généralement, les joueurs ne sont pas en position de « choisir » une cible mais il existe des situations où ils peuvent diviser leurs attaques, comme cela est précisé ci-dessous.

Une unité combattant au corps-à-corps ne peut pas être choisie comme cible, qu'elle soit au contact ou en soutien. Elle est ignorée lors de la phase des attaques à distance, sauf qu'elle peut parfois bloquer la ligne de vue des tireurs vers d'autres cibles.

Une unité en rang effectue ses attaques à distance depuis son quartier frontal, comme cela est montré sur le schéma ci-dessous. Comme la portée est mesurée depuis le centre du front, la zone couverte par les attaques à distance a une forme en éventail, la plus grande projection se trouvant au niveau du centre.

Dans la plupart des cas, une unité doit diriger ses attaques à distance sur l'ennemi le plus proche, et ne peut pas choisir une unité plus éloignée. De temps en temps, deux ennemis peuvent se trouver à la même distance (ou si près l'une de l'autre que les joueurs ne parviennent pas à faire la différence). Dans ce cas, le nombre d'attaques est divisé entre les deux cibles de la façon la plus équitable possible.



LE DÉPART D'ITALIE D'HANNIBAL

Après la bataille de Cannes, le peuple romain attendait avec angoisse l'arrivée d'Hannibal de son armée. Plus rien n'empêchait le général carthaginois d'avancer sur la capitale. Mais ce ne fut pas le cas. Pour une raison inconnue, Hannibal permit à ses troupes de se reposer... et manqua l'occasion. Livy mit ces paroles dans la bouche de Maherbal, le commandant de la cavalerie d'Hannibal.

Assurément, aucun homme n'a reçu tous les dons accordés par les dieux dans leurs bénédictions. Hannibal, tu sais conquérir, mais tu ne sais pas utiliser ta victoire.

Ah, si seulement ! Qu'Hannibal ait réellement eu le choix ou non n'est pas la question. Son armée avait subi de lourdes pertes, et n'était pas en position de mettre le siège devant Rome, alors que la majorité des terres environnantes étaient toujours aux mains des Romains. De plus, ces derniers avaient appris une ou deux choses sur leurs ennemis, et ne laissèrent jamais à Hannibal l'occasion d'étaler ses prouesses tactiques sur le territoire romain. Bientôt, Hannibal dut quitter l'Italie pour défendre Carthage, en Afrique, où il fut bientôt vaincu à Zama.

On dit que rarement un exilé quitta son pays natal avec le cœur aussi lourd qu'Hannibal lorsqu'il dut abandonner la terre de ses ennemis. Il regardait encore et encore les rivages d'Italie, accusant les dieux et les hommes, se maudissant de ne pas avoir directement conduit ses armées sur Rome quand le sang de la victoire de Cannes était encore frais.

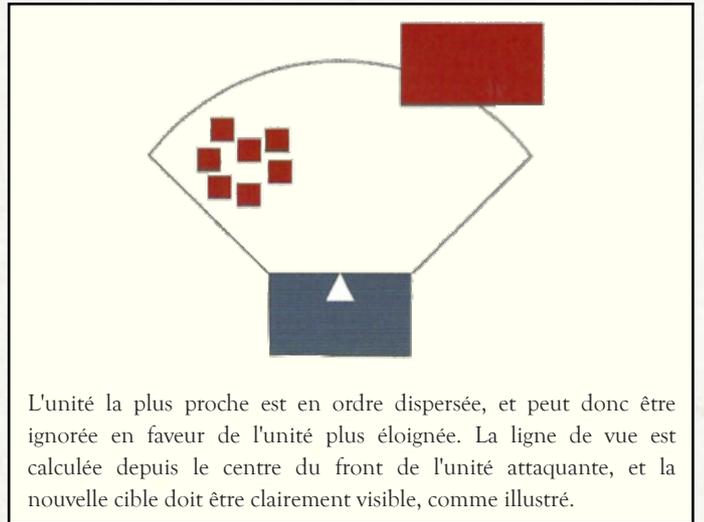


CHOIX DES CIBLES

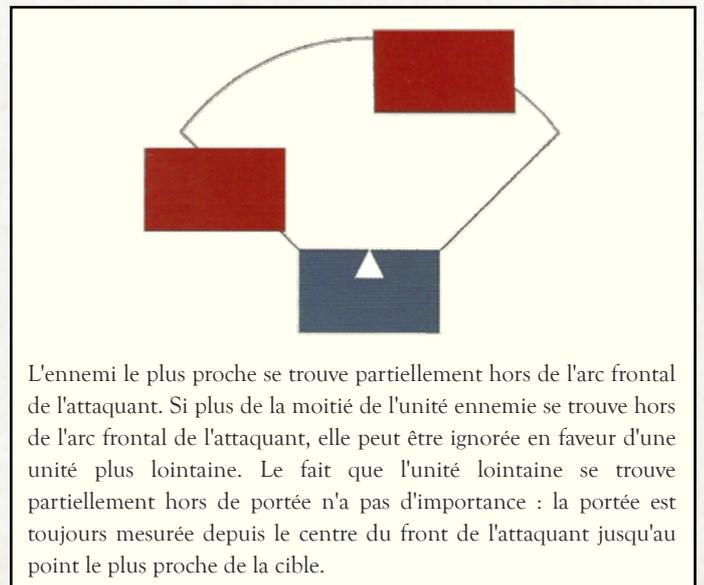
Il existe des cas où il est permis de choisir sa cible, généralement dans des situations de logique et de bon sens, et où faire autrement serait mesquin. Dans toutes ces situations, l'ennemi le plus proche est partiellement masqué ou ne représente pas une cible claire. Ce type d'attaque reçoit généralement une pénalité sur le jet de dés, et il est souvent plus intéressant de choisir à la place une cible plus lointaine mais plus visible.

Si une unité est partiellement masquée ou n'est pas une cible nette, elle peut être ignorée en faveur de l'unité la plus proche qui représente une cible nette. Voici la liste des unités qui ne sont pas considérées comme des cibles nettes :

- unité en ordre dispersée ;
- unité d'artillerie ;
- chariots, transports, convois et unités similaires ;
- unité qui ne se trouve que partiellement dans l'arc frontal de l'attaquant (voir schéma ci-dessous) ;
- unité occupant un bâtiment, ou à couvert ;
- unité ne pouvant être vue que dans un couloir étroit (voir schéma ci-dessous).

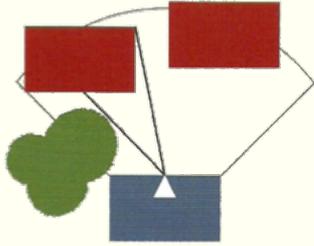


L'unité la plus proche est en ordre dispersée, et peut donc être ignorée en faveur de l'unité plus éloignée. La ligne de vue est calculée depuis le centre du front de l'attaquant, et la nouvelle cible doit être clairement visible, comme illustré.



L'ennemi le plus proche se trouve partiellement hors de l'arc frontal de l'attaquant. Si plus de la moitié de l'unité ennemie se trouve hors de l'arc frontal de l'attaquant, elle peut être ignorée en faveur d'une unité plus lointaine. Le fait que l'unité lointaine se trouve partiellement hors de portée n'a pas d'importance : la portée est toujours mesurée depuis le centre du front de l'attaquant jusqu'au point le plus proche de la cible.

Dans cette situation, l'ennemi le plus proche est partiellement caché par une forêt. Si moins de la moitié de l'unité est visible, celle-ci n'est pas une cible nette, et elle peut être ignorée en faveur de l'unité plus lointaine, clairement visible.

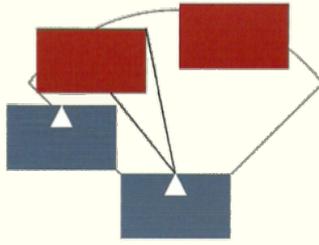


Quelquefois, un ennemi n'est visible qu'au travers d'un petit espace entre d'autres unités ou éléments de relief. Quand l'ouverture est aussi large que le front de l'unité de tireurs, aucune pénalité n'est appliquée. Si l'ouverture est plus étroite que la formation, nous appliquons une pénalité de cible masquée (-1 au toucher), et le nombre d'attaques est réduit en proportion du front de l'unité visible par l'ouverture. Par exemple, si l'ouverture est équivalente à un tiers du front de l'unité, les attaques sont réduites d'un tiers.

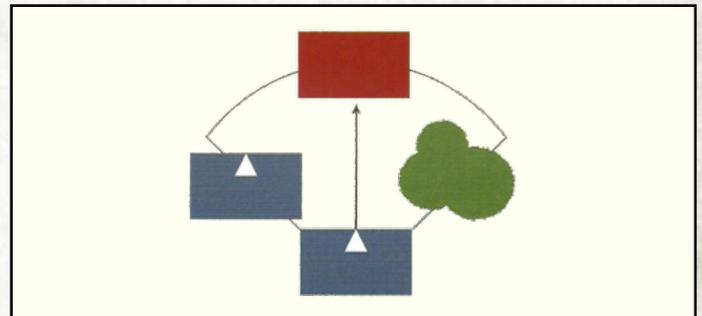
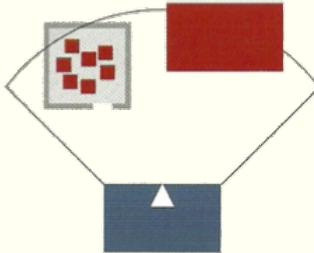
Dans le cas des unités d'artillerie, l'ouverture doit faire au moins de 3" de large pour autoriser le tir. Sinon, les mêmes pénalités sont appliquées. Cet espace minimum est imposé car les unités d'artillerie sont souvent montées sur des socles étroits, et il est important de ne pas leur octroyer un trop grand avantage pour le tir dans un espace réduit.

Comme toujours, nous recommandons à l'arbitre de faire preuve de bon sens, quand un tir semble un peu extrême.

L'unité ennemie la plus proche est partiellement dissimulée par une unité amie, et moins de sa moitié est visible. Ce n'est donc pas une cible nette, et elle peut être ignorée en faveur de l'unité plus lointaine clairement visible.



L'ennemi le plus proche a pris position dans une ferme. Une unité qui occupe un bâtiment ou qui dispose d'un couvert similaire n'est pas une cible nette. Dans ce cas, l'unité qui occupe la ferme peut être ignorée en faveur de la cible plus lointaine mais clairement visible.



Dans cette situation, les archers en bas du schéma souhaitent tirer sur l'ennemi qui se trouve devant eux. L'espace entre l'unité amie sur leur gauche et la forêt sur leur droite est légèrement inférieur à leur front : une pénalité est infligée sur les dés car la cible est masquée. Comme l'ouverture est à peine plus étroite que l'unité elle-même, aucune pénalité n'est appliquée sur nombre de tirs autorisés.



L'infanterie forme l'ossature de la plupart des armées d'Europe du Nord, durant le Haut Moyen Âge.

LES ATTAQUES

Comme un grand nombre d'attaques à distance (et toutes les attaques à portée longue) sont des tirs de projectiles, nous les appelons souvent des « tirs » et les attaquants des « tireurs ». Mais n'oubliez pas que les attaques à portée courte ne sont pas toujours des tirs et peuvent être des escarmouches.

Un certain nombre de dés sont lancés pour déterminer le résultat des attaques à distance d'une unité. Le nombre de dés lancés est égal à la valeur de portée courte jusqu'à 6", et à la valeur de portée longue au-delà de 6".

MODIFICATEURS DE TAILLE DE L'UNITÉ POUR LES ATTAQUES À DISTANCE

Modificateurs	Taille de l'unité attaquante
+1 dé	Unité imposante
-1 dé	Unité modeste
1 dé uniquement	Unité anodine. Une unité anodine ne lance qu'un seul dé : sa valeur d'attaque à distance est toujours de 1

Si l'unité est de taille anodine, modeste ou imposante (selon les normes données au début des règles), les modificateurs indiqués sont appliqués à son profil de combat. Ces modifications sont généralement effectuées lors du calcul initial du profil, et sont déjà prises en compte dans les exemples d'unités présentés dans ce livre.

Une unité en formation en colonne, en tortue, en carré, ou occupant un bâtiment, ne peut attaquer à distance que d'une façon très limitée. Dans ce cas, les valeurs des attaques à distance sont automatiquement réduites aux valeurs données dans le tableau ci-dessous. Ces formations ne sont pas idéales pour le tir ou l'escarmouche, mais une troupe doit quelquefois se satisfaire d'une situation médiocre.

Lancez le nombre de dés appropriés. Chaque résultat de 4, 5 ou 6 signifie que les attaquants ont infligé une touche à leur cible. Par exemple, trois dés obtenant 1, 5 et 6 = 2 touches ; 4, 5 et 5 = 3 touches ; 2, 3 et 3 = 0 touche.

De plus, si l'un des dés obtient un 6, la cible doit effectuer un test de panique une fois les pertes calculées (sauf pour les exceptions notées ci-dessous). Les règles qui gouvernent ce test se trouvent page 72. Si la valeur nécessaire pour toucher la cible est 6, alors le test de panique n'est nécessaire que si deux 6 ou plus sont obtenus sur les dés. Ces 6 peuvent provenir d'unités différentes.

MODIFICATEURS DE FORMATION POUR LES ATTAQUES À DISTANCE

Modificateurs	Formation
Aucun	Colonne ou tortue. Une unité en colonne ou en tortue ne peut pas lancer d'attaques à distance.
1 dé uniquement	Carré. Les attaques en carré sont limitées à un dé.
2/face	Bâtiment. Une unité occupant un bâtiment est limitée à un maximum de 2 dés par côté du bâtiment, jusqu'à ses valeurs d'attaque à distance. Consultez les règles des bâtiments.

Certaines situations changent la difficulté des tirs. Cela est représenté par des bonus ou des malus sur le résultat des dés. Par exemple, si les tireurs sont désordonnés, ils subissent une pénalité de -1 et ont donc besoin d'un résultat de 5 ou 6 pour toucher, au lieu de 4, 5 ou 6. Quels que soient les modificateurs, un résultat de 6 touche toujours, tandis qu'un résultat de 1 manque toujours.

LA QUALITÉ ET LA QUANTITÉ

Selon le Strategikon, le principe majeur de l'art byzantin de la guerre est l'économie des forces.

« Un navire ne peut pas traverser la mer sans pilote et il est impossible de vaincre un ennemi sans tactique ni stratégie. Grâce à ces qualités et avec l'aide de Dieu, il est possible de l'emporter non seulement sur un ennemi de force égale mais aussi de force très supérieure. Car il n'est pas vrai, comme certaines personnes inexpérimentées le pensent, que le sort d'une guerre est décidé par le courage et le nombre des troupes, mais... par la tactique et le commandement. Nous devons donc nous préoccuper de ses qualités plutôt que de perdre notre temps à mobiliser des troupes de plus en plus nombreuses. »



Décoration de bouclier en bronze, 1200 avant notre ère. Iran (Collection Perry)



MODIFICATEURS POUR "TOUCHER" DES ATTAQUES À DISTANCE

Mod. pour toucher	Situation
-1	Les attaquants sont secoués et/ou désordonnés. Le malus s'applique si l'unité attaquante est secouée, désordonnée, ou les deux. Ces états sont expliqués plus loin, et diminuent de plusieurs façons les capacités d'une unité.. Une unité en colonne ou en tortue ne peut pas lancer d'attaques à distance.
-1	La cible est partiellement masquée, en formation dispersée, ou est constituée d'artillerie ou de convois. Le malus s'applique si la cible est partiellement masquée comme cela a déjà été expliqué, si elle est en formation dispersée, s'il s'agit d'une unité d'artillerie, de chariots ou de convois. Notez que ce sont les mêmes conditions qui permettent d'ignorer la cible la plus proche (page 42).
-1	La cible est de l'infanterie lourde en formation ordonnée, attaquée de front, ou des cavaliers cataphractaires en formation ordonnée, quelle que soit la direction de l'attaque. Ce malus s'applique aux cibles qui portent des armures imposantes. Dans le cas de l'infanterie lourde, il ne s'applique que lorsque l'attaque est frontale (les soldats sont protégés par leur bouclier et la formation serrée). Si certaines formations inhabituelles sont considérées comme ayant un front sur tout leur périmètre, le malus s'applique aussi sur tout ce périmètre, comme dans le cas de la tortue (page 105).
-1	Tir de contre-charge. Ce malus s'applique aux unités qui tirent sur un ennemi en train de les charger, comme décrit dans la section sur le tir de contre-charge (page 48.)
-1	Tir d'opportunité. Ce malus s'applique aux unités qui tirent sur un ennemi passant devant leur front, comme cela est décrit dans la section sur le tir d'opportunité (page 50).
-1	Tir à longue portée. Ce malus s'applique à tous les tirs dont la portée est supérieure à 12".



Des auxiliaires mènent l'assaut tandis que des cohortes de légionnaires sortent de leur campement pour rejoindre la bataille.

SAUVEGARDE DE MORAL

Toutes les unités ont une valeur de moral donnée dans leur profil de combat. Elle représente la capacité de l'unité à tenir bon lors d'une attaque à distance ou au corps-à-corps. Elle mesure aussi bien la détermination d'une troupe que sa protection physique. Le moral reflète donc la qualité de l'armure et le sang-froid d'une unité. Ces deux facteurs vont souvent ensemble pour des raisons évidentes : les troupes mal équipées courent plus de risques de subir des pertes et sont donc moins enclines à tenir face à l'ennemi. Comme cette valeur tient compte de plusieurs critères, il existe des troupes qui possèdent une bonne armure mais qui ont un moral assez faible, et d'autres qui ne sont pas bien protégées mais dont le moral est extraordinaire.

Le moral varie d'une troupe à l'autre. Une liste de valeurs est donnée dans la description des différents types de troupes (page 86). Les valeurs standards vont de 4+ (bon), 5+ (moyen), 6+ (faible) à 0 (que le ciel nous vienne en aide !).

Pour faire un test de moral, le joueur lance un dé pour chaque touche infligée à son unité. Si l'unité a reçu 3 touches, il lance 3 dés, etc. Si le résultat d'un dé est égal ou supérieur à la valeur de moral de l'unité, alors la touche est ignorée, elle est « sauvegardée »

». Les dés dont le résultat est inférieur à la valeur de moral indiquent que la sauvegarde est manquée et qu'une perte est infligée. C'est pour cela que nous appelons souvent le test de moral une « sauvegarde de moral » ou juste une « sauvegarde », car il permet d'épargner des pertes à votre unité.

Les pertes infligées doivent être notées, généralement au moyen d'un pion placé à côté ou derrière l'unité concernée. Consultez les règles sur les pertes (page 48).

Si une unité est attaquée par plusieurs ennemis, il est souvent plus pratique de lancer toutes les attaques en même temps, puis toutes les sauvegardes en même temps. N'oubliez pas que des modificateurs différents peuvent s'appliquer, auquel cas il sera nécessaire de lancer deux séries de dés ou de prendre des dés de couleurs différentes pour bien différencier les attaques. S'il existe un risque de confusion, il vaut mieux lancer les dés séparément pour chaque unité attaquante.

Exemple : une unité ayant une sauvegarde de moral de 5+ subit trois touches d'archers ennemis. Trois dés sont lancés pour un résultat de 4, 5 et 6. Le résultat de 4 est un échec, le 5 et le 6 sont deux réussites : deux touches sont sauvegardées et une seule perte est infligée.

Dans certaines situations, des modificateurs sont appliqués à la sauvegarde de moral (consultez le tableau ci-dessous). Ils donnent une meilleure chance de réussite à une unité qui a adopté une position ou une formation défensive, mais réduisent la sauvegarde d'une colonne qui n'est pas préparée au combat. Les modificateurs sont appliqués aux résultats des dés ; cependant, la valeur de moral ne peut pas être pire que 6 s'il était initialement de 6 ou mieux, et ne peut pas être meilleur que 2+. En d'autres termes, un résultat de 1 est toujours un échec, et les troupes qui disposent d'une sauvegarde réussissent toujours sur une valeur de 6. Les troupes qui n'ont pas de sauvegarde de moral bénéficient quand même des

bonus. Avec un +1, une valeur de moral de 0 devient une valeur de 6 ; avec un +2, il devient une valeur de 5+, etc.

Si une unité ne se trouve que partiellement à couvert, estimez quelle proportion de la cible n'est pas protégée depuis la perspective de l'attaquant. Appliquez le bonus à la même proportion de dés lancés. Par exemple, si environ la moitié de l'unité est à couvert, allouez le bonus à la moitié des dés lancés. Nous préférons généralement pencher du côté du défenseur lors de ces estimations, mais les joueurs peuvent adopter la solution qu'ils préfèrent pour arbitrer ce genre de situation.

MODIFICATEURS DE SAUVEGARDE DE MORAL

Modificateurs	Situation
+1	Carré ou coin. Une troupe en formation en carré ou en coin obtient une protection supplémentaire grâce à ses boucliers imbriqués. Cependant, cette disposition serrée empêche pratiquement tous les soldats d'esquiver le combat. Ajoutez +1 à sa sauvegarde de moral.
+1	Couvert. L'unité se trouve dans un bois, derrière une haie ou un muret, ou dans des situations où il est logique qu'elle bénéficie de la protection matérielle et réconfortante d'un couvert. Ajoutez +1 à sa sauvegarde de moral.
+2	Tortue. Une troupe en formation en tortue obtient une protection supplémentaire grâce à ses boucliers imbriqués. Ajoutez +2 à sa sauvegarde de moral.
+2	Bâtiments. Quand une unité occupe un bâtiment conséquent, elle bénéficie d'un meilleur couvert. Ajoutez +2 à sa sauvegarde de moral.
+3	Fortifications. Une unité abritée derrière des fortifications conséquentes est très bien protégée des tirs de projectiles. Ajoutez +2 à sa sauvegarde de moral.
-1	Tir d'artillerie légère. Si une unité est touchée par de l'artillerie légère, soustrayez -1 à sa valeur de moral pour représenter le pouvoir de pénétration de l'arme et l'effet démoralisant d'un tir d'artillerie.
-2	Tir d'artillerie moyenne ou lourde. Si une unité est touchée par de l'artillerie moyenne ou lourde, soustrayez -2 à sa valeur de moral pour représenter le pouvoir de pénétration de l'arme et l'effet démoralisant d'un tir d'artillerie.
-2	Colonne. Si une unité est attaquée alors qu'elle se trouve en formation en colonne, elle n'est pas préparée au combat et le chaos s'installe rapidement. Pour représenter cette situation, déduisez -2 de sa sauvegarde de moral.



Les armées des Brittons comprenaient toujours un certain nombre de frondeurs. Les archéologues ont retrouvé des piles de pierres de fronde, prêtes à être utilisées, lors de fouilles des ruines de Maiden Castle, dans le Dorset.

LES PERTES

Les pertes représentent des hommes blessés ou tués, et tous les facteurs qui influencent la capacité de combat d'une unité, comme la fatigue ou le stress. Les joueurs peuvent noter les pertes comme ils le désirent, mais notre méthode préférée utilise des pions. Pour chaque perte subie, placez un pion à côté ou derrière l'unité concernée. Il existe des figurines de combattants morts ou agonisants qui font d'excellents pions pour cet usage. Nous utilisons parfois des boucliers, plus pratiques quand de nombreuses pertes sont infligées. Des jetons en carton ou en plastique font parfaitement l'affaire, mais nous préférons éviter d'utiliser quelque chose d'aussi artificiel dans nos parties. L'avantage des pions, plutôt que de noter simplement sur une feuille de papier le nombre de pertes subies par une unité, est que le statut de celle-ci est évident aux deux joueurs. Nous considérons que c'est un élément important d'une bataille !

UNITÉS SECOUÉES

Quand une unité a subi des pertes égales à sa valeur de résistance, on dit qu'elle est secouée. Cette valeur change selon les unités, mais il est généralement de 6 pour de l'infanterie qui se bat au corps à corps, ce qui signifie que l'unité doit encaisser 6 pertes avant d'être secouée. Une unité peut subir des pertes jusqu'au double de sa valeur de résistance (c'est-à-dire 12 dans la plupart des cas), mais les pertes qui dépassent la valeur de résistance ne sont utiles que pour les tests de panique, comme cela est décrit plus loin. Une fois ces tests effectués, toutes les pertes en excès de la valeur initiale sont retirées. Par exemple, si la résistance d'unité est de 6, et qu'elle subit 8 pertes, les 2 pertes en excès sont retirées après les tests de panique ; 6 pions sont posés près de l'unité.

Une unité secouée par des attaques à distance doit faire un test de panique, et peut être contrainte de se retirer, ou même sombrer dans la déroute et fuir le champ de bataille. Une unité déjà secouée doit faire un test de panique si elle subit de nouvelles pertes. Une unité secouée subit des pénalités supplémentaires, comme cela est indiqué tout au long des règles et dans le paragraphe sur Le test de panique (page 72).

UNITÉS BRISÉES

Une unité qui a accumulé des pertes supérieures au double de sa valeur de résistance est automatiquement brisée. Elle a été anéantie par les tirs ennemis. On considère qu'elle a été détruite, et que ces soldats sont morts ou éparpillés aux quatre vents. L'unité entière est immédiatement retirée du jeu. Aucun test de panique n'est effectué, l'unité est simplement retirée du jeu.

DÉSORDRE

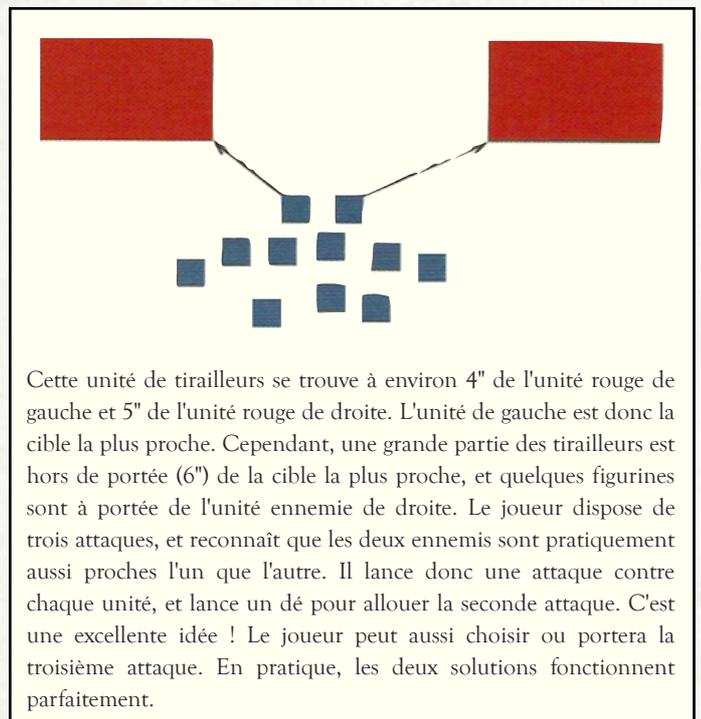
Le désordre est souvent le résultat d'un test de panique, ou d'un test effectué après un déplacement à travers une unité alliée. Cela représente la perte de cohésion d'une unité, à cause de la panique ou plus probablement à cause du désordre dans ses rangs et de la confusion générale. Une unité désordonnée subit différentes pénalités, dont la plus importante est qu'elle n'a pas le droit de recevoir d'ordres ou d'utiliser son initiative dans la phase de mouvement du tour.

Les règles concernant les unités désordonnées sont données en plusieurs endroits de ce livre, et sont résumées avec les règles des tests de panique (page 73).

ATTAQUES À DISTANCE ET ORDRE DISPERSÉ

Une unité en ordre dispersé peut lancer ses attaques à distance dans n'importe quelle direction. À la différence d'une unité en formation ordonnée, qui doit tirer dans son arc frontal, elle peut voir et tirer dans tous les axes. La portée est donc mesurée depuis la figurine de l'unité la plus proche du point le plus proche de la cible.

Une unité en formation dispersée est obligée de cibler l'ennemi visible le plus proche, comme toutes les autres unités. Cependant, elle est souvent « éparpillée » sur le champ de bataille, et différentes figurines sont les plus proches d'ennemis différents. Quelquefois, une grande partie de l'unité en formation dispersée peut être « hors de portée » de l'ennemi le plus proche. Dans ce cas, il vaut mieux répartir équitablement les attaques à distance sur toutes les cibles potentielles.



FORMATION EN COLONNE

Une unité disposée en colonne n'a pas le droit d'effectuer d'attaque à distance. Une colonne représente une troupe qui se déplace ou effectue des manœuvres, et qui n'est pas prête au combat. C'est pour cette raison qu'il lui est interdit de tirer. En général, la colonne est une formation vulnérable qui doit être utilisée avec prudence. L'infanterie est particulièrement défavorisée si elle est surprise et qu'elle n'est pas préparée au combat. La cavalerie a un peu plus de chance, car elle dispose d'un plus grand choix de réaction quand elle est chargée, comme cela est décrit dans La réaction à la charge (page 60).

TIR DE CONTRE-CHARGE

Quand une unité d'infanterie, de cavalerie, d'éléphants, de chars ou d'artillerie légère équipée d'armes de tir à longue portée, en formation ordonnée, est chargée sur son arc frontal, elle a le droit de tirer sur l'ennemi qui se rue sur elle. Une unité en formation dispersée équipée d'armes de tir à longue portée peut tirer sur les charges venant de n'importe quelle direction.

C'est ce que l'on appelle un tir de contre-charge. Il est résolu immédiatement après le placement au contact de l'unité qui charge, et avant tout déplacement d'autres unités. En fait, un tir de contre-charge se déroule durant le tour de l'adversaire, ou chaque fois qu'une charge est effectuée. Une unité équipée d'armes de tir à portée courte et qui ne possède pas de valeur de portée longue ne peut pas tirer de cette manière : tous les jets de projectiles à portée rapprochée sont pris en compte dans la valeur de combat de choc, pour les deux camps.

Une unité d'artillerie moyenne ou lourde n'a pas le droit d'effectuer de tir de contre-charge sur ses ennemis, car sa vitesse de tir est trop lente pour qu'elle soit efficace. Une unité d'artillerie légère peut effectuer un tir de contre-charge, comme indiqué ci-dessus.

Ce type de tir est considéré comme une réaction à la charge ; une unité qui effectue un tir de contre-charge ne peut pas choisir d'autre réaction à une charge, comme une contre-charge ou une esquive. Les règles sur les réactions à la charge sont décrites dans le chapitre Le combat au corps à corps (page 52). Une troupe qui possède la règle spéciale Tir & esquive est la seule exception : elle peut à la fois tirer et s'esquiver. Consultez le paragraphe Tir & esquive (page 102).

Pour calculer les effets d'un tir de contre-charge, suivez la procédure suivante : lancez un dé pour chaque attaque à portée longue. Appliquez la pénalité de -1 d'un tir de contre-charge, qui représente le temps limité dont disposent les tireurs. Calculez les

pertes comme pour un tir normal, et effectuez les tests de panique nécessaires si des 6 sont obtenus ou si l'unité qui charge est secouée. La valeur de portée longue est toujours utilisée pour le tir de contre-charge, même si l'ennemi se trouve au contact. On considère que les tirs ont eu lieu pendant l'approche de l'ennemi, mais il est plus pratique de déterminer le résultat une fois le mouvement de charge terminé.

Si un test de panique de tir est nécessaire, il doit être effectué immédiatement. En effet, il peut potentiellement désorganiser l'unité qui charge, ou même la contraindre à faire retraite. Dans ce dernier cas, elle est repoussée avant même d'avoir commencé le combat au corps à corps, qui dans ce cas n'aura pas lieu. Si l'unité qui charge n'a pas été repoussée, toutes les pertes infligées sont notées comme d'habitude, et les pertes en excès sont retirées une fois le test de panique effectué. Les pertes infligées lors du tir de contre-charge ne comptent pas comme ayant été reçues au corps à corps, quand il faudra calculer quel camp a gagné le combat.

Une unité peut potentiellement effectuer plusieurs tirs de contre-charge, si elle réussit à repousser ou détruire un ennemi et est ensuite chargée par un autre, durant le même tour.

Si une unité tente de charger plusieurs adversaires à la fois, il est possible qu'elle subisse des tirs de contre-charge venant de plusieurs unités. Dans ce cas, calculez les effets des tirs de contre-charge sur toutes les unités qui chargent, notez les pertes, et faites tous les tests de panique de tir nécessaires.





Creuse plus vite, Marcus ! Les légionnaires romains se retranchent à la fin d'une longue journée de marche, sous l'œil attentif du centurion Credo Alteram.

TIR D'OPPORTUNITÉ

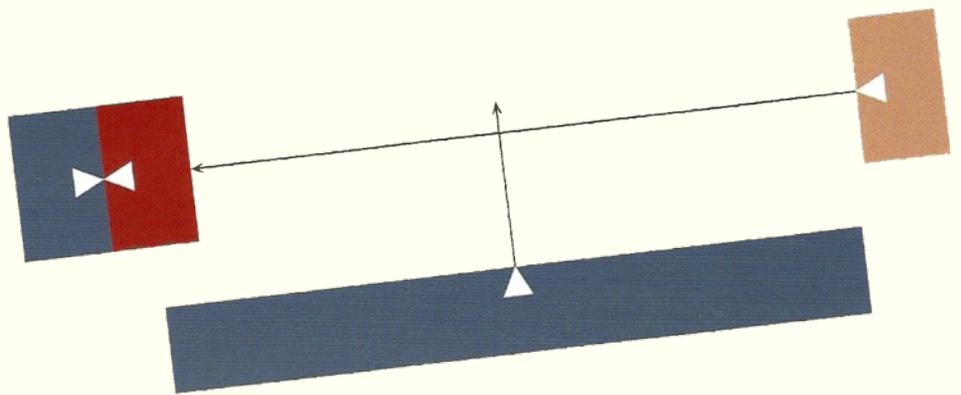
Quelquefois, vous serez dans une situation où une unité ennemie passe devant le front d'une de vos unités équipées d'armes à distance. C'est une cible très tentante... Ce type de tir est similaire à celui du tir de contre-charge, sauf qu'il a lieu lorsque les ennemis se déplacent devant le front de l'unité, plutôt que dans un combat au corps à corps avec les tireurs.

Le tir sur une unité qui passe devant le front de votre unité est une réaction à un déplacement ennemi, et a généralement lieu durant la phase de mouvement de votre adversaire. Il peut aussi se dérouler après un combat ou durant une percée, comme décrit page 78.

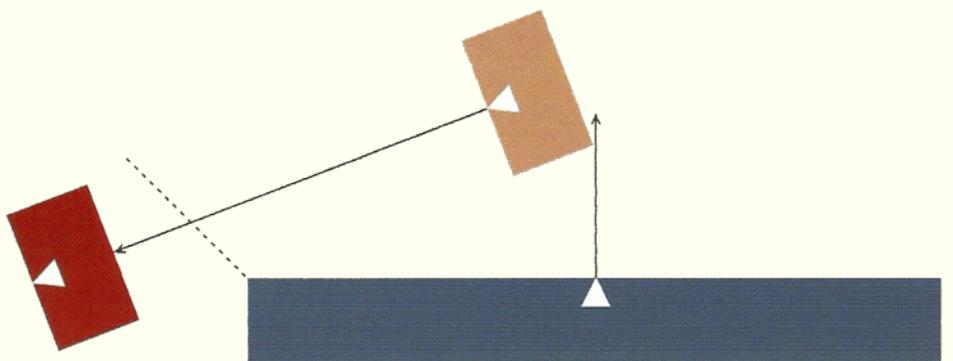
Comme pour le titre de contre-charge, seule l'infanterie, la cavalerie, les éléphants, les chars et l'artillerie légère équipés d'armes de tir à **longue portée** peuvent effectuer un tir d'opportunité. Une unité disposant d'une attaque à portée courte et qui n'a pas de valeur de portée longue ne peut pas effectuer de tir d'opportunité. Les unités d'artillerie moyenne et lourde sont considérées comme peu mobiles pour pouvoir tirer de cette façon.

Une unité peut tirer sur un ennemi qui passe devant elle si ce dernier avance de la moitié ou plus de la longueur de sa ligne de front, et se trouve à 12" ou moins, ou à moins de la portée maximale si celle-ci est inférieure à 12". La portée est mesurée depuis le centre du front ou la position du meneur, de façon habituelle. Consultez les schémas ci-dessous.

La cavalerie rouge charge la cavalerie bleue. C'est un mouvement parfaitement valide, mais l'unité qui charge passe devant l'infanterie bleue. Comme la cavalerie rouge se déplace sur plus de la moitié du front des fantassins, l'infanterie a le droit de tirer sur elle durant la charge.



La cavalerie rouge se déplace devant le front de l'infanterie et sort de son arc frontal. Ce diagramme montre une position où la cavalerie se déplace exactement de la longueur de la moitié du front de l'unité d'infanterie. Si la cavalerie avait commencé son mouvement un peu plus à gauche, elle aurait pu se déplacer sans provoquer le tir d'opportunité de l'unité d'infanterie.



Effectuez les tirs quand l'unité ciblée a terminé son déplacement. Lancez un dé pour chaque attaque à portée longue, en appliquant la pénalité de -1 du tir d'opportunité, qui représente le temps limité dont disposent les tireurs pour utiliser leur arme. Calculez les pertes et effectuez les tests de panique nécessaires si des 6 sont obtenus ou si l'unité qui charge est secouée. Comme pour les tirs de contre-charge, une unité qui effectue un tir d'opportunité utilise toujours la valeur de portée longue, même si l'ennemi se trouve à 6" ou moins.

Les tirs d'opportunités surviennent assez souvent quand une unité armée d'arcs ou d'autres armes de trait a pris position dans un bâtiment, car elle est capable de tirer sur toutes les adversaires qui passent devant sa position. N'oubliez pas que dans ce cas, le nombre d'attaques autorisées est toujours limité par les règles de tir depuis un bâtiment (page 44).

L'ARTILLERIE

L'artillerie comprend tous les engins et machines de siège manœuvrés par un équipage, et qui lancent des pierres ou des carreaux à portée longue. Dans l'Antiquité, ces armes fonctionnaient toutes sur le principe du ressort à torsion, et des engins similaires pouvaient aussi bien projeter des pierres que des carreaux ou des dards. Les règles font la distinction entre les engins légers, moyens ou lourds. « Léger » s'applique typiquement au scorpion, qui peut être déplacé par ses servants ; « moyen » désigne l'onagre, et « lourd » une arme stationnaire qui doit être construite sur le champ de bataille, et qui est donc restreinte à l'attaque ou la défense de fortifications.

Une unité d'artillerie possède un arc frontal comme toutes les troupes équipées d'armes de jet ou de trait. Cependant, seule l'artillerie a le choix de sa cible si aucune unité adverse ne se trouve à moins de la moitié de sa portée maximale. Cela lui permet de sélectionner ses objectifs lorsque l'ennemi reste à distance, ce qui est bien pratique durant un siège ou un assaut. Si une ou plusieurs cibles se présentent à la moitié de sa portée ou moins, l'unité d'artillerie est obligée de viser la cible la plus proche, comme tous les autres tireurs.

L'artillerie légère peut effectuer un mouvement et un seul, et tirer durant le même tour. Si elle fait deux mouvements, elle ne peut pas tirer. Les autres types d'artillerie ne peuvent pas se déplacer et tirer durant le même round. Cela est déjà traité dans les règles sur le mouvement de l'artillerie (page 36), mais il est utile de le répéter lorsque l'on considère les conséquences d'un tir d'artillerie.

À la différence des autres tireurs, une unité d'artillerie moyenne ou lourde n'a pas de valeur à portée courte, et ne peut donc pas tirer à une portée de moins de 6". Quand l'ennemi le plus proche sur son front se trouve dans les 6" ou moins, elle ne peut plus tirer du tout. Cela signifie aussi qu'elle ne peut pas apporter son soutien dans un combat au corps à corps, car une valeur de portée courte est nécessaire pour cette action (Le soutien, page 66). Cela ne s'applique à l'artillerie légère, qui possède une valeur à portée courte car on admet qu'un scorpion peut fonctionner en tir tendu, comme une arbalète.

Les touches d'artillerie imposent une pénalité de -1 ou -2 à la sauvegarde de moral de la cible, et sont particulièrement craintes par les troupes qui possèdent une excellente armure ou qui comptent sur leurs fortifications pour les protéger.

TIR EN HAUTEUR DE L'ARTILLERIE

Une unité d'artillerie peut tirer au-dessus d'autres unités ou d'un relief du terrain, si elle se trouve en position surélevée ou sur des fortifications, et s'il est possible de tracer une ligne de vue jusqu'à la cible. La seule façon de le déterminer est de se baisser et de placer son regard à la hauteur des yeux des figurines. L'unité doit avoir une ligne de vue dégagée vers sa cible depuis le centre de son front, comme pour tous les autres tirs.

Non seulement l'artillerie doit disposer d'une ligne de vue dégagée, mais les unités interposées ou les éléments de relief doivent se trouver à plus de 6" d'elle, et à plus de 6" de la cible. Ces distances représentent l'angle mort : l'obstacle est trop proche de l'artillerie ou de la cible pour permettre le tir.

