UNE SELECTION DE REGLES UTILES

À ce stade, nous avons abordé toutes les règles de base du jeu. Dans cette section nous nous intéresserons à certaines règles alternatives ou optionnelles qui permettront de conférer différentes particularités à nos combattants. Ces règles peuvent refléter l'entraînement ou la discipline de certaines troupes, leur armement, leurs tactiques ou leurs inclinations culturelles et personnelles. Nous avons également créé des règles pour certains types d'armes tels que le pilum, la sarisse, les lances courtes et longues ou les Kontos, car chacune d'entre elle nécessite un traitement particulier pour une raison ou une autre. Certaines règles couvrent au contraire des troupes ou des formations particulières qui ne trouvent leur place dans aucune des autres sections, comme par exemple les éléphants, les chars à faux et la formation en coin.

Toutes ces règles peuvent servir d'inspiration pour les joueurs. Elles résultent de modifications faisant suite à nos propres parties. Ce n'est pas une boîte à outils figée, elle peut être changée, s'agrandir ou se développer. Nous avouons volontiers que ces règles concernent principalement les armées que nous possédons et que vous pouvez voir au fil des pages de cet ouvrage ou dans les comptes rendus de batailles. Des joueurs qui auraient collectionné une armée en particulier auront sans aucun doute acquis une expertise de ses armements, son organisation ou ses tactiques et doivent donc être libres de créer leurs propres règles. Nous assumons ce choix car cela fait partie du plaisir dans un jeu de stratégie que de pouvoir développer ses propres règles.

Toutes ces modifications ont pour but de mieux caractériser certaines troupes ou circonstances, que cela soit dans des batailles particulières ou en général. Notre objectif est de faire en sorte que la figurine dispose en jeu d'une partie des caractéristiques que possédait son homologue historique. Nous n'avons pas de raison d'imposer ces règles. Ce qui est approprié pour une bataille ne l'est pas forcément pour une autre, même si les mêmes troupes sont impliquées.

AGUERRI

- *Ils se réorganisent sur un jet de 4+ au début du tour.*

Au début de la phase de mouvement avant de déplacer les unités ou de donner des ordres, le joueur peut lancer 1D6 pour chacune unité aguerrie qui est actuellement désordonnée et n'est pas engagée au combat. Sur un jet de 4, 5 ou 6, l'unité se réorganise et vous pouvez défausser le marqueur « désordonné ». L'unité peut alors recevoir un ordre ou se déplacer d'initiative comme d'habitude.

Cette règle est très utile et très utilisée pour représenter les troupes ayant le plus de sang-froid et les plus disciplinées. Notamment lorsqu'elles affrontent des hordes barbares. Parfois nous accordons aussi cette règle à des unités de qualité moindre en leur permettant de se réorganiser sur un résultat de 6 ou de 5 et 6. Vous pouvez alors marquer cette différence par l'indication Aguerris (5+) ou Aguerris (6+).

ARBALÈTES

- *La valeur de moral de l'ennemi est plafonnée à 5+ contre les tirs d'arbalètes.*
- *Ne permet pas d'effectuer de tir de contre-charge ou d'opportunité.*

Dans la plupart des cas, il n'y a pas lieu de différencier les arcs et les arbalètes, puisque les arbalètes utilisées par les peuples antiques comme les Romains et les Pictes n'offraient pas d'avantage significatif par rapport aux arcs. Les modèles suivant, plus puissant, peuvent être représentés en utilisant les modifications suivantes :

Le moral ennemi est plafonné à 5+ lorsqu'il est touché par une arbalète. Cela signifie que le jet de sauvegarde requis ne pourra jamais être meilleur que 5+.

Les arbalètes ne sont pas autorisées à effectuer de tir de contre-charge ou d'opportunité. Ceci vient du fait que, bien que puissantes, les arbalètes sont très lentes à recharger par rapport aux arcs.

ARME À DEUX MAINS

- *La valeur de moral de l'ennemi est plafonnée à 5+ contre les attaques au corps à corps de l'unité.*

L'infanterie équipée d'armes à deux mains, quel qu'en soit le type, que cela soit des massues, des épées, des haches (telles que celles utilisées par les huscarls saxons à Hastings), reçoit des caractéristiques spécifiques que l'on peut retrouver en section « Troupes » (page 95). De telles armes requéraient une expertise considérable pour être utilisées efficacement. Leur poids leur confère une grande puissance de frappe, notamment contre les troupes en armures qui sont d'ordinaire bien protégées contre les armes ordinaires. En contrepartie, elles sont lourdes et difficiles à manœuvrer ce qui limite le rôle que ces troupes peuvent assurer.

Le moral ennemi est plafonné à 5+ lorsqu'il est touché par une unité équipée d'armes à deux mains. Cela signifie que le jet de sauvegarde requis ne pourra jamais être meilleur que 5+

Cette règle rend les armes à deux mains utiles dans les batailles contre les troupes disposant d'armures lourdes. Contre les troupes plus légères, leur absence de tirs à courte portée les désavantage – voir la section troupes pour les caractéristiques.

BRAVES

- *Les unités secouées disposant de cette règle, peuvent se rallier sans utiliser l'ordre correspondant.*

Si l'unité est secouée, elle peut tenter un ralliement à la fin de la phase de mouvement si aucune unité ennemie ne se trouve à 12 pas, ou moins, d'elle. Il importe peu que l'unité ait déjà bougé ou non dans ce tour (que cela soit d'initiative ou via un ordre).

Lancez un dé, sur un résultat de 4,5 ou 6, retirez un marqueur blessure de l'unité.

Cette règle n'est pas équilibrée pour les grosses parties car elle permet aux unités de se remettre et donc potentiellement de prolonger les combats. Dans les petites parties comme celles où quelques braves sont pris en embuscade ou entourés de horde d'ennemis elle est au contraire très utile. Le résultat à obtenir sur les dés peut être modifié mais le 50/50 fonctionne bien à notre goût.

CHAR À FAUX

- *Disposent de la règle charge frénétique : charge obligatoire avec 3 mouvements automatiques en cas de réussite.*
- *L'infanterie disciplinée peut ouvrir ses rangs sur un jet de 4,5 ou 6.*
- *Si l'ennemi perd le combat il est automatiquement désordonné.*
- *Les chars à faux sont retirés comme perte après le premier tour de corps à corps.*
- *Les chars à faux ne peuvent soutenir ni être soutenus.*

Par char à faux on ne désigne pas un char ordinaire qui aurait été équipé de lames sur ses roues à la manière de Ben-Hur, mais bien de lourds chars de guerre avec des lances et des faux utilisés dans le but de briser les formations ennemies. Ce type de char n'a qu'un seul aurige dont le seul espoir réside dans le fait de réussir à sauter de la plate-forme au dernier moment. Son rôle peu enviable est donc de conduire le char à bride abattue vers les lignes ennemies. Pour ce faire les équipages devaient dresser les bêtes dans une terreur absolue car aucun cheval ne se jetterait volontairement sur un corps de troupes. Les troupes disciplinées réagissaient généralement en ouvrant leurs rangs pour canaliser les chars vers l'arrière. Dans ce cas, une fois que les chars ont chargé lancez un dé. Sur un résultat de 4,5 ou 6 l'unité disciplinée a réussi à ouvrir les rangs. Le char est retiré comme perte immédiatement sans infliger aucun dégât. Sinon, résolvez le combat comme d'habitude.

Les chars à faux ne livrent jamais plus d'un round de combat au corps à corps, après quoi ils sont retirés comme perte. Résolvez le combat comme d'habitude, si l'ennemi est défait, il est automatiquement désordonné avant de résoudre son test de panique. Qu'ils soient victorieux ou non, les chars à faux sont retirés comme perte après la résolution du combat et n'effectuent aucun mouvement de percée ou de consolidation. Les chars à faux sont les seuls chars autorisés à charger une phalange de piquiers, ils perdent cependant leur bonus de charge dans ce cas, comme à l'ordinaire.

Les chars à faux ne peuvent soutenir les unités amies ni être eux-mêmes soutenus en combat.

CHARGE FRÉNÉTIQUE

- *L'unité doit déclarer une charge et aura trois mouvements.*

Si une unité dotée de cette règle a un ennemi à portée de charge qu'elle peut atteindre, elle devra déclarer la charge. Si l'ordre de charge est réussi, quelle que soit la teneur du résultat, l'unité aura droit à trois mouvements. Si l'ordre échoue, l'unité effectuera tout de même un mouvement. De plus, si elle en a la possibilité, l'unité devra également utiliser son initiative pour charger un ennemi si elle le peut (là aussi elle aura droit à trois mouvements). Notez qu'une unité secouée ou désordonnée ne sera pas affectée par la règle.

Cette règle est réservée aux fanatiques incontrôlables. IL peut arriver que les circonstances fassent que l'ordre de charger ne puisse être mené à bien, par exemple lorsque l'ennemi se trouve derrière des fortifications. Des exceptions devront alors être tolérées.

CONSCRIT

- *Ne peut se réorganiser que sur 4+ à la fin du tour.*

Les unités de conscrits ne se réorganisent pas automatiquement à la fin de leur tour. A la placer, lancez un dé pour chacune d'elles sur un résultat de 4,5, ou 6 elles se réorganisent.

Cette règle permet de représenter des unités peu entraînées. C'est une pénalité sévère, car ce faisant, ces troupes peuvent ne pas réussir à bouger du tout d'un tour à l'autre. Le résultat requis peut être changé pour rendre la réorganisation plus ou moins facile. Par exemple : conscrits (2+) permet de se réorganiser sur un 2+, tandis que conscrits (5+) ne le permettra que sur 5. Nous combinons également parfois conscrits (2+) avec recrues ou milice pour représenter des troupes peu entraînées ou depuis longtemps inactive.

DISCIPLINÉS

- *Mouvement gratuit en cas d'ordre raté.*
- *Peuvent traverser ou s'écarter du chemin d'une unité alliée sans risquer d'être désordonnés.*

Cette règle combine deux capacités, bien que rien ne vous empêche d'appliquer l'une mais pas l'autre si vous le souhaitez. Nous avons malgré tout considéré que les deux capacités ensembles représentent bien des troupes professionnelles et disciplinés.

Les unités disciplinées ont droit à un mouvement gratuit si elles ratent un ordre, à moins qu'il ne s'agisse d'un fiasco (auquel cas ce dernier prend le pas). Si un ordre de division inclut des unités disciplinées et d'autres qui ne le sont pas, seules les unités disciplinées auront droit à un mouvement gratuit en cas d'échec. Les unités disciplinées ne risquent pas d'être désordonnée quand elles traversent d'autres unités disciplinées lorsque les deux sont en ligne de bataille. Les unités disciplinées ne risquent pas d'être désordonnées lorsqu'elles s'écartent du chemin d'autres unités disciplinées qui se replient en corps à corps lorsque les deux sont en ligne de bataille.

La règle « Disciplinés » est utilisée pour représenter les troupes professionnelles les mieux entraînées telles que les légionnaires Romains et les mercenaires Grecs ou Macédoniens (notez cependant qu'en formation phalange de 4 rangs, la phalange ne bénéficiera cependant pas des effets évitant le désordre). C'est à vous de voir si vous choisissez de classer une unité comme disciplinée. Cette règle a simplement pour but de représenter le sang-froid d'unités professionnelles, surtout par rapport aux barbares, aux miliciens ou aux garnisons.

DÉSENGAGEMENT

• *L'unité peut quitter volontairement un combat.*

Une unité dotée de cette règle peut recevoir un ordre de déplacement ou utiliser son initiative pour se déplacer même si elle est engagée en combat. Cela lui permet donc de sortir d'un combat durant sa phase de mouvement.

Cette capacité est généralement conférée à de l'infanterie ou de la cavalerie légères et permet d'attirer un ennemi hors de ses lignes.

DÉTACHEMENT

• *Le détachement doit rester à 1 mouvement de distance de son unité mère.*

Il peut arriver qu'une unité dispose d'un corps de troupes qui lui est attaché et équipé différemment. Ce corps forme alors un détachement. Par exemple une centurie romaine républicaine consiste en de l'infanterie lourde ou moyenne avec un détachement d'infanterie légère.

Le détachement doit rester à 1 mouvement de distance de son unité mère. Si cela ne devait plus être le cas, il devra se replacer à une distance d'un mouvement dès que possible. Cette obligation prend le pas sur tout ordre contraire.

La règle de détachement est imposée aux troupes combattant en formation mixte comme les légions romaines mais aussi les Espagnols et les Germains qui étaient réputés pour leurs unités de cavalerie soutenue par de l'infanterie. L'infanterie légère était souvent entraînée à combattre aux côtés de la cavalerie comme par exemple lors de la Guerre du Péloponnèse. Bien que ce type de question devrait être laissé à l'appréciation des joueurs pour qu'ils adaptent la règle à leurs besoins, nous avons tout de même inclus cette règle ici car c'est une façon rapide de représenter ce type de formations sans trop de complexité.

DÉTERMINÉS

• *Ignore le premier 6 pour les test de panique à chaque tour.*

Les unités déterminées ignorent le premier « 6 » lancé contre eux pour les besoins du test de panique dû aux attaques de tir. La touche est cependant valide et résolue normalement et peut donc causer une blessure. La règle s'applique aussi bien aux attaques à distance du tour de l'ennemi qu'aux tirs d'opportunité ou de contre-charge.

Cette règle représente les unités qui sont « stoïques sous le feu ennemi », d'une part grâce à leur entraînement ou à leur expérience, d'autre part grâce à leur armure ou leurs grands boucliers. C'est un très bon avantage pour des troupes de mêlée qui doivent avancer devant des hordes d'archers, comme par exemple les hoplites grecs à la bataille de Marathon. Notre sentiment était que ces gars-là ne devaient pas flancher à la première grêle de flèches. La règle s'applique généralement à l'infanterie lourde, bien que l'on puisse l'étendre à toute unité pour laquelle elle serait appropriée.

ÉLÉPHANT

• *Les ennemis vaincus en combat doivent relancer l'un des deux dé du test*
• *Les unités dispersées ont +1 pour toucher les éléphants.*
• *Les éléphants qui se replient sèment la panique sur un jet de 1 sur 1D6.*
• *Reçoivent un mouvement gratuit lorsqu'ils sont en colonne sur une route.*
• *Les Eléphants ne peuvent soutenir la cavalerie.*
• *La cavalerie chargeant des éléphants perd ses bonus de charge et doit faire un test de désordre.*

Si une unité combat un éléphant au corps à corps et doit effectuer un test de panique, le camp contrôlant l'éléphant peut faire relancer l'un des dés du test (celui de son choix). Par exemple si un joueur obtient 3 et 4 pour un total de 7, son adversaire peut lui faire relancer le 4. Le second jet est appliqué même s'il est meilleur. Cette règle ne s'applique que quand l'éléphant remporte le combat, pas quand il est simplement en soutient.

Si une infanterie en ordre dispersé combat un éléphant au corps à corps, elle ne subit pas la pénalité habituelle de -1 pour toucher dû à la formation dispersée et à la place elle reçoit un bonus de +1 pour toucher l'éléphant. Les éléphants étaient en effet particulièrement vulnérables aux troupes dispersées, qui pouvaient esquiver ses attaques et frapper ses points faibles. Cette règle ne s'applique qu'aux unités qui combattent l'éléphant, pas à celles qui sont en soutien.

Les éléphants ne peuvent soutenir la cavalerie en aucun cas. La présence des pachydermes rendant les chevaux trop nerveux.

Une unité de cavalerie qui charge des éléphants perd ses bonus de charge. De plus lancer 1D6, sur un résultat de 1, 2 ou 3, la cavalerie est désorganisée.

Si un éléphant est contraint de se replier en corps à corps, lancez un dé après qu'il se soit déplacé. Cela s'applique quand il combat mais également quand il est en soutien. Sur un résultat de 1, l'éléphant panique et se tourne immédiatement vers l'arrière et commence à s'enfuir hors du combat d'une distance de 3D6 pas. Il piétinera toute unité sur son chemin, ne contournant que les terrains difficiles ou les bâtiments. Si l'éléphant devait terminer sa course sur une unité amie il utilisera autant de mouvement que nécessaire pour la traverser. Toute unité piétinée fait immédiatement un test de panique comme si elle avait été victime d'un tir. Une fois que l'éléphant a terminé ce mouvement, il est retiré comme perte.

Comme les éléphants sont déployés comme unités composées d'une seule figurine, il semble étrange de parler de formation à leur propos. Néanmoins, pour les besoins du jeu, les éléphants sont considérés comme étant en ligne de bataille et ne peuvent pas adopter d'autres formations et ce, même pour traverser des terrains qui seraient autrement infranchissables. Cependant, s'ils sont positionnés sur une route ou le long d'une piste, ou au sein d'une colonne de marche, ils peuvent être considérés comme en colonne et recevoir ainsi un mouvement gratuit. Ceci a pour but de leur permettre de continuer à agir à peu près comme les autres unités, une concession à la fluidité du jeu. Autrement considérer les éléphants comme en ligne de bataille.

ENRAGÉ

• *Mouvement gratuit en cas d'échec à un ordre de charge.*

Les unités disposant de cette règle et recevant un ordre de charge feront un mouvement gratuit si elles échouent à exécuter cet ordre (sauf s'il s'agit d'un fiasco, auquel cas ce dernier sera automatiquement un résultat 6 : *avance incontrôlée*). Si un ordre de division concerne à la fois des unités enragées et d'autres qui ne le sont pas, seules les unités enragées bénéficient du mouvement gratuit.

Cette règle sert à représenter des troupes impétueuses, avides d'en découdre et difficiles à retenir une fois l'ennemi en vue. Les hordes barbares reçoivent généralement cette règle, bien qu'elle puisse également être donnée à des unités totalement dévouées à leur cause ou à leur religion, à des foules en colère ou toute troupe dont le caractère les rend difficiles à tenir.

FANATIQUE

• *L'unité ajoute +1 à sa sauvegarde de moral jusqu'à ce qu'elle soit secouée.*

Les troupes fanatiques ont un bonus à leur sauvegarde de moral de +1 quel que soit leur type. Elles sont si intoxiquées par les drogues ou plongées dans une telle ferveur qu'elles ignorent toutes blessures à l'exception des plus graves et se battent avec ardeur sans considération pour leur propre sécurité. Cet effet dure jusqu'à ce que l'unité soit secouée. À ce moment-là elle revient à sa valeur de moral initiale. Nous avons fixé ce bonus à +1 car +2 nous semblait trop efficace, mais c'est une option qui reste intéressante notamment pour représenter de quasi-demi-dieux !

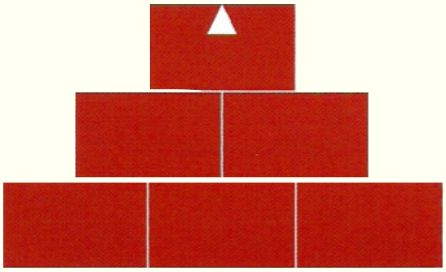
Les fanatiques reçoivent généralement d'autres capacités telles que *guerriers féroces, charge frénétique ou enragés*. Lorsque l'on parle de telles troupes on pense immédiatement aux Berserkers nordiques ou aux fanatiques Celtes.

FORMATION EN COIN

• *Mouvement gratuit.*
• *Compte comme étant de front de tous les côtés pour ce qui est des attaques.*
• *Compte comme étant de front sur tous les côtés pour ses propres attaques à distance.*
• *+1 à la sauvegarde de moral contre toutes les attaques.*
• *Ne peut soutenir ni être soutenu excepté par les alliés inclus à la formation.*
• *Peut effectuer des attaques de tous les côtés.*
• *Les ennemis qui se replient sont transpercés.*
• *Le coin peut effectuer 3 mouvements si l'ennemi déroute ou est transpercé..*

Quand différents auteurs se réfèrent à la formation en coin, ils ne veulent pas forcément parler de la même chose. Un « V » est une formation très naturelle pour la cavalerie puisqu'il permet aux cavaliers de suivre leurs chefs et leurs étendards mais elle va certainement évoluer lors du choc initial. Cependant, quand César décrit des Légionnaires encerclés formant un coin et se taillant un chemin au travers d'une armée gauloise, il décrit à n'en pas douter une formation compacte de troupes dont l'organisation ressemble bien à un coin ou à une pointe de flèche. Des reconstituteurs modernes ont recréé cette formation à l'occasion de représentations publiques et le résultat était plutôt convaincant, quand bien même il comporte quelques dizaines de légionnaires plutôt que des centaines. Quoi qu'il en soit, nous avons retenu cette interprétation pour notre version de la formation en coin. C'est une formation ayant pour but de transpercer les lignes ennemies et de se frayer un chemin. Une formation d'évasion en quelque sorte.

Une unité peut adopter la formation en coin en s'organisant de la façon indiquée ci-dessous. En pratique nous la réservons aux Romains et toujours dans des parties qui justifient son utilisation. Il n'est pas envisageable que des armées adoptent cette formation de façon habituelle mais uniquement en cas de péril imminent.



La formation en coin. Sa mise en place dépend de la façon dont vos troupes sont soclées et nécessitera le cas échéant des adaptations. Mais ce n'est pas le plus important. Organisez les figurines en coin, aussi bien que vous le pouvez.

Une unité en coin dispose d'un mouvement gratuit de la même façon qu'une tortue : si l'ordre qui lui est donné échoue, elle a droit à effectuer un mouvement. Si l'unité subit un fiasco, il est limité à un mouvement avant (donc les résultats 5 ou 6). Voir page 30.

Une unité en coin a toujours un front, des flancs et des arrières, mais pour les questions de combat ils seront tous traités comme des fronts. Une unité en coin ne subit donc pas la pénalité de -1 pour être attaquée sur son flanc ou ses arrières. De la même façon, l'ennemi subit la pénalité de -1 pour tirer sur le front d'une infanterie lourde même sur les flancs ou l'arrière du coin. Le coin lui-même peut diriger ses attaques à distance depuis n'importe quel côté.

Une unité en coin a un bonus de +1 en sauvegarde de moral pour le tir comme pour le combat.

En combat, une unité en coin peut diriger ses attaques en partie ou en totalité sur n'importe quel côté.

Un coin ne peut pas être supporté, à moins qu'il n'inclue une autre unité dans sa formation comme indiqué ci-dessous. S'il en inclut plusieurs, l'une d'entre elle seulement pourra soutenir. Un coin ne peut pas soutenir une autre unité en combat.

Une fois le corps à corps effectué, résolvez les tests de panique comme d'habitude. Si le coin est forcé de se replier et ne peut le faire car il est submergé, il est détruit comme n'importe quelle autre unité. Si c'est l'ennemi qui est forcé de se replier, alors ceux situés sur l'arrière ou le flanc peuvent le faire normalement. Mais l'unité située à l'avant effectue son repli puis elle est transpercée ainsi que toute unité qui la soutenait. Les unités transpercées et toutes les autres unités encore engagées doivent alors s'écarter du chemin du coin, de toutes les façons possibles, puis elles sont toutes désorganisées. Si nécessaire, les unités transpercées peuvent être organisées en tas pour faire de la place, auquel cas elles compteront comme ayant été forcées de passer en formation dispersée. Ayant rompu leur formation, elles sont balayées par le coin.

Si le coin transperce ou déroute les ennemis situés devant, il peut faire jusqu'à trois mouvements devant lui et peut faire une percée ou charger tout autre ennemi sur le chemin. Voir page 78 pour les conditions de la percée.

Notez que nous avons obligé le coin à avancer vers l'avant et que nous estimons que cela doit se faire de la façon la plus droite possible. Dans tous les cas, s'il est possible de s'écarter d'un terrain difficile, d'emprunter un pont, de suivre un chemin, d'éviter ou de charger un ennemi, cela doit se faire en restant dans l'angle avant du coin. Cela n'empêche pas le coin de pivoter à la fin de son mouvement s'il le peut pour s'aligner ou changer de direction au tour prochain, mais cela signifie qu'il doit pointer dans la direction vers laquelle il compte se diriger.

Caesar mentionne des bagages et des troupes légères qui se sont abritées à l'intérieur du coin, aussi nous l'autorisons également. Pour des raisons pratiques, il faut s'astreindre à limiter cette possibilité à une seule unité de combat et une seule unité logistique. Placer des marqueurs pour indiquer leur présence et enlever temporairement les figurines de la table de jeu tant que les unités qu'elles représentent seront à l'intérieur du coin. Cela évitera au coin d'enfler ! L'unité de combat ainsi absorbée pourra soutenir le coin au combat. Notez que, le cas échéant, il n'est pas grave que les unités inclues dans le coin dépassent de celui-ci, c'est parfois inévitable en fonction de leur soclage. Elles sont traitées comme faisant partie du coin, dont les limites sont celles de l'unité principale.

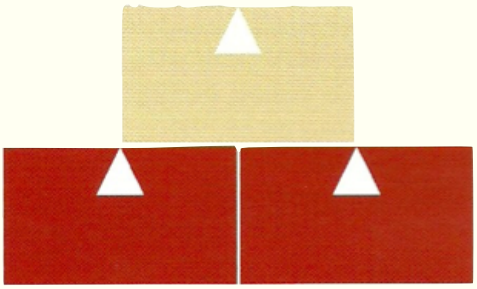
FORMATION EN CUNEUS

• *L'unité peut avoir deux soutiens arrière.*

Ce n'est pas une tâche facile que de tenter de reconstruire ce que Végèce voulait dire en parlant de l'énigmatique formation en tête de cochon ou cuneus, et quel était exactement son rôle en terme de combat. On peut également l'appeler « coin » mais semble être une version différente de celle décrite par César dans ses Commentaires sur la guerre des Gaules. Nous avons pris le parti de matérialiser le cuneus comme un corps de troupes soutenu sur ses arrières par deux grandes masses qui lancent des projectiles par-dessus les premiers rangs. C'est donc un moyen de concentrer la puissance de combat dans la profondeur. Peut-être est-ce un style de combat qui fit son apparition dans l'armée romaine en même temps qu'elle y intégrait davantage de Germains dans la période tardive ? Quoi qu'il en soit, voilà comment nous avons choisi d'interpréter la tête de cochon dans le jeu.

Le cuneus était sans doute une formation commune pour l'armée romaine tardive ou les unités germaniques tels que les Saxons ou les Danois après la chute de Rome. C'était peut-être même plus répandu que l'on en pense notamment pour des petites armées qui n'avaient pas besoin d'étendre leurs lignes.

En utilisant cette formation, l'unité principale ne peut recevoir de soutien latéral mais les deux unités sur ses arrières comptent comme en soutien.



La formation en cuneus. L'unité jaune forme le front de la formation et les rouges forment l'arrière.

Le cuneus est une formation utile pour les romains tardifs et les armées de l'Age Sombre et c'est donc dans le cadre de ces périodes que nous l'utilisons. L'avantage est que les deux unités de soutien peuvent se déplacer sur les flancs sans risque de désordre la plupart du temps. Ce faisant, c'est une formation flexible dont la largeur réduite permet une plus grande mobilité sur un champ de bataille encombré C'est aussi une formation idéale pour des forces qui dispose de troupes de contact en armure lourde (à l'avant) et de guerriers plus faibles que l'on préfère garder en arrière (en soutien ici).

"N'oubliez pas lors de la conduite de chacun dépend le sort de tous"

Alexandre le grand

FORMATION EN TORTUE

- *Mouvement gratuit.*
- *+2 en sauvegarde de moral contre les tirs.*
- *Compte comme étant de front de tous les côtés.*
- *Ne peut faire aucune attaque à distance.*
- *Repasse en ligne de bataille si engagée.*

La tortue romaine est une formation serrée de boucliers dont le but est de protéger les légionnaires lors de leur avance sous les tirs ennemis. Comme nous jouons beaucoup avec les romains nous avons développé notre propre règle pour la tortue, que nous vous présentons ici. Nous avons également incorporé les pénalités et bonus variés dans le corps de règles, car ça nous paraissait être la meilleure approche.

Pour former une tortue, l'unité est disposée autant que possible comme un carré, donc toutes les figurines seraient tournées vers l'avant. Si vous disposez d'une figurine spécifique pour représenter la tortue, enlever l'unité et remplacer là par cette figurine. Le front de la tortue devrait être égal à environ la moitié de celui d'une unité standard, comme ci-dessous.

Une tortue dispose d'un mouvement gratuit et peut donc toujours effectuer au moins un mouvement quand on lui donne un ordre (à moins qu'il ne s'agisse d'un fiasco). Si elle subit un fiasco, l'unité ne peut effectuer qu'un mouvement avant (5 ou 6 donc), voir page 30.

Une unité en tortue dispose d'une sauvegarde de 2+ contre les attaques à distance. De plus tous ses côtés sont considérés comme « de front » incluant donc un malus de -1 au tir pour l'ennemi.

Une unité en tortue ne fait jamais d'attaque à distance, c'est une formation essentiellement dédiée au mouvement, une sorte de « colonne en armure » et qui n'est pas du tout apte à effectuer des tirs.

Une tortue qui se verrait engager au combat change automatiquement sa formation pour passer en ligne de bataille, les troupes surgissant de la tortue pour se mettre en position de combat. Donc si une tortue déclare une charge elle passera automatiquement en ligne de bataille en même temps. Si une tortue se place en soutien elle se mettra également en ligne de bataille. Si c'est la tortue qui est chargée, elle répondra en passant en ligne de bataille et alignée face à l'ennemi. Ces changements de formation sont automatiques et ne comptent pas comme un mouvement.

Noter que comme les troupes en formation tortue sont susceptibles de jaillir pour se mettre en ligne, il sera nécessaire de laisser suffisamment d'espace pour que l'unité puisse se déployer en ligne. Si ce n'est pas possible l'unité comptera tout de même comme combattant en ligne de bataille. L'unité devra alors être mise en ligne dès que possible, y compris en se repliant ou en poursuivant l'ennemi. Cette règle souple a pour but de permettre à la tortue d'effectuer des assauts le long de routes étroites, de rampes ou de ruelles comme c'est souvent le cas lors les sièges. Dans les cas où la tortue n'aurait pas la place pour former une ligne de bataille en raison de l'espace en largeur, nous avons tendance à réduire la valeur de combat en proportion de la largeur de front obtenue, ou à faire confiance à l'arbitre.

Les joueurs romains trouveront utile de disposer d'une figurine spécifique pour représenter la tortue qu'ils puissent substituer à l'unité lorsque cette formation est utilisée.

FRONDES

• - 1 à la sauvegarde moral à courte portée.

Les billes de frondes étaient impossibles à distinguer en vol et provoquaient des blessures sévères, frappant souvent à travers les armes et les boucliers. Pour représenter ceci, les tirs de frondes réduisent la sauvegarde de moral de l'ennemie lorsqu'elles tirent depuis une portée de 6 pas ou moins (courte portée).

La sauvegarde de moral ennemie est réduite de 1 pour les tirs de frondes effectués à 6 pas ou moins. Quand plusieurs tireurs situés à des distances différentes font feux en même temps, il sera peut-être nécessaire de lancer les dés à part, en mettant de côté les tirs bénéficiant de la pénalité de moral.

GUERRIERS ÉMÉRITES

• Relance un dé d'attaque raté par tour.

L'unité peut relancer un seul jet d'attaque durant chaque phase de combat.

Cette règle est un bon moyen de représenter des combattants particulièrement compétents, des vétérans ou des mercenaires professionnels. C'est un bonus considérable et à ne pas distribuer à la légère. Il est à réserver aux meilleures troupes, celles dont on attend les plus grands exploits.

GUERRIERS FÉROCES

• Relance des attaques ratées au premier tour de combat de la partie.

L'unité peut relancer des attaques de combat lors du premier corps à corps de la partie. Le nombre maximum d'attaques pouvant être relancées peut être 1, 2 ou 3, et est défini avant la partie. Par exemple, Guerriers féroces (1) autorise une seule relance. Une alternative pourrait être de définir le nombre de relances au hasard avant d'effectuer lesdites relances, en lançant 1D3 par exemple.

Peu importe le nombre de relances autorisé, elles ne s'appliqueront qu'au premier tour de combat de la partie.

Guerriers féroces s'applique typiquement à des guerriers qui attaquent de façon agressive et sans retenue, mais qui perdent rapidement leur enthousiasme si l'ennemi n'est pas mis en déroute dans la foulée. Nous appliquons d'office cette règle aux Celtes et aux Germains. Elle peut être étendue à toute unité de combattants fervents mais peu entraînés, comme des foules en arme ou des guerriers tribaux.

KONTOS

• Neutralise les bonus de charge ennemi.
• Neutralise la capacité de désordre des lances.

Le kontos est une très longue lance tenue à deux mains par certaines troupes montées, notamment les cataphractes. L'allonge apportée par le kontos permet au cavalier de transpercer l'ennemi tout en restant à distance de sécurité et lui permet également de frapper en premier lors du choc initial. Ces grandes lances ont été utilisées par certains ennemis des Romains tels que les Parthes ou les Sarmates puis plus tard par les Romains eux-mêmes.

Si une unité de cavalerie équipée de Kontos charge ou contre-charge, tout ennemi qui la charge ou la contre-charge de front perd son bonus de +1 pour toucher dû à la charge à moins que cet ennemi n'ait lui-même des Kontos ou des piques. Ceci représente l'allonge de l'arme.

Si une unité de cavalerie armée de Kontos charge de front une unité d'infanterie équipée de lance, elle est exemptée du test de désordre, bien qu'elle subisse tout de même la perte de son bonus de charge.

La cavalerie équipée de kontos perd généralement son attaque à distance à courte portée, à moins qu'elle ne soit également équipée d'une arme de tir.

Cette règle peut faire la différence pour une cavalerie équipée de lances ordinaires qui perdra généralement ses bonus de charge quand elle attaquera des ennemis armés de kontos. Bien que les piquiers soient exemptés de cette pénalité puisque leur arme est plus longue que le kontos, les opportunités pour eux de charger une cavalerie stationnaire de front seront rares. S'ils sont contre-chargés ils perdent leur bonus dans tous les cas. Ca peut tout de même arriver !

LANCE

- *Les cavaleries chargeant des unités équipées de lances sont désordonnées sur un jet de 1,2 ou 3 (à l'exception des kontos).*
- *Les ennemis chargeant des lances perdent leur bonus de charge (sauf si elles ont-elles aussi des lances ou des piques).*

La lance était l'arme caractéristique de l'hoplite grec et un armement assez courant dans l'ancien monde. Entre les mains de troupe s en formation serrées, elle peut être utilisée pour former un mur hérissé de fers de lances avec les armes des seconds et troisièmes rangs pointant à l'avant de la formation. Cette barrière était un obstacle formidable pour des troupes moins resserrées et particulièrement pour la cavalerie dont les chevaux rechignaient à charger une telle masse de fer.

Cavalerie et chars chargeant ou contre-chargeant le front d'une unité armée de lances et en ligne de bataille doivent effectuer un test de désordre. Lancez un dé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3 l'unité qui charge est désorganisée. Les unités armées de kontos sont immunisées à cette règle.

Tout ennemi qui n'est pas lui-même une infanterie armée de lances ou de piques perd ses bonus de charge lorsqu'il charge ou contre-charge une unité équipée de lances.

Notez que la règle n'entre en jeu que lorsque les troupes sont déployées en ligne de bataille. Les unités dispersées ou en colonne ne bénéficient pas de la règle, car elles ne permettent pas de mettre en place un mur de lances.

Nous appliquons cette règle à l'infanterie lourde armée de lance, mais pas nécessairement aux infanteries moyennes ou légères du fait qu'elles ne bénéficient pas de l'entraînement nécessaire, de la formation adéquate ou de la détermination pour maintenir un mur de fers solide. Cette règle rend l'unité très solide, mais pas invulnérable face à la cavalerie. Il est possible de modifier les chances de désordre de la cavalerie, mais nous somme resté sur un 50/50 pour notre part car nous apprécions la tension que cela génère.

LANCE DE CAVALERIE

- *-1 à la sauvegarde de moral ennemie lors d'une charge ou d'une contre-charge.*

La lance d'arçon est associée au chevalier médiéval disposant d'étriers et est une arme caractéristique du Moyen-Âge.

Quand une unité armée de lances de cavalerie charge ou contre-charge un ennemi, ce dernier subit une pénalité de -1 à sa sauvegarde de moral au premier round de combat. Si deux unités armées de la sorte se chargent et contre-chargent, la pénalité s'appliquera aux deux.

Nous utilisons cette règle pour la cavalerie médiévale, lui donnant un avantage naturel à la charge. On peut argumenter qu'elle pourrait être conférée à toute unité armée de longues lances, mais en général nous préférons la réserver aux chevaliers médiévaux.

MARAUDEURS

- *Les maraudeurs ignorent les malus de distance sur les tests de commandement.*

Les maraudeurs ignorent la pénalité normalement appliquée pour les tests en cas d'ordre donnés à une unité située à plus de 12 pas du commandant. Notez que les unités en formation dispersées sont déjà dispensées de cette pénalité, la règle est donc appliquée lorsque ces unités ne devraient pas en bénéficier.

Cette règle est généralement donnée à la cavalerie légère pour lui permettre d'agir loin du commandant quelle que soit sa formation.

MILICE

- *Pas de mouvement si le test est égal à la valeur de commandement.*

Les unités de milice recevant un ordre échoueront si le résultat du test est égal au score requis. Par exemple si le jet nécessite normalement 8, un résultat de 5 donnera trois mouvements, un résultat de 6 deux mouvements, un résultat de 7 un mouvement mais 8 sera un échec. Quand un ordre de division inclue à la fois des unités de milice et d'autre qui n'en sont pas, seules les milices échoueront à leur test si le résultat est égal au score requis, les autres auront droit à un mouvement comme d'habitude.

La règle de milice est utile pour représenter des troupes indisciplinées ou très peu entraînées, ou encore des conscrits pas très enthousiastes venant de peuples conquis. C'est une règle simple à appliquer qui n'impose pas un trop lourd handicap.

PHALANGE

- *Une défaite de 1 ou 2 points est considérée comme une égalité.*

Le terme phalange décrit les formations grecques d'hoplites ou de piquiers macédoniens. Dans l'antiquité, le terme était parfois utilisé de façon générique pour désigner une unité combattant dans une formation serrée. Nous avons créé cette règle spécifiquement pour représenter le choc, la poussée et l'effondrement que provoquait le combat hoplitique. Cette règle peut aussi être appliquée à toute unité que vous cherchez à rendre particulièrement résistante dans les premiers rounds d'un combat.

Les phalanges considèrent les défaites au corps à corps, jusqu'à un certain nombre, comme des égalités. Nous fixons en général le plafond à 2 mais il est possible de le modifier pour représenter des unités plus ou moins solides. Des unités peuvent même se voir attribuées des valeurs différentes lors de la même partie si vous le voulez. Pour débuter, et par défaut, nous recommandons de fixer le plafond à 2. Ainsi une unité qui perdra le combat 5 blessures contre 3 par exemple considérera ce résultat comme une égalité. Si au contraire elle perd par 5 blessures contre 2, le différentiel étant de 3 elle devra effectuer un test avec un malus de -3. Notez que dès qu'une unité est secouée, elle devra faire un test même en cas d'égalité. Dans le cadre de cette règle une phalange secouée devra effectuer son test avec les malus habituels. Par exemple si elle perd 6 à 4 mais qu'elle est secouée, elle fera un test à -2.

PILUM

• *L'ennemi subit un malus de -1 à sa sauvegarde de moral au premier round de chaque combat.*

Le pilum est associé à l'infanterie romaine. C'est une lourde javeline avec un manche long et fin terminé par une petite tête et généralement lestée par un poids supplémentaire pour accentuer sa force de pénétration. Bien que le pilum fût probablement le représentant le plus sophistiqué de cette catégorie d'arme, il ne fut pas le premier. Une lourde javeline appelée soliferum était utilisée par les Espagnols et les Celtibères dans leurs guerres contre les romains (et sans doute aussi entre eux). Même à partir du III^{e} siècle, les romains continuèrent à utiliser des javelines lestées et des fléchettes. Ces armes portèrent divers noms comme le spiculum et la plumbata. Là aussi, des équivalents étaient utilisés par les barbares, tous caractérisés par des manches longs et fins, de petits fers et portés en nombre suffisant pour en faciliter le lancer. On peut citer l'angon germanique ou encore le bebra cité par Végèce.

Si une unité est armée de pilum (ou de son équivalent), tout ennemi attaquant son front subit un malus de -1 à la sauvegarde de morale contre les touches infligées par l'unité au premier round de chaque combat. Cette pénalité s'applique que l'unité charge ou soit chargée. Notez également que cette pénalité s'applique au premier round de chaque combat et pas juste le premier combat de la bataille. Nous partons du principe que les légionnaires disposent de suffisamment de pilum pour toute la bataille. Souvenez-vous également que la pénalité de moral ne s'applique que si l'unité armée de pilum est chargée de front et pas si elle est seulement en soutien ou engagée sur ses flancs ou ses arrières.

Par exemple, une cohorte romaine charge des Gaulois. Elle attaque avec 7 dés et cause 4 touches. Les Gaulois ont normalement une sauvegarde de moral de 5+, mais elle est réduite à 6+ à cause des pilums qui appliquent une pénalité au premier tour. Quatre dés sont lancés donnant 1, 4, 5 et 6 ce qui équivaut donc à 1 sauvegarde réussie sur 4.

PIQUE

• *Cavalerie et chars ne peuvent charger une unité armée de piques de front à moins que celle-ci ne soit désordonnée*
• *Cavalerie et chars chargeant des piquiers désordonnées doivent faire un test de désordre.*
• *Une unité chargeant des piquiers perd ses bonus de charge*
• *Phalange*

La pique, plus précisément la sarisse macédonienne, est une très longue lance de 4,50 à 6 mètres de long. C'est l'arme emblématique des armées d'Alexandre le Grand et de ses successeurs. Les troupes armées de piques furent l'arme dominante du monde antique jusqu'à l'arrivée de la légion romaine. Les piquiers combattent en une formation très dense et profonde appelée phalange de piques et c'est pourquoi on les connaît aussi sous le nom de phalangistes. Le déploiement de multiples pointes de lances à l'avant de l'unité la rend impossible à atteindre pour la cavalerie.
La cavalerie et les chars n'ont pas le droit de charger ou de contre-charger le front d'une unité de piquiers en phalange ou en carré à moins que cette dernière ne soit secouée ou désorganisée. La seule exception est le char à faux qui peut charger et contre-charger normalement.

Cavalerie et chars qui chargent le front d'une unité de piquiers doivent effectuer dans tous les cas un test de désordre. Notez que la cavalerie armée de kontos n'est ici pas immunisée à ce test puisque la pique a une meilleure allonge que leur arme.

Tout ennemi qui charge ou contre-charge le front d'une phalange de piquiers ou d'un carré, à l'exception d'une autre phalange de piquiers, perd le bonus de +1 pour toucher en charge. Cette règle s'applique que la phalange soit désorganisée ou secouée ou pas.

Les unités armées de piques disposent toujours de la règle phalange. Lorsqu'elles sont déployées, les phalanges de piques sont considérées comme ayant un niveau supplémentaire au moins, car elles représentent des unités en formation plus profonde et avec une arme plus longue.

RECRUES

• *Testez l'unité lors de son premier round de combat de la partie.*

Les capacités de l'unité sont incertaines et son comportement à la bataille n'est pas vraiment prévisible. Ceci sera pris en compte lors du premier round de combat de la partie. Lancez alors un dé au début du combat :

RECRUES		
1	**Terreur !**	L'unité est momentanément submergée par la terreur. Pour ce round les attaques nécessiteront des 6 pour toucher et l'unité devient désordonnée.
2-3	**Panique !**	L'unité est momentanément submergée par la terreur. Pour ce round les attaques nécessiteront des 6 pour toucher.
4-5	**Confiant !**	Les soldats font leur devoir – sans effet.
6	**Inspirés !**	L'unité combat avec une ferveur imprévue, elle reçoit un dé d'attaque supplémentaire durant ce round de combat

Le résultat ne s'applique que pour le premier tour de combat de la partie. Par la suite, l'unité agira normalement. Cette règle introduit un peu d'incertitude concernant des troupes qui n'ont pas encore connu l'épreuve du combat.

TENACES

• *Relance une sauvegarde de moral par phase.*

Une unité tenace est autorisée à relancer une seule sauvegarde de moral ratée à n'importe quel moment du tour. Cela signifie qu'elles peuvent relancer une sauvegarde de moral raté quand elle se fait tirer dessus par l'ennemi et une lors de la phase de combat (ce qui inclue également les tirs d'opportunité ou de contre-charge éventuelle durant la charge). Si la relance est un succès, la perte n'est pas infligée.

Parfois nous limitons la ténacité en n'autorisant la relance que tant que l'unité n'a pas subi plus de 0,1, 2 ou 3 blessures, selon le niveau que nous souhaitons attribuer à l'unité. Les troupes tenaces peuvent être très frustrantes car avec un peu de chance, elles peuvent tenir indéfiniment. De fait, cette règle est mieux utilisée pour des parties types « seuls contre tous », où une petite force doit tenir tête à un ennemi supérieur en nombre en attendant les renforts. Dans les grosses parties, il est plus sage de déployer des troupes avec une ténacité limitée, par exemple tenaces (3) où la règle cesse de s'appliquer lorsque l'unité a subi 4 blessures ou plus. Tenaces (0) qui s'applique tant que l'unité n'a subi aucune perte est aussi une option à ne pas négliger. Pour des troupes disposant d'une bonne armure cette capacité équivaut à un demi-point de résistance supplémentaire.

TIR & FUITES

• *Ces unités peuvent fuir la charge ET effectuer un tir de contre-charge*

Les unités disposant de cette capacité peuvent à la fois fuir une charge et effectuer un tir de contre-charge en même temps. La règle fonctionne différemment d'un tir de contre-charge classique puisque normalement la fuite s'effectue avant le mouvement ennemi et que le tir de contre-charge a lieu après la charge ennemie.

Résolvez la règle comme ceci. Si l'unité qui charge est déjà à moins d'un mouvement de distance de sa cible, effectuer le tir de contre-charge immédiatement. Si l'unité est plus loin laissez-la s'approcher à moins d'un mouvement de distance puis résolvez le tir. Dans tous les cas le tir se fait quand l'ennemi se trouve à un mouvement de distance.

Le tir est résolu comme d'habitude, avec la pénalité de -1 pour toucher.

Une fois que l'unité a effectué le tir, elle effectue la réaction de fuite comme d'habitude, et ce même si l'unité qui charge ne peut plus compléter sa charge car elle aurait raté un test de panique. Quand un test de panique est requis, les unités qui chargent échouent automatiquement leur charge, le meilleur résultat qu'ils puissent obtenir étant « indomptable ».

Cette capacité est généralement donnée aux peuples nomades ou aux archers montés tels que les Scythes ou les Parthes. Les Parthes étaient renommés pour leur capacité à tirer tout en s'éloignant de l'ennemi. Notez que seules des troupes en formation dispersée peuvent utiliser cette réaction.

TIREURS D'ÉLITE

• *Peut relancer une attaque de tir ratée.*

L'unité peut relancer une attaque de tir ratée lors de chaque phase de tir ou lors d'un tir de contre-charge ou d'un tir d'opportunité.

Cette règle est utilisée pour marquer les capacités de tireur de certaines unités, qu'elles soient des archers, des frondeurs, de l'artillerie ou autre.

VAILLANT

• *Peut relancer une fois par partie un résultat déroute*

L'unité peut relancer le premier résultat « déroute » de la partie. Cela ne s'applique donc qu'une fois par partie.

Ce bonus est très utile et peut sauver une unité pour lui permettre de combattre un tour de plus. Nous l'accordons en général à des troupes professionnelles très disciplinées, l'élite des phalangistes hellénistiques, les mercenaires grecs ou les meilleurs légionnaires romains.

VACILLANTS

• *L'unité doit effectuer un test de panique à la moindre perte.*

L'unité devra effectuer un test de panique chaque fois qu'elle subira une perte. Ainsi, si elle subit une blessure ou plus au tir, elle devra effectuer un test, même si aucun « 6 » n'a été obtenu. Au corps à corps, si elle subit une blessure ou plus, elle devra là aussi, effectuer un test et ce, qu'elle gagne ou perde le combat.

Il s'agit ici d'une pénalité extrêmement sévère. Nous ne l'avons donné qu'à des foules en colère ou des émeutiers ivres ! Elle peut également s'appliquer à des unités pauvrement motivées de toute sorte, mais rappelez-vous que de telles troupes ne feront pas long feu, à moins d'être vraiment chanceuses.

Des Grecs se préparent à en découdre au corps à corps. Les hoplites sont armés de lances et peuvent avoir la règle phalange.

SOMMAIRES DES REGLES UTILES

Aguerri	Se réorganisent sur un jet de 4+ au début du tour
Arbalètes	SvG Moral de l'ennemi est plafonnée à 5+. Pas tir de contre-charge ou d'opportunité
Armes à 2 mains	La valeur de moral de l'ennemi est plafonnée à 5+.
Braves	Peuvent se rallier sans utiliser l'ordre correspondant.
Char à faux	*Disposent de la règle charge frénétique : charge obligatoire avec 3 mouvements automatiques en cas de réussite*
Charge frénétique	Doit déclarer une charge et aura trois mouvements
Conscrit	Ne peut se réorganiser que sur 4+ à la fin du tour
Disciplinés	Mouvement gratuit en cas d'ordre raté Peuvent traverser ou s'écarter du chemin d'une unité alliée sans risquer d'être désordonnés
Désengagement	Peuvent se désengager d'un combat
Détachement	Le détachement doit rester à 1 mouvement de distance de son unité mère
Déterminé	Ignore le premier 6 pour les tests de panique à chaque tour.
Éléphant	Les ennemis vaincus en combat doivent relancer l'un des deux dé du test Les unités dispersées ont +1 pour toucher les éléphants Les éléphants qui se replient sèment la panique sur un jet de 1 sur 1D6 Reçoivent un mouvement gratuit lorsqu'ils sont en colonne sur une route Les Eléphants ne peuvent soutenir la cavalerie La cavalerie chargeant des éléphants perd ses bonus de charge et doit faire un test de désordre.
Enragé	Mouvement gratuit en cas d'échec à un ordre de charge
Fanatique	L'unité ajoute +1 à sa sauvegarde de moral jusqu'à ce qu'elle soit secouée
Formation en coin	Mouvement gratuit Compte comme étant de front de tous les côtés pour ce qui est des attaques Compte comme étant de front sur tous les côtés pour ses propres attaques à distance +1 à la sauvegarde de moral contre toutes les attaques Ne peut soutenir ni être soutenu excepté par les alliés inclus à la formation Peut effectuer des attaques de tous les côtés Les ennemis qui se replient sont transpercés Le coin peut effectuer 3 mouvements si l'ennemi déroute ou est transpercé.
Formation en cuneus	L'unité peut avoir deux soutiens arrière.
Formation en tortue	Mouvement gratuit +2 en sauvegarde de moral contre les tirs Compte comme étant de front de tous les côtés Ne peut faire aucune attaque à distance Repasse en ligne de bataille si engagée.
Frondes	- 1 à la SvG de moral ennemi à courte portée.
Guerriers émérites	Relance un dé d'attaque raté par tour.
Guerriers féroces	Relance des attaques ratées au premier tour de combat de la partie.
Kontos	Neutralise les bonus de charge ennemi Neutralise la capacité de désordre des lances
Lance	Les cavaleries chargeant des unités équipées de lances sont désordonnées sur un jet de 1,2 ou 3 (à l'exception des kontos) Les ennemis chargeant des lances perdent leur bonus de charge (sauf si elles ont-elles aussi des lances ou des piques)
Lance de cavalerie	-1 à la sauvegarde de moral ennemie lors d'une charge ou d'une contre-charge
Maraudeurs	Les maraudeurs ignorent les malus de distance sur les tests de commandement.
Milice	Pas de mouvement si le test est égal à la valeur de commandement
Phalange	Une défaite de 1 ou 2 points est considérée comme une égalité.
Pilum	L'ennemi subit un malus de -1 à sa sauvegarde de moral au premier round de chaque combat.
Pique	Cavalerie et chars ne peuvent charger une unité armée de piques de front à moins que celle-ci ne soit désordonnée Cavalerie et chars chargeant des piquiers désordonnées doivent faire un test de désordre. Une unité chargeant des piquiers perd ses bonus de charge Phalange
Recrues	Testez l'unité lors de son premier round de combat de la partie.
Tenaces	Relance une sauvegarde de moral par phase.
Tireurs d'élite	Peut relancer une attaque de tir ratée.
Tir & fuites	Ces unités peuvent fuir la charge ET effectuer un tir de contre-charge
Vacillants	Peut relancer une fois par partie un résultat déroute
Vaillant	L'unité doit effectuer un test de panique à la moindre perte.

Des pillards goths menacent de mettre le feu aux habitations de ces fiers citoyen de l'empire romain.

« Soyez fier Marcus ! » - des soldats romains se préparent à quitter leur campement.

L'ERE DU CHAR

La brillante civilisation du Nil continue de fasciner les gens aujourd'hui comme à l'époque des grandes découvertes au XIXe siècle. Peu de gens ne connaissent pas le masque funéraire en or de Toutankhamon, le temple de Karnak ou les pyramides. La plupart des guerres livrées par les pharaons l'ont été pour le contrôle de la Palestine, de la Syrie ou du Liban (une région connue sous le nom de Levant) et entrèrent dans l'histoire biblique. Ceux qui recréent les batailles de cette époque s'y réfèrent comme « la période biblique » à moins qu'ils ne préfèrent le qualificatif plus sobre et académique d'« Age du Bronze Tardif ». Cette période correspond à celle du Nouveau Royaume Égyptien (les 18e, 19e et XXe dynasties). Inutile de dire que ces considérations n'auraient eu aucune signification pour Thoutmosis III ou Ramsès II, deux des plus grands Pharaons guerriers.

Bien que la guerre ne démarre pas avec le char, c'est par l'introduction de celui-ci et par le développement d'arcs plus puissants que nous allons démarrer. Ces deux événements représentent un développement technologique (même si le char nous apparaît aujourd'hui comme un instrument de guerre primitif) car leur construction et leur entretien avaient un coût très important. La construction de roues à rayons, d'élément en bois sculptés et de fixations en bronze représentait le nec plus ultra de la technologie au second millénaire avant J.-C. Le char, comme le redoutable arc composite ont tous deux été introduits en Égypte par des conquérants : les Hyksos dont la véritable identité reste mystérieuse (bien qu'il convienne de noter que beaucoup de leurs chefs portaient des noms cananéens). Après avoir chassé les Hyksos, l'Égypte émergea comme une nation politiquement centralisée et ambitieuse sous la férule d'une nouvelle dynastie de Pharaons guerriers. L'Age du Nouveau Royaume commençait.

Le Nouveau Royaume Égyptien prend place de 1550 à 1077 avant J.-C. et inclut les nombreuses campagnes militaires de Thoutmosis III (1479-1425). Thoutmosis mena les armées égyptiennes à travers le Levant, jusqu'à l'Euphrate et contre le Mitanni. Durant son règne les Égyptiens défirent les Cananéens à la bataille de Megiddo (1457), la première bataille mentionnée dans l'histoire. À la suite d'une période de dissensions internes et religieuses sous le règne du Pharaon Monothéiste Akhenaton, la XVIIIe dynastie s'éteignit et fut remplacée par des dirigeants qui souhaitaient restaurer la grandeur d'un empire érodée par des années de conflits internes et de paix avec ses voisins. Parmi ces Pharaons on peut noter Seti Ier qui reconquit les cités de Kadesh et Amuru et son célèbre fils Ramsès II (1279-1213) qui combattit les Hittites à la bataille de Kadesh (1275) sans doute la plus grande bataille de char de tous les temps. Ramsès proclama sa victoire, mais la guerre contre les Hittites continua encore vingt ans et se conclut finalement par le premier traité de paix mentionné de l'Histoire (1258). La XXe dynastie quant à elle ne présenta qu'un seul grand Pharaon : Ramsès III (1186-1155). Ses guerres contre les Peuples de la Mer sont racontées sur les murs de son temple mortuaire qui le montre défaisant ses ennemis dans une série de batailles terrestres et navales. Ramsès préserva l'Égypte de l'invasion alors que la plupart des royaumes de la Méditerranée orientale tombaient sous les coups de ces sauvages armées. Malheureusement ses successeurs furent incapables de maintenir leur pouvoir et l'Égypte sombra peu à peu dans l'anarchie. Le Nouveau Royaume prit fin alors que l'Égypte était divisée en plusieurs factions. Une nouvelle dynastie régnait sur la plus grande partie de la Basse Égypte tandis que le Grand Prêtre de Tanis dirigeait la haute Égypte depuis Thèbes.

L'art de la guerre en Mésopotamie est aussi ancien qu'en Égypte, mais la période la plus populaire (et de loin) en termes de wargame historique reste celle des guerres des Assyriens, et plus particulièrement leur Empire du début de l'Age du Fer, du 8e au 7e siècle avant J.-C. lorsque l'Assyrie fut à son apogée. Durant ces quelques centaines d'années les Assyriens développèrent un état centralisé et une armée disciplinée et bien approvisionnée qui inspira la terreur dans tout le Proche Orient. Beaucoup de batailles livrées par les Assyriens étaient des sièges qui parfois durèrent des années. Sargon II conquit le Royaume d'Israël et déporta sa population en captivité avant de tourner son attention vers le Nord contre l'Arménie et la Syrie, puis vers l'est contre les Mèdes. Il réprima également une des nombreuses rébellions des Babyloniens et de leurs alliés Élamites. Sargon mourut au combat contre les Cimmériens, une tribu de cavaliers nomades qui vivait entre la Mer Noire et la Mer Caspienne.

Sous les règnes d'Assarhaddon et de son fils Assurbanipal les Assyriens étendirent leur empire sur l'Égypte, mais ces royaumes ne connurent jamais la paix. En plus des guerres constantes contre leurs ennemis extérieurs Mèdes, Arméniens et Cimmériens, les Assyriens devaient faire faces régulièrement à des rébellions de leurs vassaux babyloniens et égyptiens. C'en fut trop et finalement, à peine une génération après la mort d'Assurbanipal, l'empire assyrien fut submergé par ses nombreux ennemis. Les Mèdes, Cimmériens et Scythes s'emparèrent de la plus grande part du Proche Orient et joignirent leurs forces aux Babyloniens pour détruire Ninive la capitale assyrienne en 612 avant J.-C.

Les chars sont la pièce maîtresse des armées de l'Age du Bronze, et plus encore dans l'armée du pharaon Ramsès. Les chars égyptiens constituaient une plate-forme de tir légère et manoeuvrable.

Beaucoup de ce que nous connaissons des armées ennemies de l'Egypte provient des représentations de batailles et de documents égyptiens. Nous devons donc accepter qu'elles peuvent être biaisées et contenir un certain nombre de suppositions.

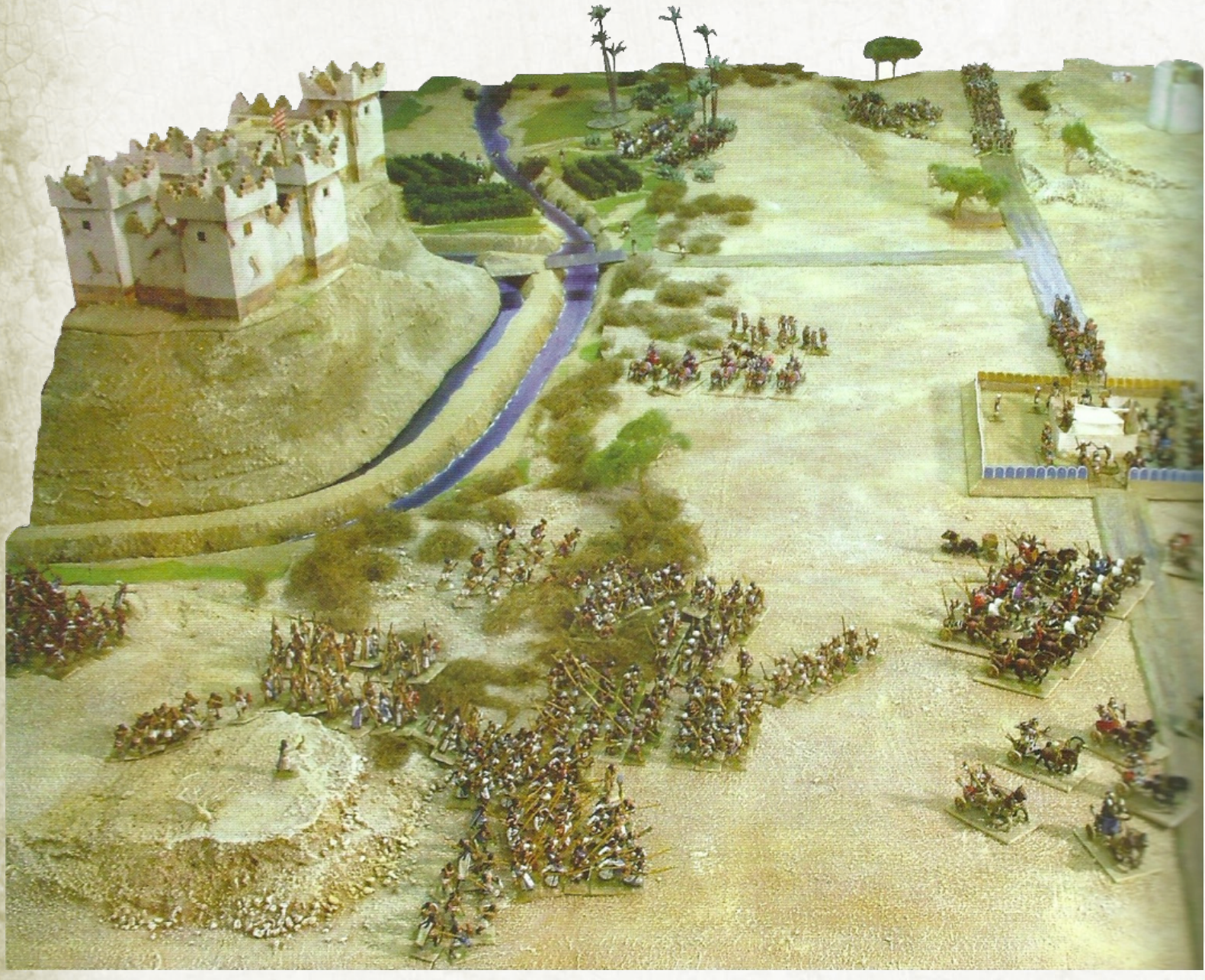
Nous sommes familiers avec les armées des Hittites, des Assyriens, des Egyptiens et d'autres peuples du Proche Orient. Pourtant, à la même époque, en Occident et dans le Nord de l'Europe, des royaumes s'élevaient et chutaient sans laisser de traces du fait du manque d'apports historiques ou de monuments. Voici des guerriers typiques de cette époque et de cette région.

Durant l'Empire Assyrien, la cavalerie apparut dans les rangs des armées et supplanta peu à peu les chars. La qualité des chevaux et l'équitation progressèrent rapidement sous l'influence des tribus nomades et bientôt les chars furent réduits à un rôle plus spécialisé. Les chars assyriens étaient bien plus grands et lourds (et le devinrent encore plus au fil du temps) tractés par trois puis quatre chevaux et accueillant un équipage allant jusqu'à 4 hommes. Les plates-formes de tir mobiles des Pharaons avaient vécu, désormais ces chars lourds avaient pour vocation de foncer ver l'ennemi et de disloquer ses formations.

Les cavaliers prirent le rôle d'éclaireurs, d'archers montés et eurent pour tâche de poursuivre l'ennemi.

La force de frappe principale des troupes à pied restait l'arc mais les lourdes armures et grands boucliers des Assyriens étaient les prémices des évolutions qui allaient se produire durant l'ère classique. Les unités assyriennes étaient des formations mixtes de lanciers et d'archers, même la cavalerie suivait ce schéma, de telle sorte qu'ils combinaient la force décisive du tir à l'arc et la solidité de l'infanterie lourde.

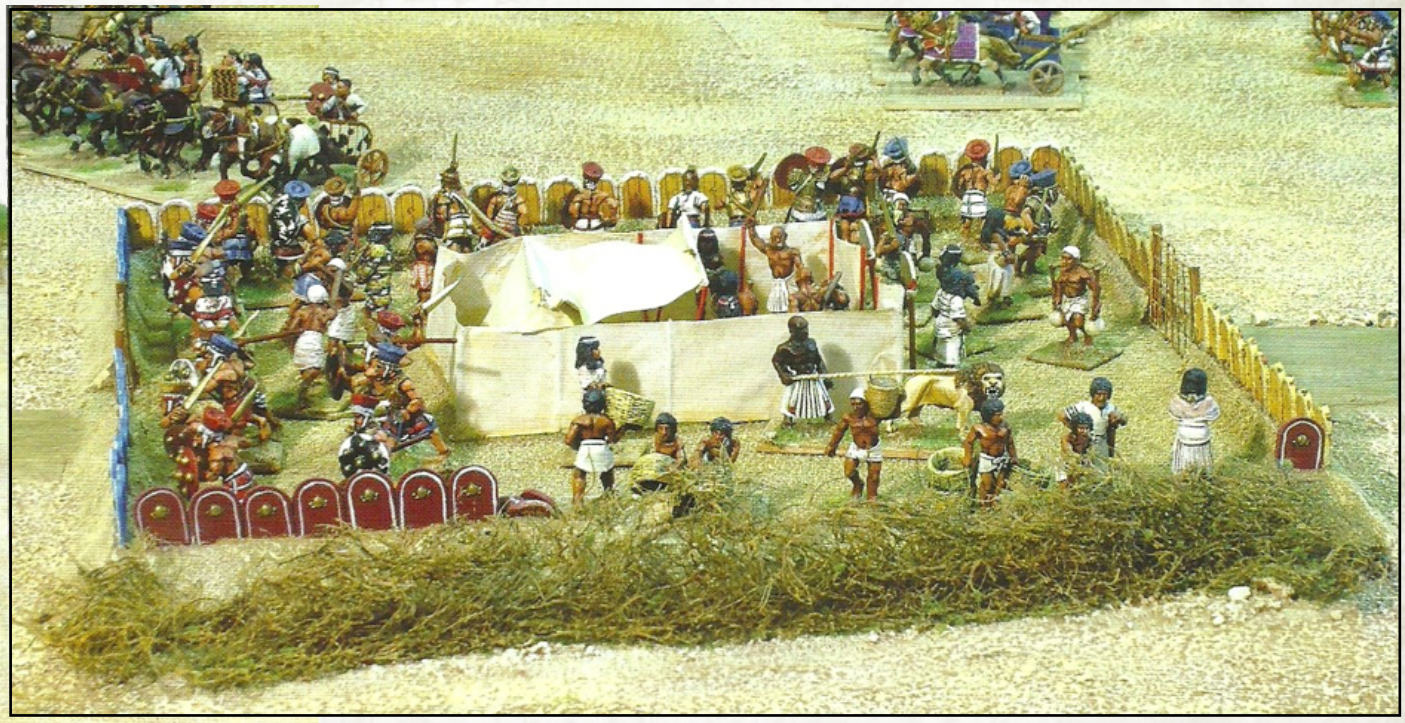
LA BATAILLE DE KADESH 1274AEC



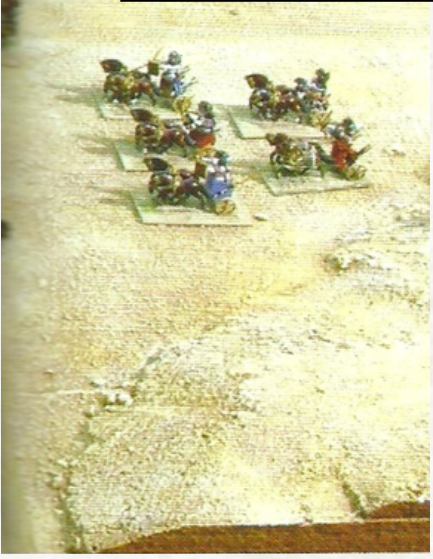
La bataille de Kadesh est un des grands conflits de l'Âge du Char et également la première bataille décrite pour la postérité. C'est parce que Kadesh est très connu, ou plutôt parce qu'elle est l'une des rares batailles de l'Age du Bronze dont on sait quelque chose, qu'elle est l'une des plus jouée en termes de wargame. Michael et Alan Perry ont été suffisamment inspirés par le récit de la campagne de Syrie de Ramsès pour non seulement créer une gamme complète de figurines égyptiennes et hittites mais aussi pour recréer à la main le champ de bataille avec les murs de Kadesh et les rives de l'Oronte. Inutile de dire que les différentes variantes de la bataille ont fait rage à de nombreuses reprises durant les années sur cette table et que les honneurs se sont répartis de façon égale entre Égyptiens et Hittites. Les participants à nos parties autour de cette table attendaient donc avec impatience de voir ce que les règles de Hail Caesar allaient donner avec cette bataille si familière.

Kadesh a été la bataille clé du début de la campagne de Ramsès II contre les Hittites. Durant les années précédentes, les Hittites avaient étendu leur emprise sur des territoires autrefois sujets de l'Égypte. Kadesh était une grande cité fortifiée et également la place forte principale des Hittites sur la frontière Sud. Le Pharaon était déterminé à rétablir sa domination sur la Syrie et Kadesh était sa cible principale. Ramsès mena une armée au nord à travers la vallée de l'Oronte. Ses forces se montaient probablement à 20 000 hommes incluant 2000 chars. L'armée égyptienne était répartie en quatre divisions appelées Amun, Ra, Ptah et Seth. Le Pharaon lui-même dirigeait la division Amun en tête de colonne, suivi de Ra, Ptah et Seth.

Durant leur avance à marche forcée, les Égyptiens traversèrent l'Oronte à gué, puis se dirigèrent vers la partie boisée de la vallée avant de traverser un affluent qui longeait Kadesh elle-même.



Ramsès et Amun dressent le camp sous les murs de Kadesh.
La Garde Royale se déploie pour protéger le Pharaon.



Il est probable que les Égyptiens ne se doutaient pas que l'armée hittite était à proximité. Cela explique pourquoi Ramsès a permis à ses quatre divisions de s'échelonner sur près de 20 miles de route. Alors qu'Amun installait le camp en vue des remparts de Kadesh, Ra était toujours en marche pour la rejoindre tandis que Ptah traversait les bois quelques kilomètres derrière. Seth n'avait pas encore traversé l'Oronte.

Alors que la division Amun s'affairait à la mise en place du camp avec ses chevaux déharnachés, l'armée hittite tout entière sortit soudainement de sa cachette derrière Kadesh. Les chars hittites traversèrent l'Oronte à gué au sud de la cité pour percuter le centre de la division Ra toujours en marche. Ra fut dispersée et un instant les Hittites avaient réussi à couper l'armée égyptienne en deux. Le Pharaon et Amun étaient isolés dans leur camp au Nord, alors que Ptah se trouvait toujours dans la zone boisée. Seth était toujours à des kilomètres au sud et ne prendra aucune part dans la bataille qui allait suivre.

La charrerie hittite poursuivit les débris en déroute de Ra jusqu'au camp causant une invraisemblable confusion. Ramsès rallia bravement ses troupes et se tailla un chemin hors du camp.

Les Égyptiens commencèrent à se regrouper pour une contre-attaque. Heureusement pour le Pharaon, l'attaque hittite commença à faiblir. Ils avaient perdu beaucoup de chars dans les combats. Pire encore pour Muwatalli le roi hittite : au lieu de poursuivre l'attaque sur Amun, ses troupes s'étaient arrêtées pour piller le camp égyptien. Ceci donna à Ramsès le répit nécessaire pour réorganiser son armée chancelante. La contre-attaque de Ramsès força Muwatalli à engager davantage de chars dans la bataille. Malgré tout, les Égyptiens eurent le dessus et repoussèrent les Hittites vers Kadesh et la rivière.

Ce fut à ce moment que la division Ptah entra en scène en lançant une attaque combinée avec l'unité d'élite du Na'arun contre la charrerie hittite. À présent c'étaient les Hittites qui étaient pris par surprise. Leurs chars replièrent vers la rivière. Beaucoup d'équipages ont dû abandonner leurs chars pour traverser l'Oronte à la nage. Sur l'autre rive l'infanterie hittite resta immobile et incrédule. Certains auriges furent tués par les archers égyptiens, d'autres se noyèrent.

Les deux camps furent assez impudents pour se proclamer victorieux. Les pertes ont certainement dû être lourdes des deux côtés. Par la suite, Ramsès abandonna son offensive sur Kadesh et battit en retraite. Le roi Hittite avait perdu beaucoup de chars. Les deux empires s'affrontèrent encore pendant des années sans qu'aucun d'entre eux ne parvienne à défaire l'autre. Quinze ans après cette bataille, Égyptiens et Hittites signèrent un traité de paix reconnaissant leurs zones d'influence respectives. Ce texte nous est parvenu dans ses deux versions en égyptien et en hittite et il est le plus vieux document de ce type jamais découvert.

LES CAMPS

L'armée hittite est divisée en cinq divisions. Chaque division a un commandant avec une valeur de commandement de 8. Muwatalli commande la division cinq « chars » et dispose de la capacité de relance du général.

UNE – TROUPES EMBUSQUEES
- 4 unités de chars hittites

DEUX – INFANTERIE HITTITE
- 4 unités de lanciers hittites
- 1 unité modeste de tirailleurs avec javelots

TROIS – INFANTERIE ALLIEE
- 4 unités de lanciers alliés
- 1 unité modeste d'archers tirailleurs

QUATRE – INFANTERIE ALLIEE
- 2 unités de lanciers alliés
- 2 unités d'archers
- 1 unité modeste de tirailleurs avec javelots

CINQ – CHARS
- 3 unités de chars hittites et alliés

L'armée égyptienne est organisée en quatre divisions : Amun, Ra, Ptah Sud et Ptah Ouest. Chaque division a un commandant avec une valeur de commandement de 8. Ramsès commande la division Amun et dispose de la capacité de relance du général.

AMUN
- 3 unités de chars égyptiens
- 1 unité d'infanterie de la garde royale
- 1 unité anodine de cavaliers éclaireurs

RA
- 2 unités de lanciers égyptiens
- 1 unité de Sherden
- 1 unité modeste d'archers tirailleurs

PTAH SUD
- 3 unités de lanciers égyptiens
- 1 unité d'archers égyptiens

PTAH OUEST (Na'arin)
- 3 unités de chars égyptien

STATISTIQUES DES ARMÉES

Type	Combat				SvG	R	Règle spéciale
	C	M	CP	LP			
Lancier égyptien Infanterie moyenne/Standard	6	6	3	-	5+	6	
Garde égyptien Infanterie moyenne/Standard	7	7	3	-	5+	6	Aguerri
Archer égyptien Infanterie moyenne/Standard	5	5	3	3	5+	6	
Sherden Infanterie moyenne/Standard	7	7	3	-	5+	6	Aguerri
Tirailleur Archer Sherden Tirailleurs/Modeste	2	2	2	2	-	4	
Char égyptien Char léger/Standard	6	6	3	3	4+	6	Aguerri
Lancier Hittite/Allié Infanterie moyenne/Standard	6	6	3	-	5+	6	
Tirailleurs Hittite/allié avec javelot Tirailleur/Modeste	3	2	2	-	-	4	
Archer allié Infanterie moyenne/Standard	5	5	3	3	5+	6	
Tirailleurs archers Tirailleur/Modeste	2	2	2	2	-	4	
Char Hittite/Allié Char léger/Standard	7	7	3	-	4+	6	

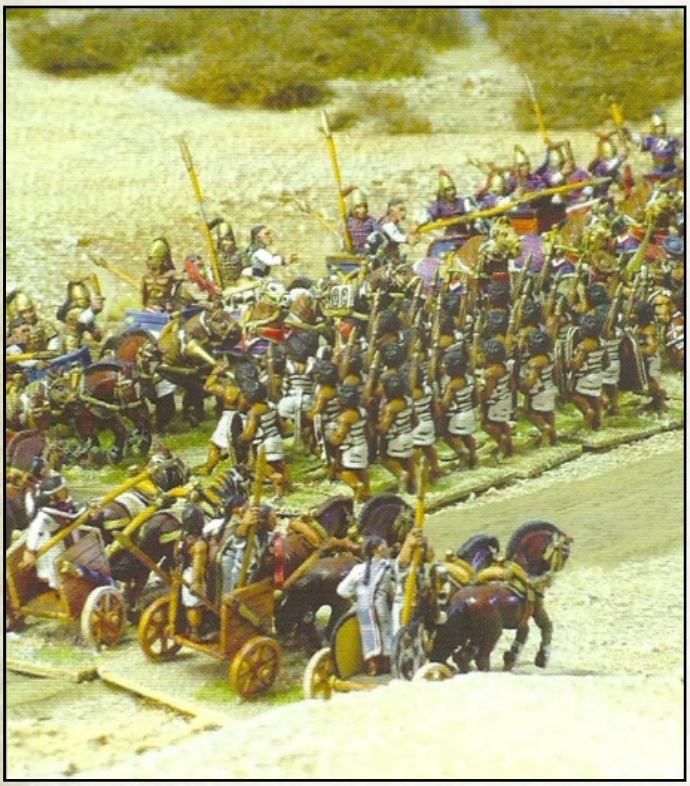
Comment cela c'est déroulé

La table a été mise en place selon la carte ci-dessus, avec les murs de Kadesh et le camp égyptien d'un côté de la table et la division Ra en colonne de marche de l'autre côté. Ramsès et la division Amun ont été placés aux abords et à l'intérieur du camp. L'Arbitre a expliqué aux joueurs que l'infanterie de Ptah serait autorisée à entrer sur la table derrière Ra sur un jet de dé à partir du tour 2. Un jet de 6 serait requis au début du tour 2, puis un jet de 5 au début du tour 3 et 4 aux tours suivants. Au même moment la charrerie de Ptah arrivera à l'Ouest à l'opposé du camp. Sans le dire aux joueurs égyptiens, l'arbitre a autorisé les Hittites à placer leurs forces de part et d'autre de Kadesh plutôt que de mettre la totalité au sud comme dans la bataille historique. Cela donnerait certainement à Ramsès de quoi réfléchir ! Aucune des unités hittites ne fut déployée au début de la partie. Les chars prévus pour l'embuscade ont été cachés derrière les buissons de la rive. Le reste des forces hittites se préparait à entrer en jeu au signal des commandants hittites.

La partie commença par l'apparition des chars hittites depuis les berges de la rivière qui s'avancèrent rapidement vers Ra. Les Hittites eurent droit à un mouvement au minimum mesuré depuis la rivière lors de ce premier tour. Heureusement pour Ra, un mouvement fut tout ce que le commandant hittite parvint à obtenir, laissant ses chars caracolant sur la garrigue située sur le flanc égyptien. Lors de leur tour, les joueurs égyptiens furent informés par l'arbitre que, du fait de l'attaque surprise, le mouvement automatique dû à la formation en colonne ne leur serait pas octroyé et qu'en outre leur valeur de commandement serait ramenée à un misérable 6 (au lieu de 8) durant ce tour. Les hurlements et lamentations des commandants égyptiens furent finalement suivis d'un 5 qui permit à Ra de se réorganiser en formation de combat face aux chars hittites. De l'autre côté de la table, il fut considéré que les troupes de Ramsès seraient trop occupées à monter le camp et nécessiteraient donc un ordre pour se regrouper en posture de combat. Avec l'aide des dieux, le Pharaon rassembla ses troupes avec un jet de dé réussi.

Peut-être est-ce la vue du puissant Ra qui causa l'hésitation des chars hittite. Peut-être certains alliés des Hittites étaient moins enthousiastes à l'idée de combattre que leur commandant l'aurait voulu. Quoi qu'il en soit, les dés décidèrent que l'embuscade des Hittites allait échouer. Les chars hittites n'obtinrent aucun mouvement.

Des chars hittites se tiennent embusqués tandis que des égyptiens inconscients de la menace marchent vers Kadesh



Ra est en difficulté ! Les Egyptiens livrent un dur combat.

Les Égyptiens réorganisèrent Ra dans une ligne de bataille plus appropriée avec le soutien d'archers en tirailleurs. Voyant le danger et avide d'en découdre avec l'ennemi, Ramsès rassembla les forces d'Amun et avança au secours de Ra.

Ramsès étant encore loin et ne voyant aucun signe de Ptah, les chars hittites tentèrent de charger les troupes de Ra. La charge échoua mais ils se retrouvèrent à portée de tir courte. Le prochain tour serait le bon. Les Égyptiens ripostèrent par des jets de javelots et de flèches qui désorganisèrent les rangs des Hittites. Grâce à de bons jets de dés au tir et des résultats médiocres de leurs adversaires au test de panique, les Égyptiens avaient réussi à briser la cohésion de la division de chars hittites en en désorganisant une unité. Pire encore, Ramsès avec 3 unités de chars approchait depuis le Nord.

Jouant le tout pour le tout, les trois unités de chars hittites encore en bon ordre chargèrent les troupes de Ra en utilisant leur mouvement d'initiative. L'une des unités s'était positionnée de flanc et les choses s'annonçaient mal pour Ra. Ce fut effectivement le cas puisque l'unité de flanc fut battue et mise en déroute en un tour et les autres unités encaissèrent des pertes sévères. L'énergique commandant hittite n'était cependant pas prêt à prendre des risques inutiles et il choisit de reculer l'unité de chars de flanc et se prépara à faire face à la colère de Ramsès.

Alors que la bataille faisait rage au sud entre la division de chars hittite et la division Ra, le commandant hittite lança sa seconde surprise : il avança ses forces depuis le nord de Kadesh. Ceci prit Ramsès au dépourvu alors qu'il avait quasiment abandonné son camp pour aller au secours de Ra. Seule une unité d'infanterie s'y trouvait toujours pour protéger le camp. Avec les chars partis au loin, il semblait que le camp allait être pris.

Laissant le sort du camp entre les mains des dieux (et de sa garde royale) Ramsès ordonna à ses chars d'attaquer. Trois unités de chars égyptiens s'élancèrent contre l'unité de chars hittites qui se trouvaient sur leur chemin. Les Hittites répondirent par une contre charge déterminée et le choc eut lieu sous les murs de Kadesh. Ce serait le premier choc de chars de la partie et les Égyptiens étaient plutôt confiants. Si confiants que Ramsès observant la scène ne vit aucune raison de se joindre personnellement à la mêlée.

La confiance de Ramsès semblait justifiée. Les choses semblaient certainement aller dans le sens des Égyptiens. La première unité d'infanterie de Ptah apparu au bord de table sud et trois unités de chars firent de même sur le bord Ouest. Lors de la mêlée qui suivit, les troupes de Ra réussirent à battre les chars hittites alignés contre eux, les forçant à un repli désordonné. Ce fut un round de combat vaillant et on pourrait dire assez chanceux de la part de Ra, largement dû à la détermination des Sherden. Avec l'embuscade hittite désormais en passe d'être repoussée, Ramsès se tourna confiant vers ses chars. À ce stade il est utile d'indiquer que les chars égyptiens supposés plus « légers » s'étaient vus octroyer une valeur de tir supérieure tandis que les chars hittites supposés plus lourds reçurent une valeur de combat plus élevée. Malgré cela, les Égyptiens disposaient de l'avantage d'avoir deux unités en soutien. La confiance de Ramsès disparu soudain lorsque la fortune l'abandonna. Ce qui semblait un combat aisé se transforma en une terrible défaite. Comme il regrettait de ne pas avoir été parmi ses troupes pour appeler la fureur des dieux sur ses ennemis et ajouter ses trois dés au combat. Non seulement les chars égyptiens furent vaincus mais en plus ils ratèrent leur test de panique et furent détruits. Par voie de conséquence les unités de soutien testèrent également et l'une d'elle rata également et fut détruite tandis que la seconde se replia vers le camp égyptien. Quelle pitoyable démonstration pour les troupes de Ramsès ! Il aurait mieux valu amener les chars à portée de tir et de profiter de leur avantage pour cribler l'ennemi de flèches plutôt que de s'engager dans un corps à corps où les Hittites avaient l'avantage.

Durant leur tour, les Hittites avancèrent depuis le nord de Kadesh. Leurs forces se divisèrent en deux groupes l'un se dirigeant vers les combats avec Ra et le second s'avança vers le camp et les troupes de Ptah. Le camp était toujours tenu par les troupes d'Amun mais la situation semblait compromise pour les Égyptiens. Au centre, l'unité hittite victorieuse replia vers Kadesh, elle avait déjà subi cinq blessures aussi le commandant hittite préféra la préserver des tirs des archers égyptiens. Au sud, les chars hittites étaient sous la pression des restes de l'infanterie de Ra ainsi que de celle de Ptah qui investissait le champ de bataille.

Mais d'où viennent-ils ?! Les Hittites engagent les chars du Na'arun (Division Ptah de l'Ouest)

Lors du tour suivant, Hittites et Égyptiens convergèrent vers le Nord de Kadesh. Les Égyptiens tentèrent de prendre l'avantage avec leurs tirs à longue portée pour briser les Hittites. L'infanterie défendant le camp profita de chaque occasion pour cribler les Hittites de flèches à leur passage. Le plan égyptien semblait fonctionner puisque certains chars et unités d'infanterie furent obligés de se replier en désordre. Pendant ce temps au sud, les chars hittites combattaient toujours le reliquat des forces de Ra. Les Égyptiens furent repoussés vers un terrain surélevé où Ra et Ptah se réorganisèrent en une formation défensive. L'une des unités de Ra fut cependant détruite et la division entière fut brisée. Les unités restantes de Ra étaient secouées tandis que leurs ennemis l'étaient également ou peu s'en fallait. Aucun camp ne souhaitait repartir à l'attaque et les Hittites se replièrent vers les buissons de la berge.

La partie atteignant son dixième tour et deux divisions égyptiennes étant brisées, les deux parties convinrent d'en rester là. Les Égyptiens avaient perdu Amun dont les débris étaient pris au piège dans leur camp. Ra était également brisée, les survivants de son infanterie étant regroupés autour de la colline à l'Ouest de la route de Kadesh. Seule bonne nouvelle, les chars de Ptah avaient réussi à stopper l'avance des Hittites sur le camp. Ra avait assez bien résisté et la plupart des troupes qui lui avaient été opposées étaient hors de combat. L'arbitre décréta que la route était ouverte et permettait donc aux survivants égyptiens de se replier et à Ramsès de retourner en Égypte. En chemin, il aura tout le temps de mettre au point un compte rendu de sa « victoire ».

Tous les joueurs s'accordèrent sur le fait que cette partie fut sur le fil du rasoir et que la balance aurait pu pencher d'un côté comme de l'autre. La décision des Hittites de porter le gros de leur attaque au Nord a fait une grosse différence par rapport à ce qui s'est passé dans la réalité. Les forces positionnées au sud n'étaient dès lors plus assez grandes pour renverser Ra d'un seul coup. Il y eut des discussions sur le fait de savoir si les Hittites n'auraient pas dû être déployés plus prêts de Ra, mais à la fin tout le monde fut d'accord sur le fait que chaque camp a eu sa chance. Ramsès reconnu qu'avoir lancé tous les chars d'Amun droit sur l'unité de chars hittites isolée fut une erreur tactique énorme, qui découlait d'une trop grande confiance. Cette charge donna aux Hittites une chance de victoire qu'ils n'auraient jamais eue si les Égyptiens avaient décidé de tirer à la place. Même si l'unité hittite avait chargé, les chars égyptiens auraient pu lui infliger des pertes sévères avec les tirs de contre-charge ou auraient pu contre charger aussi. Après la perte des chars d'Amun, les Égyptiens furent réduits à une tactique défensive. Il est à mettre au crédit des joueurs égyptiens que cette tactique a finalement plutôt bien fonctionné.

Le camp cerné de toutes parts par une charrerie déchaînée – à l'arrière-plan des archers égyptiens leur donnent la chasse

La horde Hittite se déverse sur le champ de bataille depuis l'Est.

De l'autre côté de l'Oronte, les Hittites furent prompts à proclamer leur victoire : ils avaient repoussé les Égyptiens loin des portes de Kadesh et leurs forces étaient encore en bon état. Malgré cela, l'embuscade initiale fut trop lente à se mettre en route et l'infanterie de Ra avait enlevé le contrôle de la route du Sud aux forces hittites. Au Nord les forces hittites s'étaient déversées autour du camp égyptien mais n'étaient jamais parvenues à mettre en place une attaque contre celui-ci. De façon générale il fut admis que Ramsès fit moins bien que son alter ego historique, tandis que les Hittites avaient mieux préservé leur charrerie qu'ils ne l'avaient fait dans la réalité.

Note sur les compositions et statistiques

Nous avons brossé un portrait très général des différentes unités des deux armées, traitant leur infanterie et celle de leurs alliés comme de l'infanterie moyenne sans différenciation. La garde royale égyptienne et les Sherdens étaient traités comme de l'infanterie moyenne avec des valeurs de combat supérieures. Ces troupes sont aussi considérées comme élite, ce qui peut leur permettre d'annuler les effets du désordre. Les Sherdens furent placés avec Ra afin de donner une colonne vertébrale à cette division. Nous voulions également marquer la différence entre les chars égyptiens plus légers et orientés vers le tir et les chars hittites plus lourds et plus orientés vers le combat. Nous avons donc donné une portée améliorée aux chars égyptiens et leur avons donné la règle élite pour représenter leur haut statut et leur manœuvrabilité. Les Hittites, quant à eux, ont reçu une valeur de combat supérieure et en échange n'ont pas reçu de portée supérieure ni la règle élite.

Des tortues romaines se préparent à balayer des barbares. Les tortues étaient utilisées lors de l'assaut de fortifications ou de positions lourdement défendues pour permettre aux légionnaires d'avancer face aux tireurs ennemis.

Les techniques militaires de l'ère classique nous amènent immanquablement à parler des batailles des Grecs et des Romains, deux cultures qui sont vues comme les sources de la civilisation occidentale : la philosophie, les sciences et les arts tels que nous les connaissons de nos jours. C'est parce que Grecs et Romains ont décrit leurs exploits que nous en connaissons bien davantage sur eux que sur leurs contemporains. Ce que nous savons dès lors du monde connu de cette époque, l'est à travers le prisme des écrits d'historiens grecs et romains. Cela est tout à fait suffisant pour nous permettre de recréer l'apparence et les tactiques des différentes armées avec une relative certitude. Nous disposons également des récits historiques qui nous donnent pour la première fois une idée de la façon dont les batailles étaient préparées et menées.

L'ère classique de la guerre débute par les conflits entre Grecs et Perses en commençant par la révolte des cités grecques ioniennes après 500 avant J.-C. Les guerres qui en découlèrent virent le triomphe du fantassin grec lourdement armé et combattant en formation serrée sur les armées combinées d'archers et de lanciers de la Perse. L'hoplite, avec son bouclier de bronze rond, son armure pectorale et sa longue lance devint rapidement le mercenaire le plus recherché et le plus craint de l'Ancien Monde. Après la défaite des Perses, les mercenaires grecs furent largement employés dans les armées perses elles-mêmes et ses soldats dominèrent les champs de bataille de Méditerranée orientale pendant les deux cents ans qui suivirent. Durant la Guerre du Péloponnèse, les Grecs se battirent entre eux jusqu'à la victoire de Sparte.

Le triomphe ultime de l'Hellénisme survint finalement non pas avec un Grec mais avec un Macédonien : Alexandre le Grand. Les soldats d'Alexandre combattaient en phalange dense à l'instar des Grecs, mais ils étaient armés d'une lance plus longue : la sarisse de 5,5 mètres, tenue à deux mains. Une arme aussi encombrante nécessitait un guerrier habile et bien entraîné, et le soldat macédonien l'était ! Après avoir vaincu ses opposants en Grèce, Alexandre dirigea ses puissantes phalanges contre les Perses, défaisant leurs armées les unes après les autres jusqu'à ce qu'il tienne tout l'empire Perse dans ses mains. Non content d'avoir conquis l'un des plus vastes empires de l'Antiquité, Alexandre poussa jusqu'en Inde, apportant une partie de la civilisation hellénistique au sous-continent. Après la mort d'Alexandre, son immense empire fut divisé en factions rivales mais il resta cependant un ensemble dirigé par les Grecs. Pour deux cents ans encore, la culture hellénique et la langue grecque prédominèrent sur les terres autrefois dirigées par les Égyptiens et les Assyriens.

"À la guerre, des événements important résultent de causes triviales."

Jules César

L'avènement et la domination du fantassin en armure lourde fut également suivie dans l'Ouest où des colonies grecques furent établies en Italie, Espagne, Sicile et France. Des troupes de ce type, bien organisées et souvent équipées par les états eux-mêmes commencèrent à jouer un rôle prépondérant dans les Guerres entre Rome et ses rivales : d'abord les Étrusques et les autres peuplades italiennes, puis bientôt les Gaulois, Ibères et Carthaginois. Les Guerres Puniques entre Rome et Carthage marquent les débuts de l'Empire Romain et comportent les récits des batailles (victoires comme défaites). Le brillant général carthaginois Hannibal rabaissa les ambitions de Rome pendant des années avec son armée de mercenaires et d'alliés, mais au final nul ne pouvait se dresser devant la détermination de Rome et les ressources de l'Italie. Le soldat romain de cette époque était encore essentiellement un milicien, mais un fantassin lourd également. À la différence des Grecs, ces légionnaires romains portaient un lourd javelot à longue pointe de fer appelé pilum conçu pour affronter les fantassins ennemis au corps à corps. Lancé juste avant le choc entre les lignes de combat, le pilum pénétrait facilement boucliers et armures pour tuer leur porteur. Ceux qui n'étaient pas tués se retrouvaient avec le pilum coincé dans leur bouclier et étaient contraints de le lâcher pour combattre sans protection des légionnaires armés d'épées acérées abrités, eux, par un mur de boucliers.

Les Romains ne se sont pas arrêtés après la conquête de Carthage et de l'Espagne, ils poursuivirent vers l'Est contre les vieux royaumes hellénistiques. À présent les Légions affronteraient des adversaires tout aussi disciplinés et prestigieux : les fantassins grecs armés de la Sarisse. Le choc entre les deux systèmes de combat se termina par la victoire de la Légion, mais ce ne fut pas une victoire facile et même aujourd'hui le débat sur leurs mérites respectifs continue de faire rage. Quoi qu'il en soit du cas de la phalange qui avait dominé l'art de la Guerre depuis deux cents ans, il se trouve que les royaumes hellénistiques se désintégrèrent et que l'Empire Romain s'étendit jusque sur les rives de l'Euphrate. Sur la rive opposée se trouvait la Perse désormais contrôlée par les Parthes, un peuple nomade qui avait renversé les précédents dirigeants grecs. Les Parthes avec leurs armées hautement mobiles essentiellement composées de cavalerie s'avérèrent un vrai défi pour le fantassin romain, qui lui avait évolué dans ses équipements et ses tactiques pour le combat d'infanterie. Les deux empires s'affrontèrent régulièrement et ce même après que les Parthes furent supplantés par une dynastie Perse résurgente, les Sassanides. À de nombreuses reprises les romains marchèrent sur la Mésopotamie pillant et brûlant ses cités tout comme les Perses les repoussèrent fréquemment jusqu'à la côte méditerranéenne.

Il est impossible de définir une date exacte pour la fin de l'ère classique mais nous pouvons pointer le développement de la cavalerie comme un de ses points caractéristiques (en même temps que la relégation de l'infanterie à un rôle secondaire). Les épidémies et l'effondrement économique avaient mis l'Empire Romain à genou au III[e] siècle, mais les Romains s'adaptèrent et firent face aux envahisseurs barbares parmi lesquels les Francs, les Goths, les Vandales et les Huns. L'Empire fut divisé en une partie occidentale dirigée depuis Rome et une partie orientale dirigée depuis Constantinople (connue plus tard sous le nom d'Empire Byzantin). Rome fut pillée par Alaric le Goth en 410 puis mise à sac par les Vandales en 455. En 476 le dernier empereur romain Romulus Augustule est déposé par Odoacre, un chef de guerre germain qui avait combattu comme général romain par le passé. Mais à cette époque les fières légions romaines étaient déjà de l'histoire ancienne et un nouvel âge de la guerre avait commencé.

ENGAGER UN COMBAT

Les légionnaires romains étaient des soldats hautement entraînés et polyvalents qui maniaient une grande variété d'armes et qui pouvaient s'adapter facilement aux armes et armures de l'ennemi. Cela ne fut jamais aussi vrai que durant la révolte des Eduens en 21, quand des troupes gauloises menées par Sacrovit, incluant un noyau dur de gladiateurs lourdement armés ont été confrontées au légionnaires de Gaius Silius.

Tacite nous explique comment ces colosses en armures ont plié devant l'ingéniosité des légionnaires.

"Les armures de métal s'étaient avérées à l'épreuve du pilum et de l'épée, mais les légionnaires ont alors utilisé leurs haches et leurs hachettes et tranchèrent armures et chair comme ils auraient démoli un mur. »

Pugio Romain du 1er siècle
Les soldats romains dépensaient des sommes considérables pour acquérir ce type de décoration.

AVEC TON BOUCLIER OU SUR LUI, ETE

Au début de la Guerre du Péloponnèse, l'armée spartiate soutenue par ses alliés avança à travers le Péloponnèse jusqu'en Béotie. Son intention était claire : faire savoir à Athènes et à ses partisans que Sparte était le véritable maître de la Grèce. Alors que les Spartiates progressaient, certains contingents se séparaient pour tenir des points stratégiques le long de la route, trouver de l'approvisionnement et contrôler les points d'accès vers les principales cités. Certains d'entre eux ne rencontrèrent aucune résistance, d'autre si.

Une petite force composée d'Athéniens et de leurs alliés bloquait la route de la Béotie. Bien que théoriquement alliés d'Athènes, les Béotiens étaient réputés peu fiables et les Athéniens voulaient démontrer qu'il était vain de vouloir changer de camp.

La certitude inébranlable d'être largement supérieurs aux Athéniens au combat, conduisit les Spartiates à envoyer une force d'égale importance pour détruire toute opposition. Le général spartiate Adrastus prit le commandement d'une force mixte comprenant des hoplites et des troupes légères. Les hoplites incluaient une phalange spartiate ainsi que certains de leurs alliés les plus fiables.

LE DÉPLOIEMENT

Nous connaissons les batailles majeures du monde grec, mais beaucoup de petites confrontations font uniquement l'objet de mentions et davantage encore n'ont même pas été relatées. La partie qui suit est une tentative pour recréer une bataille de ce type et également pour montrer que les règles de Hail Caesar ne sont pas uniquement destinées aux batailles de masse.

Alors que l'armée de Sparte était en vue et sachant qu'ils n'auraient pas de cavalerie, les Athéniens formèrent une ligne de bataille avec leurs hoplites le long de la route avec un terrain découvert en face d'eux. Cela permettrait à leur cavalerie d'opérer librement et à leur tir d'avoir des lignes de vue dégagée durant l'avance ennemie. Une partie de la route était en creux et jonchée d'arbres en pleine floraison. Ceci sera habilement utilisé par le commandant athénien durant la bataille comme vous le verrez.

426AEC

FORCES SPARTIATES

Division Spartiate
- Commandant Adratus
- 1 Phalange d'hoplites spartiates
- 1 Phalange d'hoplite lacédémoniens
- 1 unité modeste de javeliniers hilotes

Division Corinthienne
- Commandant Elpidios
- 2 Phalanges d'hoplites corinthiens
- 2 unités modestes de frondeurs

FORCES ATHÉNIENNES

Division Athénienne
- Commandant Démosthène
- 2 Phalange d'hoplites citoyens
- 1 Phalange d'hoplites d'élite (en embuscade)
- 1 unité d'archer de la mer Noire

Division Béotienne
- Commandant Archippos
- 2 Phalanges d'hoplites thébains
- 1 unité de cavalerie légère béotienne
- 1 unité modeste de frondeurs

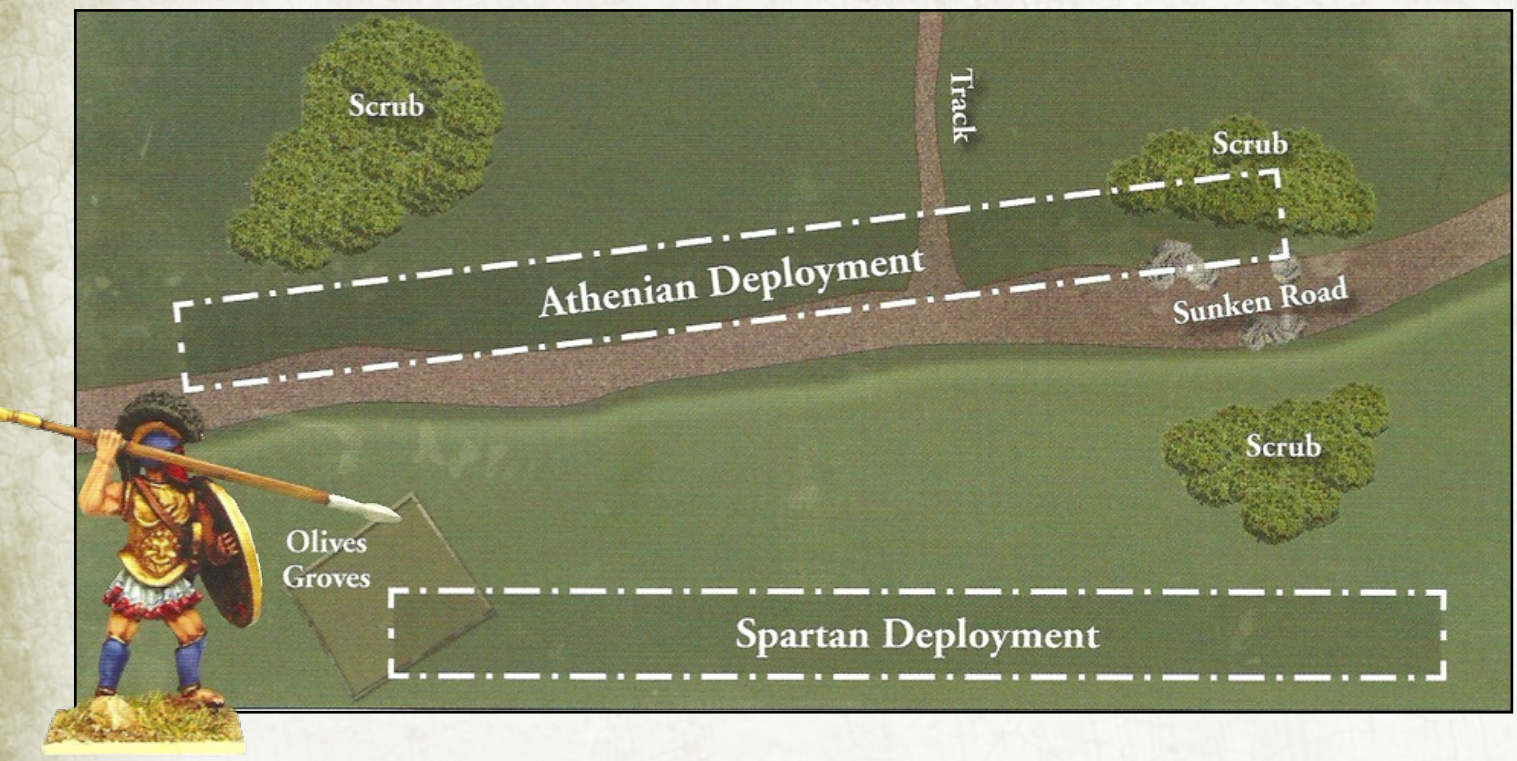
STATISTIQUES DES FORCES SPARTIATES & ATHÉNIENNES

Tous les commandants y compris le général ont un commandement de 8. Le général a en plus la règle standard de la relance.

Type	Combat				SvG	R	Règle spéciale
	C	M	CP	LP			
Hoplites Spartiates Infanterie lourde/Standard	7	7	3	-	4+	6	Disciplinés, Tenace, Aguerri, Phalange, Immunisé aux bourdes
Hoplites d'élites Athéniens Infanterie lourde/Standard	7	7	3	-	5+	6	Aguerri, Phalange
Hoplites (Lacédémoniens/Citoyen/Corinthiens/Thebains) Infanterie lourde/Standard	7	7	3	3	5+	6	Phalange
Javeliniers Hilotes Tirailleurs/Modeste	3	2	2	-	-	4	
Frondeurs Tirailleurs/Modeste	2	2	2	2	-	4	
Archers de la mer noire Infanterie légère/Modeste	3	3	2	2	-	4	
Cavaliers Béotienne Cavalerie légère/Modeste	5	3	2	-	6+	4	

Note : Tous les hoplites sont armés de lances et ont la règle phalange comme indiqué

Pour cette bataille, nous avons décidé de donner à tous les hoplites en phalange une attaque de courte portée complète pour représenter les tirailleurs dissimulés dans les rangs grecs. Ainsi, ici les hoplites ont une valeur de courte portée de 3 au lieu des 3/0 habituels pour les troupes équipées de lances.



Comment cela c'est déroulé

Voyant désormais clairement les positions des Athéniens, leurs boucliers brillants au soleil de midi, les Spartiates se mirent en ligne avec leurs tirailleurs sur le flanc. Mais alors qu'ils progressaient vers les Athéniens, ils déplacèrent brusquement leur ligne sur la droite là où ils estimaient leur ennemi plus vulnérable. Ce type de manœuvre prenait beaucoup de temps aux autres Grecs, mais faisant démonstration de leur célèbre discipline et de leur entraînement supérieur, les Spartiates avancèrent rapidement vers l'ennemi, impatients d'engager le combat.

Réagissant rapidement au changement de direction des Spartiates, et dans un effort pour prendre l'ascendant sur les alliés de Sparte, les Athéniens avancèrent le plus vite possible droit devant eux. Dans le même temps, la cavalerie béotienne, sur le flanc droit athénien, se déplaça vers les champs d'oliviers devant eux.

Les autres Grecs de l'armée spartiate voulurent prouver leur valeur en avançant vers l'ennemi. Néanmoins, terrifiés par les cavaliers ennemis dans leur champ d'oliviers se dirigeant droit sur eux, les frondeurs sur le flanc gauche spartiate n'osèrent bouger. Leur entraînement, leur expérience, ou leur courage les avaient trahis.

Se contentant d'une misérable volée de billes de fronde sans effet, les tirailleurs avaient déjà commencé à fuir lorsque les cavaliers thébains se jetèrent sur eux. Ils n'offrirent aucune résistance et on ne leur montra aucune pitié : les frondeurs furent rattrapés et détruits.

Désarçonnée par l'avance rapide des Spartiates et par le bruit qu'ils faisaient avec leurs chants, la ligne athénienne s'ébroua dans la confusion tandis que certains hoplites avançaient bravement et que d'autres se déshonoraient en restant pétrifiés de terreur.

À présent Adrastus devait retenir ses hommes le temps que ses alliés les rejoignent, car sinon ses Spartiates seraient en danger d'être submergés. Ce répit permit aux Lacédémoniens de se replacer à leurs côtés et aux tirailleurs hilotes de protéger à nouveau les flancs de la phalange.

Comme tout étudiant en histoire le sait, la région autour de Sparte est appelée Lacédémonie et pour cette raison les Spartiates portaient la lettre grecque correspondant au « L » (Lambda), un V inversé, en blason sur leur bouclier.

Ayant assisté à la destruction de leurs frondeurs et voyant la cavalerie ennemie toute concentrée sur la poursuite, l'une des phalanges corinthiennes effectua une manœuvre magistrale : tourner pour faire face aux cavaliers et avancer vers eux. Ceci causa la consternation parmi les béotiens et ils furent paniqués et durent s'enfuir du champ de bataille. Pour cet acte les hoplites corinthiens seraient célébrés à Sparte.

La ligne athénienne retrouva son courage et forma un mur solide à opposer aux Spartiates. Les archers de la Mer Noire avancèrent devant les hoplites et tirèrent une volée sur les Spartiates, aucune ne fit mouche. Un groupe de tirailleurs voyant la formation corinthienne en désordre en profita pour frapper les flancs non protégés des hoplites. Ils ne firent cependant que des pertes minimes.

Une nouvelle fois, le contraste entre les Spartiates parfaitement entraînés et le reste de leur armée se fit jour. Les Spartiates s'avancèrent héroïquement vers leurs adversaires tandis que leurs alliés titubèrent devant l'ennemi et furent obligés de s'arrêter.

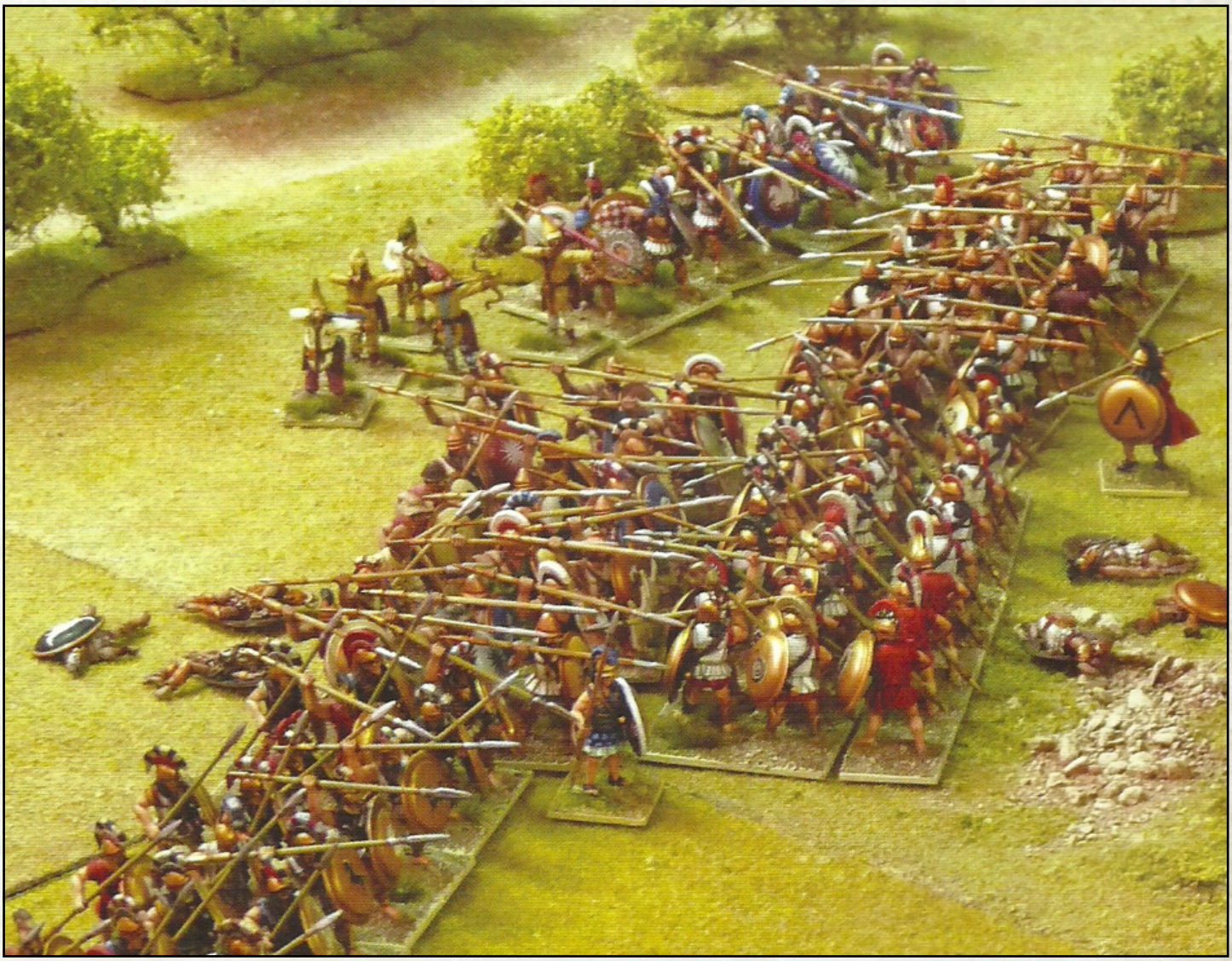
À présent le piège athénien pouvait se refermer. Le général Démosthène montrant un remarquable sens tactique et non moins de ruse avait caché une partie de ses hoplites derrière le chemin en creux. Cachés en partie par le dénivelé et en partie par les oliviers, ils étaient passés totalement inaperçus des Spartiates. Les Athéniens sortirent de leur cachette et chargèrent droit sur les Spartiates et leur général. Ils furent suivis par une phalange thébaine.

Un combat sanglant se déroula avec le commandant spartiate aux premières loges. Dans la mêlée un brave athénien du nom de Miltiades frappa Adrastus dans le cou avec sa lance, lui infligeant une blessure mortelle. Le corps à corps occasionna de lourdes pertes des deux côtés, les Spartiates combattaient autour du corps de leur général tandis que les Athéniens refusaient de céder un pouce de terrain.

Voyant que le combat était engagé, l'une des phalanges corinthiennes vint à l'aide des Spartiates et chargea la phalange thébaine. L'autre phalange corinthienne chargea les mêmes Thébains de flanc, les prenant complètement par surprise et les mettant en déroute. Alors que leurs ennemis fuyaient, les corinthiens firent une percée contre les hoplites citoyens athéniens situés derrière, leur infligeant de lourdes pertes et les mettant eux aussi en déroute. Dans la confusion, le commandant athénien avait été gravement blessé et emmené en sécurité.

Les deux camps étaient désormais au combat. Bien que la ligne athénienne fût quasiment détruite, leur phalange d'élite refusait obstinément de reculer et continuait de rendre coup pour coup avec les Spartiates. Les archers de la Mer Noire montrèrent leur férocité en sortant leurs haches et en chargeant les Spartiates. Malheureusement les Athéniens et leurs alliés ne pouvaient tenir contre les Spartiates et furent finalement vaincus et mis en déroute. Les tirailleurs continuèrent de cribler les Spartiates de projectiles à bonne distance mais ils ne causèrent que des pertes minimes et finirent eux aussi par quitter le champ de bataille. Seuls les hoplites d'élites continuèrent le combat. Abandonnés à leur sort, encerclés, ils combattirent vaillamment jusqu'au dernier.

La bataille prit donc fin avec les Spartiates victorieux et les Athéniens morts, blessés ou en fuite. La route de la Béotie était ouverte, mais un augure fut prononcé lors de ce moment de victoire : « la guerre pour la Grèce ne serait pas remportée aussi facilement que la route de la Béotie ».



Les deux lignes se fracassent l'une contre l'autre et les pertes commencent à s'accumuler à mesure que l'on se rapproche du moment décisif de la bataille.

RÈGLES SPÉCIALES & SCÉNARIO

Nous avons décidé de rendre les phalanges spartiates disciplinées, tenaces et élites (4+). Nous les avons également immunisés aux fiascos, traitant ces résultats comme des échecs simples. Cela nous semblait invraisemblable de voir un Spartiate mal comprendre un ordre ou se déplacer de façon aléatoire.

Toutes les phalanges d'hoplites furent traitées comme une infanterie lourde armée de lances. L'unité d'élite athénienne a également reçu la règle élite leur permettant potentiellement de se réorganiser au début de leur tour.

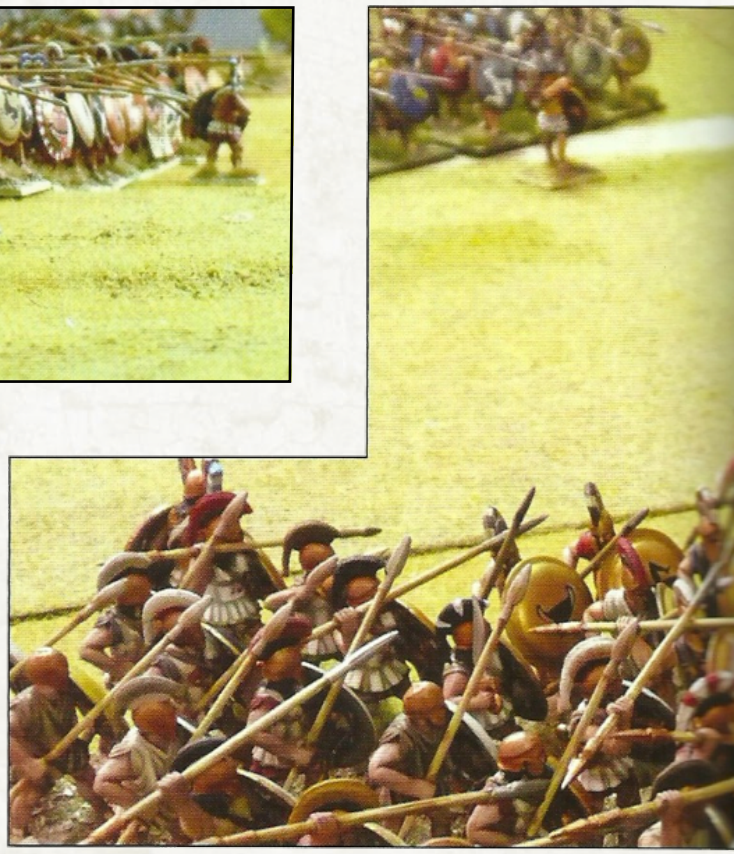
L'arbitre avait secrètement permis aux Athéniens de cacher une de leurs unités dans le chemin creux avant la partie. Cette unité pouvait être placée sur la table au début de n'importe quel tour athénien ou le serait automatiquement si un ennemi s'approchait à moins de 6 pas.

À l'occasion de cette partie Mike Perry et Alessio Cavatore endossèrent la cape rouge des Spartiates tandis qu'Alan Perry et Rick Priestley sortirent de l'Agora pour représenter les Athéniens. Steve May prépara le scénario, fournit les armées, rendit compte de la partie pour la postérité et prit les photos.

La cavalerie prend en chasse les tirailleurs sur le terrain accidenté durant les premières manœuvres de la bataille.

Les Hoplites en formation serrée épaule contre épaule forment un mur hérissé de pointes.

Au moment de l'impact les guerriers du premier rang frappent furieusement de leur lance depuis le sommet de leur bouclier de bronze.

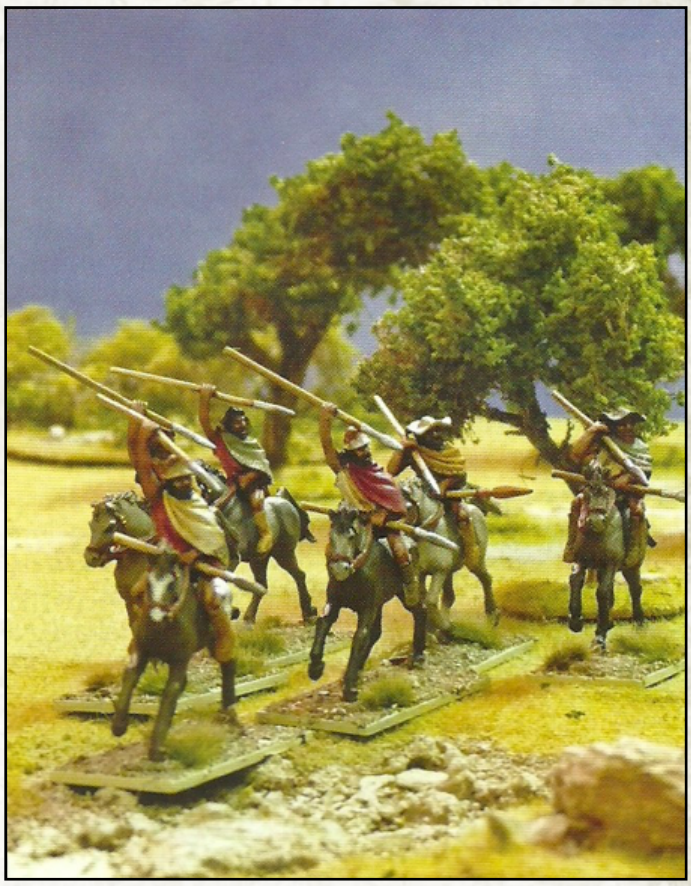


PHALANGE

Les défaites en corps à corps de 2 ou moins sont considérées comme des égalités.

Le terme « phalange » décrit une formation d'hoplites grecs ou de piquiers. Dans l'Antiquité il fut parfois utilisé pour décrire n'importe quel contingent de troupe combattant en mêlée. Nous avons créé la règle ci-dessus pour mieux représenter le combat hoplitique, mais elle peut être utilisée pour toute unité que vous souhaitez rendre particulièrement résistante lors des premiers rounds de combat.

Les troupes ayant la règle phalange traitent tous les résultats de combat inférieurs ou égaux à une valeur déterminée comme des égalités. Nous fixons généralement cette valeur à 2, mais il est parfaitement envisageable de fixer des niveaux différents pour représenter des troupes plus (ou au contraire moins) résistantes. Vous pouvez même assigner des valeurs différentes à une même unité durant la bataille du moment que vous pouvez vous souvenir desdites valeurs évidemment ! Pour démarrer nous recommandons cependant de rester sur 2. Une unité perdant un combat par 5 blessures contre 3 par exemple, considérera le combat comme une égalité et n'aura pas à faire de test. Si la même unité perd 5 contre 2 par contre, elle effectuera un test avec une pénalité de 3 comme d'habitude. Notez que dès qu'une unité est secouée (c'est-à-dire après avoir subi autant de blessures que sa valeur de résistance) elle devra effectuer un test en cas d'égalité malgré tout. De plus si elle doit faire ce test, la différence de blessures est appliquée en totalité. Par exemple une phalange secouée perdant par 6 contre 4 devra faire son test avec un malus de 2.



Une autre représentation de la cavalerie grecque. Ces cavaliers légers armés de javelots préfèrent combattre en formation dispersée.

Les batailles Hoplitiques se caractérisaient par le choc de deux lignes d'infanterie en armure. Les grecs disposaient de peu de cavalerie ou de troupes légères, bien que l'importance de ces unités ne cessa de croître avec le temps. Malgré tout, l'Hoplite resta la pièce maîtresse des armées grecques jusqu'à l'époque d'Alexandre.

RAID FRONTALIER - 52 EC

BATAILLE LORS DE LA CONQUETE ROMAINE DE LA BRETAGNE

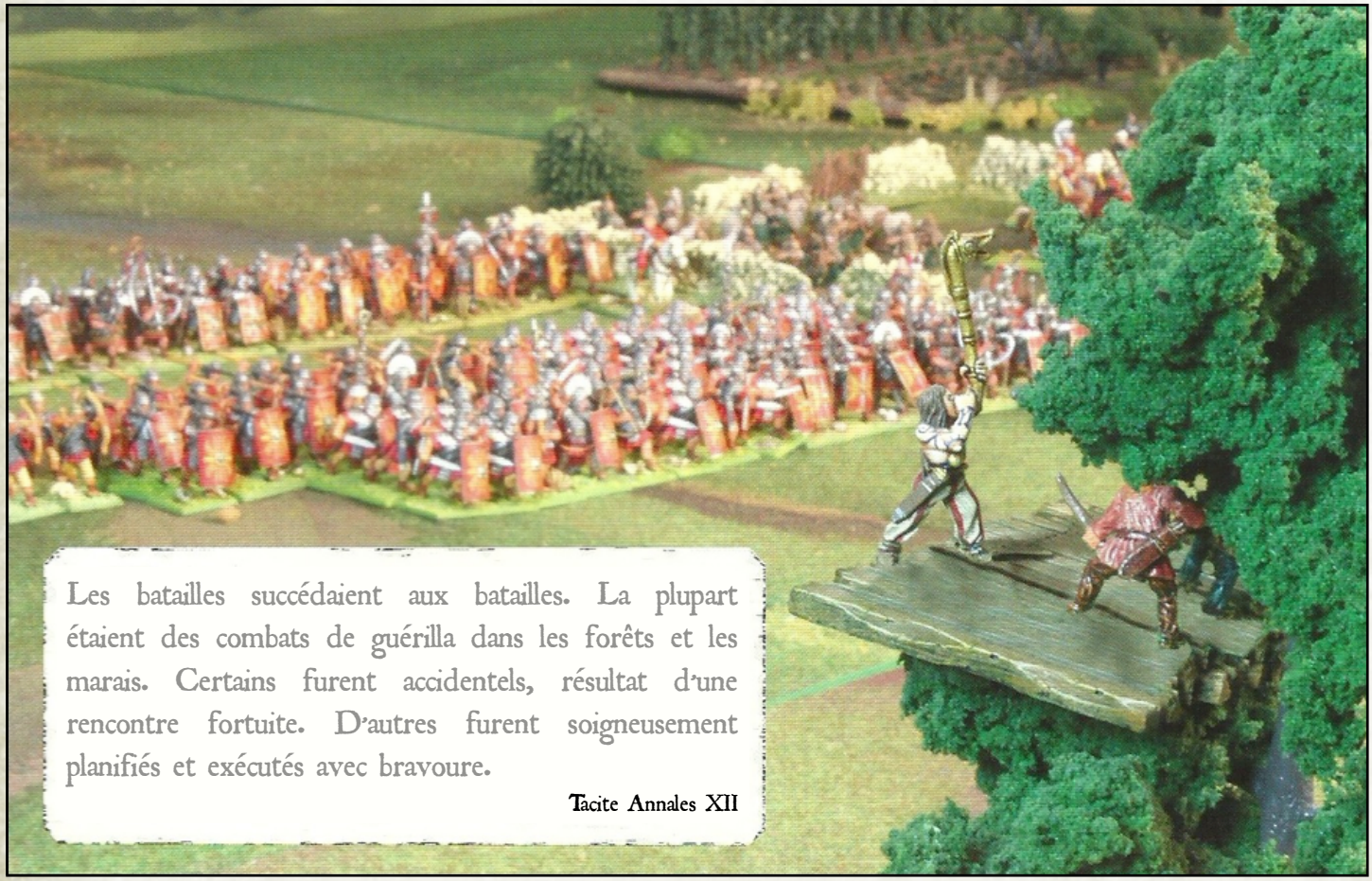
Cette bataille prend place quelque temps après la mort du gouverneur romain Ostorius Scapula en 52 après J.-C. Profitant de l'absence temporaire de commandant en chef romain, la tribu des Silures attaqua et détruisit une partie d'une légion occupée à la construction de fortifications sur leur territoire. Les Silures vivaient alors dans le Sud du Pays de Galles. Les troupes romaines en question, décrites par Tacite devaient probablement faire partie de la XXe Légion basée près de Gloucester. À présent, les Silures s'aventuraient loin de leur territoire pour saccager et piller, tendant des embuscades aux troupes romaines en quête de butin et les repoussant dans leurs forteresses. Le nouveau gouverneur Aulus Didius fut dépêché en trombe en Bretagne sur les ordres de l'Empereur, mais, lorsqu'il arriva, son attention fut attirée vers le nord où l'alliée fidèle de Rome, la Reine Cartimandua du peuple Brigante faisait face à une guerre civile pour le pouvoir. À l'Ouest, les Silures restèrent donc une épine dans le pied des romains pour encore vingt ans.

Mais ce que Tacite ne raconta pas, c'est que pendant qu'Aulus Didius menait ses légions au Nord au secours de la belle mais fourbe reine des Brigantes, un contingent mixte de légionnaires et d'auxiliaires se lança dans une expédition punitive contre une colonie de peuplement située profondément en territoire Silure. C'était une région de profondes vallées boisées, de tourbières traîtresses, de ténèbres, d'humidité... sans oublier les druides. Alors que les romains avançaient pas à pas, le vent faisait danser les ombres dans les bois, les corbeaux croassaient sinistrement et le ciel prit la couleur du sang.

Des hommes et des Dieux

Cette partie fut conçue comme un scénario multijoueurs dont la mise en place et le déroulement étaient placés sous la férule d'un maître de jeu. Les deux joueurs les plus glabres prirent le rôle des commandants romains tandis que ceux portant les moustaches les plus fournies – un attribut indispensable à tout Breton digne de ce nom – représentèrent les natifs. La table de jeu fut mise en place pour figurer une vallée escarpée et étroite avec des forêts, comme cela est indiqué sur la carte. La table faisait 2,75 mètres par 1,80 mètre avec les romains débutant la partie par l'entrée ouest de la vallée. Aucun breton ne fut placé sur la table au début de la partie, partant du principe que leurs forces étaient cachées jusqu'à ce que les romains les aperçoivent ou qu'elles se déplacent. Ainsi au début de la partie, les romains étaient inconscients du danger qui rôdait devant eux. De la même façon, le sanctuaire druidique n'était pas placé en début de partie puisqu'il se trouvait profondément caché dans les bois, au bout de la vallée et devait donc soit être découvert par les romains, soit révélé par les joueurs bretons au cours du jeu.

Chaque groupe de joueurs reçut ses instructions du maître de jeu séparément. Les Bretons renoncèrent finalement à jouer la partie nus, ce dont les Romains leur surent gré.



Les batailles succédaient aux batailles. La plupart étaient des combats de guérilla dans les forêts et les marais. Certains furent accidentels, résultat d'une rencontre fortuite. D'autres furent soigneusement planifiés et exécutés avec bravoure.

Tacite Annales XII

BRIEFING ROMAIN

L'armée romaine consiste en 4 divisions composées comme suis :

Général Marcus Scandes, Praefectus Castrorum
- 1 unité de légionnaires
- 1 unité de légionnaires recrues
- 1 unité d'auxiliaires
- 1 unité modeste d'archers

Cenicus Dodius, commandant de cavalerie
- 2 unités de cavalerie auxiliaire
- 1 unité de cavalerie légère numide

Maximus Flaatus
- 1 unité de légionnaires
- 1 unité de légionnaires recrues
- 1 unité d'auxiliaires
- 1 unité modeste d'archers

Dipso Maniaques Vino
- 1 unité de légionnaires
- 1 unité de légionnaires recrues
- 1 unité d'auxiliaires
- 1 unité modeste d'archers

Tous les commandants romains, à l'exception de Dispo Maniacus Vino ont un commandement de 8. Marcus Spandex dispose de la relance du général. Dispo Maniacus Vino est un alcoolique notoire. Sa valeur de commandement est donc déterminée aléatoirement au début de chaque tour. Lancer un dé : 1 = Cd7, 2-5 = Cd8, 6 = Cd9.

Les forces romaines sont engagées dans une expédition punitive. Les Silures ont commis des outrages envers la majesté de Rome. Les insignes de la XX^{e} légion ont été perdus durant leurs dernières attaques. Il est donc de votre devoir de venger cet affront et de restaurer l'honneur de la Légion. Les éclaireurs ont localisé un sanctuaire tribal dans une vallée escarpée. La table représente cette vallée. L'aube se lève et la vue d'animaux paissant tranquillement vous confirme que vous avez cueilli l'ennemi au réveil. Progressez dans la vallée en pillant, en faisant des prisonniers et cherchez (et trouvez) les étendards perdus. Vos objectifs sont par ordre de priorité :
- Anéantir toute résistance
- Retrouver les étendards perdus de la XXème légion
- Piller et détruire les maisons des bretons
- Capturer femmes et enfant pour les emmener en esclavage.

L'armée Romaine

Tous les commandants y compris le général ont un commandement de 8, la seule exception concerne Dipso Maniaques Vino qui a un commandement aléatoire comme noté plus haut. Le général a en plus la règle standard de la relance.

Type	Combat				SvG	R	Règle spéciale
	C	M	CP	LP			
Légionnaires romains armée d'un pilum et d'une épée Infanterie lourde/Standard	7	7	3	-	4+	6	Disciplinés, Aguerri (4+), Tortue
Légionnaires recrues armée d'un pilum et d'une épée Infanterie lourde/Standard	6	6	3	-	4+	6	
Auxiliaires armé d'une lance courte Infanterie moyenne/Standard	6	6	3	-	5+	6	
Archers auxiliaires Infanterie légère/Modeste	3	3	2	2	6+	4	
Cavaliers auxiliaires armé d'une lance courte et d'un javelot Cavalerie moyenne/Standard	8	5	3	-	5+	6	
Cavaliers numides Cavalerie légère/Modeste	5	3	2	-	6+	4	Désengagement

Les légionnaires romains sont armés de pila et les archers d'arcs. Aucune règle spéciale ne s'applique aux troupes équipées de lances courtes/javelots et les lances courtes ne sont pas considérées comme des lances.

BRIEFING BRETON

Ces forces sont divisées en trois. Une division d'infanterie, de cavalerie et de chars représentant les troupes de la maisonnée du chef local. Une grande division d'infanterie, de cavalerie et de chars représentant les tribus locales et une division plus petite de guerriers druidiques. Le chef local contrôle les villageois, les chasseurs et les sentinelles comme indiqué ci-dessous.

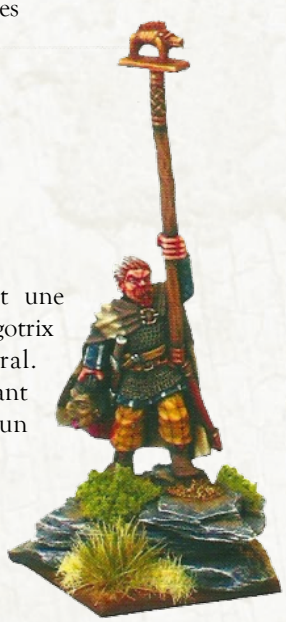
Général Bagotrix, chef de la vallée
- 4 hordes bretonnes
- 1 unité modeste de frondeurs
- 1 unité de chars
- 1 unité de cavalerie

Catubatrenus
- 4 hordes bretonnes
- 1 unité modeste de frondeurs
- 2 unités de chars
- 1 unité de cavalerie

Alibongus
- 2 hordes de fanatiques druidiques
- 1 unité de javeliniers

Villageois celtes
- 1 groupe de villageois
- 1 groupe de chasseurs
- 1 groupe de sentinelles
- 1 berger

Tous les commandants bretons ont une valeur de commandement de 8 et Bagotrix dispose de la relance du général. Alibongus le druide est un commandant mais il peut ajouter 3 attaques à un combat au lieu de 2.

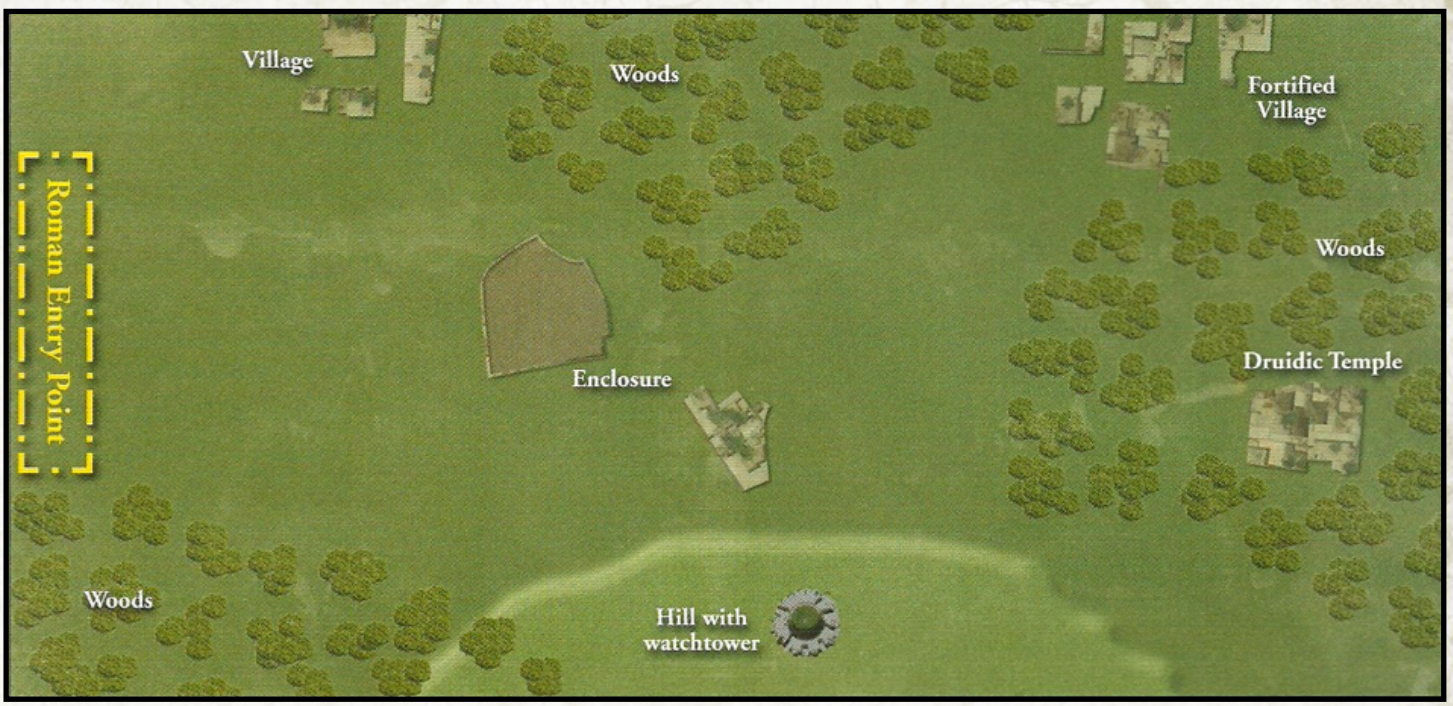


L'ARMÉE BRETONNE

Tous les commandants y compris le général ont un commandement de 8. Le général a en plus la règle standard de la relance.

Type	Combat				SvG	R	Règle spéciale
	C	M	CP	LP			
Horde bretonne armée d'épées et de javelots Infanterie moyenne/Standard	9	6	2	-	5+	6	Guerriers féroces (3)
Horde de druides fanatiques Infanterie moyenne/Standard	9	6	2	-	5+	6	Guerriers féroces (3), Fanatiques, Charge frénétique
Javeliniers Tirailleurs/Modeste	3	2	2	-	-	4	
Frondeurs Tirailleurs/Modeste	2	2	2	2	-	4	
Cavaliers bretons armés de javelots Cavalerie légère/Standard	7	5	3	-	6+	6	
Chars bretons Chars bretons/Standard	6	5	4	-	4+	6	
Sentinelles celtiques Villageois/Anodine	1	1	1	1	5+	1	
Villageois celtiques Villageois/Anodine	1	1	1	-	-	1	
Chasseurs Tirailleurs/Modeste	2	2	2	2	-	4	

Tous les bretons sont armés d'épées et de javelots, à l'exception des tirailleurs qui sont équipés de frondes. Les sentinelles celtes occupent le poste de garde, qui est considéré comme un bâtiment ajoutant +2 à leur sauvegarde de morale. Les villageois sont armés avec tout ce qui leur passe par la main. Le berger n'a pas de caractéristiques et est tout simplement tué s'il est attrapé, s'il atteint les villageois il est alors absorbé dans leur unité.



C'est l'aube d'une journée festive et les tribus se rassemblent pour faire la fête avec force nourriture, boissons et chants paillards. Les récentes victoires contre l'ennemi romain s'étaient soldées par la prise d'un nombre impressionnant de trophées aux premiers rangs desquels les étendards de la légion. Les Bretons avaient également capturé quelques légionnaires destinés à être sacrifiés sur l'autel des druides cette nuit. Le site du rassemblement est le temple druidique caché au milieu des bois à l'Est de la vallée. Beaucoup de druides étaient déjà arrivés sur place. Personne n'osa s'approcher tandis qu'ils perpétraient leurs rituels sanglants. Pendant ce temps, les tribus voisines voyageaient à travers la vallée et seraient bientôt là. Dans la vallée elle-même les hommes s'occupaient de leurs bêtes tandis que les femmes et les enfants se préparaient pour le festin de ce soir dans leurs huttes primitives. Les guetteurs avaient pris place à leurs postes.

Au début du jeu, seul le berger et les guetteurs sont placés sur la table. Les villageois sont considérés comme étant dans leurs huttes en train de se préparer pour les travaux de la journée et ne sont donc pas placés sur la table. Ils ne pourront rien faire tant qu'ils n'auront pas été alertés par le berger ou attaqués par les romains. Le chef Bagotrix et sa maisonnée sont stationnés autour du village situé au bout de la vallée et ne seront pas placés tant que l'alarme n'aura pas été donnée. D'ici là, ils ne peuvent rien faire. Catubatrenus et les tribus voisines en route pour la vallée arriveront par le coin Sud-Est après la réussite d'un jet de dé à partir des tours 2 et suivants. Jusqu'à ce que l'alerte soit sonnée, l'ordre par défaut qui leur sera donné sera celui de rejoindre Bagotrix. Les druides et le temple sont cachés dans la forêt. Ni eux ni le temple ne sont placés au début de la partie. Après que l'alerte aura été donnée, Alibongus et les forces druidiques pourront être placés sur la table au début de n'importe quel tour Bretons.

Les objectifs des bretons sont les suivants :

- D'abord donner l'alerte ce qui peut être fait de la façon indiquée ci-dessous.
- Par la suite, de vaincre les romains.

Placer la table de la façon proposée sur la carte. Nous avons considéré que les enclos des animaux n'avaient aucun autre effet que décoratif. Vous pouvez soit les ignorer soit les traiter comme un terrain difficile si vous voulez compliquer la tâche des romains. Le temple et la piste y menant ne sont pas placés avant que la division druidique soit activée.

Les romains gagnent le droit de jouer en premier et peuvent mettre sur la table une division à chaque tour, le long du bord Ouest. Les troupes qui entrent en jeu son simplement placées à 6 pas du bord de table et ne peuvent pas bouger davantage ce tour-ci. S'il n'y a pas de place pour placer les troupes (par exemple si celles déjà en place n'ont pas bougé), les nouveaux arrivants devront attendre que la situation se débloque.

Le Berger. Une fois les romains sur la table, le berger les repère immédiatement. Les Bretons peuvent déplacer le berger soit vers le village pour prévenir les villageois soit vers les sentinelles pour donner l'alerte. Le berger n'a pas besoin d'un commandant, il se déplace en donnant des ordres sur une valeur de Cd de 8. Il est traité comme une unité minuscule. Il bouge toujours au minimum d'un mouvement. Si l'ennemi se déplace à son contact, il est tué immédiatement sans livrer de combat. Si le romain atteint le village avant les romains, il les prévient. S'il atteint le poste de guet, l'alarme est sonnée (voir poste de guet). Nous le plaçons à 15 pas du village c'est-à-dire au moins 3 mouvements de distance.

Poste de Guet. Si des romains se trouvent à 12 pas du poste de guet au début d'un tour de jeu breton, l'alarme est sonnée. Si le berger ou un villageois atteint le poste de guet, l'alarme est automatiquement donnée. Si les Romains choisissent d'attaquer le poste de guet que ça soit par des tirs où au corps à corps, l'alarme est automatiquement donnée au début du prochain tour de jeu breton à condition que les sentinelles n'aient pas été détruites pendant ce temps. Si les sentinelles sont tuées avant d'avoir pu donner l'alarme, alors elles ne pourront plus la donner.

Des légionnaires romains et leurs auxiliaires au cœur du combat.

Dans tout autre cas, s'il y a des Romains dans un rayon de 24 pas du poste de guet au début d'un tour de jeu breton lancer un dé. Sur un jet de 4, 5 ou 6, l'alarme est déclenchée. Enfin, si les Romains progressent plus loin vers l'est que la ligne entre les enclos et le poste de guet, l'alarme est sonnée automatiquement au début du prochain tour de jeu breton même si les sentinelles ont été tuées. C'est là le point le plus lointain où les Romains peuvent aller sans être repérés.

Villageois. Si le berger atteint le village avant les Romains, les villageois se déploient comme une unité de taille minuscule et peuvent être placés à 6 pas du village. Ils peuvent ensuite recevoir des ordres sur une valeur de Cd de 8 et se déplacent toujours d'au moins 1 mouvement. Si les villageois atteignent le village fortifié ou la tour de guet, l'alerte est automatiquement donnée. Si le village est attaqué avant que l'alerte ne soit donnée, ils se déploient comme une unité minuscule et comptent comme ayant été chargés. Ils sont pris par surprise et ne peuvent faire ni tir de contre-charge ni s'enfuir.

Chasseurs. Certains villageois sont en train de chasser dans les bois au nord. Ils se déploient à l'extrémité du bois Nord à côté du village dès que le village est attaqué. Ils ne requièrent pas de commandant et reçoivent des ordres sur une valeur de Cd de 8.

Village fortifié. Bagotrix et sa division peuvent se déployer dans la zone dégagée à l'est du village dès que l'alerte est donnée. Si l'alerte est donnée au début d'un tour breton, ils peuvent recevoir immédiatement des ordres de façon habituelle. Le village lui-même peut être occupé et défendu par une seule unité d'infanterie si les joueurs le désirent. Ses défenses sont assez faibles mais octroient un bonus de +1 au moral. Les étendards romains sont entreposés dans cet endroit avec des monceaux d'armes et d'armures pris à l'ennemi.

Temple Druidique. Les Bretons peuvent placer le temple et la division druidique dans la clairière au début de n'importe quel tour une fois que l'alarme a été sonnée. Ils doivent cependant automatiquement être déployés si les Romains atteignent les bois. Dans ce temple se trouvent des prisonniers romains en attente d'être sacrifiés.

Tribus voisines. Catubatrenus et sa division arriveront sur la table sur un jet de 4, 5 ou 6. Lancez le dé à chaque début de tour breton en commençant par le deuxième. S'ils ne sont pas déjà arrivés au tour où l'alarme se déclenche, ils apparaîtront automatiquement au tour suivant. Ils seront déployés dans le coin sud-est de la table entre la colline et les bois à l'est et se déplacent normalement à partir du bord de table. Ils reçoivent un mouvement gratuit pour se déployer, suffisant pour les placer quelle que soit leur réussite au dé. Si l'alerte n'a pas encore été donnée à leur arrivée, le seul ordre qui peut leur être donné est celui de marcher vers le village fortifié et de camper à côté de Bagotrix.

Le troupeau. Le troupeau de bétail est placé sur la table au début de la partie et se déplace automatiquement de 6 pas à chaque tour de jeu breton dans la vallée à l'opposé des Romains jusqu'à ce qu'il soit capturé. Il ne nécessite aucun ordre, il se déplace automatiquement de 6 pas. Ni les Romains ni les Bretons ne peuvent le traverser. Pensez à ne pas faire un troupeau trop grand faute de quoi il entravera les mouvements. Sa taille doit être à peu près celle d'une unité standard. Les Romains peuvent capturer le troupeau avec n'importe laquelle de leurs unités en entrant en contact avec lui. Le troupeau se déplacera alors automatiquement vers le bord de table romain (on suppose que certains hommes ont été détachés pour le conduire). Il peut alors être recapturé de la même façon. Une fois que le troupeau a quitté la table on considère qu'il a été chassé.

Pillage. Les Romains peuvent piller ou essayer de détruire les villages, la tour de guet ou le temple s'ils amènent une unité à leur contact à la fin de n'importe quel tour romain et qu'aucune unité ennemie ne se trouve à 12 pas. S'ils pillent, ils trouveront automatiquement des insignes légionnaires et des prisonniers romains et on considère également qu'ils emportent tout civils bretons présents en captivité. S'ils choisissent de détruire le lieu, on considère qu'ils mettent le feu et l'endroit devient définitivement inhabitable.

La partie se termine lorsque l'un des deux camps est en déroute ou à la fin de la soirée qui intervient à la discrétion du maître de jeu. Si les Bretons sont mis en déroute, les Romains sont libres de compléter tous les autres objectifs restants. Si les Romains sont mis en déroute, tous les objectifs déjà atteints sont comptés en leur faveur et le reste des troupes bat en retraite. De façon générale ce scénario est assez difficile pour les Romains qui doivent coordonner leurs forces à la fois pour explorer la vallée et pour vaincre les ennemis qui apparaissent. Le succès des Romains doit être jugé à la lumière du fait que leur raid prend place en plein milieu d'un festival impliquant un rassemblement de tribus.

Comment cela c'est déroulé - Alibongus nous révèle tout !

Les joueurs romains observaient la vallée boisée avec une évidente fébrilité avant de finalement déployer leur division de cavalerie sur la partie nord du bord de table ouest, en face du village. La seule option restant aux Bretons était donc de déplacer le berger. Ce dernier devait commencer à ressentir les effets de l'humidité sur ses membres arthritiques ce matin puisqu'il ne se déplaça que d'un seul mouvement, le mettant dès lors en danger d'être piétiné par la cavalerie romaine en approche. Le bétail pendant ce temps s'avança vers le fond de la vallée, captant sans doute l'odeur des chevaux à moins que ce ne soit celle de leurs cavaliers.

Les Romains déployèrent ensuite leur division d'infanterie principale sous le commandement de Spandex, complétant la ligne de bataille vers le sud jusqu'à ce que les flancs de la division soient à hauteur des bois. Craignant l'apparition soudaine des Bretons, les Romains prirent soin de déployer quelques troupes légères en formation dispersée le long de l'extrémité des bois. La cavalerie romaine pendant ce temps sembla avoir perdu son chemin dans la brume (ils obtinrent 10 pour leur jet de commandement) et resta donc sur place. Les troupes de Spandex s'avancèrent résolument d'un mouvement.

Le joueur breton débuta son second tour par le jet de dé permettant l'arrivée des tribus alliées mais sans succès. Le berger continua de clopiner d'un seul mouvement ce qui le laissait à quelques pas du village et à environs 20 pas de la cavalerie romaine. Lors de leur tour, les Romains déployèrent leur seconde division d'infanterie sous le commandement du (pour l'instant) sobre Dispo Maniacus Vino tandis que Spandex formait une ligne défensive au sud du village.

Une unité d'archers romains se retrouva à portée d'arcs du poste de guet breton et lança une volée de flèches dans sa direction ce qui n'eut d'autre effet que d'attirer l'attention des sentinelles. La cavalerie romaine se remit finalement en marche et obtint trois mouvements piétinant le malheureux berger au passage tandis qu'ils s'élançaient à l'assaut du village. Les villageois se déployèrent en ligne défensive mais furent rapidement massacrés laissant les Romains maîtres du village, sans aucun ennemi à proximité et en ayant donc complété un objectif.

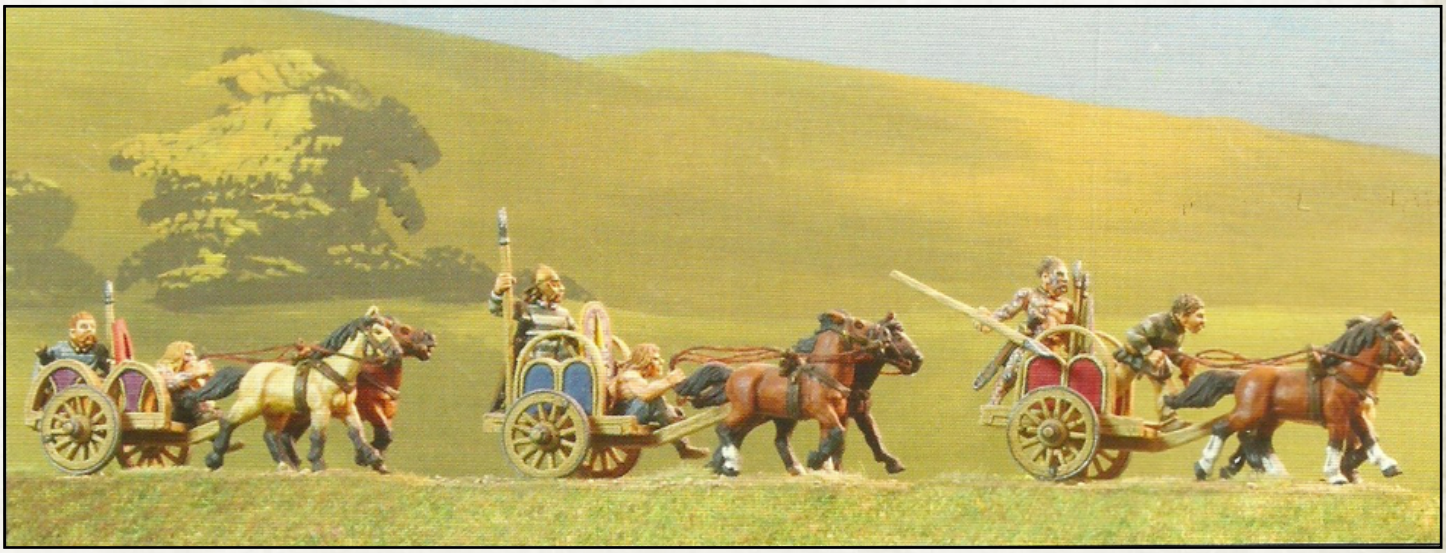
La fouille des bâtiments révéla qu'ils étaient vides et les femmes et les enfants furent emmenés captifs.

L'alarme fut sonnée au début du tour de jeu breton qui suivit (puisque les Romains avaient tiré sur les guetteurs) et les tribus alliées finirent par se montrer grâce à un magnifique jet de 6. La division du chef se déploya autour du village fortifié. Les chasseurs se déployèrent à l'extrémité des bois et, voyant les Romains piller leur village, décidèrent d'attaquer les cavaliers romains à coups de javelines.

Les Romains se rendirent compte du nombre d'ennemis auxquels ils faisaient face et décidèrent de regrouper leurs troupes sur une ligne de défense plus serrée. La dernière division d'infanterie fit son apparition sur la table juste derrière celle de Spandex, tandis que l'imprévisible Vino (commandement 9 ce tour-ci) mena ses hommes vers l'avant dans une vaine tentative pour capturer le bétail des villageois. Pendant ce temps, la cavalerie numide se confrontait avec les chasseurs autour du village mais sans effet notable. Comme les chasseurs se trouvaient à moins de 12 pas, les Romains ne pouvaient mettre le feu au village, ce qui était toujours ça de gagner pour les Bretons.

Les Bretons avancèrent rapidement durant leur tour de jeu, avec les hordes, la cavalerie et les chars s'enfonçant dans l'espace étroit de la vallée. Catubatrenus et sa division furent particulièrement enthousiastes (3 mouvements) et coururent dans la zone entre la tour de guet et les bois orientaux. Pendant ce temps, Bagotrix envoya une partie de ses forces dans les bois du nord, ce qui lui permit de faire place au centre et d'avoir une chance de passer sur le flanc des Romains si ces derniers avançaient. Comme les bois n'étaient praticables que pour les troupes dispersées, les hordes durent changer de formation pour y entrer.

Les Romains répondirent en avançant à l'extrémité de l'enclos à bestiaux afin de former une ligne de défense entre les bois nord et sud. La division de Spandex prit une position solide au nord.



Des chars bretons évoluant devant des collines galloises. Les poneys tractant les chars étaient petits et robustes, pas si différents des poneys gallois actuels.

Hélas Vino choisit ce moment pour faire un fiasco et le mouvement de sa division se transforma en une retraite de deux mouvements en arrière. Ceci laissa un trou béant dans la ligne romaine que la cavalerie parvint cependant à combler par deux mouvements bienvenus. Pendant ce temps la division d'infanterie romaine de l'arrière échoua à bouger. À ce moment-là cela semblait être un capharnaüm chez les Romains même si Spandex continuait de tenir une bonne position.

Les Bretons étaient déterminés à un assaut frontal dans les lignes romaines mais ils ne parvinrent qu'à une timide avancée (un seul mouvement) au nord, tandis qu'au sud l'attaque fut menée à bien de façon coordonnée. Les Romains les attendaient bien en place avec des unités se soutenant mutuellement. Une unité d'archers romains fut même à portée du rideau de tirailleurs bretons et eu la satisfaction de les voir paniquer après leur avoir envoyé une volée de flèches (l'unité ayant raté son test de panique).

Les Bretons comprirent que la bataille se jouerait au centre et décidèrent de révéler leur arme secrète : les terrifiants guerriers druidiques accompagnés de leur féroce commandant Alibongus. L'apparition soudaine du temple celte et de ses dévots fanatiques n'arrangea pas les affaires des Romains dont l'esprit combatif avait déjà chuté. Qualifier les guerriers druidiques de fanatiques à demi nus était un doux euphémisme puisqu'ils avançaient fièrement entièrement nus et leur leader au premier chef ! Les druides coururent vers l'avant aussi dépourvu de crainte que de pantalons, se taillant un chemin parmi leurs camarades bretons jusqu'aux premières lignes. La cavalerie bretonne avança pour les soutenir. Les autochtones avaient désormais formé une ligne cohérente allant des bois au nord à la colline au sud. Les forces d'infanterie ennemies étaient à portée de charge, mais de peu.

Quelque peu perturbés par l'apparence des guerriers fanatiques, les Romains lancèrent leur cavalerie numide dans le but de les percer de javelots. Les archers romains qui s'étaient mis en formation dispersée devant les légions ajoutèrent leurs propres tirs à la volée. Les deux unités druidiques subirent des pertes, mais les Romains ne purent stopper leur avance car ils n'obtinrent pas les précieux 6 nécessaires pour provoquer un test de panique. Le point positif était que les Romains avaient pu replacer leurs dernières unités d'infanterie en formation et formaient désormais un bloc solide qu'il ne serait pas aisé de briser pour les Bretons.

Lors du tour de jeu breton, Alibongus déclara la charge et la règle charge furieuse lui donna automatiquement trois mouvements lorsqu'il réussit son ordre. Les deux unités de druides se jetèrent en hurlant sur les Romains. Les archers qui se trouvaient devant les légionnaires s'enfuirent à l'arrière des fantassins et les attaquants poursuivirent leur charge droit sur l'infanterie lourde. Ce fut une longue charge (quasiment 18 pas) et sans surprise, le reste de l'armée bretonne ne put maintenir le contact avec eux. Les fanatiques étaient seuls. Contre une ligne de bataille de légionnaires bien soutenus ils seraient chanceux s'ils arrivaient à survivre. Pour ne rien arranger, les tribus alliées restèrent sur place (Catubatrenus échoua à son premier ordre laissant toute la division en rade). Les suspicions commencèrent à aller bon train sur la loyauté des guerriers de Catubatrenus : avaient-ils été achetés par de l'or romain ? Les joueurs romains n'auraient sans doute pas demandé mieux !

Chaque unité de fanatiques se retrouva dans un combat séparé. Au sud, les dés se montrèrent peu favorables pour les deux camps. Les fanatiques avec leurs 9 attaques, bénéficiant du bonus de charge et des relances de la règle « charge féroce » firent 8 touches, mais les Romains en sauvèrent 6. Les Romains nécessitant des 4+, c'était mieux que la moyenne. Deux blessures furent donc infligées aux Romains. En retour les Romains et leurs soutiens réussirent 5 de leurs attaques. Là aussi ce fut dans la moyenne. La sauvegarde améliorée des fanatiques (+1 en sauvegarde de morale tant qu'ils ne sont pas secoués) fut annulée par le bonus des pilums romains. Malgré cela, les dieux étaient avec eux aujourd'hui puisque les druides en sauvèrent 3. 2 blessures supplémentaires furent donc infligées aux fanatiques, passant le total à 3 en comptant la blessure infligée au tour d'avant par les archers romains. Au niveau du résultat de combat ce fut donc une égalité : 2 blessures partout. La ligne romaine avait tenu.

Les romains forment une ligne défensive serrée face à l'avance implacable des bretons.

Au nord, l'autre unité de fanatiques fut rejointe par Alibongus, amenant le total de ses attaques à 12 dont 10 touchèrent. Une cascade de 1 et de 2 arracha un gémissement au joueur romain : 8 blessures furent infligées ! L'unité romaine était cependant soutenue par des recrues à l'arrière et des auxiliaires de flanc. Le joueur romain avait donc 13 dés d'attaque en riposte (nécessitant 4+ pour toucher). Une fois encore les dés affichèrent leur dédain en n'accordant que 4 touches, dont deux furent sauvées par les fanatiques (à 5+ puisque leur bonus « fanatique » était annulé par celui des pilums). Deux marqueurs de blessures furent infligés aux fanatiques montant leur total à 3 en comptant celui subit lors de la précédente phase de tir romaine. Avec une différence de 6 et donc un malus de 6 au test, l'unité romaine déjà secouée nécessitait un score de 11 ou 12 au test de panique pour ne pas être mis en déroute, sans surprise, ils ne purent le faire. L'unité était détruite et les soutiens durent tester aussi. Ils ne devaient atteindre que 9 au dé pour éviter la destruction (puisqu'aucune des deux n'était secouée), mais toutes deux échouèrent et s'enfuirent (et furent donc retirées de la table). Les joueurs celtes jubilaient. La fierté de Rome avait été écrasée par une bande de sauvages ne portant rien d'autre qu'une coupe de cheveux fantaisiste.

Alors que les unités romaines étaient retirées, Alibongus annonça son intention de faire une percée sur la seule unité romaine se tenant face à ses fanatiques, une unité d'auxiliaires. Comme les percées sont résolues immédiatement, les Romains se saisirent à nouveau des dés. Et une fois encore leur unité fut détruite du premier coup, subissant 6 blessures et obtenant un misérable 5 sur leur test de panique. Ce fut un coup de chance incroyable pour Alibongus : il avait mené ses fanatiques contre pas moins de 4 unités ennemies et ils les avaient toutes vaincues sans même avoir été secoués puisqu'ils avaient subi à peine 5 blessures. Alibongus ramena ses troupes dans ses lignes avec son mouvement de consolidation. Il ne voulait pas risquer d'être écrasé par la cavalerie romaine au prochain tour. La division opposée, celle de Spandex avait été brisée et celle située derrière avait été malmenée. Les auxiliaires appartenaient à celle de Maximus Flaatus.

Le tour romain vit les deux joueurs tenter de reconstruire une ligne de bataille qui prenait l'eau de toutes parts. La cavalerie combla le trou laissé par la division de Spandex mais ne put que s'approcher pour lancer des projectiles sans effet. Cependant, au sud, la seconde unité de fanatiques fut facilement détruite. Les Bretons ayant perdu leur valeur de choc initial, leur bonus et leurs relances, l'endurance et l'armure supérieure des Romains firent la différence.

Finalement les hordes principales de Bagotrix et Catubatrenus avancèrent vers les Romains. Celles qui avaient coupé par le bois au nord émergèrent de la forêt sur le flanc des Romains. Alibongus avait cependant les Romains en vue. Avec la règle charge frénétique toujours en vigueur, il fut obligé de charger. À une blessure près d'être secoués, les fanatiques se jetèrent donc sur les Romains. Ils avaient été assez prudents pour se placer de sorte à être soutenus par la cavalerie au tour précédent, mais cette fois les cavaliers échouèrent à les rejoindre et les druides se retrouvèrent une fois encore seuls.

À présent, c'était une unité de la division de Maximus Flaatus avec deux unités en soutien que les fanatiques dénudés affrontèrent. Mais Alibongus (dirigé par Alan Perry) savait que la chance serait avec lui et Flaatus (sous les traits de Paul Sawyer) sentait bien quant à lui que le destin le trahirait. Flaatus se porta en première ligne, mais malgré ses efforts les Romains perdirent 2 blessures à 4. Avec un jet de dé dont ce joueur a le secret, les Romains firent leur test de panique et les cubes maudits s'arrêtèrent sur un double 1. N'importe quel autre jet supérieur à 4 les aurait sauvés mais non... En vérité les Dieux avaient parlé, et ils avaient été très clairs.

À ce moment-là l'armée romaine tout entière était brisée et les envahisseurs furent défaits. Ce fut une bataille stupéfiante qui ne fut pas tant gagnée par la sauvagerie d'Alibongus et de ses troupes que par la faiblesse des Romains qui ratèrent un jet de dé après l'autre avant de finalement s'effondrer de terreur. Les Bretons goguenards se moquèrent de ces jets malchanceux jusqu'à ce que le Maître de jeu, charitable, intervienne et convie les Romains à déguster une bière pour les consoler.

L'infanterie romaine tardive se déploie face à la cavalerie barbare. A la suite de l'effondrement de l'empire au IIIème siècle, l'ancienne légion romaine disparut pour être remplacée par une infanterie équipée de lances et de boucliers plats de forme ovale, semblables à ceux de leurs ennemis barbares.

L'Empire Romain plongea dans une période de lente désintégration et de guerres civiles durant le milieu et la fin du IIIe siècle. Ceci résulta en un effondrement complet de l'ancien système fait de frontières fermées protégées par des forces légionnaires de taille modeste. Les raisons de ce désastre furent la pression exercée par les nombreux et puissants envahisseurs sur toutes les frontières du Nord et de l'Est. L'ancien système militaire s'avéra incapable de répondre avec efficacité à ce problème, ou en tout cas pas avant que des hordes de barbares ne se soient déchaînées dans les provinces romaines semant pillages et dévastations dans leur sillage. À l'Ouest, ces envahisseurs étaient principalement des tribus germaniques telles que les Francs, les Saxons, et les Alamans. Le long du Danube, c'étaient les Sarmates et les Goths. À l'Est se trouvait la menace de l'Empire Perse ressuscité sous la bannière de la dynastie Sassanide. Les Sassanides étaient bien plus ambitieux et bien mieux organisés que ne l'étaient les Parthes qu'ils avaient supplantés. Les rois Sassanides se voyaient comme les héritiers de Xerxès et des Achéménides d'autrefois, destinés à restaurer l'Empire Perse dans sa gloire d'antan.

La résultante de ces invasions répétées et de cet état de guerre quasi permanent fut que les empereurs furent forcés d'adopter davantage le rôle de chefs militaires. Les généraux victorieux se voyaient offrir la pourpre par leurs troupes et pas toujours volontairement si l'on en croit certains biographes. Les empereurs rivaux (en réalité des armées rivales) déchirèrent l'empire. À l'Est les Palmyréens conquirent une part importante du Proche Orient hellénisé. Au début, ils le firent officiellement au nom de Rome, mais plus tard en tant que puissance rivale. Au milieu de cette anarchie, le système sombra tandis que les forces armées se réformaient pour faire face aux nouvelles menaces. De nouvelles armées, plus nombreuses et plus mobiles émergèrent mais leur coût dépassait tout ce que l'état romain avait déjà dû supporter par le passé. Pour maintenir ces vastes armées, la société civile, l'économie et le gouvernement impérial furent réorganisés de fond en comble. Une imposante bureaucratie fiscale et administrative fut mise en place et une nouvelle caste d'empereurs-soldats à demi éduqués mais pragmatiques, issus principalement d'Illyrie, fit son apparition.

Pour les gens du commun, ce furent des temps difficiles. Au IIIe siècle, ils furent écrasés par les invasions répétées. Lorsqu'ils se trouvaient près des zones de guerres, ils subissaient les réquisitions destinées à alimenter les besoins voraces de l'armée. À partir du IVe siècle, les citoyens devinrent légalement liés à leurs terres ou à leurs commerces et furent taxés encore plus durement qu'auparavant. Les travailleurs agricoles, artisans et commerçants devinrent à peine mieux que des serfs au service d'un état de plus en plus militarisé et centralisé.

À l'Ouest, les villes déclinaient tandis que les gens fuyaient vers la sécurité toute relative des campagnes. Le banditisme se répandait et les fermiers abandonnaient leurs terres, incapables de faire face à la fois aux taxes et aux pillages. Partout la population déclinait, une situation qui fut encore aggravée par la peste qui apparut en 251 et refit surface périodiquement durant les 20 années qui suivirent emportant même l'empereur Claude le Gothique. Ce déficit de population fut partiellement compensé par des peuplements de tribus étrangères (pour la plupart germaniques) sur des terres autrement laissées à l'abandon. La prospérité et la relative liberté du Haut Empire étaient définitivement terminées.

Lorsque les Romains reprirent finalement le contrôle de toutes leurs provinces, de la Bretagne à l'Euphrate, leurs armées avaient complètement changé. Ces changements avaient débuté en réponse aux invasions des décennies précédentes, quand il fut nécessaire aux forces armées d'être plus mobiles pour engager et vaincre des hordes barbares qui avaient déjà franchi les frontières. Les légionnaires lourdement armés à l'ancienne mode disparurent durant cette évolution. Ils furent remplacés par un corps de gardes frontières déployés de façon clairsemée entre la frontière et les armées régulières. Les forces frontalières furent appelées *limitanei*, leur rôle était de rester en garnison sur les nouvelles fortifications et de tenir le temps que les troupes régulières, les *comitatenses,* arrivent pour affronter l'ennemi. Avec le temps, les *limitanei* furent liés aux terres qu'ils devaient défendre et devinrent davantage une caste héréditaire de fermiers soldats que de soldats professionnels.

L'armée régulière incluait les vestiges des anciennes légions. Elles conservèrent peu des qualités de leurs prédécesseurs si ce n'est le nom, et furent réduites à des tailles de 1000 hommes chacune (contre 5000 pour les légions traditionnelles). C'en était fini des armures segmentées et des scutums, ils furent remplacés par la cotte de maille et un bouclier de forme ovale. L'infanterie maniait désormais la lance, bien plus appropriée pour affronter les cavaliers que le vieux pilum, et surtout plus facile à fabriquer dans les nouvelles armureries qui furent établies pour pourvoir aux besoins d'armées constamment sur le pied de guerre. Quand le besoin s'en fit sentir, une version moins coûteuse et plus facile à fabriquer du pilum fut créée appelé le martiobarbulus, l'aiguillon de Mars. Il s'agissait d'une courte javeline lestée qui pouvait être lancée avant l'assaut. Un fantassin pouvait porter plusieurs de ces javelines en plus de sa lance. Cependant la plus grande force des Romains ne résidait plus dans son infanterie mais dans sa cavalerie lourde. Elle était composée en majorité de Germains, souvent nés hors des frontières de l'empire et recrutés en masse pour servir. À travers les rangs de l'armée romaine, de plus en plus de troupes consistaient en des barbares que l'on peinait à distinguer de leurs ennemis.

Durant cette période, les ennemis principaux des Romains étaient les tribus germaniques comme les Francs, les Saxons et les Alamans. Ce n'étaient pas vraiment de nouvelles peuplades, mais plutôt le nouveau nom de confédérations qui avaient combattu les Romains depuis des siècles. Le long de la frontière du Danube, un nouvel ennemi émergea en la personne des Goths, une grande et puissante nation germanique qui avait d'abord migré vers l'est jusqu'aux terres du nord de la Mer Noire. Par la suite, les Goths fuirent sous la pression des Huns, qui les forcèrent à se déplacer vers le Sud et l'Ouest, les mettant ainsi directement en conflit avec l'Empire Romain. Cette migration forcée conduisit au désastre militaire de la bataille d'Adrianople en 378, quand l'empereur Valens et une armée de 40 000 hommes furent détruits par la cavalerie gothique. Plus à l'Est cependant, le principal ennemi restait les Perses Sassanides. Ici les Romains enregistrèrent de notables succès ainsi que leur part de défaites. L'Empereur Julien l'Apostat triompha des Perses quasiment aux portes de leur capitale, mais fut ensuite tué durant la retraite vers la Mésopotamie Romaine. Son successeur fut contraint d'acheter la paix auprès des perses, une tactique qui devint bien trop habituelle durant le Ve siècle puis au-delà avec l'Empire Byzantin.

Au Ve siècle, les Huns avaient soumis les Goths et ensemble, ils envahirent l'orient romain, semant la panique et la dévastation. Les Huns prirent l'Arménie et pillèrent la Syrie. Depuis l'ouest de la Mer Noire, ils galopèrent jusqu'en Thrace et même jusqu'en Italie ou en Gaule. Au milieu du Ve siècle, Attila le Hun était si craint que Romains et Wisigoths mirent de côté leurs querelles pour l'affronter lui et ses alliés Ostrogoths. Il en résulta la Bataille des Champs Catalauniques de 451 ou les envahisseurs de l'Est furent repoussés à grand prix. Gibbons considère cet événement comme la dernière victoire accomplie au nom de l'Empire Romain d'Occident.

L'adoption du Christianisme par Constantin mit fin à une position ambiguë où les empereurs romains étaient vénérés comme les dieux d'une religion d'état. À la fin du IIIe siècle cet état de fait avait mené à de sanglantes persécutions des chrétiens qui refusaient d'effectuer les sacrifices obligatoires aux dieux romains traditionnels et également à l'Empereur. Après la victoire de Constantin au pont de Milvius en 312 les armées romaines commencèrent à adopter le symbole chrétien du Chi-Rho et les étendards devinrent de plus en plus des icônes représentant le Christ ou les Saints. Ainsi Rome devint l'incarnation de l'Église plutôt que son Antithèse.

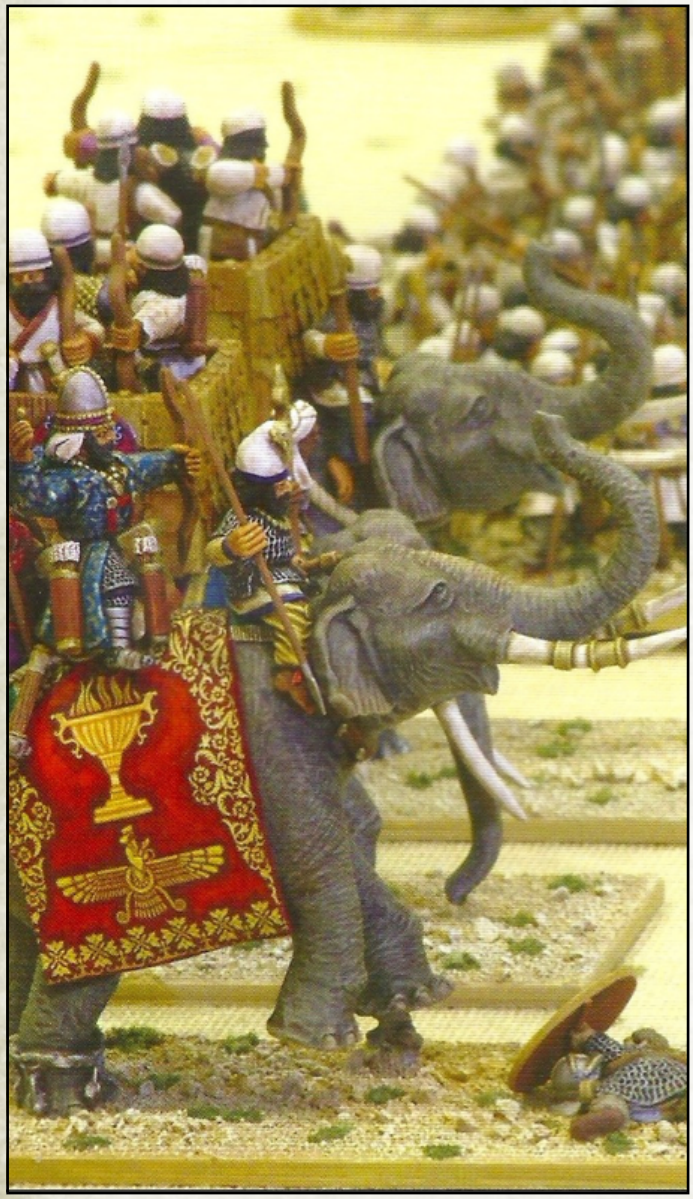
La cavalerie devint une composante toujours plus importante des armées romaines à partir du IIIème siècle. Sous le règne de Constantin, la cavalerie était placée sous un commandement spécifique partout dans l'empire : le Magister Equitum.

L'ANTIQUITE TARDIF

UN AFFRONTEMENT FRONTALIER ENTRE LES ROMAINS ET LES PERSES

Nous sommes en 260. Quelques années auparavant, les Perses sassanides dirigés par leur Shahanshah (Roi des Rois) Shapur I[er], envahirent les provinces orientales de l'Empire Romain. L'année dernière, leurré par ses conseillers, le vieil empereur Valérien a été capturé par Shapur. Au lendemain de cette défaite, avec le nouvel empereur Galien occupé à mater des rébellions dans l'Ouest, les armées romaines de l'Est dirigées par Marcus Claudius Ballista, Praefectus Praetorio (Préfet du Prétoire) tentent de s'organiser pour défendre l'empire et repousser les envahisseurs.

Ballista envoya une avant-garde de légionnaires et d'auxiliaires commandés par Lucius Domitius Aurelianus pour défendre les cités jumelles de Zeugma et Apamée, mais tandis qu'ils marchaient vers leur objectif ils se heurtèrent à une force bien plus importante de « reptiles » commandée par Hamzasp, un vassal de Shapur et furent forcés de battre en retraite tout en menant des combats d'arrière-garde pour ralentir l'ennemi. C'est l'une de ces actions que nous avons choisi de décrire ici.



LE JEU

Éléphants !! Lorsque nous avions créé les règles de Hail Caesar, nous nous étions souvenus d'une magnifique armée sassanide que nous avions vue à une convention et qui contenait trois de ces magnifiques animaux, magnifiquement présentés et peints. Nous avons contacté le propriétaire de cette armée qui se trouvait être le Dr Phil Hendry. Certains lecteurs auront peut-être déjà vu certaines photos des nombreuses armées de Phil dans les magazines de wargame, sur son site Internet ou dans divers livres traitant de wargames historiques. Pour notre plus grand plaisir, Phil a accepté de venir à Nottingham et d'amener non seulement ses Sassanides mais aussi leurs adversaires romains.

La partie s'est déroulée dans la salle de jeu de John Stallard, et la bataille fut programmée la veille de la convention Partizan de Newark. Par conséquent les hôtels du coin étaient remplis à ras bord de wargamers venus pour l'évènement. La rumeur de notre partie se répandit rapidement dans le secteur et avait attiré une foule assez importante de curieux. Peu importe ! Plus on est de fous... Autour de la table nous avions : Rick Priestley, Henry Hyde et Duncan Macfarlane à la tête des Sassanides et Phil Henry, Paul Sawyer et Colin Speir commandant les Romains. Comme Rick et Paul étaient déjà des vétérans de Hail Caesar tandis que les autres étaient néophytes, il fut décidé que les deux exerceraient conjointement le rôle d'arbitre avec l'assistance impartiale d'Alessio Cavatore qui prit également les notes pour le rapport. Guy Bower arriva un peu plus tard avec son appareil photo pour immortaliser l'action sans oublier de distiller des conseils aux deux parties. John Stallard était notre hôte pour l'occasion et prit soin que les rafraîchissements et les conversations s'écoulent en égale abondance.

LA TABLE DE JEU

Dans un premier temps nous comptions emprunter la majestueuse table désertique modulable d'Alan Perry, puisque la table de jeu de John se prêtait d'avantage à la verte végétation d'Albion. Cependant, Phil nous indiqua qu'il disposait de sa propre table, prévue pour fonctionner avec ces deux armées. Il avait l'intention d'animer une partie à la convention Partizan le lendemain, donc il avait amené ses armées ainsi que la table et les décors correspondants. Ça tombait à pic ! Nous avons donc décidé d'utiliser la table de Phil. Ce fut également intéressant de voir la solution qu'avait trouvée Phil pour mettre en place une partie de jeu de stratégie à la foi belle et pratique en termes de transport. Elle consistait en un tapis de jeu de couleur kaki clair que Phil avait couvert de points verts de taille variable pour simuler les broussailles du désert. Ajoutez à cela quelques collines en polystyrène, quelques palmiers, une oasis et une tour circulaire (de chez Monolith Design), et tout est prêt pour mettre en valeur le tapis de jeu.

Les socles des figurines de Phil ont également été peints pour correspondre avec le terrain de sorte que lorsqu'elles sont déployées elles se fondent parfaitement dans le décor. Au final, avec cet usage à la fois simple et astucieux des couleurs, Phil avait conçu un champ de bataille thématique portable pour ses armées, peu onéreux et très facile à transporter et à ranger. Il rend également très bien sur les photos !

Les Sassanides

1ère division - Cavalerie

- Commandant : Général d'armée Hamazasp
- 3 unités de cataphractes Savaran (2 avec lance de cavalerie et 3 avec Arc)
- 1 unité de cavalerie légère sassanide

2ième division - Archers montés

- Commandant
- 2 unités d'archers montés (Une parthe, une arabe)

3ième division - Éléphant de guerre

- Commandant
- 3 éléphants

4ième division - Infanterie

- Commandant
- 4 unités mixte de lancers/archers
- 2 unités de javeliniers

RÈGLES SPÉCIALES ET STATISTIQUES SASSANIDE

Tous les commandants y compris le général ont un commandement de 8. Le général a en plus la règle standard de la relance.

Type	Combat				SvG	R	Règle spéciale
	C	M	CP	LP			
Eléphant avec Howdah & équipage Éléphant/Standard	4	3	1	1	4+	6	Éléphant
Cataphractes savaran équipés de lance de cavalerie et d'arc Cataphracte/Standard	9	6	3	2	4+	6	
Cataphractes savaran équipés d'arc Cataphracte/Standard	9	6	3	2	4+	6	
Cavalerie légère sassanide Cavalerie légère/Standard	7	5	3	-	6+	6	Désengagement
Archers montés parthe/arabe Tirailleurs montés/Standard	6	3	3	3	6+	6	Désengagement, Tir & fuite
Infanterie sassanides équipé de lance courte et d'arc Infanterie moyenne/Standard	6	6	3	3	5+	6	
Javeliniers Tirailleurs/Modeste	3	2	2	-	-	4	
Infanterie sassanides Infanterie moyenne/Standard	6	6	3	-	5+	6	

Les règles habituelles des différentes armes s'appliquent. Les armes sont indiquées dans la description de l'unité plutôt que dans les règles spéciales. Notez qu'une unité mixte de lanciers équipés de lances courtes et d'archers ne reçoit pas la règle des lances pour autant.

Les romains

1ère division - aile gauche d'infanterie

- Commandant :
  Général d'armée Lucius Domitius Arelianus
- 2 cohortes d'infanterie auxiliaire
- 1 cohorte d'archers auxiliaires
- 1 scorpion
- 1 unité d'auxiliaire « expedita » (Tirailleurs)

2ième division - aile droite d'infanterie

- Commandant
- 2 cohortes de légionnaires de la Legio II Trajana Fortis
- 1 cohorte d'archers auxiliaires
- 1 scorpion

3ième division - réserve d'infanterie

- Commandant
- 2 cohortes de légionnaires (une de la Legio II Trajana Fortis et l'autre de la Legio XII Fretensis)
- 1 cohorte d'archers auxiliaires

3ième division - réserve d'infanterie

- Commandant
- 2 alae de cavalerie lourde
- 1 ala de cavalerie légère moors
- 1 ala de cavalerie légère sur chameaux

Dispositions

Toute l'infanterie romaine fut déployée autour de la tour de guet étant donné qu'ils avaient déjà pris position pour défendre l'oasis contre les Sassanides.

La division de cavalerie romaine débuta hors de la table de jeu. Nous partions du principe qu'ils étaient en recherche d'eau pour les montures car la petite oasis près de la tour était à peine suffisante pour sustenter tous les hommes. Alors que le nuage de poussière s'approchait, les Sassanides furent repérés et on envoya un messager quérir les cavaliers d'urgence. Cette division de cavalerie entrera donc sur un jet de 4+ au second tour, 3+ au troisième tour, 2+ au quatrième tour et automatiquement au cinquième. Elle sera déployée entre les deux collines du flanc gauche romain.

L'armée sassanide tout entière est située juste à l'extérieur de leur bord de table et devra donc recevoir un ordre pour entrer sur la table au tour 1. Les Sassanides auront le premier tour.

Objectifs

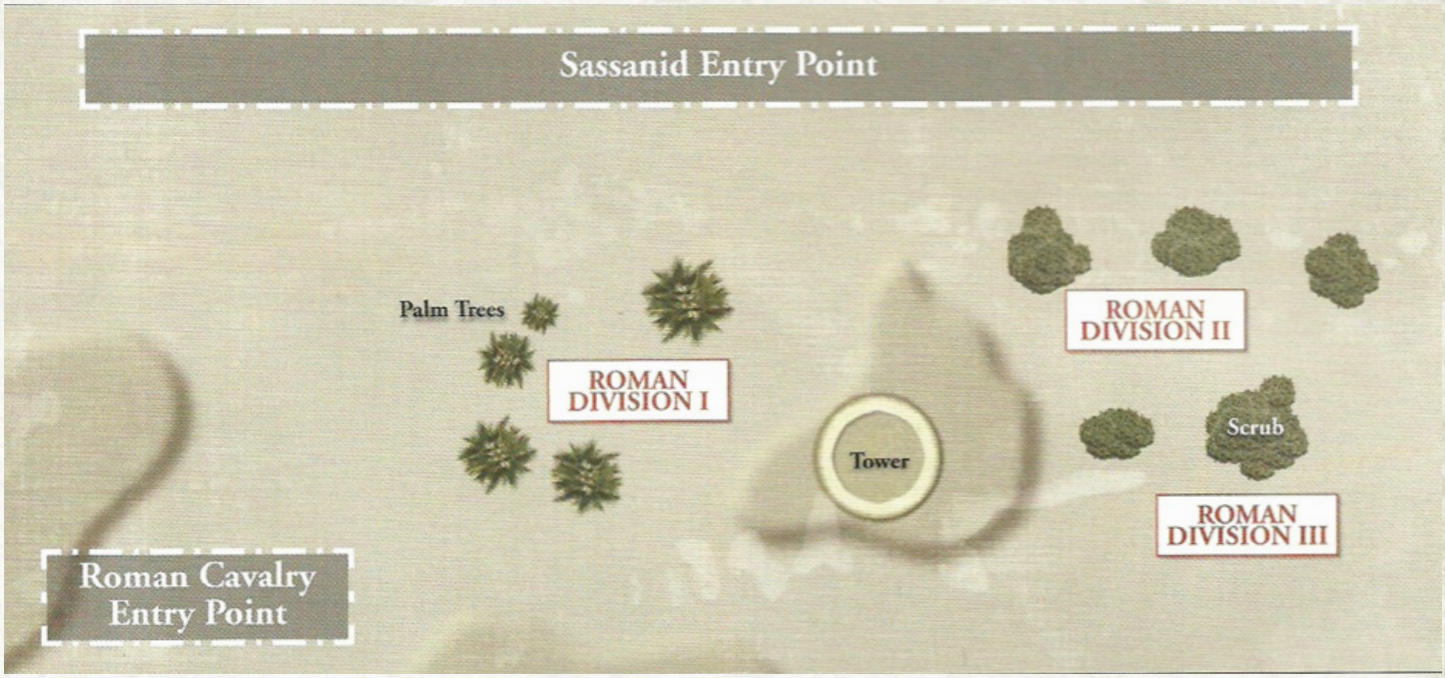
Les deux armées se battent pour le contrôle de l'avant-poste de l'oasis. Le premier camp qui fera dérouter son adversaire selon les règles habituelles aura gagné. Sinon, le camp qui sera désigné par le comité d'arbitrage comme ayant l'influence la plus décisive sur l'oasis à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

Règles spéciales et statistique de l'armée romaine

Tous les commandants y compris le général ont un commandement de 8. Le général a en plus la règle standard de la relance.

Type	Combat				SvG	R	Règle spéciale
	C	M	CP	LP			
Auxiliaires armé d'une lance courte & javelots Infanterie lourde/Standard	7	7	3	-	4+	6	
Auxiliaires armé d'arcs Infanterie moyenne/Standard	5	5	3	3	5+	6	
Scorpio Artillerie légère/Standard	1	1	2	2	-	3	
Expedita équipé javelots Tirailleurs/Modeste	3	2	2	-	-	4	
Légionnaires équipé de lance courte et javelots Infanterie lourde/Standard	7	7	3	-	4+	6	Disciplinés
Cavalerie Ala Cavalerie lourde/standard	9	6	3	-	4+	6	
Cavalerie Ala moors Cavalerie légère/standard	7	5	3	-	6+	6	Désengagement
Cavalerie Ala sur chameaux Cavalerie légère/standard	7	5	3	-	6+	6	

Les règles habituelles des différentes armes s'appliquent. Les armes sont indiquées dans la description de l'unité plutôt que dans les règles spéciales. Notez que les lanciers équipés de lances courtes n'ont pas la règle des lances.



Comment cela c'est déroulé

L'armée sassanide apparut à l'horizon, l'infanterie sur la gauche, les éléphants au centre et les archers montés en éclaireurs à droite devançant la puissante division Savaran dirigée par le général perse Hamazasp connu également sous le nom de Shah Henry. Cependant, les cataphractes, fidèles à leur réputation de ne pas être la troupe la plus mobile qui soit, avaient été retardés et ne parurent pas sur le flanc droit. Ce contretemps était dû à l'échec de son jet de commandement et même de sa relance de général par Shah Henry. Clairement ce n'était pas le moment.

Prenant avantage du fait que les plus puissantes troupes ennemies échouèrent à gagner le champ de bataille, les Romains prirent une décision courageuse qui allait influencer toute la partie. Le général romain ordonna à son infanterie d'avancer aussi vite que possible à la rencontre de l'ennemi, avec l'idée de les écraser avant que la lente Savaran ne puisse se joindre à la mêlée. Les première et seconde divisions avancèrent hardiment vers les Sassanides et un échange de tirs eut lieu entre les tirailleurs de la première division et les archers montés qui leur faisaient face. À leur grand plaisir, les Romains parvinrent à obliger les cavaliers arabes à se replier pour échapper à une pluie de javelots.

Le second tour vit la cavalerie perse échouer à nouveau à atteindre le champ de bataille. À ce moment-là, Henry songeait sérieusement à un voyage au temple du feu de Gushnap à Shiz pour bénir ses dés aux flammes sacrées de Zarathoustra. Les archers montés et les éléphants conscients à la fois du trou béant sur leur flanc et de l'avance rapide des Romains, décidèrent de rester sur place. Ils entreprirent de cribler les tirailleurs de flèches, avec succès. Pendant ce temps, la masse de l'infanterie sassanide sur l'aile gauche perse saisit l'occasion de charger les légionnaires en approche dans un élan de bravoure inattendu. Comme il fallait s'y attendre, leur charge rebondit sur les rangs solides des légionnaires après quelques prières à Mithra et quelques jets de dés chanceux des Romains.

Lors du tour romain, les efforts de Paul pour amener sa division de cavalerie ne furent pas plus efficaces que ceux d'Henry laissant le flanc gauche romain et le flanc droit perses bien vides. L'infanterie romaine poursuivit son avance implacable au centre faisant replier les archers montés qui usèrent de leur règle « tir et fuite » pour s'esquiver derrière les éléphants et se reformer avec leurs confrères arabes. Sur la droite romaine, les légionnaires mirent l'infanterie sassanide sous pression (même les auxiliaires archers avaient rejoint la mêlée avec succès). Derrière, avançant résolument, la division romaine de réserve commençait lentement à combler son retard.

Finalement lors du tour perse, le général sassanide fit son entrée sous les acclamations de ses subordonnées, le vacarme des trompettes et les prières de remerciements. Il inspecta son armée et vit que ses éléphants et ses parthes détruisaient avec application les tirailleurs romains. Un peu au-delà, son infanterie était engagée par un ennemi inférieur en nombre mais qui malgré tout taillait en pièces ses lanciers avec une efficacité toute romaine.

C'était à présent le tour des Romains et la cavalerie de Paul arriva également et juste à temps pour protéger le flanc gauche des légionnaires, à présent dangereusement exposé. Les vaillants cavaliers commencèrent à galoper vers les cataphractes ennemis, nullement impressionnés par les histoires qui avaient cours au sujet de la prétendue supériorité des Savaran. L'infanterie romaine au centre avança et après avoir repoussé le parthes jusqu'à la colline sous une volée de javelots, elle se retrouva face aux éléphants. Nul doute que ces derniers chargeraient et disperseraient leurs ennemis.

Les Romains sur le flanc droit massacrèrent quelques unités de lanciers perses mais sortirent secoués de la confrontation. Ils stoppèrent leur avance pour panser leurs plaies et attendre l'arrivée de la réserve mais cette dernière s'arrêta également alors qu'elle aurait dû prendre le relais !

qu'elle aurait dû prendre le relais ! Peut-être croyait elle que c'en était fini de l'infanterie ennemie. Leur commandant, Colin, semblait lui aussi avoir contracté une sorte de « peste du lancer de dés » hautement contagieuse, la même qui avait semée la pagaille dans les divisions de Paul et Henry.

Le moment décisif arriva, tandis que les cataphractes sassanides distinguèrent la cavalerie romaine en approche et lancèrent leurs destriers dans une charge dévastatrice, toutes lances baissées. Les deux unités de cavalerie lourde romaines décidèrent de les confronter bille en tête et lancèrent une contre-charge. On pouvait presque sentir la terre trembler sous les sabots des chevaux et de leurs cavaliers en armures.

Les éléphants décidèrent de se replier plutôt que de charger l'infanterie ennemie, sans doute le temps de connaître l'issue de la charge de cavalerie. L'infanterie perse survivante suivit leur exemple. Tous les regards étaient tournés vers le nuage de poussière soulevé par le combat entre les deux cavaleries.

Lorsque la poussière retomba il ne restait rien des equites romains, qui venaient d'apprendre la dure leçon de ce qu'il en coûtait de s'attaquer avec seulement deux unités à trois unités ennemies supérieures et mieux soutenues. Les dés de Paul Sawyer avaient sans doute vu l'avenir et décidé qu'il ne servait à rien de lutter, transformant ce qui devait être un rude combat en effondrement total. Ce fut un désastre pour les romains car désormais la cavalerie sassanide serait libre de balayer leur flanc gauche et de se rabattre sur le centre.

Sentant que le temps était compté, l'infanterie romaine franchit la distance qui la séparait des éléphants et des lanciers afin de s'assurer que ces derniers n'auraient plus d'autre échappatoire que de quitter le champ de bataille. C'était un risque calculé. Les romains allaient tenter de briser l'armée ennemie en anéantissant les éléphants et ce qui restait de la division d'infanterie perse. S'ils y parvenaient, ils remporteraient la partie sans avoir à affronter les redoutables cataphractes. C'était une manœuvre brave mais risquée puisqu'elle laissait le flanc gauche exposé à la cavalerie ennemie.

La cavalerie perse arrive enfin et se trouve immédiatement engagée avec son homologue romaine.

L'infanterie romaine défend l'oasis. Magnifiques boucliers ! Malgré des tentatives répétées pour la faire se déplacer, cette division restera loin des combats jusqu'à la fin de la partie.

Oui, ils sont sans aucun doute nombreux ! L'infanterie perse est attaquée par ses ennemis romains.

Les derniers instants de la cavalerie romaine, alors que les cataphractes perses s'apprêtent à tout balayer sur leur passage.

Afin de faire gagner du temps à l'infanterie pour terminer le travail, les restes de la cavalerie romaine, les deux unités de cavalerie légère, déclarèrent une charge contre les flancs exposés de l'unité cataphracte de tête. Ce que ces têtes brûlées avaient oublié, c'est que bien qu'aussi lents que des fantassins, les cataphractes n'en restaient pas moins de la cavalerie et purent donc utiliser la réaction « se tourner » pour faire face aux cavaliers ennemis. Jetons un voile pudique sur le carnage qui s'en suivit. Après ce bain de sang, les cataphractes poursuivirent la cavalerie en fuite droit dans le flanc des auxiliaires qui faisaient face aux éléphants. Le prochain tour ne semblait guère prometteur pour les romains.

Et effectivement les autres unités de cavalerie perse pivotèrent sur la gauche et enfoncèrent le flanc de la première division romaine parvenant même à charger des unités au-delà. Les éléphants tentèrent de charger les auxiliaires déjà engagés mais ils échouèrent à les atteindre de quelques centimètres. Voilà qui leur apprendra à être si timorés ! L'infanterie sassanide resta l'arme au pied car elle avait déjà subi de nombreuses pertes et perdre une unité à ce moment de la bataille pouvait signifier perdre une division et potentiellement causer la défaite des perses alors même que la victoire leur tendait les bras.

Il s'avéra finalement que la présence des éléphants n'aurait fait aucune différence puisque les auxiliaires furent de toute façon piétinés par les cataphractes. Le général romain lui-même périt sous leurs sabots alors qu'il tentait vainement d'organiser ses hommes pour un dernier baroud d'honneur.

Il faut reconnaître que bien des armées auraient perdu courage à ce moment mais les romains étaient déterminés à continuer le combat tant que leur armée était encore sur pied. Si la seconde division parvenait à charger et à détruire les éléphants et que la division de réserve parvenait à engager l'infanterie sassanide ils pouvaient encore remporter la victoire. Si seulement.

Les légionnaires parvinrent bien à charger les éléphants, mais la déesse de la chance décida de l'issue du combat, comme cela était souvent le cas. Les tirs de contre-charge des quelques archers sur les howdahs des éléphants parvinrent à toucher leurs cibles provoquant un test de panique des légionnaires. Colin obtint un magnifique double 1, à ce moment-là, non seulement le moral des romains mais aussi celui des joueurs qui les contrôlaient fut brisé. L'armée romaine abandonna le champ de bataille dans la défaite. *Romanes eunt domus !*

DES BARBARES A NOS PORTES - 500 EC

« J'écris ces quelques lignes dans notre journal de famille alors que nous allons être assassinés par ces maudits barbares. Maximus Effluvium, le magister de la domus était parti depuis plusieurs heures maintenant, galopant sous le couvert de la nuit en emmenant simplement Dacius et Tervix avec lui. Avec l'aide du Seigneur, ils pourront atteindre le fort et le commandant de la garnison nous enverra des secours.

Les éclaireurs ennemis ont continué de rôder dans les champs toute la nuit, nous les avons combattus pendant un moment mais nous ne sommes pas des guerriers et Lucius a été tué en défendant le jeune maître qui a lui-même été blessé. Aux premières lueurs de l'aube, une troupe de cavaliers avait rejoint nos ennemis, peut-être l'avant-garde d'un raid de plus grande importance. Ils ont pillé les dépendances et massacré tous ceux qui tentaient de résister. À présent les quelques personnes qui ont pu fuir : Dame Apollonia, ses fils et filles et quelques esclaves comme moi ont trouvé refuge au second étage dont nous avons retiré les échelles.

Je peux les entendre tout détruire là en bas. La dame n'a pas eu le temps d'emmener ses biens avec elles, les païens nous ont donc déjà dérobé tout ce qui avait de la valeur. Ce n'est plus qu'une question de temps avant qu'ils ne mettent le feu ou démolissent la maison. Puisse le Seigneur nous protégez. »

« Je me suis frayé un chemin vers le toit pour voir si des secours arrivaient. Les barbares m'ont tiré dessus avec leurs arcs recourbés mais je me suis mis à couvert juste à temps. Les brutes se préparaient à détruire la maison quand nous avons entendu les cors au loin. Jamais le son d'un tuba ou d'un cornu ne m'avait paru si bienvenu ! Les Huns autour de la villa ont immédiatement tourné leur attention vers cette nouvelle menace et la plupart d'entre eux prirent la route de l'ouest. J'ai grimpé jusqu'au sommet du toit et de là j'ai pu apercevoir les bannières des secours avançant le long de la route. Nos vaillants légionnaires arrivaient ! Je prie pour qu'ils battent nos ennemis et qu'ils arrivent ici avant que ces païens ne mettent le feu à la villa. »

La partie

Notre partie représente l'un des nombreux raids contre les avant-postes et les colonies de peuplement romaines à l'ouest du Danube durant le Ve siècle. Ce scénario a été joué dans la légendaire salle de guerre d'Alan Perry en utilisant l'immense collection de romains du bas empire et de barbares (ici des Huns et des Goths) d'Alan et Michael.

La table

Cette table fait 3 mètres de long pour 1,80 mètre de large, avec un décor mis en place selon la carte ci-dessous. Les points clés étant la villa romaine et les gués permettant de traverser la rivière.

LES ARMEES - L'ORDRE DE BATAILLE

Les Huns

1ère division - Avant-garde, déployée sur la table

- Commandant
- 1 unité d'infanterie lourde goth avec pilum
- 2 unités modestes de cavalerie légère hunnique avec arcs et javelots
- 1 unité anodine d'éclaireurs hunniques pillant la villa (Tirailleurs avec arc)

2ième division - Contingent principal des Huns, arrive au tour 3 sur 4+, tour 4 automatiquement par la route Est ou Sud.

- Général
- 1 unité de cavalerie noble hunnique (Cataphractes armées de lance de cavalerie et d'arcs)
- 2 unités modestes de cavalerie légère hunnique avec arc arcs et javelots

3ième division - Contingent principal des Huns, arrive au tour 3 sur 4+, tour 4 automatiquement par la route Est ou Sud.

- Commandant
- 3 unités modestes de cavalerie légère hunnique avec arcs et javelots.

4ième division - Contingent principal des Goths, arrive au tour 3 sur 4+, tour 4 automatiquement par la route Est ou Sud.

- Commandant
- 1 unités d'infanterie lourde Goths avec pilum
- 2 unités de cataractes Goths

5ième division - Force de contournement des Huns, arrive au tour 4 sur 4+, tour 5 automatiquement par la route Ouest.

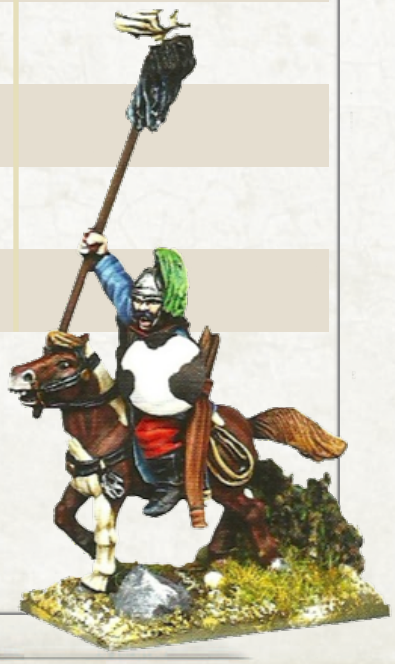
- Commandant
- 3 unités modestes de cavalerie légère hunnique avec arc et javelots

RÈGLES SPÉCIALES ET STATISTIQUES HUNS

Tous les commandants y compris le général ont un commandement de 8. Le général a en plus la règle standard de la relance.

Type	Combat				SvG	R	Règle spéciale
	C	M	CP	LP			
Éclaireurs hunniques équipés d'arc et de javelots Tirailleurs/Anodine	1	1	1	1	-	1	Doit rester dans la villa et tenter de mettre le feu
Nobles Huns équipés de lance de cavalerie et d'arc Cataphracte/Standard	9	6	3	2	4+	6	
Cavaliers Huns équipés d'arcs et javelots Cavalerie légère/Modeste	5	3	2	2	6+	4	
Infanterie Goth avec pilum Infanterie lourde/Standard	7	7	3	-	4+	6	
Cavaliers Goths Cataphractes/Standard	9	6	3	-	4+	6	

Les règles habituelles des différentes armes s'appliquent. Les armes sont indiquées dans la description de l'unité plutôt que dans les règles spéciales



Les Romains

1ère division - Infanterie Centre/Droite

- Commandant (General)
- 1 unité de légionnaires d'élite
- 1 unité de légionnaires
- 1 unité de légionnaire avec un détachement de tirailleurs équipés de javelots
- 2 Scorpions

2ième division - Infanterie gauche

- Commandant
- 1 unité de légionnaires
- 1 unité de légionnaires vec un détachement de tirailleurs équipés de javelots
- 1 unité modeste d'archers

3ième division - Cavalerie

- Commandant
- 1 unité de cataphractes
- 1 unité de cavalerie lourde
- 1 unité modeste de cavalerie légère
- 1 unité modeste d'archers montés

RÈGLES SPÉCIALES ET STATISTIQUE DE L'ARMÉE ROMAINE

Tous les commandants y compris le général ont un commandement de 8. Le général a en plus la règle standard de la relance.

Type	Combat				SvG	R	Règle spéciale
	C	M	CP	LP			
Légionnaires d'élites avec lance Infanterie lourde/Standard	7	7	3/0	-	4+	6	Disciplinés, Aguerri (4+).
Légionnaires avec lance Infanterie moyenne/Standard	7	7	3/0	-	4+	6	Disciplinés
Tirailleurs avec javelots Tirailleurs/Modeste	3	2	2	-	-	4	Détachement
Archers Infanterie légère/Modeste	3	2	2	2	6+	4	
Scorpion Artillerie légère/Standard	1	1	2	2	-	3	
Cataphractes romain avec lance de cavalerie Cataphractes/standard	9	6	3/0	-	4+	6	Disciplinés
Cavalerie lourde romaine Cavalerie lourde/standard	9	6	3	-	4+	6	
Cavalerie légère romaine avec javelot Cavalerie légère/modeste	5	3	2	-	6+	4	
Archers montés romain Tirailleur monté/modeste	4	2	2	2	6+	4	

Les règles habituelles des différentes armes s'appliquent. Les armes sont indiquées dans la description de l'unité plutôt que dans les règles spéciales

"Combien grands sont les dangers que je rencontre pour gagner une bonne réputation à Athènes"

Alexandre le grand

Dispositions

L'armée romaine entière débuta la partie sur la table et fut autorisée à se déployer n'importe où à moins de 12 pas du bord de table Ouest.

Après que les Romains se furent déployés, les Huns purent prendre position avec leur première division (l'avant-garde) n'importe où à l'Est de la rivière. Les éclaireurs furent placés dans la villa où ils étaient occupés à piller. Ils resteraient là jusqu'à ce que la villa soit brûlée ou recapturée.

Le reste des Huns fut séparé en deux groupes : le contingent principal et la force de contournement. Ils seraient hors de la table au début de la partie.

Les trois divisions formant le contingent principal approchaient par le Sud-Est et seraient donc autorisées à se déployer à n'importe quel point sur le bord de table Est ou le long de la route Sud-Est. Les joueurs indiquèrent où leurs différentes divisions entreraient et il fut décidé d'un commun accord qu'au début du tour 3 des Huns, on lancerait un dé pour chacune. Sur un 4+, la division pourrait entrer. Sur un 1-3 elle serait retardée et arriverait à la place au début du tour suivant.

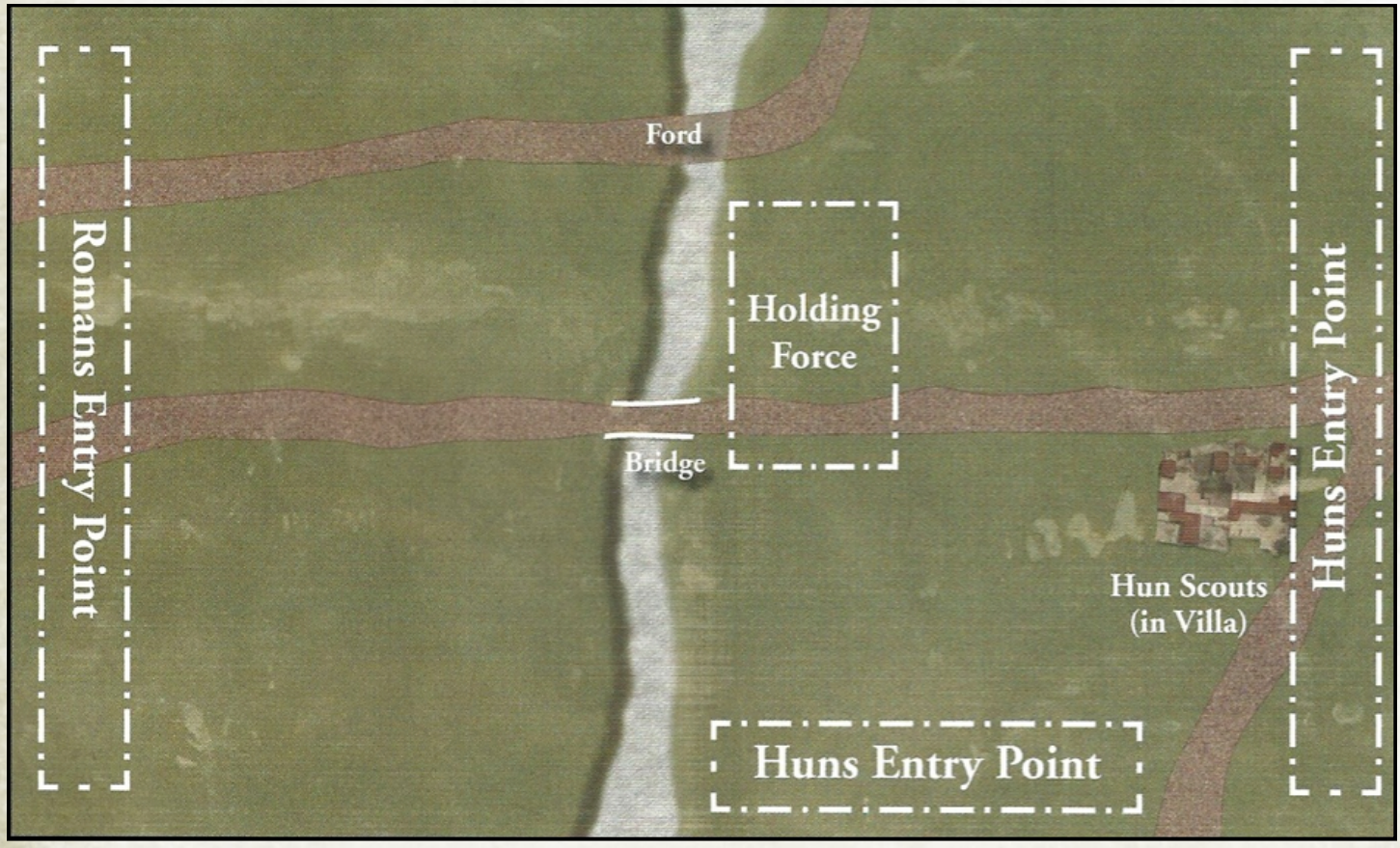
La force de contournement, que nous imaginions être en train d'opérer un long mouvement tournant, arriverait à n'importe quel point du bord de table Ouest (juste derrière les Romains), sur un 4+ au tour 4. En cas d'échec, elle arriverait automatiquement au tour 5.

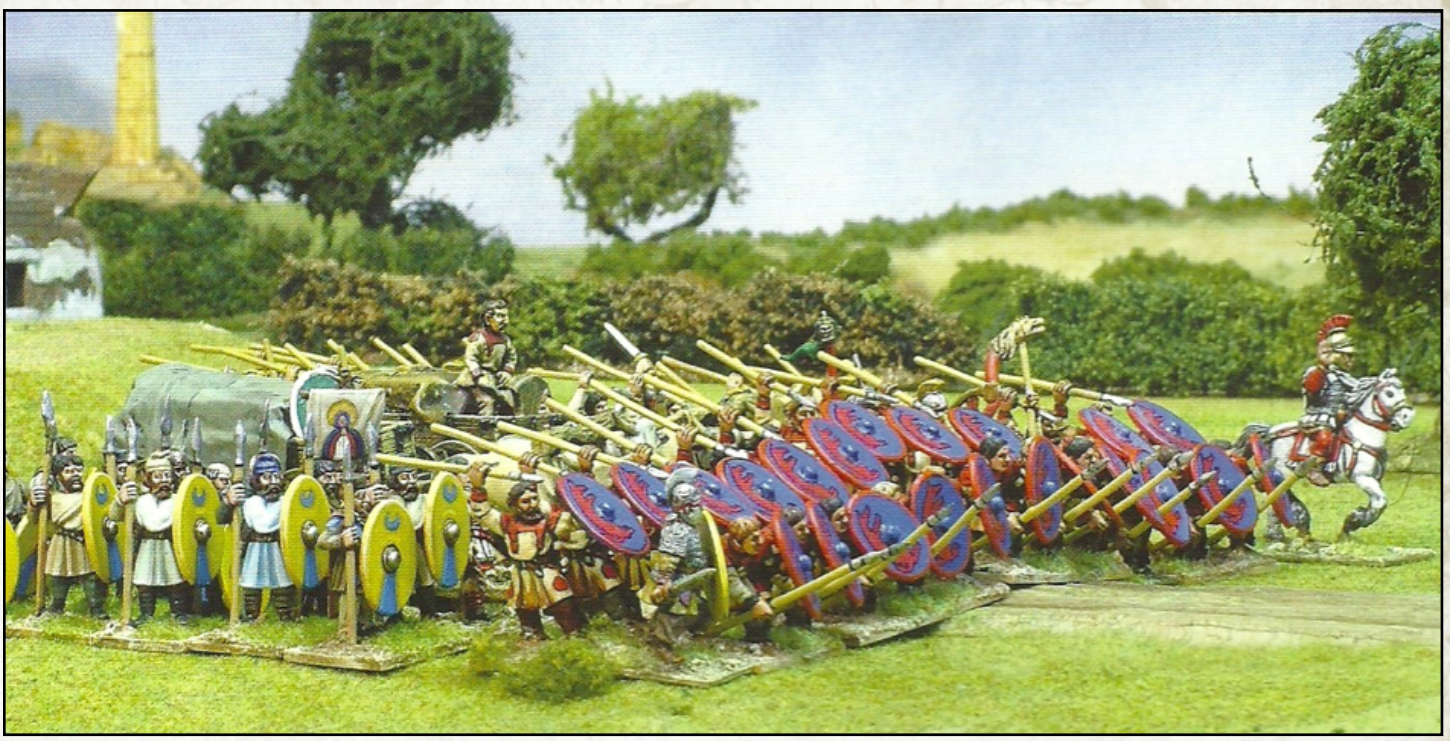
La carte montre le déploiement initial, avec les Goths bloquant le gué central et la cavalerie hunnique tentant de traverser le gué nord. La plus puissante division d'infanterie romaine sera déployée en colonne sur la route centrale, la division d'infanterie légère serait en colonne sur la route nord et la cavalerie dispersée en tête de chaque colonne. Il était clair que les Romains avaient l'intention d'envoyer leur cavalerie capturer les points de passage avant que davantage de Huns ne puisse les défendre.

Objectifs

La bataille démarre avec des barbares vociférants qui sont en train de piller et de brûler les champs autour d'une villa romaine. À la fin de chaque tour des Huns, ces tristes sires tenteront de mettre le feu à la villa en lançant 2D6. Au tour 1 ils réussiront sur un double 6. Au tour 2, ils réussiront sur un double 5 ou un double 6. Au tour trois sur un double 4, 5, 6 etc. jusqu'à ce qu'ils puissent le faire sur n'importe quel double.

Pour empêcher cela, les Romains doivent investir la villa avec leur infanterie pendant toute la durée d'un tour des Huns. S'ils y parviennent, la villa sera sécurisée et les Romains remporteront la partie.





L'infanterie romaine avance vers la domus avec son train d'artillerie derrière elle.

Comment cela c'est déroulé

Les Romains, sous le commandement de Michael Perry et Steve May, entamèrent la partie de la pire façon possible. Les unités de cavalerie qui éclairaient les forces avançant le long de la route nord débutèrent par un magnifique fiasco et décidèrent de se replier de deux mouvements. Peut-être leurs chevaux n'ont-ils pas supporté l'odeur des poneys huns ? Et peut-être celles de leurs cavaliers aussi ? Ou peut-être est-ce l'odeur de viande crue que ces derniers gardaient sous leur selle ? Les fantassins romains furent pris dans la masse de chevaux qui se repliaient et forcément ils hésitèrent à leur tour, n'avançant que grâce à leur entraînement et à leur discipline (la règle « disciplinés »). La cavalerie et l'infanterie au centre restèrent sur place. On pouvait deviner qu'ils jetaient un regard de dédain au chaos du flanc gauche.

Les Huns (dirigé par Rick Priestley et Alan Perry) avaient déployé leurs alliés goths pour tenir le gué central. La cavalerie s'était positionnée pour empêcher l'ennemi de traverser le gué du nord. Les Romains étant bien timorés dans leur progression, les barbares n'avaient pas grand-chose à faire d'autre que de les provoquer en les traitants de lâches (ce qu'ils firent avec enthousiasme). Les éclaireurs huns qui avaient atteint la villa ne parvinrent pas à y mettre le feu, peut-être avaient-ils finalement décidé d'en explorer la cave ?

Le second tour fut aussi différent du premier qu'il était possible. Le commandant de la cavalerie romaine, sans doute sensible aux plaintes du propriétaire de la villa envoya ses cataphractes en avant au galop. Les cataphractes foncèrent droit sur l'ennemi, traversèrent le gué et percutèrent l'infanterie gothique qui se trouvait sur l'autre rive. Inspirée par cette glorieuse charge, l'infanterie romaine sur la route nord avança rapidement et atteint la rive ouest en empruntant le gué du nord. Là, ils se tinrent face à face avec les Huns qui ne semblaient plus si confiants que cela. La cavalerie romaine au nord reprit ses esprits et se mit en support de l'infanterie. Dans la foulée des cataphractes, la division d'infanterie lourde au centre avança résolument, la règle disciplinée assurant une avance efficace pour pallier aux mauvais jets de dés.

Les combats qui suivirent virent les kontos des cataphractes briser les rangs de l'infanterie gothique. Les Goths se replièrent en désordre poursuivis par la cavalerie romaine. Le gué central était fermement tenu par les Romains et la route vers la villa était ouverte !

Inquiets de la tournure des événements dans le sud, une des unités de cavaliers huns gardant le gué nord s'avança en soutien des Goths. La seconde ajusta patiemment les tirailleurs romains qui traversaient le gué. La volée de flèches hunniques causa la panique (plusieurs 6 les obligèrent à tester) et, comme on pouvait s'y attendre, les tirailleurs fuirent en déroute.

Le combat au centre se passa un peu mieux pour les Goths, ils infligèrent de lourdes pertes à leurs ennemis. Malgré cela, les barbares durent se replier avec les cavaliers huns en soutien. Il ne semblait toujours rien se passer dans la villa si ce n'est que l'on entendait des chants étouffés de personnes ivres venant de cette direction.

Lors du tour romain, les cataphractes retournèrent dans la mêlée, accompagnés cette fois d'une cavalerie légère en soutien. Une fois encore, la cavalerie romaine percuta les Goths et les Huns. Dans le même temps, l'infanterie romaine au centre atteignit le gué. Au nord les Romains traversèrent la rivière pour engager les Huns avec leurs armes de jet, forçant ces derniers à se replier.

Le combat central se termina par l'annihilation totale des Goths et des Huns, laissant les cataphractes fatigués et sévèrement touchés.

Les cataphractes romains traversent à toute vitesse la rivière et chargent les Goths situés sur l'autre rive.

Ils encaissèrent une sixième blessure et furent secoués. Les romains avaient à présent le contrôle du terrain et si la force principale des huns échouait à se montrer la partie risquait bien d'être écourtée.

Heureusement pour les barbares, les seconde et quatrième divisions arrivèrent au sud-est. La seconde division hunnique dirigée par le général avança résolument pour engager les cataphractes déjà éprouvés. La quatrième division goth quant à elle, décida qu'elle avait sans doute oublié quelque chose dans ses bagages ... encore un fiasco ! A ce stade la dernière unité de huns de l'avant-garde fut obligée de se retirer (puisque la division avait perdu deux unités sur trois). Lors de leur retraite ils effectuèrent encore quelques tirs sur les légionnaires. Quant à la villa, toujours aucun signe de départ de feu... Les choses ne semblaient pas se passer bien pour les barbares.

Les cataphractes romains et leur soutien décidèrent de sagement se replier et d'attendre que l'infanterie romaine passe le gué pour les rejoindre. Au nord, la division d'infanterie et le reste de la cavalerie romaine continuèrent d'avancer tout en échangeant des tir avec les cavaliers huns en retraite.

Prenant avantage de ce répit, le général hun consolida sa position au nord de la villa. La troisième division arriva sur la table par le sud et pris position face aux romains. Etrangement les goths échouèrent à nouveau à entrer sur la table. Leurs chefs auraient-ils de l'or romain dans les poches ? On imagine bien que le général hun dépêcha un messager vers les goths avec des instructions très claires. Pour faire bonne mesure, le contingent de contournement était invisible et inutile de dire qu'il n'y avait toujours aucun feu du côté de la villa.

Lors de leur tour, les fantassins romains avancèrent lentement. Le commandant de la cavalerie galopa jusqu'aux cataphractes pour leur délivrer un discours motivant, leur rappelant que les civils dans la villa étaient comme leurs épouses les attendant à la maison. Ou peut-être a-t-il simplement évoqué les quantités énormes de vin italien qui étaient en ce moment même gaspillé pour le plaisir de grossiers barbares ? Par de telles paroles (et un bon jet de dé) il entreprit de les rallier pour qu'ils soient à nouveau en état de se battre. Voyant cette unité redoutable reprendre du poil de la bête, les joueurs huns murmurèrent des prières à leurs sombres dieux, mais les pieux romains n'allaient pas être effrayés par des menaces païennes.

Lors du tour des huns, ces derniers accueillirent avec joie l'arrivée à la fois de la force de contournement sur le bord ouest et de la division goth à l'est. Visiblement les Goths avaient été convaincus par les messagers de leurs maîtres qu'il était dans leur intérêt et dans celui de leurs villages d'origine qu'ils rejoignent rapidement le champ de bataille.

Tout à coup la situation semblait moins rose pour les romains, avec ces trois divisions fraîches qui s'alignaient autour de la villa et avec le nuage de poussière de la force de contournement derrière eux. L'artillerie romaine située en queue de convoi était à présent au milieu du gué et paraissait particulièrement vulnérable.

Durant le tour qui suivit, deux lignes de bataille se mirent en place près de la villa en prévision de l'inévitable mêlée. Mis à part le traditionnel échange de projectiles et d'insultes, peu de dégâts furent causés tandis que les deux armées se mettaient en place pour l'action décisive. L'artillerie romaine quitta le gué et fut déployées avec succès pointant ses traits vers l'arrière pour couvrir les troupes contre la force de contournement des huns. Puis durant les deux tours qui suivirent les enfers se déchaînèrent, amenant la partie à une fin abrupte mais spectaculaire.

La ligne romaine principale s'avança vers la villa. Leurs archers montés avancèrent devant elle dans l'espoir d'attirer certains des Huns ou des Goths les plus impétueux et briser ainsi leur cohésion. La ruse fut couronnée de succès… à un certain degré. Une unité de cavalerie lourde hunnique chargea les archers montés mais ces derniers furent trop lents à réagir et furent rattrapés et massacrés. Les Goths quant à eux chargèrent également et percutèrent la ligne romaine située derrière. Malheureusement les Huns hésitèrent et ne suivirent pas les Goths. Ce retard prouvait l'incompétence des barbares. Les longues lances des Romains brisèrent la charge des Goths et les troupes romaines en soutien s'assurèrent d'anéantir l'ennemi avec une implacable efficacité.

Puis ce fut le tour de la cavalerie romaine, en conjonction avec les cataphractes à nouveau sur pied, de charger le reste des troupes des Huns. La bataille de cavalerie qui s'ensuivit dura suffisamment longtemps pour permettre à l'infanterie romaine d'atteindre la mêlée et d'y apporter tout le poids de son soutien. Les Huns ne pouvaient rien faire, ils furent pris au dépourvu par les légionnaires alors qu'ils étaient déjà sous la pression de la cavalerie romaine. La plupart des unités des Huns furent détruites ou mises en déroute, et les Romains s'avancèrent vers la villa. Les quelques barbares qui menaçaient toujours la propriété s'avérèrent trop saouls pour résister et furent rapidement passés au fil de l'épée. La Dame, sa famille et son entourage étaient sauvés. Les Romains étaient victorieux.

Réflexions et conclusions

Avant la partie nous avions décidé de donner à tous les légionnaires romains la règle des lances. Il nous semblait raisonnable de penser qu'ils choisiraient cette arme sachant qu'ils allaient affronter une armée de cavaliers. Toutefois en termes de jeu, nous avions la sensation qu'appliquer cette règle à tous les légionnaires les rendrait trop efficaces contre la cavalerie des Huns. Nous nous sommes dit après coup qu'il aurait été mieux de donner à certaines infanteries des lances courtes et des javelots plutôt que des lances. Finalement la liste ci-dessous intégra bien des légionnaires avec des lances puisque c'était l'armement de nos figurines.

Les tentatives des Huns pour brûler la villa, bien qu'ayant suscité la plus grande hilarité chez les Romains, n'étaient sans doute pas la bonne manière de faire. Obtenir un double est toujours une mécanique de jeu dangereuse pour fixer une limite de temps à une partie. Une solution plus intéressante aurait été de lancer un dé chaque tour et d'additionner les résultats jusqu'à atteindre un palier (disons 25) qui pouvait donner une limite de temps plus prévisible pour les Romains notamment. Cela étant, le système en tant que tel a bien fonctionné… du point de vue romain.

Ce fut une partie amusante avec beaucoup de hauts et de bas de chaque côté, même si la plupart des bas furent dans le camp des Huns. En réalité nous avons joué ce scénario deux fois, la partie décrite ici étant la seconde. Les Huns avaient remporté la première tellement rapidement, détruisant les cataphractes quand ils traversaient le gué, et tenant la rivière si fermement, que nous avions décidé de rejouer. La victoire romaine dans la seconde manche peut sans doute en partie s'expliquer par l'expérience, car les joueurs romains ont été meilleurs dans la capture des points de passage et leur sécurisation. À l'inverse, les Huns étaient sans doute trop confiants après leur première victoire et de fait trop empressés à attaquer directement les Romains avec la force d'avant-garde plutôt que de se replier et d'attendre les renforts.

La charge de la cavalerie lourde Goth ! L'infanterie romaine tint bon, faisant bon usage de ses lances contre les cavaliers ennemis.