

DELUXE FOURTH EDITION

THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER

THE
MACEDONIAN
ART OF WAR
338-326 B.C.

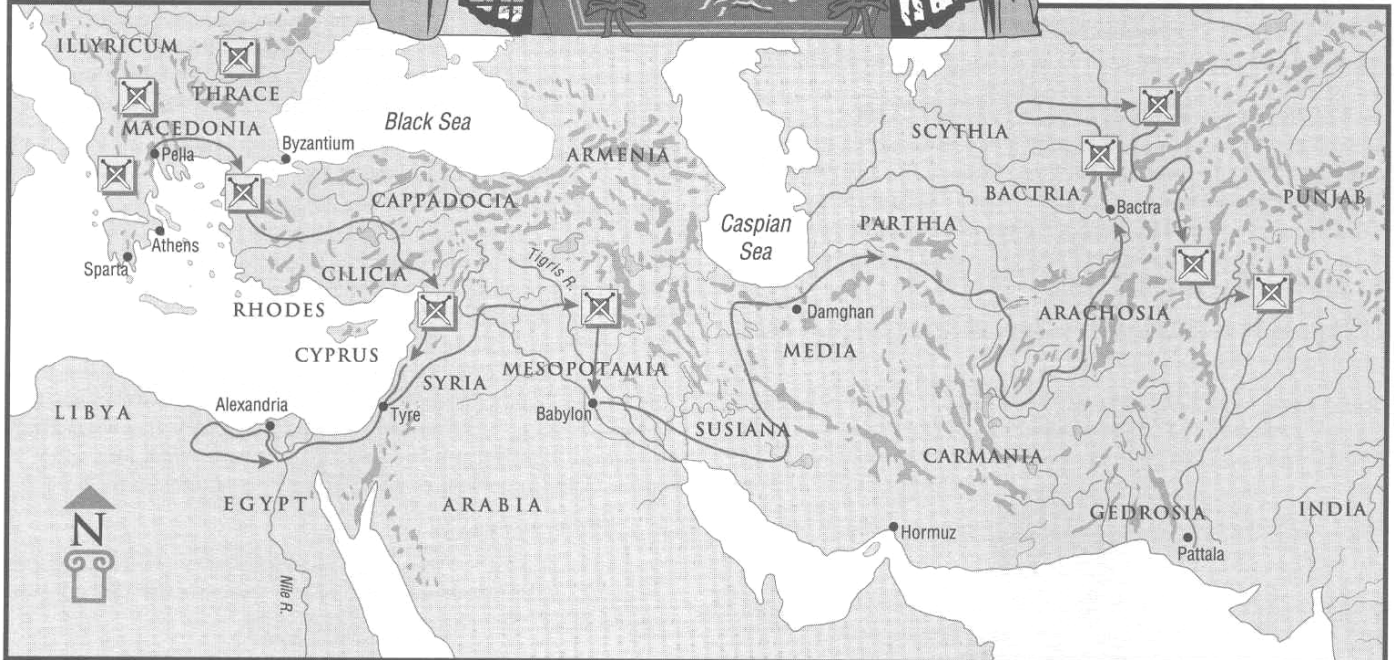


GAME DESIGN:
MARK HERMAN
RICHARD BERG



TABLE DES MATIERES

Section de Règle	Page
1.0 Introduction	2
2.0 Matériel	2
3.0 Séquence de Jeu	6
4.0 Chefs	7
5.0 Activation des Chefs/Ordres	9
6.0 Mouvement	13
7.0 Mouvement de Combat	18
8.0 Combat	20
9.0 Unités Spéciales	26
10.0 Effets du Combat	31



©2003 Rodger B. MacGowan

GMT
GAMES

LIVRET DE REGLES

(1.0) INTRODUCTION

Le jeu **The Great Battles of Alexander the Great** est le premier jeu/volume de la série de GMT : Great Battles of History. Il représente le développement de l'Art de la Guerre Macédonien, tel qu'il a été défini par Philippe II, Roi de Macédoine. Il a atteint son apogée pendant le règne de son fils, Alexandre III, qui, après sa conquête de l'Empire Perse, fut connu sous le nom d'Alexandre le Grand.

Cette édition spéciale « Deluxe » couvre pratiquement toutes les batailles livrées par Alexandre et son armée avant et pendant sa conquête du monde civilisé. Les batailles illustrent le triomphe du système Macédonien des « armes combinées » — mené par une puissante cavalerie et appuyé par d'implacables phalanges de lanciers — d'abord contre le système hoplite Grec utilisé depuis des siècles, puis contre les massives armées « légères », mais souvent dépassées, de l'Empire Perse.

Nous avons inclus des commentaires historiques tout au long des règles afin de fournir des explications — surtout dans la section terminologie et les scénarios — afin que vous puissiez bien comprendre certains de nos choix de conception.

NOTE POUR LES JOUEURS

Bien que **GBA** ne soit pas un jeu difficile à apprendre ou à comprendre, il utilise un système tactique qui récompense ceux qui savent ce que leurs hommes peuvent faire et comment exploiter les capacités même des pires d'entre eux. Se lancer tranquillement dans une bataille avec la théorie « voyons ce qu'il s'est passé par ici » vous mènera à vous faire ramener chez vous sur un bouclier en un temps remarquablement court.

Nous suggérons, à cause de la nature très inhabituelle de la guerre à cette époque, ainsi que des capacités spécialisées des diverses unités, que les joueurs — même ceux familiarisés avec les jeux de simulation — jouent quelques tours du scénario « Samarkand ». Cette bataille révélera les diverses stratégies tactiques disponibles, comment les différents types d'armes pourront être utilisés au mieux, et comment s'en protéger au mieux (ou au moins essayer). Ce fut le génie d'Alexandre qui réussit à combiner tous ces aspects ; c'est le défi lancé aux joueurs de savoir s'ils pourront l'égaliser, ou le dépasser.

UN MOT SUR L'EDITION DELUXE

Ceci est la 4^e édition des règles ; elle remplace à la fois l'édition originale (1991) et la mise à jour de 1993 (2^e édition), ainsi que l'Édition Deluxe de 1995. Il y a quelques ajouts, et beaucoup de changements mineurs. Les règles de **GBA** ne doivent pas être considérées comme amendées ou remplacées par les règles d'autres jeux du système GBH, particulièrement **SPQR**. Chaque jeu de la série est un monde à lui tout seul.

Les différences avec l'édition précédente sont indiquées par le symbole >>.

N'oubliez pas : Protégez vos flancs !

(2.0) MATERIEL

Chaque exemplaire de **Deluxe Battles of Alexander** contient :

- 3 cartes 56 x 86 cm, imprimées recto verso.
- 3 planches de pions (720 en tout)
- 1 livret de règles
- 1 livret de scénarios
- 2 fiches d'aides de jeu
- 1 dé à 10 faces

un ensemble de sachets pour ranger les pions

Si vous avez des questions à propos des règles, nous serons heureux d'y répondre (ou tout du moins essayer) si vous nous envoyez une enveloppe *timbrée* (quel que soit l'endroit d'où vous l'envoyiez) avec votre adresse, à l'adresse suivante :

GMT Games
ATTN : Deluxe Alex Q's
PO Box 1308
Hanford CA 93232
www.gmtgames.com

Vous pouvez aussi nous contacter sur www.consimworld.com dans les diverses sections de jeux.

(2.1) LES CARTES

Chaque bataille a sa propre carte, bien que Samarkand et Jaxartes utilisent des cartes d'autres batailles. Le champ de bataille de Gaugamèle/Arbela utilise une carte et demi. Chaque carte est imprimée recto verso de façon à faire tenir au moins deux champs de bataille par carte.

Une grille hexagonale recouvre chaque carte de façon à normaliser le mouvement et le combat, et les effets des différents types de terrains sont expliqués dans les règles et les tables.

(2.2) LES PIONS

Il y a trois types de pions : les **unités de combat**, qui représentent les différents types de combattants ; les **chefs**, qui sont les individus commandant les troupes ; et les **marqueurs** qui sont utilisés pour indiquer des informations spécifiques nécessaires au jeu.

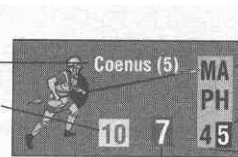
(2.21) Les **unités de combat** sont de deux tailles : carrées (normales) et rectangulaires (doubles), ces dernières représentant de grandes formations linéaires redoutées, mais plutôt rigides, Phalange Macédonienne. Chaque unité de combat est d'un Type spécifique et, éventuellement, d'une Classe (comme illustré plus bas), qui dépend de son armement et de son armure/protection. Toutes les unités de combat sont quantifiées par leur **Taille**, leur **Qualité de Troupe (QT)** et leur capacité de **Mouvement**. Les unités qui sont capables de tirer des projectiles ont aussi un **Indicateur de Projectile**, qui précise le type de projectile utilisé (J=javelot ; A=flèche ; S=pierre ; B=carreau). La Table des Projectiles donne les Portées de tir de ces projectiles. Chaque unité de combat est imprimée recto verso. Toutes les valeurs sont les mêmes des deux côtés, sauf que lorsque une unité est retournée, cela veut dire qu'elle a « Bougé » au moins une fois pendant le tour de jeu et subira des pénalités de Cohésion quand/si elle bouge encore au cours du même tour ; voir 6.1.

(2.22) Type et Classe :

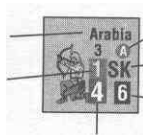
- **TYPE :** le Type d'une unité, par exemple Infanterie Lourde (HI), Tirailleur (SK), etc. est utilisé pour déterminer son efficacité relative (Supériorité) par rapport aux autres types d'unités, souvent différents.
- **CLASSE :** Parfois, un Type d'unité sera subdivisé en plusieurs classes, par exemple, la HI est divisée en deux classe : Hyaspistes et Hoplites ; les tirailleurs peuvent inclure des archers, des frondeurs ou des javeliniers, etc. La Classe d'une unité permet des variations d'efficacité dans le même type.

(2.23) Plusieurs Phalanges Macédoniennes ont deux noms, ou un nom et un numéro. Le premier type (ex : Amyntas/Simmias) représente le changement de chef d'une bataille à l'autre. Le numéro d'ID est utilisé pour la préparation du jeu dans certains scénarios, comme Chéronée.

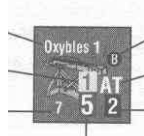
(2.24) Exemples d'Unités de Combat




Nom de l'Unité
Taille
Classe/Type d'Unité
Capacité de Mouvement Etendue
Capacité de Mouvement
Qualité de Troupe (QT)



Nom de l'Unité
Taille
Type de Projectile
Type d'Unité (SK)
Capacité de Mouvement
Qualité de Troupe (QT)




Nom de l'Unité
Taille de l'Equipage
Portée
Type de Projectile
Type d'Unité (Artillerie)
Capacité de Mouvement
Qualité de Troupe (QT)



Taille
Type de Projectile
Type d'Unité (Eléphant)
Capacité de Mouvement
Qualité de Troupe (QT)

(2.25) Les **Chefs** ont plusieurs valeurs, qui sont utilisées pour quantifier leur Initiative et leur Commandement, ainsi que leurs capacités de combat — en tant que chef, et individuellement. Certains chefs non Macédoniens ont des pions légèrement différents pour refléter le système de commandement différent qu'ils utilisent. Tout ceci est expliqué en 4.0 et 5.0.

Exemple de Chef Macédonien—Recto (Activé)



Portée de Commandement
Initiative
Nom
Combat Personnel
Charisme
Capacité d'Ordre de Contingent (Règle Optionnelle)

Recto (Désactivé)



Indicateur de Désactivation

NOTE DE JEU : Alexandre a deux pions. Celui avec la désignation « Chéronée » (CH) est utilisé pour cette bataille ; le pion « III » est utilisé pour tous les autres scénarios.

Exemple de Chef Perse — Recto



Portée de Commandement
Initiative
Nom
Valeur Stratégique
Combat Personnel
Charisme
Capacité d'Ordre de Ligne

Les Chefs Indiens n'ont pas de valeur de Combat Personnel ; voir 8.43.

(2.26) Les **Marqueurs** comme « 1 », « 2 » (représentant les pertes de Points de Cohésion), « Routed », « Finished », etc. sont utilisés pour indiquer certains états, qui seront expliqués plus loin.

(2.3) TABLES, TABLEAUX ET DE

Il y a deux fiches de Tables & Tableaux — une pour chaque joueur. L'utilisation de chaque table/tableau sera expliquée dans les règles.

Toutes les tables utilisent un dé à 10 faces ; *Le '0' est traité comme un '0' (et non comme un '10'), et est inférieur à 1.*

(2.4) TERMINOLOGIE

Nous avons inclus deux sections. La première est une définition générale des termes les plus utilisés par le système de jeu. La seconde est plus un descriptif historique, qui, nous l'espérons, vous fournira certaines informations sur ce qu'étaient les unités et comment elles étaient utilisées.

TERMES DE JEU

Chef Activé — Le chef qui donne des ordres à ses troupes à un moment donné. Il ne peut y avoir qu'un seul chef activé à la fois.

Classe — Sous catégorie d'un « Type », utilisée pour différencier plusieurs systèmes d'armement/armure dans un type. **EXEMPLE :** HO (Hoplite, une Classe de HI).

Cohésion — La capacité d'une unité à rester en formation de combat organisée. Les résultats du combat sont sous la forme de

pertes de Cohésion qui font diminuer le niveau de Cohésion d'une unité (voir Qualité de Troupe).

Chef de contingent — Les chefs Macédoniens avec un « C » à la place de la Valeur d'Initiative sont des Chefs de Contingents, des chefs de plus faible valeur qui ne sont utilisés qu'avec la règle optionnelle Macédonienne ; voir 5.6.

Chef Désactivé — Un chef qui a précédemment été activé au cours du tour et qui est « Désactivé », et qui (normalement) ne peut plus être activé. Les chefs peuvent être Désactivés pour d'autres raisons, comme le Combat Personnel, l'échec d'un court-circuit, etc.

Chef Inactif — Un chef qui n'a pas encore été activé — mais qui est toujours éligible pour l'être.

Chef — Les chefs étaient les rois, les rajahs, les satrapes, les généraux et les chefs de tribus qui commandaient et influençaient les troupes.

Ligne — Toutes les unités d'un Type spécifique qui sont autorisées à se déplacer avec un seul Ordre de Ligne.

Ordre de Ligne — La capacité de certains chefs non Macédoniens à déplacer de grandes sections de Types de troupes identiques en une seule fois.

CM — Acronyme pour la **Capacité de Mouvement** de base d'une unité. Elle représente aussi la manœuvrabilité de l'unité comparée aux autres unités du jeu.

Volée de Projectiles — Les unités amies lançant des javalots, des pierres ou tirant des flèches sur des unités ennemies.

Momentum — Le mécanisme par lequel un chef peut entreprendre plus d'une Phase d'Ordres pendant un tour.

Phase d'Ordres — La période d'un tour pendant laquelle un chef donne des ordres à ses troupes pour les déplacer et combattre.

Combat de Choc — Corps à corps (et souvent littéralement œil pour œil), coups d'épées et craquements d'os — le pain quotidien de la guerre à cette époque.

Taille — Elle ne représente pas seulement le nombre d'hommes dans une unité, mais aussi la densité et la formation. Le nombre pur n'était pas un facteur décisif à cette époque.

Supériorité — Les capacités relatives des systèmes d'armes/armures opposés aideront à déterminer qui prendra plus ou moins de pertes de Cohésion en combat.

QT — Acronyme pour la très importante valeur de **Qualité de Troupe**. La QT est, de loin, la valeur la plus importante d'une unité de combat, et sera utilisée constamment au cours d'une partie — pratiquement à chaque fois que l'unité fera quelque chose qui mettra sa Cohésion en danger.

Court-Circuit — Le mécanisme par lequel un chef ennemi peut empêcher un chef ami d'entreprendre sa Phase d'Ordres

et la faire à sa place. Il peut aussi être utilisé par un chef ami pour agir avant un autre chef ami de valeur inférieure.

Type — Description générale d'une unité de combat, généralement utilisée pour déterminer son efficacité au combat et les résultats, en fonction des différentes tables de combat. Exemple : HI (Infanterie Lourde), SK (Tirailleur) etc.

Zone de Contrôle — Les hexs — généralement à l'avant d'une unité — dans lesquels cette unité exerce, par sa présence, suffisamment d'influence pour diminuer la liberté de mouvement des unités ennemies.

QUELQUES EXPLICATIONS MILITAIRES

Infanterie Lourde — Un type qui comprend les hoplites et les hydaspistes. L'infanterie à pied de base de l'époque, généralement protégée par une armure (casque, plastron, et peut être, jambières), portant un bouclier et brandissant une épée courte et une lance de deux mètres (ou plus) : 15 kilos d'équipement inconfortable. On ne se demande pas pourquoi on l'appelait Infanterie Lourde.

Hoplite — Les « grunts » de l'époque de la Grèce classique, les types avec ces chouettes casques « Corinthiens ». Les Hoplites sont une Classe de HI

Phalange — Une formation d'hoplites au coude-à-coude utilisée dans la guerre Grecque depuis le 7^e siècle avant JC et perfectionnée par les Macédoniens, qui se reposait sur une lance extrêmement longue (la Sarisse Macédonienne de 5 à 6 mètres) qui permettait aux rangs du milieu d'aider à présenter un front vraiment formidable et démoralisant pendant la progression. Dans l'armée Macédonienne, elles étaient connues sous le nom de *Pezhetaroi* (Compagnons à Pieds), et étaient organisées en 12 *taxeis* (ou brigades), dont six ont accompagné Alexandre en Asie. Une septième fut ajoutée plus tard. Seules les unités doubles Macédoniennes sont traitées comme des phalanges (type PH) en termes de jeu. Toutes les autres unités doubles d'infanterie lourde sont des Hoplites (Type HI, Classe HO), pourquoi ? L'utilisation de la sarisse, d'armure plus légère (et par conséquent une mobilité légèrement supérieure) plus le professionnalisme de l'armée Macédonienne. En tant que telle, les phalanges Macédoniennes ont des capacités de mouvement et de combat qui dépassent celles de leur contrepartie Grecque/Hoplite.

Hydaspiste — Les hydaspistes Macédoniens, un groupe d'hoplites d'élite, étaient un peu plus légers en armure et donc plus mobiles. Ils portaient aussi (probablement) une lance plus courte. Les hydaspistes furent créés par Philippe II, leur nom signifiant Porteurs de Boucliers, et furent les troupes d'élite d'Alexandre. Ils sont traités comme une classe séparée dans le type HI.

Infanterie Moyenne — Des unités avec un peu d'armure (généralement une cote de maille sur le torse) et des armes plus lourdes (généralement des lances et des épées) qui étaient entraînées pour le choc mais qui n'avaient pas la capacité d'inertie-temps-masse de la véritable HI de l'époque.

Infanterie Légère — Un terme générique appliqué aux unités à pieds avec peu ou pas d'armure, peut être un bouclier léger, et généralement une lance, avec, éventuellement, une épée. La

plupart de l'infanterie légère avait des capacités de tir. La LI diffère des tirailleurs dans le fait qu'elle combattait en formation et était entraînée pour le choc.

Peltastes — La forme d'infanterie légère la plus commune de l'époque descendait des fameux peltastes Thraces. C'est de l'infanterie légère équipée de javelots, une arme qui pouvait infliger de gros dommages mais qui avait une faible portée. Les peltastes sont appelés ainsi à cause de leur *pelta*, ou petit bouclier. Les unités de peltastes « LP » sont traitées un peu différemment des LI parce que, contrairement aux tirailleurs armés de javelots, elles avaient reçu un peu d'entraînement au combat de choc. Les peltastes sont essentiellement une « Classe » du « Type » Infanterie Légère.

Cardaces — Une expérience Perse engagée par Darius après le Granique et rapidement abandonnée après la piètre performance à Issus. Ces unités étaient similaires aux peltastes, bien que plusieurs sources citent qu'ils étaient « entraînés comme des hoplites ». Quoiqu'il en soit, ils sont identifiés comme une Classe (CA) séparée dans le Type (LP) peltaste.

Tirailleurs — Un terme générique appliqué aux Types de troupes qui ne portaient pas d'armures et utilisaient des projectiles : javeliniers, archers et frondeurs. Ils ne combattaient pas en formation stricte et, sauf pour les javeliniers Agrianiens, n'étaient ni capables, ni entraînés au choc. Ils étaient fait pour harceler et gêner l'ennemi en approche et pour présenter un écran derrière lequel, heureusement, le mouvement pouvait être dissimulé. Leur mobilité leur permettait de distancer (et donc d'éviter) leurs adversaires plus lourds, ce qui, tout bien considéré, était le mieux pour leur survie. Traités avec mépris et condescendance pendant l'histoire de la Grèce antique — pas assez macho — ils furent plus importants dans les armées Perses de l'époque.

Javeliniers — Ce sont des unités de type tirailleurs (SK), de Classe Javeliniers (comme indiqué par leur capacité de tir). Les Javeliniers Agrianiens d'Alexandre furent très efficace dans leur rôle de tirailleur/écran défensif, parce qu'ils avaient quelques capacités de choc !

Archers — Un type de tirailleurs qui tirait des flèches à une portée efficace de 150m ou plus avec une portée maximale de 250m (moins lorsqu'ils étaient montés). Les flèches de l'époque pouvaient rarement transpercer les armures métalliques mais étaient assez efficaces autrement. Bon marché à équiper, difficile à entraîner.

Frondeurs — Un autre type de tirailleur sans armure. Ils lançaient des billes, généralement en plomb (parfois gravées avec des graffitis de guerre comme « prends ça... ») à une portée efficace d'environ 120 mètres, bien que leur précision soit loin de celle des flèches ou des javelots. Bon marché à équiper mais demandant beaucoup d'entraînement, les frondeurs occupaient beaucoup d'espace (la distance entre les hommes était 2 à 3 fois plus grande que les autres unités de tirailleurs). Bien qu'il soit fait mention de frondeurs utilisés pendant la campagne d'Alexandre (les Rhodiens étaient considérés comme les meilleurs dans ce domaine), la seule référence à des unités de frondeurs spécifiquement nommés est à Gaugamèle.

Cavalerie Légère — Essentiellement, des archers et des javeliniers montés dont le grand avantage était leur mobilité. (Il est plus facile de lancer quelque chose quand vous êtes debout plutôt qu'en essayant de vous maintenir sur un cheval avec vos genoux). Ils portaient rarement d'armures/protections ou d'autres armes. Il est tout à fait possible que ces troupes utilisaient leurs montures uniquement pour se rendre rapidement d'un endroit à l'autre du champ de bataille, et qu'ils combattaient à pied. Nous avons aussi remarqué que quelque part à la fin de cette époque, ces types se montraient avec une version de javelots sciés, que nous aurions appelé « fléchette ». Comme il est très difficile de savoir quand cette arme est apparue, nous l'avons laissée en dehors de ce jeu.

Lanciers — Essentiellement des unités de cavalerie légère entraînées à utiliser la lance en attaque. Ils n'avaient pas de capacités de tir (une simplification pour le jeu). Les *prodromoi* (éclairieurs) Macédoniens étaient les lanciers les plus célèbres. Il est quelque peu spéculatif de comprendre comment ils utilisaient leurs lances efficacement sans la présence d'étriers pour se maintenir sur leurs montures.

Cavalerie Lourde — De la cavalerie entraînée et armée pour le combat de choc. Avec un peu d'armure, leur capacité de choc provenait plus de leur formation que de leur armement. Par exemple, la tant vantée « cavalerie de compagnons » Macédonienne était bien entraînée à utiliser les lances en bois à pointe d'acier pour un effet de choc mortel en adoptant une formation en forme de coin. Il y eut aussi la cavalerie Thessalienne à peu près aussi bien entraînée et armée, qui chargeait en formation en losange. Alexandre utilisait généralement sa cavalerie pour délivrer son « coup de guerre », le marteau contre l'enclume de la phalange. Au départ, les Perses n'avaient que peu de cavalerie lourde. Les contingents Perses de Bactria et cie étaient « cataphractaires » (protégés par une armure en écailles) et étaient donc considérés comme de la cavalerie lourde, bien qu'il y a peu d'indications sur le fait qu'ils ont été entraînés à la rigueur du combat de choc, et leur manœuvrabilité était quelque peu suspecte. (L'armée Perse était une armée très mobile, orientée sur les projectiles, avec peu de goût — ou d'expérience — pour le combat de choc).

Éléphants — La première utilisation **enregistrée** d'éléphants fut à Gaugamèle — 15 d'entre eux, dont aucun n'a vu d'actions — bien qu'ils aient sûrement du être utilisés avant. (Porus avait entre 80 et 200 éléphants à Hydaspes en 326 avant JC et il est fort peu probable que l'idée lui soit venue spontanément). Les éléphants utilisés par Darius étaient des éléphants d'Asie (pas d'Afrique), et n'avaient pas de « tours » (comme, disons, Hannibal). Il y a quelques indications sur le fait que les éléphants de Porus étaient cataphractaires ! Un javelinier était juché, certainement de façon précaire, à côté du cornac. Les éléphants étaient indifférents à à peu près tout — sauf aux objets acérés et pointus. Ils avaient aussi tendance à n'en faire qu'à leur tête quand ils étaient dérangés, ce qui arrivait souvent quand ils étaient confrontés à ces mêmes objets acérés et pointus.

Chariots — A Gaugamèle, Darius déploya des chariots à roue scythe spécialement équipés. Bien qu'effrayants à manipuler, et capables de causer de graves blessures, ils n'étaient pas spécialement efficaces, en dépit de la préparation de Darius sur leur comportement. Leur manœuvrabilité était grandement gênée par l'utilisation d'axes fixe, ce qui veut dire qu'ils allaient dans la

direction choisie par les chevaux, et ce avec quelques difficultés. De plus, vous pouvez oublier les « suspensions » ; ces chariots étaient très durs pour la colonne vertébrale... et encore plus durs pour la capacité à viser de leurs archers/javeliniers. C'étaient plus des tirailleurs sur roues qu'autre chose, et ils étaient très sensibles aux attaques de la LI. Les chariots étaient, à cette époque, une technologie militaire démodée. Les asiatiques, par contre, avec leur vastes plaines, les aimaient beaucoup, et vous verrez que Mithridates Eupator VI les utilisera toujours 250 ans plus tard (et avec encore moins de succès que Darius) à Chéronée.

Artillerie — Le convoi d'Alexandre contenait bon nombre d'artillerie antique, dont la plupart a été utilisée dans tout un ensemble de situations tactiques, du travail de siège au soutien pour la traversée de rivières (comme nous le verrons dans ce jeu). L'artillerie est traitée comme un « Type » qu'elle utilise aussi comme Classe. Ainsi, les Oxybeles qui tirent des carreaux utilisés à Jaxartes sont de Type AT, Classe B. Ils ont un soutien de LI intrinsèque.

(2.5) ECHELLE DU JEU

Chaque point de Taille représente de 150 à 200 hommes (selon leur formation, leur profondeur et utilisation) ou 100 cavaliers. Ainsi la phalange Craterus représente 1500 hommes, alors qu'une unité de Cavalerie Lourde Bactrienne Perse contient environ 500 hommes. Chaque Point de Taille de chariot représente entre 6 et 7 chariots, et chaque Point de Taille d'éléphant représente un éléphant (des gros machins, ces éléphants). Les tirailleurs à pieds sont une exception ; leur taille — toujours '1' — ne reflète pas leur force numérique mais leur type de formation dispersée.

NOTE HISTORIQUE : Bien que la plupart des historiens modernes s'accordent sur le fait que les nombres « exacts » soient impossible à deviner, ils ont chacun leur vision de ce qu'ils ressentent comme des représentations précises de la force des unités. Malheureusement, ils ont tous réussi à ne pas tomber d'accord — et parfois (mais sans surprise) largement. Nous avons essayé de réconcilier toutes ces informations en termes de capacités relatives des unités. Pour ceux d'entre vous qui ont beaucoup lu sur le sujet, nous avons eu tendance à suivre Delbrück (voir les sources) lorsqu'il a fallu faire des estimations numériques.

La forme du pion représente également son front. Une « brigade » de phalange Macédonienne déployée avait un front d'environ 130 mètres ; c'est pourquoi elle occupe deux hexs. Une unité de cavalerie lourde Macédonienne, qui était généralement composée de deux *Ilai* (ou escadrons ; l'escadron royal, ou *agema* comptait 300 hommes) avait un front (pour sa formation inhabituelle en coin) d'environ 50 mètres, soit 1 hex.

Chaque hex représente approximativement de 60 à 70 mètres d'un bord à l'autre. Pour des questions de jouabilité, certaines rivières du « jeu » sont un peu plus larges que leur contrepartie réelle. (Ex : le Granique devait probablement faire de 25 à 30 mètres de large. Par contre, ceci n'inclut pas les berges et les bordures).

Chaque tour de jeu représente grosso-modo 15 à 20 minutes de temps réel.

(2.6) DUREE DU JEU

Toutes les batailles durent un nombre de tours indéterminé. Les plupart des batailles sont livrées jusqu'à ce qu'un camp déroute — il n'y a donc généralement pas besoin de connaître le nombre de tours écoulés. Certaines batailles, par contre, nécessitent de connaître le nombre de tours, donc nous avons mis une Piste des Tours sur une des fiches de Tables et Tableaux. Il était extrêmement épuisant de se tenir debout pendant une demi-journée — sans parler du combat — avec plus de 15 kilos d'armure inconfortable et en subissant le stress que pouvait apporter le combat les yeux dans les yeux.

NOTE DES CONCEPTEURS : D'un point de vue pratique, en termes de « combien de temps ont-ils pu tenir ? », vous pourriez remarquer que les boxeurs professionnels — des athlètes très entraînés avec une immense force et endurance, ne portant PAS d'armure ni d'armes (autres que leurs poings) — tiennent rarement plus de 12 à 15 rounds. Soit 45 minutes de « Choc »... et avec une minute de répit toutes les trois minutes. Prenez ces chiffres en considération pour savoir quel était le pouvoir de « durée » des unités du jeu.

(3.0) SEQUENCE DE JEU

Les joueurs activent leurs chefs dans l'ordre déterminé par leur Valeur d'Initiative, selon 5.1. Lorsqu'un chef est activé, il donne des ordres (ou, s'il est éligible, des ordres de lignes) qui permettent aux unités à Portée de se déplacer et de combattre. Après que tous les chefs ont été activés et sont « Désactivés », chaque joueur teste la Déroute et la Récupération ainsi que la Retraite d'Armée, après quoi, le tour de jeu est terminé.

A. Phase d'Activation des Chefs

1. Le joueur avec le chef à l'Initiative la plus basse n'ayant pas encore été activé active ce chef. Si ce Chef est éligible, et s'il le désire, il peut donner un Ordre de Ligne, et fait un jet de dé — si nécessaire — pour utiliser cette capacité.

2. Les tentatives de Courts-Circuits Non-Momentum (5.41 & 5.42) peuvent être faites à ce moment.

B. Phase d'Ordres

1. Segment de Mouvement/Tir.

- Pour chaque Ordre Individuel donné par un chef activé, le joueur peut faire une des actions indiquées en 5.22 avec n'importe quelle unité de combat.
- Pour les chefs avec une capacité d'Ordre de Ligne (4.3), une Ligne complète d'unités peut Bouger et/ou Tirer.
- Si les joueurs utilisent le Système Optionnel de Chefs de Contingents Macédoniens (5.6), les Ordres de CCM sont donnés ici.

Les unités capables de Retraite Ordonnée (6.7) et/ou de Tir de Réaction peuvent le faire pendant ce segment.

2. **Segment de Combat de Choc.** Après qu'un chef a fini de donner ses ordres, les unités éligibles engagent le combat de choc, en utilisant la séquence suivante :

- Désignation du Choc :** Toutes les unités immobiles et éligibles qui choisissent de faire un choc reçoivent un marqueur CHOC – Pas de Test (shock – no test).
- La Charge** (Test de QT de pré-choc ; *Ephodos*)

- c. **Résolution du Combat des Chefs** (*Charismos*)
- d. **Le Fracas des Lances** (Détermine la Supériorité et la colonne de Choc ; *Doratismos*)
- e. **Résolution du Combat de Choc** (*En Chersi*)
- f. **Test pour une Percée Eventuelle** (*Othismos Aspidon* ; la Poussée des Boucliers)
- g. **Test pour un Eventuel Effondrement et Déroute** (*Trope*)
- h. **Test de Poursuite de Cavalerie** (optionnel)

C. Momentum OU Retour à « A »

1. Le joueur dont le chef vient juste d'être activé dans la Phase d'Ordres précédente peut tenter un Momentum pour donner une autre Phase d'Ordres à ce chef (Phase « B »), *ou*, le jeu reprend à la Phase « A » pour les chefs restant à activer.

D. Phase de Déroute et Récupération

1. **Retirez les Marqueurs « Rallié »**
2. **Mouvement de Déroute** : Les unités en Déroute doivent faire un Mouvement de Déroute.
3. **Segment de Rechargement** : Les unités de tir éligibles peuvent récupérer des munitions ; 8.18.
4. **Retournez toutes les unités « Bougées » et les chefs « Désactivés » sur leur recto.**

E. Phase de Retraite

Chaque joueur totalise les Points de Déroute des unités éliminées, puis ajoute des points pour les chefs tués, pour voir si son armée a atteint son niveau de Déroute.

(4.0) CHEFS

Les unités de combat ne peuvent pas bouger ni tirer sans en avoir reçu l'Ordre (ou un Ordre de Ligne, pour les armées ou ceci peut s'appliquer) d'un chef. Les unités de combat qui ont reçu un Ordre pendant un tour, *ou* qui sont à Portée de Commandement du même chef, peuvent faire un Combat de Choc. Chaque pion chef a deux faces ; une face Activé et une face Désactivé. Un chef qui n'a pas encore été activé ou qui est en cours d'activation doit être sur sa face Activé. Un chef qui a terminé son activation est retourné sur sa face Désactivé.

(4.1) PIONS CHEFS

Chaque chef possède plusieurs valeurs :

Portée de Commandement : (face Activé uniquement) Elle représente la présence sur le champ de bataille ainsi que l'efficacité de ses capacités ; la portée en hexs jusqu'où un chef peut exercer son Initiative.

Chef d'Elite : Seul Alexandre a cette capacité spéciale pour usurper la séquence de Phase d'Ordres standard basée sur l'Initiative.

Initiative : (face Activé uniquement) Elle représente la capacité à contrôler des forces et à prendre des décisions rapides. L'Initiative est utilisée pour déterminer l'ordre d'activation des chefs et les chances de réussir un Momentum. Elle définit aussi le nombre 'd'ordres' que le chef peut donner pendant une Phase d'Ordres. Plus la valeur est élevée, meilleur est le chef.

Capacité d'Ordre de Ligne : Les chefs capables de donner des Ordres de Lignes ont un « L » à côté de leur Valeur d'Initiative.

Capacité d'Ordre de contingent : [Règle Optionnelle] Les chefs subordonnés Macédoniens ayant un « C » à la place de la Valeur d'Initiative. Ils peuvent être activés en recevant des Ordres, selon 5.6. Ils ne peuvent commander que les unités qui leurs sont spécifiquement assignées comme indiqué dans le scénario.

Valeur Stratégique : (face Activé uniquement) Pour les chefs subordonnés Grecs, Perses et Indiens, uniquement ; ceci exprime la capacité à donner des Ordres de Ligne de leur propre Initiative.

Combat Personnel : (sur les deux faces) Cette valeur est utilisée lorsque des chefs adverses sont impliqués dans le même combat de choc, afin de déterminer l'issue du combat entre ces deux chefs. (voir 8.4). Les chefs Indiens n'ont *pas* de valeur de CP.

Charisme : (sur les deux faces) Il représente la capacité d'un chef à faire redoubler d'efforts ses troupes au combat. Cette valeur est utilisée pour modifier le résultat du dé sur la Table de Résultats du Combat de Choc en faveur des unités avec lesquelles le chef est empilé.

Capacité de Mouvement : Le nombre de Points de Mouvement qu'un chef peut dépenser pendant une *Phase La CM, qui est de 2 pour tous les chefs, n'est pas imprimée sur les pions*. Ils se déplacent en utilisant les coûts de Cavalerie sur la Table de Mouvement, bien qu'ils ne subissent jamais de pertes de Cohésion quel que soit leur mouvement.

(4.2) CAPACITES DES CHEFS : ORDRES INDIVIDUELS

NOTE DE CONCEPTION : Le système de commandement Macédonien était bien plus sophistiqué et professionnel que tous les autres de cette époque. Cette capacité est exprimée par les Portées de Commandement étendues et les meilleures valeurs d'Initiative des chefs Macédoniens, ceci combiné au fait que l'armée Macédonienne était plus compacte que petite.

Cette section s'applique à tous les chefs du jeu, sauf les Chefs de Contingents Macédoniens.

(4.21) Un chef peut donner des **Ordres Individuels** à n'importe quelle unité de combat à Portée de Commandement, qui est mesurée en traçant une ligne d'hexs non obstruée d'une longueur inférieure ou égale à la Portée, entre le chef et l'unité. Comptez l'hex de l'unité mais pas celui du chef. Une ligne est obstruée par les hexs occupés par des unités ennemies, et les hexs inoccupés en Zone de Contrôle (ZDC) ennemie, et par les hexs de terrain qu'un chef ne peut pas traverser ou pénétrer. Les unités amies annulent les ZDC ennemies pour le tracé de la ligne d'ordre. Toutes les autres lignes sont considérées non obstruées. Les Portées de Commandement sont calculées au moment où l'Ordre est donné.

(4.22) Un Ordre Individuel permet à une unité amie de faire un déplacement et/ou de tirer des projectiles, etc. selon 5.22. Sans Ordre, une unité ne peut pas se déplacer volontairement. Dans une Phase d'Ordres donnée, un chef peut donner un nombre d'Ordres égal à sa Valeur d'Initiative. Lorsqu'un chef ne peut plus donner d'ordres et ne peut plus être à nouveau activé, retournez-le sur sa face Désactivé.

(4.23) Les chefs peuvent se déplacer dans les circonstances suivantes :

- Ils se donnent un Ordre Individuel à eux mêmes, cet ordre doit compter dans le nombre d'ordres que le chef peut donner pendant cette Phase ;
- Ils peuvent se déplacer — sans dépenser d'Ordre— avec l'unité de combat sur laquelle ils sont empilés et qui a reçu un Ordre. Ils ne sont pas obligés de « rester » avec l'unité de combat.
- Ils reçoivent un Ordre Individuel de leur Commandant en Chef.

(4.24) Un chef, autre que le Commandant en Chef (voir 4.4) qui se trouve dans une Zone de Contrôle ennemie ne *peut pas* donner d'Ordres (ni d'Ordres de Ligne) aux unités de combat ou à lui même... et ne peut donc *pas* se déplacer hors de la ZDC ennemie... à moins et jusqu'à ce qu'il sorte de cette ZDC en recevant un Ordre du Commandant en Chef (4.4). Voir aussi 5.25.

(4.25) Un chef qui est « Désactivé » (5.15) ne peut plus donner d'Ordres (ni d'Ordres de Ligne). Par contre, il *peut* se déplacer, mais seulement s'il en reçoit l'ordre d'un Commandant en Chef.

(4.26) Les chefs n'ont pas — et n'ont pas besoin — d'Orientation (7.1).

(4.3) CAPACITE D'ORDRE DE LIGNE

Cette section s'applique **UNIQUEMENT** aux chefs avec un « L » imprimé sur leur pion. Donc, les chefs Macédoniens ne peuvent pas donner d'Ordres de Ligne.

(4.31) Un chef avec une Capacité d'Ordre de Ligne peut, au lieu de donner des Ordres Individuels, donner un (1) **Ordre de Ligne** à toutes les unités d'une Ligne (4.33), s'il est autorisé à le faire (4.34). Les unités qui peuvent composer une « Ligne » sont données dans la section **Eligibilité pour les Ordres de Ligne** de chaque scénario. De plus, voir 4.37.

(4.32) **Taille de la Ligne :** Il n'y a pas de limite au nombre d'unités composant une Ligne — autre que 4.33 — et toutes les unités d'une Ligne éligible ne sont pas obligées de participer. Les unités dans une Ligne *ne sont pas obligées* de rester ensemble lorsqu'elles se déplacent... bien que faire autrement mènera certainement à un désastre organisationnel.

(4.33) Composition d'une Ligne

Lignes d'Infanterie/Eléphants : Pour que les unités d'infanterie ou d'Eléphants puissent recevoir un Ordre de Ligne :

- Les unités doivent toutes être du Type/Classe donné dans le Tableau d'Eligibilité d'Ordre de Ligne du scénario joué.
- Les unités doivent être flanc à flanc *ou* (mais pas « et ») Front à Arrière (en file indienne).
- Une Ligne d'Infanterie ou d'Eléphants peut être de *n'importe quelle* longueur, quelle que soit la Portée de Commandement.
- Les unités de la Ligne doivent être adjacentes ; *tout* espace— même un espace occupé— entre les unités éligibles met fin à la ligne.

NOTE DE JEU : Seuls les chefs Grecs et Indiens ont une capacité d'Ordre de Ligne d'Infanterie.

Lignes de Cavalerie/Chariots : Pour que les unités de Cavalerie ou de Chariots puissent recevoir un Ordre de Ligne :

- Les unités doivent toutes être du Type/Classe donné dans le Tableau d'Eligibilité d'Ordre de Ligne du scénario joué. Par contre, les unités de LN (Lanciers) sont toujours considérées comme un Type séparé.
- Elles doivent toutes se trouver à une distance inférieure ou égale à la moitié de la Portée de Commandement du chef, arrondie au supérieur. Elles ne sont pas obligées d'être adjacentes ou flanc à flanc. Les unités en dehors de cette Portée *ne font pas* partie de la Ligne, même si elles sont adjacentes à des unités qui en font partie.

NOTE DE JEU : Les Portées de Commandement de Cavalerie pour les Ordres de Ligne sont **la moitié** de la portée imprimée, arrondie au supérieur. Celles de l'infanterie ne sont pas réduites de moitié. Notez également qu'il n'y a pas autant de chefs que ça capables de donner des Ordres de Lignes !

(4.34) **Eligibilité à donner un Ordre de Ligne :** Un chef peut donner un Ordre de Ligne pendant sa Phase d'Ordres *Initiale* (*pas pendant un Momentum*) dans les circonstances suivantes :

CHEFS SUBORDONNES

1. Il *commence* sa Phase d'Ordres dans les *deux* (2) hexs (éléphant/infanterie uniquement) d'au moins une des unités de la Ligne SANS unités de combat entre. Il doit avoir une LDV dégagée (8.14, et interprétée librement en cas de désaccord) vers cette unité (les Eléphants ne bloquent *pas* la LDV) ; *et*
2. Il commence sa phase soit à Portée de son Commandant en Chef ou à Portée de son Chef d'Aile (4.5) ; *ou*
3. Il n'est pas à Portée de son Commandant en Chef, mais le joueur lance un dé, et obtient un résultat inférieur ou égal à la Valeur Stratégique de ce chef. Si le résultat est supérieur, il ne peut donner que des Ordres Individuels.
4. Dans le premier tour de jeu de tous les scénarios, *tous* les chefs avec une capacité d'Ordre de Ligne peuvent donner un Ordre de Ligne sans avoir besoin d'être à Portée du Commandant en Chef ni lancer de dé.
5. Voir les Chefs d'Ailes Perses, en 4.5.

NOTE DE JEU : 4.34 (1) est lu — et utilisé — avec les restrictions de portée de cavalerie de 4.33.

NOTE DE CONCEPTION : Cette limitation à beaucoup à voir avec la chaîne de commandement « fil rouge » contre l'initiative individuelle (le jet de dé).

COMMANDANTS EN CHEF

Les Commandants en Chef sont *automatiquement* éligibles pour donner des Ordres de Lignes (aucun jet de dé sous la Valeur Stratégique n'est nécessaire)... même pendant les phases de Momentum. Néanmoins, la portée de deux hexs en #1 ci-dessus s'applique toujours.

Limitation Importante au Momentum : Les chefs subordonnés qui ont utilisé leur proximité du Commandant en Chef pour donner un Ordre de Ligne ne peuvent *pas* tenter de Momentum.

NOTE DE JEU : Pourquoi cela ? Et bien il prend beaucoup plus de temps et d'énergie à utiliser la chaîne de commandement plutôt que l'initiative personnelle.

(4.35) Procédure d'Ordre de Ligne : Les chefs peuvent donner un Ordre de Ligne pendant une *Phase d'Ordres de Momentum* de la façon suivante :

1. Les Commandants en Chef peuvent automatiquement donner des Ordres de Lignes pendant une Phase de Momentum comme si c'était une Phase Initiale.
2. Les Chefs Subordonnés qui ont donné des Ordres de Ligne dans leur Phase Initiale en faisant un jet de dé peuvent à nouveau donner un Ordre de Ligne en réussissant un jet de dé sous leur Valeur Stratégique, selon 4.34[3], ci-dessus.
3. Les Chefs Subordonnés qui *n'ont pas* donné d'Ordres de Ligne pendant leur Phase Initiale ne peuvent *pas* non plus en donner pendant une Phase de Momentum, même s'ils sont à portée de leur Commandant en Chef.

NOTE DE JEU : Rappelez-vous que les Chefs Subordonnés qui ont utilisé leur Commandant en Chef pour donner un Ordre de Ligne n'ont pas de Phases de Momentum, donc cette section ne s'applique pas à eux.

(4.36) Ordre de Ligne et Mouvement des Chefs : Un chef qui a donné un Ordre de Ligne peut — mais n'y est pas obligé — se déplacer avec cet Ordre. Il n'est pas obligé de rester avec la ligne.

(4.37) Restrictions de Commandement : Certains chefs qui peuvent donner des Ordres de Lignes ne peuvent les donner qu'à certains Types d'unités indiqués dans les scénarios ou sur les pions. *Les Restrictions de Commandement ne s'appliquent jamais aux Ordres Individuels.*

NOTE DE CONCEPTION : Bien que les Ordres de Ligne soient une façon efficace de déplacer un grand nombre d'unités, une telle « efficacité » à un coût, principalement parce que ces chefs n'étaient pas vraiment « professionnels ». Par exemple, un chef qui donne un Ordre de Ligne pour un mouvement ne peut pas rallier d'unités pendant cette Phase d'Ordres.

(4.4) COMMANDANTS EN CHEF

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

1. Quitter une ZDC ennemie en se donnant un Ordre à eux-mêmes, et
2. Ils peuvent donner des ordres à d'autres chefs amis (*un chef par Phase d'Ordres*) pour qu'ils se déplacent. Si le chef à déplacer commence son mouvement en ZDC ennemie, il faut deux (2) Ordres au CC pour déplacer ce chef. Notez qu'un CC en ZDC ennemie ne peut pas donner un Ordre pour déplacer *un autre* chef ; il doit d'abord quitter cette ZDC.
3. Donner des Ordres de Ligne — s'ils sont éligibles pour cela — sans faire de jet de dé d'Ordre de Ligne.

(4.5) CHEFS D'AILES

(4.51) Les Perses et les Macédoniens assignaient des chefs pour contrôler de grandes sections de leurs armées. Ces chefs

« d'ailes » agissaient comme des quasi-chefs d'armée pour les sections qui leur étaient assignées.

(4.52) Les chefs d'ailes Perses et Macédoniens sont indiqués dans chaque scénario.

(4.53) Les chefs d'ailes Perses peuvent donner des Ordres de Ligne pendant leur Phase Initiale, pas en phase de Momentum, sans faire de jet de dé même s'ils ne sont pas à portée de Darius.

- Ils ne peuvent *pas* être utilisés par d'autres chefs capables de donner des Ordres de Ligne pour donner des Ordres de Ligne sans faire de jet de dé.
- La capacité à ne pas faire de jet de dé ne s'applique que pendant la Phase d'Ordres Initiale.

(4.54) Les chefs d'ailes Macédoniens sont utilisés pour donner des Ordres de Contingent, selon 5.6.

(4.6) CHEFS ET UNITES DE COMBAT ENNEMIES

Cette section couvre les règles *générales* relatives aux chefs et aux unités de combat. Pour les règles spécifiques et le Combat Personnel ainsi que les pertes pendant le Choc, voir 8.34 et 8.4.

(4.61) Les chefs peuvent *entrer* en ZDC ennemie uniquement s'ils sont empilés avec une unité de combat amie (voir 4.23) ou si cette ZDC contient déjà une unité de combat amie. Comme les unités de combat, les chefs doivent cesser leur mouvement pour cet Ordre (ou Ordre de Ligne) lorsqu'ils entrent dans une ZDC ennemie. Un chef peut sortir seul d'une ZDC ennemie uniquement s'il en reçoit l'Ordre de son Commandant en Chef ; voir 4.24.

(4.62) Au moment où une unité de combat ennemie entre dans un hex adjacent à un chef, ou qu'une unité de combat ennemie est adjacente à un chef après un combat, qu'il soit seul dans l'hex ou empilé avec une unité de combat amie, ce chef peut entreprendre une Retraite Ordonnée. S'il ne le fait pas — ou ne le peut pas parce qu'il est encerclé par des unités ennemies, des ZDC, et/ou des terrains infranchissables — alors ce chef est éliminé (capturé/tué) s'il est seul dans son hex. Un chef empilé avec une unité de combat qui entreprend une Retraite Ordonnée peut accompagner cette unité, voir 6.71.

(4.63) Si un chef seul entre dans un hex adjacent à un autre chef seul, alors un Combat Personnel se déroule immédiatement et est résolu avant que l'Ordre suivant ne soit donné. Voir 8.4.

(4.64) Il n'y a *pas* de Remplacement pour les chefs éliminés.

(5.0) ACTIVATION DES CHEFS ET ORDRES

Les unités de combat ne peuvent se déplacer et combattre que si elles en ont reçu l'ordre de leurs chefs. Les chefs donnent des ordres pendant la Phase d'Ordres. Certains chefs peuvent donner des Ordres de Ligne ou utiliser leurs Ordres pour donner des Ordres de Contingents. Les chefs ne peuvent donner aucun ordre ni commander tant qu'ils n'ont pas été activés. Les joueurs peuvent utiliser la règle de Momentum pour donner à un chef activé jusqu'à deux Phases d'Ordres supplémentaires. Ils peuvent

aussi utiliser l'option de Court-Circuit pour activer un chef plus tôt que d'habitude.

(5.1) COMMENT ACTIVER LES CHEFS

(5.11) Tous les chefs commencent le tour **Inactifs**, et chacun à l'opportunité d'être **Activé** pour donner des Ordres. Après avoir terminé de donner des ordres, ils sont **Désactivés**. Dans de rares cas (5.33[2]) les chefs Désactivés peuvent être **Réactivés**.

(5.12) Chaque tour de jeu commence par l'activation d'un chef par un des joueurs. Les chefs sont activés dans l'ordre de leur Valeur d'Initiative, en commençant par la plus faible (1 au minimum) jusqu'à la plus élevée (7 pour Alexandre). En cas d'égalité, le chef non Macédonien agit en premier, ensuite les joueurs alternent avec les autres chefs de valeur égale. Si deux chefs du *même* camp ont la même Valeur d'Initiative, c'est leur propriétaire qui décide qui agit en premier. S'il n'y a pas de joueur Macédonien, les cas d'égalité sont résolus par un jet de dé. Le joueur ayant le résultat le plus élevé décide quel joueur active le prochain chef.

(5.13) Seuls les chefs Inactifs qui n'ont pas encore été activés pendant ce tour sont éligibles pour l'activation, à l'exception de la règle de Momentum (5.3), de la Réactivation (5.33[2]), et des Chefs d'Elite (5.5).

EXEMPLE : Au Granique il y a les chefs Macédoniens Alexandre (7) et Philotas (5) et les Perses Memnon (5), Omars (3) et Arsites (2) qui sont inactifs. Après qu'Arsites a été activé puis désactivé après avoir donné ses ordres, Omars devrait être le prochain chef à agir, puis Memnon parce qu'il a la même initiative que Philotas et qu'il est Perses (en fait c'était un Grec Rhodien, mais c'est une autre histoire).

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

Exception : La Réactivation (5.33[2]) et certains aspects de l'Initiative d'Elite.

(5.15) un chef est **Désactivé** lorsqu'une des choses suivantes se produit :

1. Le Chef a terminé sa Phase d'Ordres et ne veut pas (ou ne peut pas) faire de tentative de Momentum ; ou
2. Le Chef est Court-Circuité par un chef *ennemi* ; ou
3. Le Chef *rate* une tentative de Court-Circuit ou de Momentum.
4. Un joueur ne veut pas utiliser ce chef, il passe. Par contre, voir 5.25.
5. Une Retraite Ordonnée se produit. Voir 6.8.

Lorsqu'un chef est Désactivé, retournez son pion pour l'indiqué. Un chef Désactivé ne peut plus entreprendre de Phases d'Ordres pour ce tour.

Exception : voir 5.33[2].

(5.2) LA PHASE D'ORDRES

(5.21) **Procédure :** Une fois activé, un chef peut donner un nombre d'Ordres Individuels égal à sa valeur d'Initiative à des

unités se trouvant dans sa *Portée de Commandement* ; OU, il peut donner des Ordres de Ligne, selon 4.3.

- Lorsque Alexandre est activé il peut donner jusqu'à sept (7) ordres pendant son activation. Il peut choisir d'en donner moins (ou aucun) ; il ne peut pas en donner plus pendant *cette* Phase d'Ordres.
- Lorsque Bessus est activé, il peut, s'il est éligible, donner un Ordre de Ligne à ses unités de cavalerie *ou* il peut donner 4 Ordres Individuels.

(5.22) Chaque **Ordre Individuel** autorise le joueur à :

1. Déplacer une unité, les unités avec des Projectiles peuvent aussi tirer à tout moment pendant leur mouvement (8.1) ; ou
2. Faire tirer n'importe quelle unité avec des Projectiles ; ou
3. Retirer deux Points de Cohésion, selon 10.14 ; ou
4. Tenter de Rallier une unité en Détour, selon 10.27.
5. Donner des Ordres de Contingents (Macédonien uniquement ; règle optionnelle. Nécessite jusqu'à 3 Ordres pour chaque Ordre de Contingent. Voir 5.6).
6. Faire une Retraite Pré-arrangée, selon 6.81.

Chaque **Ordre de Ligne** permet aux unités d'une Ligne de :

1. Déplacer quelques/toutes les unités de cette ligne. Les unités en mouvement capables de tirer le peuvent ; ou
2. Quelques/toutes les unités de cette ligne peuvent tirer des Projectiles sans se déplacer.

Note : Les chefs ne peuvent *pas* donner d'Ordres de Ligne pour les points 3 à 5 ci-dessus.

3. Faire une Retraite Pré-arrangée ; voir 6.81.

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

EXEMPLE : (Chéronée) Une unité de combat a reçu l'ordre de se déplacer par Démosthène (qui, heureusement, avait retiré les pierres de sa bouche) et ne peut plus recevoir d'ordres de Démosthène pendant cette Phase d'Ordres. Elle peut, par contre, recevoir un nouvel ordre pendant une phase suivante (du même tour) par, disons, Theagenes, ou même par Démosthène s'il obtient une seconde activation (Momentum).

NOTE DE JEU : L'exemple précédent ne s'appliquerait pas aux Ordres de Ligne, parce que Démosthène ne peut donner des ordres qu'aux Athéniens, et Theagenes aux Thébains. Voir 4.37.

(5.24) Les Ordres/Ordres de Ligne ne sont *pas* utilisés pour précipiter directement le combat de choc, qui se produit dans un segment ultérieur. Ils peuvent être utilisés pour les Tirs de Projectiles, par contre, voir 8.1. Le Tir de Réaction (8.2) ne nécessite pas d'ordres ; il se produit en réponse au mouvement ennemi.

(5.25) **Interdiction de ZDC Ennemie :** Tout chef — autre que le Commandant en Chef — qui commence sa Phase d'Ordres dans une ZDC ennemie ne *peut pas* donner d'ordres (selon 4.25). *Par contre*, sa Portée de Commandement peut toujours être utilisée pour désigner des unités devant engager le Combat de Choc pendant ce Segment de la Phase d'Ordres (voir 7.25), donc il n'est pas entièrement inutile. De plus, il peut toujours utiliser son Charisme et sa valeur de Combat Personnel. Il n'est pas Désactivé parce qu'il se trouve en ZDC ennemie ; par contre il *est* Désactivé — et incapable d'être activé — si

- Il se trouve dans un des cas de 5.15, ou
- Il a utilisé sa Portée de Commandement pour permettre à des unités d'engager un Choc.

S'il n'entre pas dans les points précédents, et qu'il devient éligible pour donner des ordres, le joueur doit l'activer avant les chefs de valeur supérieure. Par contre, un chef ainsi activé ne peut pas utiliser le Momentum.

NOTE DE JEU : L'interdiction de ZDC ennemie s'applique aussi aux chefs qui entrent en ZDC ennemie pendant leur Phase d'ordres. Et, pour clarifier, si, disons que Parménion se trouve en ZDC ennemie quand vient son tour d'activation, et que le joueur Macédonien utilise Parménion pour continuer le choc avec plusieurs unités à portée de Parménion, alors Parménion n'est pas éligible pour être activé s'il sort plus tard de cette ZDC grâce à Alexandre.

(5.26) Après qu'un chef a donné tous les ordres qu'il désire (ou qu'il peut), les unités amies engagent le Choc pendant le Segment de Choc qui suit, comme indiqué en 8.3.

(5.27) Après que le Combat de Choc soit terminé pour cette Phase d'Ordres, deux choses peuvent maintenant se produire :

1. Le joueur peut tenter une Phase d'Ordres de Momentum (5.3) avec le chef qui vient juste d'être activé ; ou
 2. Un nouveau chef est activé, retournez à la Phase « A ».
- Lorsque tous les chefs sont Désactivés, les joueurs passent à la Phase de Déroute et Récupération.

(5.3) MOMENTUM

NOTE AUX JOUEURS : Le Momentum (et le Court-Circuit, plus loin) sont des outils extrêmement utiles et puissants — surtout pour le joueur Macédonien, pour lequel ils sont une arme majeure. Par contre, il y a une bonne probabilité de retour de bâton, et lorsqu'il se produit, il offre souvent à l'adversaire des possibilités majeures.

(5.31) A la fin d'une Phase d'Ordres, un joueur peut tenter d'entreprendre une Phase d'Ordres supplémentaire avec le chef Actif qui vient de finir de donner ses Ordres. Pour cela, ce Chef doit réussir un test de Momentum, et ne peut se trouver dans aucune des situations restrictives suivantes :

- Il est dans une ZDC ennemie, ou était précédemment en ZDC ennemie, selon 5.25 ;
- Avoir été engagé en Combat Personnel dans la Phase d'Ordres qui vient de se terminer ;
- Avoir été précédemment Court-Circuité (5.44) ;
- Avoir utilisé son CC pour donner un Ordre de Ligne ;
- Être Désactivé.

(5.32) Le joueur lance le dé et compare le résultat à la Valeur d'Initiative du chef. Si le résultat est inférieur ou égal, alors le chef commence une nouvelle Phase d'Ordres (Phase B) ; si le résultat est supérieur alors le chef est Désactivé. Ainsi, Alexandre aura besoin d'un jet de dé de 0 à 7 pour obtenir un Momentum ; et un 8 ou 9 le Désactivera.

(5.33) **Le Dé du Destin.** Si le jet de dé de Momentum est un '9', alors il faut immédiatement relancer le dé.

1. Si le **second jet est aussi un '9'** le chef à une Crise de Foi (ou une « arrière pensée »). Toutes les unités de combat amies se trouvant à la moitié de sa Portée, arrondie au

supérieur doivent Retraiter de deux hexs, même si elles sont en ZDC ennemie. Les unités qui retraitent observent les obligations de 6.72[1] et [3]. Le chef Retraite aussi et est Désactivé.

2. Si le **second jet de dé est '0' ou '1', une Réactivation** est possible. La main passe immédiatement au joueur adverse qui peut activer **n'importe lequel** de ses chefs, qu'il soit Désactivé ou non ! Un chef Réactivé de la sorte ne peut pas utiliser le Momentum.
3. Si le **second jet de dé est '2-8'** alors le chef qui tente le Momentum est Désactivé. Retournez à la Phase 'A'.

(5.34) Les jets de dé de Momentum ne s'appliquent qu'au chef qui vient de terminer sa Phase d'Ordres. Vous ne pouvez pas appliquer le Momentum à un chef qui a été Désactivé il y a plusieurs phases ou qui vient d'être Réactivé, selon 5.33[2].

Exception : Un Chef d'Elite activé ultérieurement pendant le tour peut toujours faire un jet de dé pour un Momentum supplémentaire ; voir 5.5.

(5.4) L'OPTION DE COURT-CIRCUIT

NOTE DE CONCEPTION : Ceci est un mécanisme de jeu conçu pour simuler la supériorité remarquable et souvent écrasante qu'avaient les Macédoniens dans le domaine du commandement. En tant que telle, cette règle avantage plus le Joueur Macédonien que son adversaire, et devrait être utilisée quasi exclusivement par lui. Le joueur non Macédonien se rendra souvent compte que pour lui, la meilleure utilisation de cette règle est d'attendre le retour de bâton sur le joueur Macédonien. Pour cette raison, les joueurs devraient être conscients que cette option ne devrait pas être utilisée sans discrimination.

(5.41) Option de Court-Circuit du Joueur Actif

Le joueur dont c'est normalement le tour d'activer son chef le plus faible peut, à la place, tenter d'activer *n'importe quel* autre chef inactif avec une Valeur d'Initiative supérieure. Pour cela, le joueur doit lancer un dé et obtenir un résultat inférieur ou égal à l'Initiative du chef qu'il souhaite Activer. Si le jet est réussi, ce chef est maintenant activé ; s'il est raté, le chef originalement désigné est activé et celui qui tente le Court-Circuit est Désactivé.

EXEMPLE : Au Granique, le joueur Perse, au lieu d'activer Omars, peut tenter d'activer Memnon avec un Court-Circuit. S'il obtient de 0 à 5, il réussira ; et de 6 à 9, il échouera et Omars sera activé alors que Memnon sera Désactivé.

(5.42) Options de Court-Circuit du Joueur Inactif

Le joueur adverse a deux options de Court-Circuit, chacune utilisable dans différentes circonstances.

1. **Court-Circuiter le Court-Circuit :** Si — et seulement si — le joueur Actif réussit son Court-Circuit (5.41) alors le joueur adverse peut tenter de court-circuiter ce premier court-circuit avec un de ses propres chefs — si ce chef est d'une Valeur d'Initiative supérieure ou égale. S'il réussit, ce chef est immédiatement activé ; s'il rate, le chef activé par le premier court-circuit agit et le chef qui vient de tenter de le court-circuiter est **Désactivé**.

EXEMPLE : En utilisant les chefs de 5.41, le joueur Perse a réussi à activer Memnon au lieu de Omars. Le joueur Macédonien tente maintenant de court-circuiter le court-circuit

avec *Philotas* (5). Par contre, il obtient un '7', donc *Memnon* reste activé et *Philotas* est Désactivé pour ce tour.

2. Court-Circuit de Momentum : Si le joueur actif vient de réussir un Momentum, alors le joueur adverse peut tenter de le court-circuiter de la même façon qu'en #1 ci-dessus.

EXEMPLE : En continuant encore l'exemple précédent, le joueur *Perse* à réussi à obtenir une seconde Phase d'Ordres pour *Memnon* (Momentum). Le joueur *Macédonien* tente de court-circuiter la Phase de Momentum de *Memnon* avec *Alexandre*. Il obtient un '6' et c'est maintenant la Phase d'*Alexandre* au lieu de celle de *Memnon* — et *Memnon* est Désactivé.

Après que le chef ayant réussi son court-circuit a fini de donner ses Ordres (ou Ordres de Ligne), le jeu revient à la procédure standard d'activation du chef d'initiative la plus faible... avec une exception majeure, selon 5.44.

(5.43) Chaque camp peut faire une seule tentative de Court-Circuit par activation.

(5.44) Un chef qui rate une tentative de Court-Circuit ou qui a été court-circuité pendant qu'il tentait un Momentum est Désactivé. Un chef inactif qui est devancé par un Court-Circuit réussi — un chef Devancé — est toujours éligible pour l'activation (il sera certainement le prochain chef d'initiative la plus faible), mais il ne pourra pas utiliser le Momentum pendant ce tour. (Utilisez les marqueurs Court-circuit/Pas de Momentum « Trumped/No Momentum », pour indiquer ce fait). Il y a deux restrictions de base :

- Un Chef Court-Circuité est Désactivé.
- Un Chef Devancé (un chef avec une Valeur d'Initiative inférieur ou égale à celle de celui qui vient de réussir son court-circuit) est toujours éligible pour agir, mais il ne peut pas utiliser le Momentum.

NOTE DE JEU : La restriction Pas de Momentum signifie que si, à Issus, *Aristomedes* tentait d'obtenir un Momentum, le réussissait, puis était court-circuité par *Alexandre*, non seulement *Aristomedes* serait Désactivé, mais aussi que tous les chefs *Perses* (et *Macédoniens*) qui pourraient encore agir n'auraient droit qu'à une seule Phase (après qu'*Alexandre* ait terminé son tour). Ils ne pourraient pas tenter de Momentum! Ceci est une considération importante pour définir des tactiques de « jeu ».

(5.45) Un chef ne peut être activé qu'une seule fois par tour de jeu, bien que cette activation puisse être étendue par le Momentum (Exceptions ; 5.44, 5.5). Les chefs Désactivés ne peuvent plus être activés jusqu'à la fin du tour, sauf par la Réactivation (5.33[2]).

(5.46) Un chef qui a réussi un court-circuit ne peut pas passer. Il doit donner un ordre à une unité pour qu'elle bouge ou combatte, ou il doit être à Portée pour que des unités attaquent. Une unité est considérée comme ayant bougé pour cette règle si elle termine la phase dans un hex différent de celui où elle a commencé.

(5.47) Un chef qui est en ZDC ennemie peut tenter un Court-Circuit. Par contre, s'il réussit, il doit obéir à 5.46, sinon

l'action de court-circuit est considérée comme ne s'étant jamais produite.

(5.5) CHEF D'ELITE : ALEXANDRE (REGLE OPTIONNELLE)

Une part de la « Grandeur » d'*Alexandre* était sa remarquable capacité à se déplacer et à frapper avec une rapidité qui confondait souvent ses adversaires.

NOTE DE JEU : Nous recommandons d'utiliser cette règle uniquement pour le jeu en solitaire ou la précision historique. Bien qu'elle reflète le talent d'*Alexandre* en matière de vision tactique, elle déséquilibre quelque peu le jeu. Cette règle est écrite « de façon générique », bien que le seul Chef d'Elite soit *Alexandre*.

Un joueur avec un Chef d'Elite peut choisir de commencer chaque tour par une seule Phase d'Ordres d'Initiative d'Elite. Cette Phase d'Ordres d'IE peut être entreprise par :

- Le Commandant en Chef, ou par
- N'importe quel chef subordonné, quelle que soit sa Valeur d'Initiative, désigné par le joueur. Pour qu'un chef subordonné utilise la Phase d'IE, il doit être à Portée du CC au début du tour.

Exception : Au premier tour de jeu, le joueur avec un Chef d'Elite peut donner cette Phase d'IE à n'importe quel chef, quelle que soit sa localisation.

Ce chef d'Elite ne peut pas utiliser de Momentum pour continuer cette Phase d'IE. Après que cette phase soit terminée, le chef choisi ou le CC redevient inactif (et non Désactivé). Il n'a entrepris qu'une seule Phase d'Ordres pour la règle 5.14 et peut être à nouveau activé, en utilisant les règles normales d'activation. Utilisez un marqueur « Elite Initiative/1 Phase » pour indiquer ce fait.

>> **Addition pour l'Equilibre du Jeu :** Au début du tour, lancez le dé. Si le résultat est '8' ou '9', *Alexandre* ne peut pas faire sa Phase d'Ordres d'Initiative d'Elite. Ce test n'est pas fait au premier tour d'une partie.

(5.6) CHEFS DE CONTINGENT MACEDONIENS (REGLE OPTIONNELLE)

Cette règle simule la supériorité du système de commandement *Macédonien* en autorisant *Alexandre* et ses autres chefs d'Ailes à déléguer leur autorité tactique avec une meilleure efficacité. Les *Macédoniens* n'utilisaient pas de système strictement hiérarchique... bien qu'*Alexandre* commandait généralement l'aile droite, et *Parménion* la gauche.

Nous avons rendu cette règle optionnelle pour deux raisons :

- Elle rajoute de la complexité au jeu (mais pas trop) ;
- Elle aide les *Macédoniens*, et ils n'en ont pas tellement besoin.

(5.61) Les Chefs de Contingent *Macédoniens* (CCM) sont identifiés par un « C » à la place de leur Valeur d'Initiative. Toutes les autres valeurs sont identiques à celles des autres chefs.

(5.62) Les CCM ne sont pas activés selon 5.12 (... tout simplement parce qu'ils n'ont pas de Valeur d'Initiative). A la place, ils sont activés par un autre chef « d'aile » *Macédonien* —

les chefs avec une valeur de Commandement de Contingent à côté de leur Initiative... comme indiqué dans chaque scénario.

(5.63) Un Chef d'Aile Macédonien peut activer un CCM pendant sa première Phase d'Ordre si :

- Le CCM se trouve à la moitié (arrondie au supérieur) de la Portée du Chef d'Aile ; et
- >> en dépensant un nombre d'ordres égal à un de moins que le nombre d'unités sous contrôle du CCM, avec un maximum de trois (3) et un minimum de un (1). Ainsi, si Attalus est un CCM pour deux Javeliniers Agrianiens, alors le Chef d'Aile doit dépenser un Ordre pour activer Attalus.

>> (5.64) Un Chef d'Aile peut activer autant de CCM par Phase d'Ordres que sa valeur de Capacité d'Ordre de Contingent le lui permet. Alexandre peut activer jusqu'à deux CCM ; Parménion un seul.

>> (5.65) Une fois activé, un CCM peut donner un Ordre de Ligne selon 5.22 à toutes les unités du Type indiqué dans sa ligne de Restriction de Commandement (voir 4.37) se trouvant à Portée de Commandement. Les restrictions de 4.33 ne s'appliquent pas. Le CCM peut se déplacer selon 4.36.

(5.66) Les CCM *ne peuvent pas* tenter de Momentum ; c'est à Alexandre ou au Chef d'Aile de le faire.

(5.67) Chaque scénario indique quels sont les Chefs de Contingent Macédoniens — s'il y en a. (Certains scénarios n'utilisent pas de Chefs de Contingent et n'ont donc pas de Chefs d'Ailes : cf. Chéronée).

EXEMPLE : [Issus] Philotas (qui était généralement le chef des Compagnons) est un CCM et se trouve en 4614 (voir le scénario Issus). La cavalerie compagnon se trouve dans les hexs de déploiement initial. Alexandre est en 4214, donc Philotas est à demi Portée. C'est la Phase d'Ordres d'Alexandre, et il utilise 3 de ses 7 points d'Initiative pour Philotas. Philotas donne maintenant un Ordre de Ligne à toutes les unités de Cavalerie Lourde Compagnon, car elles se trouvent toutes dans les 4 hexs. Lorsque les compagnons ont terminé leur phase, Alexandre a encore 4 points à dépenser.

*NOTE DE JEU : Avoir ces chefs en jeu sur la carte ne signifie pas qu'un joueur doit forcément les utiliser ou tenter de les utiliser comme CCM. Ils ne **font pas** partie de la chaîne d'Initiative.*

(5.68) Un CCM empilé avec une unité de combat qui se déplace à cause d'un ordre ou d'une Retraite Ordonnée, etc. peut accompagner cette unité et participer au Combat de Choc à suivre.

(6.0) MOUVEMENT

(6.1) CAPACITES DE MOUVEMENT

(6.11) La Capacité de Mouvement imprimée d'une unité de combat est sa capacité de base pour un seul Ordre Individuel ou Ordre de Ligne. Une unité de combat recevant un Ordre peut dépenser toute sa CM pour se déplacer. La plupart des unités peuvent se déplacer moins que la CM imprimée. (Par contre, voir 6.14 pour une exception optionnelle importante).

(6.12) Il n'y a pas de limite au nombre de fois où une unité de combat peut se déplacer pendant un tour ; **par contre** ; *elle ne peut se déplacer qu'une seule fois par Phase d'Ordres*. Ainsi, une Phalange recevant un ordre d'Alexandre pendant sa première Phase d'Ordres peut à nouveau se déplacer ; mais pour cela, elle devra attendre un ordre d'un autre chef ou d'Alexandre dans une Phase de Momentum suivante.

(6.13) Après qu'une unité se soit déplacée pour la première fois au cours du tour, retournez là sur sa face « Bougée ». Les unités « Bougées » peuvent utiliser leur CM complète. Par contre, à chaque fois qu'une unité « Bougée » est déplacée, elle subit une Perte de Cohésion (voir 10.1). Ceci ne s'applique *pas* à une avance après combat (8.5) ou à une Retraite Ordonnée.

NOTE DE JEU : Le Tir de Projectiles n'est pas un mouvement (bien qu'il prenne généralement place pendant le Segment de Mouvement) ; le changement d'orientation EST un Mouvement.

(6.14) **La Loi d'Inertie Hellénique [OPTIONNEL] :** Normalement les joueurs peuvent choisir jusqu'où va se déplacer une unité donnée. Par contre, la plupart de l'infanterie lourde (non professionnelle), lorsqu'elle recevait un ordre de mouvement, ne s'arrêtait pas avant d'avoir atteint l'ennemi. Par conséquent, pour chaque ordre de mouvement, **l'Infanterie Lourde Hoplite (HO/HI) doit** se déplacer jusqu'à ce qu'elle ne le puisse plus, avec les règles de mouvement normales. *Ceci ne s'applique pas aux Mercenaires Grecs HO/HI et Spartiates HO/HI.*

NOTE HISTORIQUE : Une partie de la puissance des formations de HI de l'époque — des Hoplites pour la plupart — provenait de la fonction de masse multipliée par la vitesse. Ceci, plus le fait que la plupart des armées hoplite Grecques — si ce n'est toutes — étaient composées de « milice » amateur, ce qui les rendaient pratiquement impossibles à arrêter une fois qu'elles s'étaient lancées.

(6.15) Les chefs peuvent se déplacer *n'importe quel* nombre de fois pendant un tour ou une Phase d'Ordres, mais ils ne *peuvent pas* dépasser leur CM de 9 par Phase ; voir 4.23. Toutes les autres restrictions et autorisations s'appliquent, y compris la capacité des chefs à utiliser la Retraite Ordonnée face à n'importe quelle unité adverse. Un chef qui a utilisé ses 9 PM dans une phase n'est pas « Désactivé » ; il ne peut simplement plus se déplacer pendant cette phase... bien qu'il puisse toujours Retraiter. Voir 4.62. Il faut un ordre à chaque fois qu'un chef fait un nouveau mouvement.

(6.2) TERRAIN

NOTE HISTORIQUE : L'objectif de la plupart des chefs de l'époque antique était de combattre sur un terrain qui leur serait le plus favorable. Avec les forces des armées Macédoniennes ancrées dans la phalange et la cavalerie, et avec les tactiques Perses et les systèmes d'armement basés sur la manœuvre, un champ de bataille plat et sans fioritures était ce qu'ils recherchaient. On faisait également très attention, autant que possible, à utiliser les barrières naturelles pour sécuriser les flancs ; voir Issus et Chéronée par exemple. Par contre, contre les populations tribales des Balkans et de l'ouest de l'Indus, tout à changé... comme le révéleront les cartes de ces champs de bataille.

(6.21) Procédure : Une unité dépense des Points de Mouvement pour chaque hex dans lequel elle entre, selon le Tableau des Coûts de Mouvement. Par exemple, il coûte 1 PM pour entrer dans un hex Clair et 2 PM pour entrer dans un hex de bois. La plupart des unités payent aussi des Points de Mouvement supplémentaires pour entrer dans un hex d'élévation supérieure. Ainsi une unité d'Hoplites dans l'hex 5015 de la carte d'Issus devrait dépenser 3 PM pour entrer en 5115 (2 pour le bois, 1 pour l'élévation supérieure). Les unités payent également des Points de Mouvement (et éventuellement des pertes de cohésion) pour changer d'orientation ; voir 7.1.

(6.22) Pénalités de Cohésion : Il n'en fallait pas beaucoup pour désorganiser une formation qui devait traverser n'importe quel type de terrain qui n'était pas dégagé et relativement plat. Certaines unités (déterminées par leur Type ; voir 6.29) reçoivent une perte de cohésion lorsqu'elles entrent ou changent d'orientation dans certains types de terrains — généralement tous les terrains autre que clair — et/ou changent d'élévation. Toutes les pénalités de cohésion pour le mouvement (y compris toutes les avances après combat) et changement d'orientation sont appliquées au moment où elles se produisent. *Les chefs ne subissent jamais de pénalités de cohésion.*

(6.23) Élévation : Il y a des limitations au nombre de changement d'élévations que peut faire une unité en une seule fois :

1. La cavalerie (légère ou lourde) ne peut jamais changer de plus d'un niveau d'élévation à la fois ; c-à-d qu'elle ne peut pas se déplacer directement d'un hex de niveau 1 à un hex de niveau 3 (une « pente raide »), et *reciproquement*.
2. Seuls les tirailleurs peuvent changer de trois niveaux avec un mouvement d'un seul hex (avec une perte de 3 points de cohésion).

NOTE DE JEU : les Rivières Majeures — Le Granique et Pinarus — sont considérées comme des élévations de Niveau 1.

(6.24) Un hex contenant deux types de terrains est considéré comme étant du type du terrain « majoritaire ». Ainsi, l'hex 4426 d'Issus est un hex clair de niveau 4, bien qu'il y ait un peu de niveau 3 dans l'hex.

(6.25) Une unité qui se déplace doit avoir suffisamment de PM pour payer le coût du terrain de l'hex où elle veut entrer ; si elle n'en a pas assez, elle ne peut pas entrer dans l'hex.

(6.26) Remparts des Villes : Il n'y a qu'un seul type de « terrain » infranchissable pour toutes les unités : les remparts des villes de Chéronée et Pelium. Chéronée est absolument interdite, même à travers les portes. Les unités peuvent utiliser les portes de Pelium pour traverser ce côté d'hex (comme si c'était une route) s'il n'y a pas d'unité ennemie dans cet hex.

NOTE DE JEU : Ceci est une simplification évidente, principalement parce que ce jeu ne couvre pas le combat de siège, etc. Pour cela, vous devrez attendre le module contenant le Siège de Tyr par Alexandre (parmi d'autres).

(6.27) Le terrain affecte aussi les résultats du combat de choc en ajustant la colonne utilisée par les joueurs pour déterminer les pertes, comme indiqué dans la Table de Résultats du Combat de Choc. Les unités dans les bois gagnent aussi un peu de protection face aux tirs de Projectiles ennemis ; voir (8.61).

(6.28) Terrain Difficile : Le terme Terrain « Difficile » s'applique à tout terrain autre que « Clair ». Les côtés d'hex de Changement de Niveau, de Berge Raide, de Berge Raide de Ruisseau et de Rivière Mineure sont considérés comme des côtés d'hex de terrain Difficile.

(6.29) La Table des Coûts de Mouvement : Cette table donne les coûts de Mouvement et les Pertes de Cohésion pour chaque type d'unité se déplaçant (ou changeant d'orientation) dans/à travers un type de terrain particulier.

(6.3) PROCEDURES DE MOUVEMENT

(6.31) Lorsqu'une unité se déplace, elle trace un chemin d'hex adjacents à travers la grille hexagonale, en payant le coût de chaque hex où elle entre. Le mouvement d'une unité doit être terminé avant de pouvoir commencer celui d'une autre, même si les deux ont commencé dans le même hex.

(6.32) Une unité peut se déplacer dans n'importe quelle direction, ou combinaison de directions. (Néanmoins, voir 6.5). Par contre, une unité ne peut entrer que dans un hex de front. Pour qu'une unité puisse changer de direction, elle doit d'abord changer d'orientation (7.1) en pivotant dans l'hex qu'elle occupe.

(6.33) Les unités doubles ne changent pas d'orientation dans un hex ; elles le font en se déplaçant... en pivotant selon 6.43. Les unités doubles subissent un coût supplémentaire lorsqu'elles pivotent.

(6.4) UNITES DOUBLES

NOTE HISTORIQUE ET DE CONCEPTION : Les unités doubles reflètent leur formation et leur utilisation tactique, avec pour meilleur exemple la Phalange... bien que toutes les unités doubles ne soient pas des Phalanges (au sens du jeu). Leurs meilleures valeurs et capacités reflètent le système Macédonien à son paroxysme, ainsi que le niveau d'entraînement et de professionnalisation élevé dans l'armée Macédonienne.

(6.41) Il y a trois Types d'unités doubles :

- Les **Phalanges** Macédoniennes
- **L'infanterie Lourde** Hoplite (généralement Grecque)
- **L'infanterie Légère** Peltaste Cardaces

A cause de la nature géométrique de la forme des pions, ces unités ont quelques règles spécifiques. La plupart de celles qui sont avantageuses, comme vous le verrez, ne s'appliquent qu'aux Phalanges.

NOTE HISTORIQUE : Il existe beaucoup d'arguments sur ce qu'étaient exactement les Cardaces. Devine, l'Alexandrien le plus compétent dans ce domaine, est assez peu loquace sur eux, bien qu'il dise qu'ils étaient plus mobiles que nous ne les avons fait. Il est assez difficile de dire ce qu'étaient exactement les Cardaces : ils n'apparaissent qu'à Issus, et ils ne semblent pas avoir été très impliqués dans le combat.

(6.42) Prémisses au Mouvement de Base :

- Lorsqu'une unité double bouge et entre dans deux hexs de terrain/élévation différent, elle utilise le coût le plus élevé des deux en matière de mouvement et de pénalités de cohésion.
- Lorsqu'une des moitié de l'unité doit recevoir une pénalité de cohésion à cause du terrain, alors l'unité entière en subit les effets. (ceci s'applique également aux pertes de cohésion dues au combat).

(6.43) Manœuvre Front vers Flanc : Une unité double peut avancer avec les deux moitiés de l'unité entrant dans de nouveaux hexs, ou avec la moitié de l'unité entrant dans un nouvel hex alors que l'autre moitié pivote sur place (ce qui fait changer l'orientation de l'unité). Ceci est également appelé **Pivoter**. Pour *chaque* hex traversé pendant cette manœuvre, l'unité perd un Point de Cohésion, en plus des pertes induites par le terrain.

Exception : La perte de cohésion ne s'applique pas aux Phalanges Macédoniennes.

(6.44) Demi-Tour : Pour un coût de 3 points de mouvement, une unité double peut être réorientée dans la direction opposée (180°) dans les deux mêmes hexs. Il n'y a pas de pénalité de cohésion pour cette manœuvre, mais elle ne peut pas être accomplie si une partie de l'unité se trouve en ZDC ennemie ou dans un terrain Difficile.

(6.45) Manœuvre de Roue : Si un côté d'une unité double se trouve dans une ZDC ennemie, l'autre côté peut toujours avancer (en fait en utilisant la manœuvre de front vers flanc, selon 6.43). Par contre, à cause de la difficulté à effectuer une telle manœuvre de roue, l'unité paye la perte de cohésion de 1 point pour le pivot (sauf les PH Macédoniennes, comme précédemment) et ensuite, après avoir terminé le pivot (même pour une avance après choc), le joueur fait un test de QT. Si le résultat du dé est supérieur à la QT, l'unité perd un nombre de points de cohésion égal à la différence entre le résultat du dé et sa QT, avec une pénalité minimum de 1 point (supplémentaire), quel que soit le résultat du dé.

Exception : Si l'unité ennemie exerçant la ZDC est un Tirailleur, il n'y a pas de test de QT.

EXEMPLE : (Gaugamèle) Une unité Perse est en 3118. Une phalange Macédonienne est en 3218/3217, avec le côté en 3218 dans la ZDC Perse. Cette phalange peut pivoter de 3217 à 3117 (alors que le côté en 3218 reste sur place), en payant les coûts de mouvement qui s'appliquent. La phalange (avec une QT de '7') fait ensuite un test de QT. Si le résultat était un '9', alors elle perdrait deux points de cohésion, tout autre résultat ne causerait qu'un seul point de perte.

(6.46) Mouvement Augmenté : La capacité de mouvement suivante n'est utilisable que par les Phalanges. Grâce à leur armure plus légère et leur meilleur entraînement, les phalanges d'Alexandre pouvaient se déplacer un peu plus rapidement que leurs homologues (doubles) Grecs — bien que cette rapidité supplémentaire pouvait causer des problèmes de cohésion. (Plusieurs historiens vont même jusqu'à affirmer que la Phalange Macédonienne se déplaçait à peu près à la même vitesse tactique que l'infanterie légère !). Par

conséquent, le joueur Macédonien peut augmenter la CM de ses Phalanges à '5' pendant n'importe quel Ordre de Mouvement. S'il le fait la première fois où l'unité se déplace pendant le tour, l'unité doit faire un test de QT à la fin du mouvement augmenté. Si le test de QT est supérieur à la QT de l'unité, elle perd 1 point de cohésion. Si une phalange Macédonienne « Bougée » utilise sa CM de 5 lors de n'importe quel mouvement suivant, elle subit une perte de *deux points* de cohésion (au lieu de la perte normale de 1 point si elle utilise sa CM de 4).

(6.5) DERIVE A DROITE (OPTIONNEL)

NOTE HISTORIQUE : Les Hoplites marchaient généralement en formation serrée, les soldats tenant leur bouclier avec le bras gauche. Avec le côté droit moins protégé, la formation avait tendance pendant son avance à dériver vers la droite, car les hoplites, peut être inconsciemment, pensaient pouvoir se protéger avec les boucliers de leurs voisins. Nous devons préciser que, bien que ce soit mentionné dans plusieurs sources anciennes, la dérive à droite n'est pas un fait prouvé — et était certainement plus probable avec les armées hoplites Grecques « amateur » de l'époque Athènes-Sparte qu'avec les Phalanges Macédoniennes professionnelles et entraînées. Par conséquent, la règle est optionnelle et recommandée seulement pour les Grecs à Chéronée ou les unités hoplites et cardaces Perses — et leurs mercenaires.

Lorsqu'une unité double Hoplite HI bouge une seconde fois (selon 6.13), alors pour les 1er, 2è et 4è points de mouvement dépensés pour un mouvement réel (pas un changement d'orientation) elle doit entrer dans l'hex de front droit, à moins que la présence d'unités ennemies ou de terrain interdit ne l'en empêche. De plus elle n'est pas obligée de « dériver à droite » pour la dépense d'un point de mouvement qui la mènerait dans un hex adjacent à une unité ennemie. La dérive ne s'applique que lorsque les deux « hexs » d'une unité double bougent ; elle ne s'applique pas lorsqu'une seule partie de l'unité bouge afin de « pivoter ».

EXEMPLE : Une unité Athénienne Hoplite sur sa face « Bougée » se trouve en 2217/2218. Le joueur Grec désire déplacer à nouveau cette unité. Pour le 1er PM dépensé, elle doit entrer en 2317/2318. Elle doit ensuite entrer en 2417/24110. Elle peut ensuite se déplacer en 2517/2518, et son dernier PM devra l'emmener en 2618/26110.

(6.6) MOUVEMENT EN COLONNE

NOTE DE CONCEPTION : Sur le champ de bataille, l'infanterie —qui comprend ici tout allant de la PH à la LI — se déplaçait en formation de bataille qui devait être appelée pendant encore des siècles la « Ligne ». Elle était capable également d'adopter une formation plus lâche et plus mobile (en termes modernes, la « Colonne ») pour se déplacer plus rapidement. De plus, comme les unités n'étaient pas en ligne étendue qui nécessitait d'être constamment tenue pour être efficace, les effets du mouvement sur la cohésion d'une unité n'étaient pas aussi gênants.

(6.61) En recevant un ordre de mouvement, une unité de PH, HI, MI, LI ou LP qui n'est pas en ZDC ennemie ou en Déroute peut passer en (ou revenir de) « Colonne » à la fin de son mouvement. Il n'y a pas de coût en Points de Mouvement pour changer de formation. Pour qu'une unité puisse utiliser le Mouvement en Colonne, elle doit commencer la Phase d'Ordres en Colonne. Utilisez les marqueurs « En Colonne » pour indiquer ce fait.

(6.62) Bénéfices de la Colonne : Les unités En Colonne augmentent leur CM de un (généralement de '4' à '5', ou de '5' à '6'). De plus, les pertes de Points de Cohésion pour les unités En Colonne sont diminuées de un (-1)... avec un minimum de '0'.

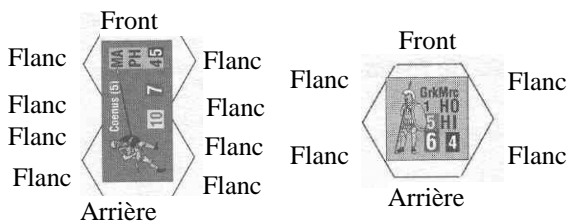
EXEMPLE : Normalement une unité devrait subir une perte de 2 Points de Cohésion pour se déplacer à travers une Rivière Mineure dans un hex de bois ; si elle est En Colonne, elle ne perdra qu'un point.

NOTE DE JEU : Les Phalanges utilisent leur CM la plus élevée, donc leur CM En Colonne sera '6'.

(6.63) Orientation En Colonne : Les unités En Colonne doivent faire face à un côté d'hex (et non un angle) et seul l'hex directement en face d'elles est le front. Le changement d'orientation est effectué lorsque le changement En Colonne (ou le retour à la normale) est annoncé.

Unités Doubles

Unités simples



Lors du changement de formation de la Colonne à la normale pour les unités doubles, l'unité n'est pas déplacée. Ainsi, une Phalange qui est En Colonne et qui revient à la normale fait maintenant face à la direction indiquée par le « haut » du pion (là où il y a le nom). L'unité ne pourra bouger ou se réorienter que pendant une Phase d'Ordres suivante.

Lors du changement de formation de la Colonne à la normale pour les unités simples, pivotez l'unité de 30 degrés vers la gauche ou la droite (au choix) pour qu'elle soit orientée vers un angle.

(6.64) Procédure de Mouvement en Colonne : Les unités En Colonne se déplacent vers leur hex de front ou les hex de flancs adjacents à l'hex de front. Le mouvement dans un hex de flanc-front n'est pas considéré comme un changement d'orientation. Les unités En Colonne désirant entrer dans un hex de flanc-arrière, par exemple, doivent changer d'orientation. Les unités doubles ne peuvent pas changer d'orientation, elles ne peuvent que bouger. Toutes les pénalités de combat de flanc/arrière s'appliquent.

(6.65) Pénalité au Combat : Les unités En Colonne ont leur QT réduite temporairement de deux (-2). Les unités En Colonne ne peuvent pas attaquer ou tirer. La seule chose qu'elles peuvent faire est se déplacer. Si elles sont attaquées par des unités ennemies (autres que des tirailleurs), alors l'unité qui attaque est automatiquement Supérieure, quelle que soit sa Position ou son système d'Armement.

(6.66) Si une unité En Colonne est attaquée en Choc, alors à la fin de cette Phase d'Ordres l'unité revient automatiquement à sa formation normale (retirez le marqueur In Column) avec un coût supplémentaire d'un point de cohésion — même si ce point l'oblige à Dérouter ! Les unités doubles ne sont pas

réorientées, mais les unités simples doivent pivoter de 30 degrés à gauche ou à droite pour faire face à un angle.

(6.67) Restriction de Colonne : Les unités En Colonne ne peuvent pas s'empiler, et ne peuvent pas utiliser la Retraite Ordonnée.

(6.7) RETRAITE ORDONNEE

NOTE DE CONCEPTION ET DE JEU : La Retraite Ordonnée est une manœuvre extrêmement précieuse (comme le joueur Perse, avec tous ses bouffons légers et rapides, le réalisera bientôt). Par conséquent nous allons prendre notre temps pour expliquer cette règle ; l'exemple étendu à la fin de la section devrait vous aider à clarifier les incertitudes (involontaires). Voir 4.62 pour les règles de Retraite Ordonnée des Chefs.

(6.71) Pendant un Segment de Mouvement ennemi, n'importe quelle unité de combat amie (non Déroulée) ne se trouvant pas en ZDC ennemie (7.2) peut éviter le contact avec les unités ennemies (même un éléphant en furie — et ceci s'applique aussi à la cavalerie sur le point de se faire piétiner par un éléphant ami ; voir 9.1) au moment où elles entrent dans les deux hexs de l'unité amie « en défense » — ou si elles commencent leur mouvement à une distance de deux hexs — du moment que l'unité « en défense » à une capacité de mouvement supérieure à l'unité de combat en attaque. (**Exception :** voir les Tirailleurs, 9.3). Pour cela, l'unité amie en défense Retraite d'un nombre de Points de Mouvement (et non d'hexs) égal à la différence entre sa capacité de mouvement et celle de l'unité qui avance. La Retraite doit se produire au moment où l'unité ennemie arrive à une distance de deux hexs (stoppez temporairement le mouvement de l'unité ennemie), sinon l'option est perdue. Quel que soit le nombre d'hexs pouvant être traversés, les unités doubles utilisent leur CM de '4' pour la règle de comparaison de CM pour la Retraite Ordonnée. Voir aussi 6.77.

EXEMPLE 1 : Une unité de SK (CM de '6') qui est approchée par une Phalange (CM de '4') peut Retraiter d'un ou deux hexs clair ($6-4 = 2$ PM).

EXEMPLE 2 : Une unité de LI avec une CM de '5' ne peut pas retraire en montant des niveaux lorsqu'elle se fait approcher par une HI double (CM de '4'), parce que cela coûterait 2 PM à l'unité pour bouger — et qu'elle ne peut Retraire que d'un PM.

NOTE DE JEU : Oui, nous avons bien dit dans les deux hexs, donc n'importe quelle unité amie éligible peut Retraire si un ennemi s'approche dans les deux hexs — même si cette unité ne se déplace pas réellement dans sa direction. Par contre, le joueur ami doit prendre sa décision pour retraire avant que l'ennemi en mouvement ne définisse clairement ses intentions !

(6.72) L'unité qui retraire maintient son orientation originale pendant la retraire sans perte de cohésion ni de point de mouvement pour « changement d'orientation ». Elle doit par contre payer les pénalités de cohésion pour le mouvement. A la fin de la retraire, si elle change d'orientation, elle paye les pénalités de cohésion inhérentes à un tel changement. Il y a trois situations de pénalités supplémentaires (éventuelles) :

1. Les unités de chariots et de piétons qui retraitent perdent automatiquement et immédiatement 1 point de Cohésion après le mouvement. Les tirailleurs, la cavalerie et les éléphants ne subissent pas cette pénalité automatique.

2. Si l'unité qui retraite a été approchée par l'arrière ou le flanc elle subi une pénalité de 1 point de Cohésion avant de retraiter. **Exception** : La pénalité s'applique aux Tirailleurs uniquement lorsqu'ils sont approchés par l'arrière — pas par un flanc. *Ceci est cumulatif avec #1.*
3. A la fin de la retraite, une unité qui retraite (y compris les unités exclues de #1) doivent faire un *test de QT immédiatement*. Si le résultat du dé est supérieur à la QT alors l'unité subit une pénalité supplémentaire de 1 Point de Cohésion.

NOTE DE JEU/HISTORIQUE : La Retraite Ordonnée est une « retraite » face à un ennemi en approche, bien avant que cet ennemi ne puisse arriver au contact. C'est pourquoi l'unité qui retraite peut revenir à son orientation originale (avec une perte de cohésion minimum). En termes de jeu, il suffit de reculer le pion. Ceci n'est pas ce qui se passe réellement, mais si vous voulez ce genre de réalisme, trouvez 15 kilos de bronze, mettez un peu de crin de cheval sur votre tête, et allez rejoindre votre phalange de voisinage...

NOTE DE JEU : Les Aficionados de SPQR et Julius Caesar remarqueront la nature plus « restrictive » de la Retraite Ordonnée ici — il y a plus de chances de perte de cohésion ; ceci reflète l'attitude moins « professionnelle » de la plupart des unités.

(6.73) Si une unité en Retraite atteint sa QT en perte de cohésion, elle Déroute ; voir 10.21.

(6.74) Une unité peut retraiter un nombre de fois illimité pendant un tour de jeu. Aucun point de mouvement n'est dépensé — y compris pour les chefs — et aucun ordre n'est nécessaire pour les unités de combat.

(6.75) Une unité ne peut pas retraiter dans une ZDC ennemie, des hexs de terrain Difficile ou des côtés d'hexs de terrain Difficile, et une unité capable de tirer ne peut pas tirer pendant qu'elle retraite. Les restrictions d'empilement (6.9) s'appliquent pendant la retraite.

Exception : Les Archers Montés peuvent tirer pendant la retraite. La portée est toujours considérée à deux (2) hexs et ils utilisent le modificateur de +1 pour tir en mouvement (pour prendre la précipitation en compte). (Ces types ne sont pas des Mongols).

(6.76) La Retraite Ordonnée se déroule pendant le *Mouvement* de l'adversaire — une unité ne peut pas retraiter pendant le segment de Combat de Choc. L'unité en attaque/mouvement peut (doit si c'est de l'infanterie lourde, selon 6.14) continuer pour terminer son mouvement face à une telle retraite.

Exception : Une Retraite Ordonnée de cavalerie face à des éléphants en furie peut se dérouler à tout moment.

(6.77) Retraite de Ligne de Cavalerie : Sous certaines circonstances, une « Ligne » entière de cavalerie (définie par 4.33) peut voir toutes ses unités retraiter en même temps. Les règles de Retraite Ordonnée standard s'appliquent, mais ici, si un ennemi approche, et si les unités de cette « Ligne » individuelle ont au moins une unité dans les deux hexs d'un chef éligible (c'est-à-dire un chef capable de diriger ces

troupes), alors la Ligne entière peut retraiter. Toutes les unités de la Ligne doivent retraiter ; le joueur ne peut pas choisir. De plus, si une des unités de la ligne fait une Retraite Ordonnée individuelle, alors la ligne n'est plus éligible pour une Retraite Ordonnée de Ligne.

NOTE DE JEU ET DE CONCEPTION : Ceci n'est pas une règle d'Ordre de Ligne ; c'est une règle qui permet une retraite en masse de cavalerie, comme cela se produisait souvent. Par contre, nous avons défini cette capacité à travers la définition de « lignes » de cavalerie. Les unités incapables de recevoir des ordres de ligne peuvent quand même utiliser cette règle.

(6.78) Exemple de Retraite : (Carte d'Arbela). Un archer Perse (CM '6') empilé avec Bupares se trouve en 3215. La Phalange Craterus est en 2814/2815. Le joueur Macédonien décide d'utiliser sa CM de '5' et rapproche la Phalange des Archers. Lorsque la Phalange entre en 3014/3015 (en ayant dépensé 2 de ses 5 PM), le joueur Perse indique que Bupares et l'archer retraitent. Bupares retraite de quatre hexs vers une unité de chariot proche. L'archer peut retraiter de deux hexs (6-4 = 2) et se déplace en 3416 (en gardant l'orientation qu'il avait en 3215). La Phalange, par contre, a encore trois PM, et continue de se déplacer pour atteindre 3215/3216, ce qui place à nouveau l'archer dans « à 2 hexs de distance ». Le joueur Perse choisit à nouveau de retraiter, mais cette fois il ne déplace l'archer que d'un hex (en 3516). Il a réussi à éviter la Phalange qui s'approchait.

(6.8) RETRAITE PRE-ARRANGEE

Un joueur peut tenter d'anticiper le plan de bataille de son adversaire en utilisant la Retraite Pré-arrangée. Cette retraite permet aux unités de retraiter face au mouvement ennemi, même si elles n'ont pas une CM supérieure.

(6.81) Les seules unités qui peuvent faire une Retraite Pré-arrangée sont les Phalanges et l'Infanterie Lourde (HI) avec une QT de '6' ou plus. De plus, ces unités doivent avoir un CC pour leur ordonner la retraite, ou un chef capable de donner un Ordre de Ligne d'infanterie, ou un Chef de Contingent Macédonien.

NOTE DE JEU : Ceci limite effectivement cette règle aux Macédoniens et aux Grecs, les seules unités capables de cela en réalité. Nous ne sommes pas sûrs que cette tactique ait jamais été utilisée par Alexandre, mais, comme c'était un mécanisme qui a résisté à l'épreuve du temps et utilisé par beaucoup d'armées Hoplites de l'époque, il n'y a aucune raison de croire qu'Alexandre ne l'ait pas adoptée au moment opportun. Les Perses ? Leurs tactiques d'infanterie étaient encore celles de l'époque des Assyriens.

(6.82) Le « Pré » de Pré-arrangé parle de lui même : le mouvement doit être pré-arrangé au début du tour, avant que toute autre unité ne se soit déplacée. Pour chaque unité éligible, le joueur décide s'il utilise ou non la Retraite Pré-arrangée, et place un marqueur PW sous le chef. Maintenant, faire ceci avertira l'adversaire qu'il se passe quelque chose, donc un joueur est toujours libre d'insérer librement le côté « No PW » du marqueur.

(6.83) Une unité ne peut pas faire de Retraite Pré-arrangée dans un hex Difficile ou à travers un côté d'hex Difficile.

(6.84) Une Retraite Pré-arrangée peut être faite dans les circonstances suivantes :

- Une ligne avec un « ordre » de Retraite Pré-arrangée peut retraire d'un hex au moment où *n'importe quelle* unité d'infanterie ennemie pourrait normalement enclencher une Retraite Ordonnée (si les unités de la ligne [avec la Retraite Pré-arrangée] ont la possibilité de le faire). Une Retraite Pré-arrangée peut être faite un nombre illimité de fois au cours d'un tour, tant que le chef de ligne donne un Ordre de Retraite Pré-arrangée. Lorsqu'une Retraite Pré-arrangée est enclenchée, *toutes* les unités de la ligne *doivent* retraire ensemble (comme en 6.75), et elles doivent toutes retraire de la même distance. Tous les effets de la Retraite Ordonnée s'appliquent.
- Si c'est le tour d'activation du chef — ou si c'est un CCM activé par un Chef d'Aile — et que son « groupe » a reçu un « Ordre » de Retraite Pré-arrangée, la ligne ne peut *pas* bouger. Elle ne peut rien faire d'autre. Le marqueur PW s'applique jusqu'à la fin du tour.

(6.85) Lorsqu'une « ligne » a utilisé sa Retraite Pré-arrangée, son chef est Désactivé... même s'il n'a pas encore été activé ! Les unités peuvent encore faire des Retraites Pré-arrangées pendant ce tour, si nécessaire.

NOTE DE JEU : Il est important de se souvenir que la Retraite Pré-arrangée ne peut pas être utilisée contre la cavalerie ou les éléphants ; c'est purement une manœuvre d'infanterie contre infanterie.

(6.9) EMPILEMENT

L'empilement signifie avoir plus d'une unité dans le même hex en même temps. En général, la règle est *une unité de combat par hex*. Les unités de tirailleurs à pieds, entraînées aux tactiques d'évitement et de dispersion, ont certains avantages par rapport à d'autres unités en termes de mouvement dans/à travers d'autres unités.

(6.91) Un hex ne peut contenir qu'une seule *unité de combat* à la fois. La moitié d'une unité double compte comme une unité. Les chefs et les marqueurs ne comptent pas dans l'empilement ; un hex peut contenir un nombre illimité de marqueurs et de chefs. Cette restriction s'applique à *tout* moment ; la seule exception s'applique aux unités se déplaçant à travers des unités amies (ou se faisant traverser), et l'exception apporte une pénalité de cohésion.

(6.92) Une unité de combat peut passer à *travers* un hex contenant une autre unité de combat amie, mais avec une pénalité de cohésion ; voir 6.94. Si une unité *est forcée de terminer* son mouvement empilée avec une unité amie :

- L'unité en Mouvement déroute immédiatement (à travers l'unité stationnaire)
- >> L'unité Stationnaire doit faire un test de QT, et subir une pénalité de cohésion égale au jet de dé moins la QT, avec une pénalité minimum de 1 point.

Exception : Les unités de tirailleurs, si elles sont forcées de terminer un mouvement ou une retraite empilées avec un autre type d'unité, peut continuer de se déplacer à travers cette unité même si elles n'ont plus de PM, mais au prix d'un point de cohésion pour les deux unités (pas de test de QT).

(6.93) Une unité ne peut *pas* bouger dans ou à travers un hex contenant une unité de combat *ennemie*.

Exception : Voir les chariots et les éléphants, 9.1 et 9.2.

(6.94) *A chaque fois* qu'une unité de combat *amie* bouge à travers un hex contenant une autre unité de combat *amie*, les *deux* unités subissent une pénalité de cohésion de un point.

>> **Exception #1 :** Les unités d'Infanterie Lourde et de Phalange ne peuvent *jamais* entrer volontairement dans un espace contenant une autre unité amie à moins que l'une d'entre elle ne déroute, auquel cas l'unité qui ne déroute pas subit une pénalité de un point de cohésion. L'inverse de ceci — aucune unité autre qu'un SK, ne peut volontairement entrer dans un hex avec une PH ou HI — s'applique également.

Exception #2 : Les tirailleurs ne subissent pas de pénalité de cohésion lorsqu'ils bougent volontairement à travers un autre type d'unité (mais l'inverse n'est **pas** vrai), sauf selon 6.92.

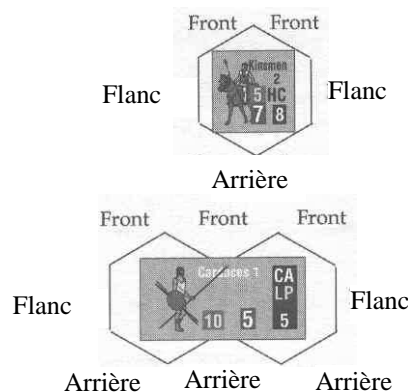
Voir aussi 10.24 pour la déroute à travers des unités amies.

(6.95) Les unités de combat peuvent entrer dans un hex avec un chef seul sans coût de mouvement ou de cohésion, et vice-versa.

(7.0) MOUVEMENT DE COMBAT

(7.1) ORIENTATION

(7.11) Toutes les unités — sauf celles En Colonne ; voir 6.6 — doivent être orientées dans l'hex de façon à ce que le haut du pion (là où il y a le nom) soit face à un angle de l'hex (entre deux côtés d'hexs, voir l'illustration). Les deux hexs de front (3 pour les unités doubles) sont appelés Hexs Frontaux ; ceux sur les côtés les Flancs, et ceux de derrière, l'Arrière. *Une unité ne peut se déplacer que dans un hex de Front.*



(7.12) Pour qu'une unité simple puisse changer d'orientation, elle doit pivoter *dans* son hex. Il y a un coût de un point de mouvement pour *chaque* angle pivoté. Voir 7.25.

>> **Exception :** Les unités de tirailleurs payent 1 PM quel que soit le nombre d'angles pivotés.

Exception : Les Eléphants, les Chariots et la HC Cataphractaire payent deux (2) PM *par angle* pour changer d'orientation... pour refléter la difficulté de ces unités à manœuvrer efficacement. De plus, voir 7.15. Voir aussi 9.74.

(7.13) Les unités doubles ne changent *pas* d'orientation ; elles peuvent seulement changer la direction à laquelle elles font face en *bougeant* (et en payant les coûts de mouvement correspondant) un côté du pion en avant, de façon à faire pivoter le pion (voir 6.4).

(7.14) Comme le changement d'orientation est un « mouvement », un tel changement dans un hex de terrain Difficile implique une perte de cohésion. Voir 6.21.

(7.15) Les chariots étaient vraiment pénibles en termes de manœuvre, principalement à cause de leurs axes fixe. Par conséquent, ils ne peuvent pas pivoter de plus d'un angle par hex lorsqu'ils se déplacent.

Exception : Ils peuvent pivoter de plus d'un angle dans un hex (avec les coûts appropriés) du moment que cet hex est celui dans lequel le CH commence ou termine son mouvement.

>> (7.16) **Changement d'Orientation de Réaction :** Toute unité simple (pas les unités doubles) peut changer son orientation d'un angle (par Phase) lorsqu'une unité ennemie entre dans un hex adjacent. Elle ne peut pas le faire si elle commence le Segment de Mouvement/Projectiles dans une ZDC ennemie ou si elle est dans la ZDC d'une autre unité ennemie à ce moment. Après avoir changé d'orientation, il faut lancer un dé en ajustant le résultat avec la différence entre la CM de l'unité en mouvement et la CM de l'unité stationnaire (ex : une HC avec une CM de '8' chargeant une HI avec une CM de '5' donnera un modificateur de +3). Si le résultat modifié est supérieur à la cohésion de l'unité en défense, elle Déroute immédiatement. Si l'unité en défense réussit le test, elle peut faire un Tir de Réaction (voir 8.21) si l'unité qui a enclenché le changement d'Orientation de Réaction est dans la ZDC de l'unité qui réagit.

Exception : La cavalerie qui change d'orientation en réaction à un mouvement d'infanterie n'a pas à faire ce test.

(7.2) ZONES DE CONTROLE (ZDC)

Les ZDC sont les hexs, autre que les hexs occupés, sur lesquels les unités exercent un contrôle, pour forcer les unités ennemies à cesser leur mouvement et précipiter le combat.

(7.21) En fonction de leur Type, toutes les unités de combat exercent une Zone de Contrôle.

- Les tirailleurs à pieds équipés de projectiles exercent une ZDC dans leurs hexs de Front *et* de Flanc — sauf quand ils n'ont plus de projectiles (No Missile), auquel cas ils exercent une ZDC uniquement dans leurs hexs de front.
- Toutes les autres unités de combat exercent une ZDC uniquement dans leurs hexs de Front.
- Les unités en Déroute et les chefs n'exercent pas de ZDC.

(7.22) Les ZDC ne s'étendent *pas* dans un hex où il est interdit de pénétrer.

(7.23) **Stopper le Mouvement :** Une unité doit cesser son mouvement au moment où elle entre dans une ZDC ennemie. Une unité qui commence son mouvement dans une ZDC ennemie peut en sortir uniquement si :

- Au moins un de ses hexs de Front ne contient aucune unité de combat (amie ou ennemie) ; *et* si la CM de l'unité est supérieure à la CM de l'unité ennemie exerçant la ZDC. (Pour cette règle, les Phalanges Macédoniennes utilisent leur CM de '5' ; voir 6.16 ; OU
- L'unité est le Commandant en Chef et se donne un Ordre Individuel à lui même ; OU
- L'unité est un chef qui a reçu un Ordre Individuel d'un Chef de Contingent ou d'un CC.

(7.24) **Mouvement de ZDC à ZDC :** Une unité quittant une ZDC ennemie peut immédiatement entrer dans une autre ZDC ennemie, mais devra à nouveau cesser son mouvement. Les unités quittant une ZDC d'une unité capable de tirer est soumise au Tir de Réaction (8.22).

(7.25) **ZDC et Orientation :** Une unité dans une ZDC ennemie peut changer d'orientation si :

- Elle ne se trouve dans la ZDC que d'une seule unité de combat ennemie et
- Elle ne sort pas de son hex pendant cette Phase

Voir aussi 8.52.

(7.26) si des unités adverses exercent une ZDC dans le même hex, elles sont toutes deux considérées comme « contrôlant » cet hex.

(7.3) OBLIGATIONS DE CHOC

L'obligation pour qu'une unité de combat *doive* attaquer une unité ennemie dépend généralement du Type des deux unités et du fait qu'elle ait bougé ou non, le Choc étant plus une question d'inertie que d'armement.

(7.31) **Choc Obligatoire :** Pendant la Phase de Combat de Choc, toutes les unités de combat avec un signe (+) sur le Tableau de Supériorité de Choc — les unités dont les capacités de Choc dépendent principalement de « masse x inertie » — qui se sont déplacées pendant la Phase d'Ordres en cours *doivent* entreprendre une Attaque de Choc contre toutes les unités ennemies dans leurs ZDC.

(7.32) Choc Possible :

1. Toutes les autres unités « légères » — pas de signe (+) — qui se sont déplacées *peuvent choisir* d'entreprendre un Choc.
2. Toutes les unités ayant reçu un ordre de Tir (uniquement) ou celles qui se trouvent simplement dans la portée de commandement du chef activé *peuvent choisir* d'attaquer toutes les unités de combat ennemies dans leurs ZDC (amies). Voir l'introduction à 8.3.

(7.33) le joueur qui se déplace doit placer un marqueur « **SHOCK – Must Check TQ** » (Choc – test de QT) sur chaque unité qui *doit* attaquer pendant le Segment de Choc suivant, selon 7.31, ou sur les unités qui se sont déplacées et qui choisissent de faire une attaque de Choc, selon 7.32[1]. les marqueurs « **SHOCK – Must Check TQ** » sont placés au moment où l'unité qui bouge entre dans un hex adjacent à l'ennemi et indique quelles sont les unités qui devront faire un test de QT de Pré-Choc (*Ephodos*), selon 8.33.

(7.34) les unités non mobiles, selon 7.32[2] reçoivent un marqueur « **SHOCK – No TQ Check** » (Choc – pas de test de

QT) pour indiquer qu'elles vont faire une attaque de Choc mais ne devront pas faire de test de QT de Pré-Choc. Utilisez également ce marqueur pour les unités qui n'ont pas besoin de faire de test de Pré-Choc ; cf. 9.31 *et al.*

(7.35) Seules les unités avec un marqueur de « CHOC » peuvent faire une attaque de choc, et ces marqueurs devront avoir été posés avant la fin du Segment de Désignation de Choc, bien que les unités qui se sont déplacées pendant la Phase d'Ordres en cours auront déjà des marqueurs « SHOCK – Must Check TQ » sur elles.

EXEMPLE : Une Phalange Macédonienne entre dans un hex adjacent à une unité de Cardaces Perse reçoit un marqueur « SHOCK – Must Check TQ » parce qu'elle doit attaquer, selon 7.31. Une unité de Peltastes Thrace (LP) entrant dans un hex adjacent à une unité de Hoplite Thébaine n'est pas obligée d'attaquer (7.32[1]) ; par contre, le joueur qui se déplace peut indiquer sa décision d'attaquer ou non lorsqu'il a terminé son mouvement. S'il désire attaquer, il doit placer un marqueur « SHOCK – Must Check TQ » sur cette unité.

(8.0) COMBAT

Il existe deux sortes de combat : le Tir et le Choc. Les tirs de **Projectiles** font partie de — ou remplacent — le mouvement à tout moment pendant le Segment de Mouvement/Tir d'une Phase d'Ordres. Le combat de **Choc** a son propre segment — à la fin du Segment de Mouvement/Tir, après que tous les ordres aient été donnés et que les mouvements soient terminés. Une unité capable de tirer peut participer aux deux sortes de combat pendant la même Phase d'Ordres. En Combat de Choc, la Taille d'Unité et la Qualité de Troupe d'une unité sont toutes deux prises en compte, et les effets du combat sont des pertes de Cohésion, ce qui peut obliger les unités à Dérouter.

(8.1) VOLEE DE PROJECTILES

(8.11) les unités avec une Capacité de Projectiles (voir les exemples d'unités) peuvent Tirer. Il y a trois types d'unités capables de tir : les Archers (A), les Frondeurs (S) et les Javeliniers (J) ; voir aussi l'Artillerie (9.5). Lorsqu'elle reçoit un Ordre (ou un Ordre de Ligne/Contingent) une unité de tir individuelle peut tirer à tout moment avant, après ou pendant — ou au lieu de — un mouvement en *avant*. (Voir l'exception pour les Archers Montés en 8.12[3]). Par contre, chaque unité ne peut tirer qu'une seule fois par ordre, bien que le tir ne coûte aucun point de mouvement.

EXEMPLE : Un archer monté peut se déplacer de quatre hexs en avant, tirer sur une unité ennemie à deux hexs de distance, puis utiliser ses PM restant pour s'éloigner.

(8.12) Un Tir de Projectile peut se produire :

1. Suite à un Ordre ou un Ordre de Ligne/Contingent, ou
2. En Tir de Réaction, ou
3. Pendant une Retraite (Archers Montés uniquement ; 6.75).

NOTE DE JEU : Les Archers Montés sont les seules unités qui peuvent tirer en se déplaçant « en reculant ». Pourquoi ? Essayez de lancer un javelot en reculant.

(8.13) Une unité peut tirer sur *une seule* cible qui se trouve à portée — qui s'étend depuis son Front (et/ou ses flancs pour les unités de SK) — et vers laquelle elle peut tracer une Ligne de Vue (8.14). Les unités doivent tirer individuellement ; elles ne peuvent pas combiner leurs tirs.

(8.14) Une unité ne peut tirer que sur une cible vers laquelle elle a une **Ligne de Vue** (LDV) non obstruée. Une LDV est calculée en traçant un chemin entre le centre de l'hex de l'unité qui tire et le centre de l'hex de l'unité cible et à travers les hexs de front ou de flanc du tireur. Une LDV est bloquée par les bois, les villes et les unités de combat, à moins que ces éléments ne soient à une élévation inférieure au tireur et à la cible. Une LDV est aussi bloquée par un hex à une élévation supérieure à celle du tireur et de la cible. Si la LDV est *bloquée*, les projectiles ne peuvent pas être tirés. Si la LDV n'est pas bloquée, alors le Tir de Projectiles peut se produire.

Exception #1 : Les unités peuvent toujours tirer dans un hex adjacent.

Exception #2 : Si une unité de combat bloque la LDV, elle ne la bloque pas si elle est plus proche du tireur que de la cible. (Middistance n'est pas considéré comme plus proche).

*NOTE DE JEU : Les LDV des projectiles doivent être interprétées strictement. Toutes les autres applications de la LDV peuvent être interprétées de façon plus souple. Si une LDV passe sur un **côté d'hex** entre un hex bloquant et un hex non bloquant, considérez-la bloquée.*

(8.15) Le **Tableau de Portée des Projectiles et des Résultats** est utilisé pour déterminer l'effet d'une volée de Projectiles. Pour chaque volée, on lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la force de l'unité qui tire à la portée déterminée, alors la cible perd un point de Cohésion. Si le résultat est supérieur, alors il n'y a aucun effet. (Souvenez-vous qu'un '0' au dé vaut zéro et est donc inférieur à 1).

On applique les modificateurs suivant au résultat du dé :

1. Si l'unité cible est dans un hex de **Bois**, ajoutez un (+1) au résultat du dé.
2. Si la cible est de **L'Infanterie Lourde** ou une **Phalange**, ajoutez un (+1) au résultat du dé. (Ceci représente la meilleure protection de ces unités).
3. Si la cible est **HI** ou **PH** et qu'une unité de frondeurs ou d'archers tire à une portée de un hex (adjacent) à travers un des côtés d'hex frontaux de l'infanterie, ajoutez trois (+3) au résultat du dé. Ceci ne s'applique *pas* aux javeliniers ou à l'artillerie. (Ceci représente le fait que ces projectiles étaient plus efficace contre les formidables boucliers et l'armure des hoplites lors d'un tir « venant d'en haut » dans le corps des troupes ; à courte portée, ils ne pouvaient pas faire ça).
4. Si l'unité qui tire est d'une classe *autre que javelinier à pieds* et qu'elle *s'est déplacée ou se déplacera*, ajoutez un (+1) au résultat du dé.

Tous les modificateurs précédents sont cumulatifs, sauf 2 et 3.

Les ajustements suivants s'appliquent à la perte de Cohésion :

- Si l'unité cible est un *chariot* ou un *éléphant*, cette unité perd deux points de Cohésion par tir réussi.

Tous les effets des tirs sont immédiats et sont appliqués avant qu'une autre unité ne se déplace.

EXEMPLE : Des Archers Crétois sont à deux hexs de distance d'un hex contenant une cavalerie Médiane. A une portée de 2, la Force de Projectiles des Archers est '3'. Le joueur Macédonien tire contre le Médian et obtient un '2'. La cavalerie perd un point de cohésion. S'il avait obtenu, disons un '6', la volée n'aurait eu aucun effet. S'il avait obtenu un '9', il n'y aurait eu aucun effet et il aurait dû placer un marqueur MISSILE LOW (voir 8.17) sur les Archers Crétois.

(8.16) Lorsqu'une unité tire sur une cible à une élévation inférieure, sa portée est augmentée d'un hex. Lors d'un tir à Portée Etendue, un jet de dé de '0' est nécessaire pour toucher. *EXEMPLE : une unité d'archers montés avec une portée maximum normale de '3', dans l'hex d'Issus 3508 peut tirer sur une unité ennemie à quatre hexs de distance en 3512. Par contre, elle aura besoin d'un jet de dé de '0' pour causer une perte de cohésion.*

(8.17) Ravitaillement en Projectiles. Les unités peuvent tirer jusqu'à ce qu'elles tombent à court de Projectiles : indiqué en plaçant un marqueur « Missile No » (plus de projectiles) sur l'unité. Chaque type de projectiles à ses propres niveaux de disponibilités :

1. Les **Archers** et les **Frondeurs** deviennent **Missile Low** (presque plus de projectiles) lorsqu'ils font un jet de dé de '9' lorsqu'ils tirent, il faut alors placer un marqueur « Missile Low » sur l'unité, pour indiquer qu'il ne lui reste plus qu'une seule volée de projectiles. Ceci comprend les archers d'écrans d'éléphants qui ont leurs propres pions Missile Low.
2. Les **Javeliniers** deviennent **Missile Low** lorsqu'ils obtiennent un jet de dé de '7, 8 ou 9' lorsqu'ils tirent, il faut alors placer un marqueur « Missile Low » pour indiquer qu'il ne reste plus qu'une seule volée de projectiles.
3. Si *n'importe quelle* unité **Missile Low** tire, retournez le marqueur du côté **Missile No** pour indiquer qu'elle ne peut plus tirer de projectiles.
4. L'artillerie (Oxybeles) ne tombe jamais à court de Projectiles.
5. Toute unité armée de javelots impliquée en combat de Choc est automatique Missile No à la fin de l'attaque de Choc.

(8.18) Une unité peut **Recharger** pendant le Segment de Rechargement de la Phase de D&R, pour revenir à sa capacité de tir *totale*. Toute unité amie qui est « Missile Low » ou « Missile No » qui n'est pas

1. dans une ZDC ennemie et
 2. à Portée de Tir (et dans la LDV) d'une unité ennemie (qui n'est pas Missile No),
- peut Recharger pendant le Segment de Rechargement de la Phase de Déroute/Rechargement en retirant les marqueurs Missile Low/Missile No.

(8.19) S'il y a un chef dans l'hex cible, et que le résultat du dé de tir a donné '0' (avant modifications), il y a une possibilité pour que le chef ait été touché. Voir 8.34 pour la résolution.

(8.2) TIR DE REACTION

Les unités peuvent tirer en réaction à certains mouvements ennemis dans (Réaction d'Entrée) ou hors (Réaction de Sortie) de leur ZDC, et contre les unités ennemies qui leur tirent dessus.

(8.21) Réaction d'Entrée : Lorsqu'une unité amie *entre* dans la ZDC d'une unité ennemie capable de tirer, y compris pendant une avance après combat, cette unité peut tirer sur l'unité qui entre dans sa ZDC (la portée est de un hex) avant qu'un autre mouvement (ou que l'unité qui se déplace décide de Tirer) ne commence. Tous les effets de ce Tir sont appliqués immédiatement. Lors de l'utilisation d'un Ordre de Ligne, *tous* les mouvements sont terminés avant que le Tir d'Entrée ne soit résolu.

Exception : Les Eléphants en Furie n'enclenchent PAS de Tir de Réaction (de toute sorte).

(8.22) Réaction de Sortie : Lorsqu'une unité non Déroutée *quitte* la ZDC d'une unité ennemie capable de tir — l'unité qui tire, *si elle a une portée de tir de deux hexs ou plus, peut* tirer sur l'unité en mouvement avant qu'elle ne quitte sa ZDC. Les résultats sont appliqués avant que l'unité ne se déplace. Le Tir de Réaction de sortie est toujours à une portée de '2'.

(8.23) Le Tir de Réaction ne nécessite pas d'ordres ; mais il nécessite que l'unité qui tire ait suffisamment de projectiles pour en envoyer une volée. Une unité peut faire un nombre de Tir de Réaction illimité pendant le mouvement ennemi, tant qu'elle n'est pas **Missile No**.

>> **(8.24) Tir en Retour :** Toute unité hors phase peut faire un « tir en retour » sur une unité ennemie qui vient de lui tirer dessus. Le tir de l'unité en phase est résolu avant le tir en retour ; ils ne sont pas simultanés.

(8.61) Tableau de Portée des Projectiles et des Résultats

Type de Projectile	Portée en Hexs						
	1	2	3	4	5	6	7
[A] Archer à Pieds	5	3	3	1	-	-	-
[A] Archers Indiens LI	9	6	5	2	0	-	-
[S] Frondeurs SK	3	2	-	-	-	-	-
[J] Javeliniers à Pieds	5	-	-	-	-	-	-
[A] Ecran d'Archers EL	3	-	-	-	-	-	-
[A] Archers Montés	5	3	1	-	-	-	-
[J] Javelinier Montés/EL	3	-	-	-	-	-	-
Carreau d'Oxybeles	7	5	5	3	2	1	0

(8.3) COMBAT DE CHOC

NOTE DE CONCEPTION : Cette section est le cœur du jeu, par conséquent, nous allons prendre beaucoup de place pour vous expliquer comment ça marche. Cette section est plus longue et détaillée que les autres, et peut sembler, au premier coup d'œil, un peu effrayante. N'ayez pas peur : en pratique, la plupart des mécanismes deviennent évidents et, après quelques essais, la résolution du choc deviendra une seconde nature.

NOTE DE JEU : Le système de Choc repose sur l'interaction des types d'armements des unités, de la protection apportée par l'armure, de la taille, de l'angle de l'attaquer et de la qualité de

troupe (QT) pour donner un seul résultat. Bien que tous les facteurs soient importants, la valeur qui mérite le plus d'attention est la QT, car cette valeur détermine la capacité d'une unité à subir les rigueurs du combat de cette époque.

PROCEDURE :

A la fin du Segment de Mouvement d'une Phase d'Ordres, le combat de Choc se produit. Le Choc fait partie de la Phase d'Ordres d'un chef, et tous les Chocs créés par ce chef sont résolus avant de pouvoir activer le prochain chef (ou de tenter un Momentum).

Toutes les unités avec un marqueur de 'Choc' — voir 7.33 et 7.34 — doivent faire une attaque de Choc.

Important : Chaque combat de Choc est résolu par une série d'étapes accomplies dans l'ordre par toutes les unités participant à un combat de Choc — avant de passer à la prochaine étape du combat de Choc. Ainsi, l'étape '8.34' est résolue, suivie par l'étape '8.35' pour toutes les unités impliquées. Ensuite c'est l'étape '8.36' qui est résolue pour toutes les unités, etc.

NOTE AUX JOUEURS : Nous vous suggérons de résoudre chaque étape de gauche à droite sur la carte. Les joueurs peuvent utiliser tout système qui leur conviendra pour noter ce qui s'est passé le long des lignes d'attaque.

NOTE DE CONCEPTION : Il serait plus facile de résoudre chaque combat séparément. Par contre, faire ceci créerait un effet de type « Blitzkrieg », où l'attaquant pourrait choisir qui attaquer en premier afin d'obtenir des « Percées ». En dépit de sa simplicité, ceci serait bien trop éloigné de la réalité et rendrait ce système — et le jeu — imprécis. Par contre, les chocs isolés peuvent tout à fait être résolus séparément, si ceci ne doit pas affecter d'autres attaques.

(8.31) Segment de Désignation du Choc : Il est utilisé pour placer les marqueurs « Shock – No Check » sur les unités non mobiles qui ont choisi de faire un Choc selon 7.34.

(8.32) Procédure de Base de Pré-Choc : Les unités qui attaquent en Choc doivent attaquer toutes les unités dans leur ZDC, à moins que l'unité en défense ne soit attaquée par une autre unité amie pendant ce Segment de Choc. L'attaquant détermine quelles seront les unités impliquées dans chaque résolution de combat individuel, avec les restrictions suivantes :

- Une unité amie peut attaquer plusieurs unités, tant que tous les défenseurs se trouvent dans la ZDC de l'attaquant.
- Une unité en attaque (même une unité double) ne peut pas diviser ses capacités d'attaque, alors que deux unités (ou plus) peuvent se combiner pour attaquer un défenseur.
- Si plusieurs unités attaquent et/ou défendent ensemble, additionnez les Tailles.
- Chaque unité ne peut attaquer qu'une seule fois par Segment de Combat de Choc.
- Une unité en défense ne peut être attaquée en Choc qu'une seule fois par Phase d'Ordres.

En dehors des restrictions précédentes, le joueur attaquant peut diviser ses attaques entre ses unités comme il l'entend.

EXEMPLE #1 : Une unité de Phalange Macédonienne en 3722/3822 fait face à une unité double de Mercenaires Hoplites Grecs en 3622/3721 et à une unité de Frondeurs Perse en 3821. Elle doit attaquer les deux unités en défense (la taille du tirailleur est ignorée) comme une seule unité ; le joueur Perse utilise son unité d'hoplites pour déterminer la Supériorité — ici, il n'y en a pas.

EXEMPLE #2 : Comme précédemment, sauf qu'il y a un Hydaspiste Macédonien en 3920 et qu'il est capable d'attaquer le tirailleur Perse en 3821. La Phalange Macédonienne peut maintenant n'engager que les Hoplites Grecs, alors que les Hydaspistes se jettent sur les pauvres « malheureux frondeurs ». Ou, à moins que les Hydaspistes n'aient un marqueur « Must Shock », ils peuvent s'asseoir et attendre que les phalangistes s'occupent de tout le monde. Bien que la première option donne le meilleur résultat, la dernière peut être nécessaire si les Hydaspistes sont proches de leur limite de QT en points de cohésion perdus.

EXEMPLE #3 : Une unité de cavalerie lourde Bactriane en 2419 « charge » des Peltastes Thraces en 2518. Malheureusement pour les pauvres Thraces, il y a aussi un contingent de LI Perse en 2618. Le joueur Perse peut soit combiner les unités de cavalerie et de LI pour attaquer, soit faire attaquer la HC et laisser la LI regarder ce qu'il se passe. De toute façon, la présence/localisation des deux unités en attaque est généralement suffisante pour empêcher l'ennemi de retraiter en cas de Déroute — auquel cas il sera automatiquement éliminé (du bon travail si vous y arrivez).

RESOLUTION DU CHOC

Résumé de la Procédure de Résolution du Combat :

Les sections 8.33 à 8.38 sont des descriptions de la séquence et de la procédure utilisée pour résoudre le Combat de Choc. Bien que consécutives en terme narratif, les joueurs réaliseront bientôt que ces étapes se résument à :

1. Charge : les unités avec un marqueur de Choc et les défenseurs font un Test de QT pour voir si leurs troupes vont charger/tenir [8.33] ;
2. Résolution de tout Combat Personnel de chefs et/ou test de perte de chef [8.34] ;
3. Utilisation de la Table du Fracas des Lance pour déterminer la colonne à utiliser sur la TRC de Choc [8.35] ;
4. Déterminez si le terrain, les chefs, et/ou les forces et capacités relatives des unités auront un effet [8.36] ;
5. Déterminez le résultat en utilisant la Table de Résultat des Combats de Choc [8.36] ;
6. Testez pour la Déroute [8.37 et 8.38] ;
7. [Règle Optionnelle] Testez la Poursuite de Cavalerie [10.3].

(8.33) La Charge [Ephodos] — Test de QT de Base:

Toutes les unités avec un marqueur « Shock – Must Check TQ » et leurs cibles doivent faire un Test de Qualité de Troupe en lançant le dé pour chaque unité, tous ces tests sont simultanés. Les unités en attaque avec un marqueur « Shock – No Check » et leurs défenseurs ne font pas ce Test de QT. Si une unité en défense est attaquée par les deux types d'attaquants, alors le défenseur doit faire un Test.

1. Si le résultat du dé est supérieur à la QT de l'unité, elle perd un nombre de Points de Cohésion égal à la différence entre le dé et sa QT.

2. Si le défenseur a pris suffisamment de pénalités de cohésion pour qu'elles soient égales ou supérieures à sa Valeur de QT, alors elle Déroute immédiatement (voir 10.2) et l'attaquant avance dans l'hex libéré (où il peut changer son orientation d'un angle, s'il le désire), s'il n'y a pas d'autres unités ennemies dans sa ZDC et qu'il peut le faire physiquement (les unités doubles peuvent ne pas être capables de le faire). Si une telle avance doit causer à l'attaquant une perte de cohésion qui devrait normalement causer sa Déroute (supérieure ou égale à sa QT), voir 8.5 et 10.26.
3. Si l'attaquant Déroute à cause du Test de QT, alors le Défenseur reste sur place (s'il ne Déroute pas).
4. Si les deux unités doivent Dérouter à cause du Test de QT, voir 10.26.

Exception #1 : Les unités qui n'ont *pas* à faire de test de QT de Pré-Choc, selon 9.33.

Exception #2 : Les unités qui font un Choc contre des unités en Déroute ne font *pas* de test de Pré-Choc.

Après les tests de QT, si l'attaquant et le défenseur ne déroulent pas, passez à l'étape suivante.

(8.34) Pertes des Chefs [Charismos] : Les pertes de chefs peuvent provenir de trois sources différentes :

1. **Combat Personnel** (voir 8.4) : il doit être résolu en premier pendant ce segment. Le CP se produit lorsque les deux camps ont un chef impliqué dans le même combat de Choc.
2. **Projectiles** : Ces pertes sont déterminées lors des tirs, selon 8.19. Par contre elles utilisent le système de résolution expliqué plus bas.
3. **Choc** : Les pertes sont déterminées après le Combat Personnel, mais avant de passer à la résolution du choc. Les Pertes de Choc ne se produisent que si un seul joueur a un chef présent (... donc il n'y a pas de Combat Personnel).

Les pertes possibles pour les chefs à cause d'un Tir ou pendant un Choc nécessitent que le joueur lance un dé. (voir 8.19). Si le résultat est de 1 à 9, il ne se passe rien, si le résultat est '0' :

- Une perte se produit.
- Ce Chef ne peut *pas* utiliser sa Valeur de Charisme comme modificateur au combat, et
- Le joueur relance le dé pour connaître le résultat de la perte :
 - 0-6 :** Le Chef est **Désactivé**, bien que le reste du Choc se déroule normalement. Ce chef ne peut plus rien faire pour ce tour.
 - 7 :** Le Chef est **Blessé**. Il est Désactivé, comme ci-dessus, et, jusqu'à la fin de la partie, soustrayez un (-1) à toutes ses valeurs — sauf pour les Ordres de Ligne. (Le statut d'Elite n'est pas affecté non plus). Voir 8.45.
 - 8 :** Comme pour un '7', sauf que les valeurs sont réduites de '2'.
 - 9 :** Dites bonjour à Cerbère, montez dans le bateau... nous allons traverser le Styx. Notre héros est maintenant mort. Un chef qui a été tué en combat

de Choc a un effet *négatif* sur ce combat ; voir 8.36[3].

La valeur de Combat Personnel n'est *pas* utilisée pour résoudre les pertes dues aux Projectiles ou au Choc. Voir aussi 8.4 pour retirer et remplacer les chefs.

(8.35) Le Fracas des Lances [Doratismos] :

>> La Table de Fracas des Lances est maintenant consultée pour déterminer quelle colonne de la TRC de Choc il faudra utiliser pour résoudre la bataille. S'il y a plus d'un type de défenseur, le défenseur choisit le type utilisé pour cette détermination. Par contre, si l'attaquant attaque avec plus d'une unité, et qu'une telle attaque provient de plus d'un « angle », l'attaquant choisit l'angle d'attaque le plus avantageux pour lui. Si une unité est attaquée sous plusieurs angles par une unité double, c'est le *défenseur* qui obtient le bénéfice de la meilleure orientation.

EXEMPLE #1 : Des Hoplites attaquant des Peltastes de front utiliseront la Colonne 9 de la TRC de Choc (HI contre LP)... avant tout autre ajustement.

EXEMPLE #2 : Une PH attaque deux unités en même temps, une HI Hoplite (sur son flanc) et une SK à pieds (de front). Le défenseur peut choisir le type d'unité ; ici il choisit HI, bien qu'il soit attaqué sur son flanc. Pourquoi ? Premièrement, en regardant sur la Table de Fracas des Lances, on s'aperçoit qu'utiliser la HI donne la colonne '11' de la TRC, alors que la SK permettrait d'attaquer sur la colonne '13'. Et, quoi que choisisse le défenseur, l'attaquant obtient la Supériorité (à cause du type — phalange contre tirailleur — ou de l'angle d'attaque — attaque des Hoplites sur le flanc).

EXEMPLE #3 : Une Phalange Macédonienne est attaquée par deux unités Perses — une HI de front et un Lancier par l'arrière. Le joueur Perse utilisera la LN attaquant la PH par l'arrière pour obtenir la colonne la plus avantageuse '11', ainsi que la Supériorité. (Ceci est à peu près la seule façon dont la cavalerie devrait traiter avec les Phalanges).

(8.36) La Lutte au Corps-à-Corps [En Chersi] : les joueurs déterminent l'effet des avantages des deux camps puis résolvent le combat de Choc :

ETAPE 1 : DETERMINATION DE LA SUPERIORITE : Il y a deux « types » de Supériorité : la Supériorité de Position et la Supériorité de Système. Un des deux camps peut (mais ce n'est pas obligatoire) gagner la supériorité, soit en Supériorité d'Attaque (SA) ou Supériorité en Défense (SD). Les joueurs déterminent la Supériorité en utilisant la Table de Supériorité de Choc (dans la plupart des cas, il n'y a pas de Supériorité). La Supériorité est déterminée de la façon suivante :

(A) Supériorité de Position : Si une unité amie attaque un ennemi sur le Flanc ou par l'Arrière, elle est considérée Supérieure en Attaque sur le défenseur. Par contre, l'unité utilisée par l'attaquant pour déterminer la Supériorité doit aussi être utilisée pour déterminer la Colonne de Choc sur la Table de Fracas des Lances, selon 8.35.

Exception #1 : Les tirailleurs attaquant sur leurs flancs ne peuvent *pas* obtenir la supériorité.

Exception #2 : Cavalerie contre éléphants ; voir 9.15.

Exception #3 : les tirailleurs attaquant avec d'autres types d'unités ne sont jamais utilisés pour déterminer la Supériorité de Position ou de Système ; voir 9.31[2].

Exception #4 : Une unité en attaque ne peut *pas* gagner la Supériorité de Position si elle est dans la ZDC d'une unité ennemie (SK exceptés) autre que celle qu'elle attaque, *et* si cette unité ennemie n'est pas attaquée par une unité amie différente.

NOTE DE JEU ET DE CONCEPTION : Le point #4 est très important lors de l'utilisation de formations de type « échelon » telles qu'Alexandre les utilisait pour ses Phalanges... comme précisé par notre « Alexandre de Belgrade/Yougoslavie » qui à joué à GBA plus de 100 fois (ce qui mérite une mention !) et Sal Vasta.

(B) Supériorité de Système : Si aucune Supériorité de Position n'est obtenue, on vérifie la relation de classe d'armement des unités adverses (voir la Table de Supériorité de Choc, 8.62) pour déterminer si l'un des systèmes d'armement est supérieur (soit AS ou DS) à l'autre. Si plus d'un type est impliqué dans n'importe quel camp, les joueurs utilisent l'unité qu'ils ont choisie pour déterminer la colonne de Choc sur la Table de Fracas des Lances et des Epées (voir l'exemple #2 en 8.35).

>> **Exception :** Les LI et LP armés de javelots qui sont « Missile No » ne sont *pas* supérieurs en défense contre une LC en attaque.

NOTE AUX JOUEURS : Il y a beaucoup de possibilités de permutations et de combinaisons, en termes de types d'unités et d'angles d'attaque multiples. Les deux préceptes précédents devraient couvrir virtuellement toutes les possibilités. Si ce n'est pas le cas, essayez de déterminer un résultat convenant au mieux à ces principes généraux. Si ça ne marche pas, essayez d'éviscérer un poulet et de lire dans ses entrailles.

ETAPE 2 : DETERMINATION DE LA DIFFERENCE DE RAPPORT DE TAILLE : Comparez le total des Points de Taille des unités de l'attaquant à celui des unités du défenseur. Pour chaque niveau de Différence de Rapport de Taille (DRT) supérieur à 1 contre 1, une unité obtient un Ajustement de la Colonne de Résultat de Choc de un en sa faveur. (L'attaquant ajuste vers la droite, le défenseur vers la gauche).

Réduisez tous les rapports de taille en # contre 1 (ou 1 contre #), en arrondissant de la façon suivante :

- Si le/un des attaquant à *bougé* pour faire le Choc, arrondissez en faveur de *l'attaquant* ! Ainsi, une unité de Taille 5 attaquant une unité de Taille 4 aura un rapport de 2 – 1 ; un 4 contre 5 donnera 1 – 1, et un 2 – 5 un 1 – 2.
- Si aucun attaquant n'a bougé, arrondissez en faveur du défenseur. Ainsi, une unité de Taille 5 attaquant une unité de Taille 4 aura un rapport de 1- 1 ; et 4 – 5 donnera 1 – 2.

Exception : Dans tout combat de Choc impliquant des éléphants contre des non éléphants ou des chariots contre des non chariots, la Taille n'est *pas* prise en compte ; il n'y a pas de DRT. Par contre, en cas d'éléphants contre éléphants ou de chariots contre chariots, la Taille EST prise en compte.

EXEMPLE : Attaquer à 10 – 5 (1 – 2) ajuste la Table de Choc d'une Colonne vers la droite. De même, un attaquant qui a bougé et qui attaque à 5 – 3 aura aussi un ajustement d'une colonne vers la droite. Si l'attaquant n'avait pas bougé, il n'y aurait pas eu d'ajustement.

ETAPE 3 : AJUSTEMENTS DE COLONNE ET RESOLUTION :

Pour résoudre l'attaque de Choc, l'attaquant consulte la Table des Résultats du Combat de Choc, détermine la colonne de « base » et ajuste cette colonne en fonction de la Différence de Rapport de Taille et/ou des effets du Terrain. Il lance ensuite un dé, modifie le résultat avec le **charisme** d'un chef (au choix du joueur) empilé avec les unités d'un camp. Par exemple, si Alexandre menait les attaquants face à Memnon en défense, le modificateur net serait +1 (le 4 d'Alex moins le 3 de Memnon). Si un chef a été tué par 8.34, ce camp subit un modificateur *négligé* égale à la valeur de Charisme du chef tué.

EXEMPLE : Nabarzanes est tué en menant une attaque. L'attaquant soustraira '2' à son jet de dé (le Charisme de Navarzanes vaut '2').

Pensez à utiliser la Valeur de « Charisme » **et non** la Valeur de Combat Personnel.

ETAPE 4 : APPLICATION DES RESULTATS : Les résultats sur la TRC de Choc sont des pertes de cohésion pour l'attaquant et le défenseur. (Le # entre parenthèses est pour le défenseur). Si *l'attaquant était Supérieur (AS)*, alors **doublez** le résultat du défenseur. Si le *défenseur était Supérieur (DS)*, alors **triplez** le résultat de l'attaquant. Si plusieurs unités (du même joueur) ont été impliquées dans ce combat, répartissez les pertes selon 10.12.

(8.37) La Poussée des Boucliers/Percée [Othismos Aspidon] : Après la résolution du choc, toute unité ayant accumulé *trois* points de cohésion perdus ou plus que tout autre unité ennemie individuelle ayant participé à ce combat perd *deux points de cohésion supplémentaires*. Si plusieurs unités d'un même camp sont concernées, traitez chaque unité individuellement, et, dans ce cas, si une unité à '0' pertes, traitez-la comme si elle en avait '1'.

EXEMPLE : Une Phalange Macédonienne en attaque perd 1 point, alors que deux unités de LP Mercenaires Perses perdent respectivement 2 et 4 points. Le Peltaste avec 4 points en perd 2 supplémentaires à cause de la Percée et, par conséquent, Déroute (les 6 points dépassent sa QT de '5'). L'autre unité Perse n'est pas affectée.

(8.38) L'Effondrement [Trope] : Les joueurs déterminent maintenant quelles unités se sont effondrées et déroutent, comme suit :

- Toutes les unités ayant perdu un nombre de Points de Cohésion supérieur ou égal à leur QT Déroutent *automatiquement* (voir 10.2) ; puis
- Les unités *qui ne sont qu'à un point* de la déroute automatique et qui sont dans une ZDC ennemie doivent lancer un dé. Si le résultat est supérieur à leur QT elles déroutent. Si le résultat est inférieur ou égal, elles réussissent le test de QT et diminuent leurs pertes de cohésion de un point. Les unités doubles qui tiennent (9.65) ne font pas ce test.
- En tant qu'**exception** à ce qui précède, les Chariots *ne déroutent pas* lorsque leur total en QT est atteint. Ils sont éliminés à la place.

NOTE DE CONCEPTION : Les termes Grecs sont en accord avec la description de la guerre hoplite classique de Victor D. Hansen ; voir la bibliographie.

(8.39) Poursuite de Cavalerie [Règle Optionnelle] Les unités de cavalerie en attaque qui ont fait dérouter des unités ennemies testent la Poursuite de Cavalerie, selon 10.3.

(8.4) COMBAT PERSONNEL

Lorsque des chefs adverses sont engagés dans le même combat de choc, ils font un combat personnel *avant* de résoudre la mêlée (comme en 8.34).

(8.41) Chaque joueur lance un dé et ajoute au résultat la Valeur de Combat Personnel de son chef.

(8.42) Le joueur avec le résultat le plus élevé (dé + CP) soustrait le résultat de son adversaire et consulte la Table de Pertes des Chefs pour voir ce qui arrive au chef adverse. Une différence de '0' — égalité — signifie qu'il ne se passe rien.

NOTE DE JEU : Les résultats correspondent à ceux des Pertes de Chefs, 8.34.

NOTE DE CONCEPTION : Oui, il est « possible » de tuer Alexandre. Les chefs Perses et autres avec une valeur de Point de Commandement de '5' ont une légère chance de changer le cours de l'histoire.

(8.43) Les Chefs Indiens ne peuvent *pas* engager de Combat Personnel ; et par conséquent n'ont pas de Valeur de CP.

NOTE DE CONCEPTION : Pourquoi ? Parce qu'ils chevauchaient tous des éléphants, ce qui les rendaient virtuellement imperméables à un type d'attaque personnelle, et ne s'engageaient pas dans ce type de duel. Ceci nous a également permis d'éliminer les règles bancales et encombrantes des Chefs d'Eléphants.

(8.44) Les Chefs **Tués** sont immédiatement retirés du jeu. Ils ne sont pas remplacés.

(8.45) Si un chef est **Blessé**, il reste en jeu mais *toutes* ses valeurs sont réduites, selon la Table de CP, à un minimum de '0'. Un chef blessé qui est à nouveau blessé est considéré comme tué.

EXEMPLE : Alexandre (Valeur de CP '7') est empilé avec une unité qui attaque une unité Perse empilée avec Spithridates (Valeur de CP '4'). Pour résoudre le Combat Personnel, chaque joueur lance un dé et ajoute la valeur de CP de son chef. Alexandre obtient un '5' ce qui donne '12'. Spithridates obtient un '4' ce qui donne '8'. Alexandre gagne le combat personnel. Maintenant les joueurs soustraient le total du perdant (8) à celui du vainqueur (12) pour déterminer ce qui arrive à Spithridates. La différence (4) indique que Spithridates est Blessé. S'il était déjà Blessé, il aurait été tué.

(8.46) Darius la Cible

NOTE DE CONCEPTION : Cette règle a été raccourcie — et pas qu'un peu — par rapport aux deux premières éditions. Une demi-page pour poursuivre Darius sur toute la carte était

un peu trop. Par contre, nous avons gardé l'importance qu'avait Darius pour Alexandre à chaque bataille.

Si Darius III le Roi des Rois Achéménide est tué, le joueur Macédonien gagne automatiquement le scénario.

>> **FUITE ACHEMENIDE** : Par contre, en **exception** à 5.62, lorsqu'il est seul dans un hex ou empilé avec une unité amie, Darius peut toujours utiliser la Retraite... même si l'unité ennemie en approche est un chef seul. Lorsqu'il choisit cette option, Darius peut retraire/bouger jusqu'à 4 hexs. Par contre, un tel mouvement doit être fait directement vers le Bord de Retraite Perse. S'il quitte la carte, il ne peut plus y retourner, mais il n'est PAS considéré Tué pour les conditions de victoire.

NOTE HISTORIQUE : Nous vous laissons décider de savoir si Darius devrait être un lâche ou non.

(8.5) AVANCE APRES COMBAT

(8.51) les unités qui *attaquent doivent* avancer dans tout hex libéré par les unités ennemies suite au résultat du Choc (uniquement), y compris le test de déroute de Pré-Choc. Ceci ne nécessite pas d'Ordre, mais l'unité qui avance paye *toutes* les pénalités de cohésion engendrées par le mouvement. (Voir aussi 8.21). Si l'avance doit dérouter l'unité, elle avance quand même mais ne Déroute *pas* ; elle garde un nombre de pertes de cohésion égal à sa QT moins un.

- Voir 10.26 pour une situation similaire.
- Voir 6.76 pour continuer le mouvement face à une Retraite ennemie.
- Voir aussi 6.13.

Exception : Les unités forçant un ennemi à libérer un hex à cause d'un test de QT de Pré-Choc *et* qui sont en ZDC ennemie à ce moment ne peuvent *pas* avancer.

NOTE DE CONCEPTION : Ceci (et la règle sœur, 10.26) est un point que les deux concepteurs ont longuement discuté : l'unité victorieuse qui est au bord de sa déroute. Après plusieurs débats, nous avons décidé que l'effet immédiat et intangible de la victoire serait d'empêcher l'unité de se désintéresser. Par contre, cela ne la sauverait pas d'un Test d'Effondrement suivant en ZDC ennemie, où l'euphorie du moment se sera envolée. Tout cela est très subtil en effet.

(8.52) Les unités simples qui avancent peuvent changer leur orientation d'un angle après avoir terminé leur avance, même si elles sont en ZDC ennemie.

NOTE DE JEU : Cette section est prioritaire — et est une exception — à 7.25.

(8.53) Les Phalanges qui avancent *peuvent* changer la direction à laquelle elles font face uniquement si elles peuvent se déplacer, selon 6.43 (et n'oubliez pas 7.14). Une Phalange qui avance *peut* combiner une avance en ligne droite avec une Manœuvre de Rotation, si une telle opportunité se présente — du moment qu'elle paye les coûts inhérents à une telle avance.

(8.54) S'il y avait plus d'une unité en attaque, c'est l'unité qui a obtenu la Supériorité (s'il y en a eu) qui doit avancer. S'il n'y a pas de telle unité, c'est celle avec la QT la plus élevée qui doit

avancer. En cas d'égalité, le joueur choisit. Voir aussi la Poursuite de Cavalerie en 10.3.

(8.55) Il n'y a *pas* d'avance après les Tirs de Projectiles seuls, quoi que fasse la cible.

(8.6) LES TABLES DE COMBAT

Toutes ces tables sont imprimées sur les Feuilles d'Aides de Jeu.

(8.61) La Table de Portée et de Résultats des Projectiles

Cette table est utilisée pour déterminer la force d'une unité qui tire des projectiles à une portée donnée.

(8.62) La Table de Supériorité de Choc

Cette table est utilisée pour comparer la supériorité (s'il y en a une) d'un type d'unité comparé à un autre, en fonction du camp qui attaque ou qui défend. Lisez toujours *vers le bas de la colonne* — du point de vue de l'attaquant. (Lire le long des lignes donnera un « mauvais » résultat). La Supériorité est utilisée pour augmenter les pertes de cohésion.

(8.63) La Table du Fracas des Lances Initial

Cette table est utilisée pour déterminer la Colonne à utiliser dans la Table de Résultats du Combat de Choc (soumise à ajustements).

(8.64) La Table de Résultats du Combat de Choc

Cette table est utilisée pour résoudre le Combat de Choc en termes de pertes de cohésion pour l'attaquant et le défenseur. Voir 10.11 et 10.12.

(8.65) La Table de Perte des Chefs

Cette table est utilisée pour déterminer la gravité des pertes causées à un chef suite à un Combat Personnel, un Tir de Projectiles, et au fait d'être impliqué dans un Choc.

(9.0) UNITES SPECIALES

Les types d'unités spéciales agissent comme toutes les autres unités de combat, à l'exception des règles données dans cette section.

(9.1) ELEPHANTS DE GUERRE

NOTE HISTORIQUE : L'Ouest a posé son premier regard sur les Eléphants en tant que bêtes de guerre à Gaugamèle ; Darius en avait emprunté environ 15 à ses provinces Indiennes. Ils ne semblent pas avoir été impliqués dans la bataille. Par contre, à Hydaspes, Alexandre vit de près les éléphants en action : le Corps des Eléphants de Porus contenait plus de 100 éléphants d'Asie. Bien qu'ayant gagné la bataille, Alexandre fut très impressionné et ordonna la formation de son propre corps d'éléphants. Il ne livra jamais d'autre bataille, mais ses Successeurs, les Diadoques, les adoptèrent, comme si c'étaient des porte-bonheur.

(9.11) Ecrans d'Eléphants : Les Eléphants étaient assez vulnérables aux attaques de projectiles, et, pour s'en protéger, chaque éléphant était entouré de son propre écran de tirailleurs, généralement des archers (représentés par le petit « a » sur le pion). Les Ecrans d'Eléphants ont la capacité à tirer des flèches — mais *uniquement* en **Tir de Réaction**

d'Entrée — en utilisant la section spéciale d'écran d'éléphants sur la Table de Tir. (Ils ont aussi leurs propres marqueurs de ravitaillement en munitions). Ils ne peuvent *pas* tirer lorsqu'ils exécutent un Ordre. La puissance de feu est inférieure à celle des unités d'archers normaux, pour prendre en compte la taille de l'écran et son utilisation tactique. Les Eléphants ne sont *pas* traités comme des tirailleurs ; l'écran fait partie du pion éléphant. De plus, à cause de leur écran, les éléphants peuvent être Low/No en javelots et/ou en flèches. Utilisez les marqueurs appropriés pour indiquer cela.

(9.12) Les Cavaliers de Tours en haut des éléphants étaient armés de javelots. Traitez-les comme des javeliniers montés pour déterminer la Portée des Projectiles. En Tir de Réaction d'Entrée, une unité d'éléphant peut lancer des javelots et utiliser son écran pour tirer des flèches. Par contre, le joueur fait un jet de dé séparé pour chaque tir.

(9.13) Attaque en Passant : Après avoir terminé leur combat de choc, s'ils ne sont pas en déroute, les Eléphants sont placés sur le côté opposé de l'unité qu'ils viennent d'attaquer, directement opposé au côté d'hex par où ils ont chargé. Donc, si un éléphant en 3022 charge en 1921, il finira en 2821 ou 2822. Si une unité ennemie occupe chaque hex d'arrière, l'éléphant attaque en choc un de ces hexs.

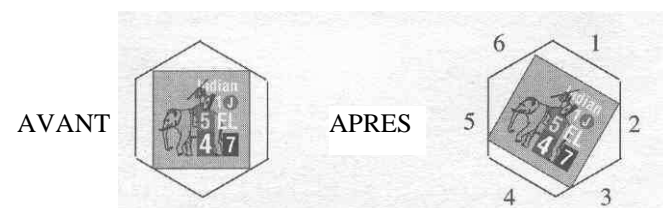
NOTE DE JEU : Si un éléphant ou un chariot ne réussit pas à « déloger » une seconde ligne de défenseurs, il sera quand même placé derrière cette « seconde ligne » d'unités. En fait, les éléphants/chariots continuent d'attaquer chaque ligne occupée, jusqu'à ce qu'ils atteignent un hex d'arrière inoccupé.

NOTE DE JEU ET HISTORIQUE : On ne peut pas éviter les attaques en passant comme dans notre jeu frère, SPQR, principalement parce que les Macédoniens n'avaient jamais fait face aux éléphants auparavant et n'avaient (apparemment) pas développé une telle stratégie d'évitement.

(9.14) Eléphants en Furie : Lorsqu'une unité d'éléphants subit un événement qui devrait normalement la faire Dérouter, l'unité devient furieuse, en chargeant tout ce qui est en vue. A chaque fois qu'une unité d'Eléphants Déroute, le joueur lance un dé et applique les résultats suivant :

- de **7 à 9** le cornac a réussi à stopper l'éléphant en lui enfonçant un pieu dans le crâne ; l'unité est éliminée.
- de **1 à 6** l'éléphant charge dans la direction correspondante indiquée par la rose des vents imprimée sur la carte, un exemple est donné plus bas. Notez que les directions géographiques sont représentées aux angles ; la direction vers laquelle se dirige un éléphant est par côté d'hex.
- Sur un **0**, l'éléphant se dirige vers l'unité amie la plus proche.

La Furie des Eléphants est toujours résolue immédiatement, avant d'appliquer *tout* autre mécanisme de jeu... sauf la Retraite Ordonnée face à des éléphants en furie (6.71).



Le diagramme ci-dessus montre l'unité d'éléphant réorientée (dirigée vers le Nord à la base) et vers le N/NE après un jet de dé de Furie de '1'. Ceci est juste un exemple ; utilisez la rose des vents imprimée sur la carte de chaque bataille.

Un éléphant en Furie tente toujours de se déplacer de **trois** (3) hexs par jet de dé de direction dans la direction indiquée (comme pour un Mouvement de Déroute, 10.21) jusqu'à ce qu'il sorte de la carte ou soit éliminé, comme indiqué plus bas. Si un éléphant en Furie doit entrer dans un hex contenant une unité — qu'elle soit amie ou ennemie — il s'arrête dans l'hex adjacent et l'unité (ou les unités) cible subit :

- une perte de cohésion si l'éléphant est entré dans un hex de front, ou
- deux pertes de cohésion s'il est entré dans un hex de flanc ou d'arrière.
- Quel que soit l'angle d'entrée, la cavalerie et les chariots subissent toujours deux pertes de cohésion lorsqu'ils sont attaqués de cette façon.

S'il y a un chef dans l'hex (seul ou empilé avec une unité), et qu'il ne peut pas retraiter, il est tragiquement empilé sur les défenses de l'éléphant, lancé en l'air, puis piétiné à mort sous ses pieds. Tout ça sans jet de dé !

Le joueur relance le dé, comme ci-dessus, et répète le processus jusqu'à ce que :

1. L'éléphant sorte de la carte ;
2. L'éléphant soit éliminé (jet de dé de 7 à 9) ;
3. L'éléphant soit à au moins huit (8) hexs de l'unité la plus proche, auquel cas il est éliminé ; ou
4. Si aucun des cas précédent ne se produit, après le 4^e jet de dé de Furie consécutif, l'éléphant est éliminé.

Les éléphants en Furie n'ont pas de ZDC, et ne peuvent pas être ralliés. Chaque « Furie » est résolue séparément jusqu'à sa conclusion, donc il ne peut jamais y avoir plus d'un éléphant en furie en même temps. Et n'oubliez pas 6.76.

NOTE DE JEU : Lorsqu'un éléphant devient furieux, le jeu s'arrête et la Furie est résolue avant qu'il ne se passe autre chose.

NOTE DE CONCEPTION : Historiquement, les cornacs étaient entraînés à utiliser « le pieu » sur un éléphant furieux. Chaque pion représentant 5 éléphants, la règle représente les éléphants dont ils n'arrivaient pas à s'occuper immédiatement.

(9.15) Eléphants & Cavalerie (1) : Les unités de cavalerie ne peuvent jamais entrer volontairement dans la ZDC d'une unité d'éléphants ennemie. Elles peuvent entrer dans les hexs de flanc ou d'arrière des éléphants, mais pour un coût de deux points de cohésion par hex. La cavalerie ne peut jamais attaquer des éléphants dans leurs hexs de front ; elle ne peut les attaquer que par les hexs de flanc ou d'arrière, et ne gagne pas la Supériorité d'Attaque habituelle pour une telle position d'attaque.

NOTE HISTORIQUE : Les chevaux détestent cordialement les éléphants ; en approcher un d'un éléphant est une tâche qui demande beaucoup de compétences et de patience.

(9.16) Eléphants & Cavalerie (2) : Si un éléphant entre dans un hex adjacent à une cavalerie ennemie, alors la cavalerie doit tenter une Retraite Ordonnée, si possible. Si elle ne peut pas Retraiter de la sorte, elle fait immédiatement un test de QT. Si le résultat est plus élevé que sa QT, elle perd un nombre de points de cohésion égal à la différence entre le résultat et sa QT, avec un résultat minimum de 1 point (même si le dé est inférieur ou égal à la QT). Si l'unité de cavalerie est déjà en Déroute, elle est automatiquement éliminée sans perte de cohésion pour l'éléphant (autre que celle causée par le mouvement).

(9.17) Modificateur au test de QT : Lorsqu'un éléphant attaque en Choc et qu'un Test de QT est demandé, toute unité en défense ajoute un (+1) à son dé de test de QT. Il n'y a pas de test de QT pour les attaques d'éléphants en Furie.

(9.18) A moins que les règles ne précisent le contraire, les éléphants peuvent être commandés par n'importe quel chef.

>> **(9.19) Commandement des Eléphants/Charge (Optionnel) :** La première fois qu'un éléphant reçoit un Ordre/Ordre de Ligne dans une bataille, il agit normalement. Ensuite, il n'y a que deux façons de donner des Ordres/Ordres de Lignes à des éléphants :

- Ils peuvent être déplacés par des chefs — avec des Ordres ou des Ordres de Ligne — si le chef est empilé avec un des EL à déplacer, et reste empilé avec pendant toute la durée de la phase ; ou
- Pendant la Phase de D & R, à la fin d'un tour, un joueur peut placer un marqueur de Chef d'Eléphant (que vous n'avez pas, mais utilisez n'importe quoi d'autre) sur n'importe quelle unité d'EL dans une Ligne d'Eléphants. Ce Chef d'EL a une initiative de '1', donc il aura tendance à agir en premier au tour suivant. Lorsque c'est le tour du chef d'EL, tous les EL de cette Ligne peuvent bouger. Par contre, ils doivent dépenser toute leur CM (si possible), et ne peuvent pas changer d'orientation, sauf au début de leur mouvement (dans l'hex où ils commencent leur mouvement).

Les chefs d'EL ne peuvent pas utiliser le Momentum, ni donner d'Ordres Individuels (uniquement des Ordres de Ligne) et n'ont pas d'autre intérêt que d'indiquer que la ligne d'EL est en train de charger.

Un joueur ne peut pas avoir plus de deux chefs d'EL sur la carte au début d'un tour.

(9.2) CHARIOTS

NOTE DE CONCEPTION : Les chariots étaient très prisés par les armées de l'est — Perses et Indiennes — qui avaient de grandes étendues plates pour les utiliser. Par contre, à cause de leurs axes fixe (et de l'absence de suspensions), ils étaient extrêmement difficile à manœuvrer. En fait, même à cette époque, ils étaient une forme démodée de technologie militaire face à laquelle les Macédoniens étaient bien équipés pour y faire face.

(9.21) les chariots opèrent avec les restrictions de mouvement et de terrain suivantes :

- Lorsqu'ils se déplacent, ils ne peuvent changer d'orientation que d'un seul côté d'hex par hex de mouvement, et payent une pénalité de deux (2) points de cohésion par changement d'orientation. Néanmoins, voir 7.15.

- Ils peuvent changer d'orientation de plus d'un angle dans le même hex en ne se déplaçant *pas* pendant cette phase. Un tel changement d'orientation n'entraîne pas de pénalité de cohésion.
- Les chariots *peuvent* faire une Retraite Ordonnée, mais ils subissent une pénalité automatique de 1 point de cohésion après le mouvement.
- Ils ne peuvent pas :
 1. Entrer dans un hex de terrain difficile.
 2. Monter ou descendre de plus d'un niveau par *Phase*.

(9.22) Lorsqu'un chariot attaque en Choc :

- Toute unité attaquée par un CH ajoute un (+1) à son Test de QT de Pré-Choc.
- Les chariots peuvent ignorer les Tests de QT de Pré-Choc lorsqu'ils font une attaque de Choc en mouvement *et* que ce mouvement couvre quatre (4) hexs ou plus.
- Les CH qui Déroutent sont immédiatement retirés du jeu, ils sont éliminés.
- Bien qu'ils soient tirés par des chevaux, la Poursuite de Cavalerie optionnelle ne s'applique pas aux chariots (dans tous les cas).

(9.23) Attaque en Passant : Après avoir terminé leur combat de choc, s'ils ne sont pas en déroute, les Chariots sont placés sur le côté opposé de l'unité qu'ils viennent d'attaquer, directement opposé au côté d'hex par où ils ont chargé. Donc, si un chariot en 3022 charge en 1921, il finira en 2821 ou 2822. Si une unité ennemie occupe chaque hex d'arrière, le chariot attaque en choc un de ces hexs. Voir la Note de Jeu en 9.13.

(9.24) Esquive de l'Attaque en Passant

NOTE HISTORIQUE : Alexandre, conscient du penchant de Darius pour les chariots, avait entraîné ses troupes à éviter leurs charges simplement en rompant les rangs et en laissant les chariots leur passer à travers. (Le vieux film de Richard Burton, « Alexandre le Grand », recrée cet effet plutôt bien ; voir les notes des Sources).

Si une unité Macédonienne est sur le point d'être attaquée par un chariot à travers un de ses côté d'hex de front (uniquement), alors avant de résoudre ce Choc, le joueur Macédonien lance le dé et compare le résultat à la QT de son unité. Si le résultat est supérieur, le choc se déroule normalement. Si le résultat est inférieur ou égal à la QT, alors les défenseurs ont rompu les rangs, et le chariot passe à travers (comme en 9.23) sans causer de dommages autres qu'une *perte automatique d'un point de cohésion* pour l'unité en défense (cette pénalité est causée par le fait de rompre la formation).

Si les deux hexs d'arrière sont occupés, le joueur Macédonien lance le dé pour les deux unités, comme ci-dessus. Si les deux « réussissent », le chariot continue de passer à travers. Si l'une des deux échoue, le chariot attaque, comme en 9.23.

NOTE DE CONCEPTION : Les joueurs remarqueront que les chariots et les tirailleurs ont une relation inhabituelle : ils sont chacun Supérieur à l'autre lorsqu'ils attaquent. Ceci n'est pas une coquille. Cela reflète le fait que : (a) les chariots étaient un système d'attaque et non de défense ; et (b) ils étaient très sensibles aux tactiques de tirailleurs agressifs, qui

étaient entraînés à (littéralement) tirer les passagers hors des chariots.

(9.3) TIRAILLEURS ET INFANTRIE LEGERE

NOTE DE CONCEPTION : Les unités de Tirailleurs étaient très mal adaptées au combat de choc ; elles étaient en fait entraînées à l'éviter. Comme indiqué plus haut, les tirailleurs n'avaient que peu d'armure (s'ils en avaient) de protection, et les seules armes qu'ils transportaient étaient leurs arcs, leurs frondes ou leurs javelots. Ils combattaient dispersés en formation « ouverte », et leur but était de retarder, d'harasser, et de faire écran (bien qu'ils fussent assez efficaces contre les éléphants et les chariots). Ils n'avaient virtuellement aucun entraînement — ni intérêt — pour le combat de Choc.

(9.31) Les règles suivantes s'appliquent *uniquement* aux Tirailleurs :

- Les unités de SK ne peuvent *pas* attaquer en Choc.

Exception #1 : Les SK *peuvent* attaquer en Choc les Chariots et les unités en Déroute.

Exception #2 : Les unités de SK* (les unités de SK avec un astérisque) *peuvent* attaquer en Choc avec les restrictions suivantes :

1. Si une unité de SK* attaque un ennemi par le flanc ou par l'arrière, gagnant ainsi la Supériorité de Position, la réduction de moitié des pertes de l'ennemi s'applique toujours — ainsi que les doubler pour la Supériorité. Donc les résultats s'annulent et c'est le résultat imprimé qui s'applique.
 2. Si une unité de SK* attaque un ennemi avec un autre Type d'unité amie (par ex. une unité de HI), alors c'est l'*autre* unité non SK qui détermine la Supériorité — jamais l'unité de SK*, même si elle attaque de flanc !! De plus, si un SK* attaque ou défend en coordination avec un autre type d'unité, n'ajoutez pas les Points de Taille du SK, bien que sa présence affecte quand même la retraite ennemie.
- *Divisez par deux* (arrondissez à l'inférieur) toutes les Pertes de Cohésion, avec un maximum de '1' infligées (uniquement) par des Tirailleurs qui se défendent en Combat de Choc. Donc, si une Infanterie Légère qui attaque un Tirailleur obtient un résultat non ajusté de 1(4) sur la Table de Résultats des Chocs, le résultat réel serait 0(4). La perte de « 1 » Point maximum s'applique quels que soient les ajustements appliqués à la Table de Choc.
 - Toutes les unités non SK *attaquant* des unités SK *ajoutent deux* (+2) à leur jet de dé. (Cet ajustement ne s'applique qu'à l'effet du combat, pas à la Disponibilité des Projectiles).
 - Les Tirailleurs peuvent faire une Retraite Ordonnée jusqu'à deux hexs face à toute unité dont la CM est inférieur ou égale (donc toutes les unités à pieds), quel que soit le différentiel de CM.
 - Le seul cas où les Tirailleurs subissent une pénalité de cohésion lorsqu'ils Reتراient est lorsqu'ils sont approchés par l'arrière ; voir 6.72[2].

(9.32) Tactiques d'Harçèlement & Dispersion des SK/LI :

Les SK/LI/LP équipés de frondes et de javelots (pas les archers) peuvent utiliser les tactiques de H&D contre toute unité ennemie ayant une *Capacité de Mouvement inférieure ou égale*. La H&D compose l'action entière de l'unité pour ce tour. Les unités utilisant la H&D doivent commencer dans les deux (2) hexs

(mais pas adjacents) de l'unité cible. Elles ne peuvent pas commencer en ZDC ennemie, et doivent être capables de tracer un chemin libre d'unités ennemies et de leurs ZDC à moins que cette ZDC ne soit adjacente à la cible. Le chemin ne peut pas être tracé à travers des unités amies, du terrain Difficile ou un côté d'hex de terrain Difficile.

Si l'unité remplit les conditions précédentes, elle peut tirer ses projectiles contre la cible choisie *sans se déplacer* (sur la carte, c'est ça) ! La procédure est :

- Indiquez l'unité utilisant la H&D
- Indiquez la cible, voir ci-dessus
- Tirez les Projectiles comme s'ils étaient tirés à une portée de un hex (c'est une attaque en mouvement)
- La cible peut utiliser le Tir de Réaction d'Entrée. Tous les tirs sont considérés simultanés.

Tout ceci se produit sans déplacer l'unité qui tire.

NOTE DE CONCEPTION : Oui, c'est un mouvement (jusqu'à la cible, puis retour au point de départ). Nous avons juste éliminé le micro management.

(9.33) Les Règles Suivantes s'appliquent à l'Infanterie Légère (LI) : Les Phalanges (PH) et l'Infanterie Lourde (HI) attaquée de front par de l'Infanterie Légère (LI) n'ont pas à faire de Test de QT de Pré-Choc... bien que la LI le doive. L'inverse n'est pas vrai ; les PH et HI font un test de QT de Pré-Choc lorsqu'elles attaquent de la LI. Cette règle ne s'applique pas aux Peltastes (LP).

>> **(9.34) Les Tirailleurs (SK) ne Déroutent pas ;** ils sont éliminés à la place. Ceci ne s'applique pas aux unités SK* qui suivent la procédure normale de Déroute/Ralliement.

(9.4) CAPACITES SPECIALES DE LA CAVALERIE

>> **(9.41) Tactiques d'Harcèlement & Dispersion de la Cavalerie Légère :** Les Archers et Javeliniers Montés peuvent utiliser les tactiques H&D contre toute unité ennemie avec une *Capacité de Mouvement inférieure* (mais voir le dernier point de 9.42). La tactique de H&D compose l'action entière de l'unité pour ce tour. Les unités utilisant la tactique de H&D doivent commencer dans les quatre (4) hexs (mais pas adjacents) de l'unité cible. Elles ne peuvent pas commencer en ZDC ennemie, et doivent être capables de tracer un chemin libre d'unités ennemies et de leurs ZDC à moins que cette ZDC ne soit adjacente à la cible. Le chemin ne peut pas être tracé à travers des unités amies, du terrain Difficile ou un côté d'hex de terrain Difficile.

Si l'unité remplit les conditions précédentes, elle peut tirer ses projectiles contre la cible choisie *sans se déplacer* (sur la carte, c'est ça) ! La procédure est :

- Indiquez l'unité utilisant la tactique de H&D
- Indiquez la cible, voir ci-dessus
- Tirez les Projectiles comme s'ils étaient tirés à une portée de un hex (c'est une attaque en mouvement)
- La cible peut utiliser le Tir de Réaction d'Entrée. Tous les tirs sont considérés simultanés.

Tout ceci se produit sans déplacer l'unité qui tire.

(9.42) Cavalerie Cataphractaire : Les unités de HC « CAT » ont les capacités et restrictions suivantes :

- Elles payent deux (2) PM par angle de changement d'orientation*
- Lorsqu'elles se font tirer dessus par des archers, ajoutez deux (+2) au jet de dé.
- Lorsqu'elles se font tirer dessus par des Frondeurs ou des Javeliniers, ajoutez un (+1) au jet de dé.
- Dans toute résolution de Choc où il y a de la HC CAT en attaque, il y a un ajustement de deux colonnes vers la droite (2D)*
- Dans toute résolution de Choc où il y a de la HC CAT en défense, il y a un décalage de deux colonnes vers la gauche (2G)*
- La Cavalerie Légère peut utiliser la tactique de H&D contre la HC Cataphractaire... bien que sa CM ne soit pas plus élevée.

***Exceptions :** Ceci ne s'applique pas avec l'utilisation de la règle de Formation (9.7) et si la CAT n'est pas en Formation.

NOTE DE JEU : Elle à l'air balèze, n'est-ce pas ? Par contre, voir 9.7.

(9.5) ARTILLERIE

NOTE DE CONCEPTION : Alexandre voyageait avec un matériel de siège complet, ainsi qu'un grand nombre de catapultes et de lanceurs de carreaux. Il les utilisa rarement sur le terrain. Par contre, ils avaient une grande variété d'utilisation, comme représenté dans les scénarios Pelium et Jaxartes.

(9.51) Les Oxybeles sont des engins tirant des carreaux avec un équipage intrinsèque, donc ils n'ont pas besoin d'être utilisés par une autre unité. Ils utilisent la ligne Carreau sur la Table des Projectiles. L'équipage est traité comme de la LI s'il est attaqué. Les équipages ne peuvent pas attaquer en choc et leur seule capacité de combat offensive est le tir.

(9.52) Les Oxybeles peuvent tirer deux fois par Phase (pas par tour). Les unités peuvent tirer à tout moment de la Phase — et nous disons bien « tout » ; ils peuvent même tirer en plein milieu d'un mouvement ennemi ! Ils n'ont pas besoin d'Ordre ou d'Ordre de Ligne, et n'ont pas besoin d'être commandés. Le joueur qui tire indique simplement « je fais tirer mon Ox », ou d'autres mots ayant le même effet. Lorsqu'un Oxybele tire pour la première fois, placez un marqueur « Ox Fired » dessus. Lors du second tir, retournez le pion du côté « Fired ».

(9.53) Les Oxybeles n'ont pas d'orientation ; ils peuvent tirer dans toutes les directions, quelle que soit la position du pion dans l'hex. Ils ne peuvent pas tirer à travers les murs ou les remparts, à moins qu'ils ne soient dans une tour.

NOTE DE CONCEPTION : Les Oxybeles étaient de l'artillerie à « trajectoire basse » avec peu de possibilité d'élever l'angle de tir. La mention « Tour » est pour le module Tyr... qui devrait bientôt paraître.

(9.54) Les Oxybeles peuvent soit bouger soit tirer. Ils ne peuvent pas faire les deux pendant la même phase. Pour se déplacer, ils doivent recevoir un Ordre Individuel de n'importe quel chef. Utilisez les marqueurs « Moved/No Fire » et « Fired/No Move » pour indiquer l'état.

(9.55) Il ne peut y avoir qu'un seul pion Oxybeles par hex. Toutes les autres règles d'empilement s'appliquent.

(9.56) Un Oxybele qui Déroute est automatiquement éliminé.

(9.6) DEFENSE DES PHALANGES

>> (9.61) Dans toute résolution de Choc où une unité non PH bouge et attaque en choc une PH de front, la colonne de choc est ajustée de deux vers la gauche (2G) pour chaque flanc de la PH couvert par une autre PH ou une ZDC de PH (ce qui permet aux échelons de fonctionner).

Exception : Si l'unité en attaque est une HI, l'ajustement n'est que de 1G.

NOTE DE CONCEPTION : Ceci reflète les remarquables capacités défensives qu'avait ce mur de sarisses, spécialement contre la charge initiale de l'ennemi. Une fois à l'intérieur des sarisses, l'attaquant avait une meilleure chance de briser la phalange. L'effet réduit contre la HI reflète le fait qu'elle était également armée de lances.

(9.62) Phalanges en Double Profondeur

NOTE HISTORIQUE : Les efforts pour augmenter la pression « d'écrasement » qu'exerçaient les Phalanges fut une expérience que Philippe et Alexandre tentèrent tous deux. Elle n'atteint pas son utilisation optimale avant l'époque des Diadoques, bien qu'il y ait des preuves que Philippe essaya à Chéronée.

Seules les unités de PH Macédoniennes peuvent utiliser la Formation en Double-Profondeur, ce qui leur permet de s'empiler à deux par hex. Former une Double-Profondeur nécessite un Ordre, un Ordre de Ligne, ou un Ordre de Contingent donné *directement* par le Commandant en Chef. Pour former une Double-Profondeur, la phalange de « l'arrière » doit commencer son mouvement dans l'hex directement derrière l'hex de l'unité de « front ». La phalange « arrière » se déplace ensuite dans l'hex de la phalange de front, en payant le coût normal du terrain, et en dépensant un (1) PM supplémentaire pour s'empiler (*sans* perte de Cohésion). La phalange « arrière » est ensuite placée sous la phalange de « front ».

Restrictions de Mouvement/Empilement

- Les PH DP ne peuvent recevoir d'Ordres qu du CC (ou d'un Chef de Contingent via le CC).
- Les PH DP utilisent toujours leur CM de '4' ; elles n'utilisent jamais celle de '5' quoi qu'il arrive.
- >> Les PH DP ne peuvent pas Reculer, Pivoter, ni utiliser la Colonne. Elles peuvent se déplacer comme une seule unité, mais il faut 2 Ordres Individuels (si elles utilisent des ordres) pour déplacer les deux unités ensemble. Elles peuvent utiliser la Retraite Ordonnée.
- Le désempilement nécessite aussi un Ordre, un Ordre de Ligne, ou un Ordre de Contingent, comme ci-dessus, et c'est l'unité du haut qui bouge pour un coût normal.
- Aucune unité, *quel que soit* son type, ne peut jamais traverser ou entrer dans un hex de PH DP. Traitez-les comme une forme de terrain infranchissable.

Résolution du Combat

- La Taille des deux unités est combinée.

- Les unités en défense contre une Attaque de Choc de PH DP ajoutent un (+1) à leur Test de QT de Pré-Choc.
- Une PH DP en défense soustrait un (-1) à son Test de QT de Pré-Choc.
- Si une PH DP en défense est attaquée en choc par un flanc ou par l'arrière, les pertes de cohésion sont *triplées* et non doublées.
- Seule l'unité du haut de la pile fait des tests de QT (à moins d'être attaqué par l'arrière, auquel cas, c'est l'unité du bas). Par contre, si cette unité rate le test (et subit une pénalité), alors l'autre unité teste aussi.
- Les pertes de cohésion causées par le tir ne s'appliquent qu'à la PH du haut... à moins que le tir ne provienne de l'arrière, auquel cas elles s'appliquent à l'unité du bas.
- >> Si une des PH de la pile Déroute, alors elles Dérouent toutes les deux. Les Phalanges en Double-Profondeur en Déroute doivent retraiter dans des hexs séparés. Si ce n'est pas possible, l'unité est éliminée.
- Chaque unité de PH compte ses pertes de cohésion séparément.

(9.63) **Carré :** Les Phalanges ou les unités HI/HO double dans l'armée Macédonienne peuvent former un « carré » pour obtenir une protection « tous azimuts ».

Pour former un carré, une unité doit :

- dépenser *tous* ses points de mouvement et
- ne pas être en ZDC ennemie.

Placez un marqueur de carré sur l'unité pour indiquer sa nouvelle « formation ».

(9.64) Effets du Carré :

- Toutes les unités en carré ont une CM de '1'.
- Tous les hexs adjacents sont des hexs de front, il n'y a plus de flanc ni d'arrière.
- Une unité en carré ne peut pas engager de combat de choc, bien qu'elle puisse entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie.
- Une unité en carré garde ses capacités normales sur la table de relation de choc. Par contre, sa Taille est divisée par quatre, arrondie au supérieur (ce qui donne '3' pour la plupart des unités).
- Toutes les pertes de cohésion causée par des projectiles sont doublées.

NOTE HISTORIQUE : La HI d'Alexandre a fait ça à Jaxartes, et c'était une tactique dans laquelle l'infanterie lourde était entraînée. Les hoplites Grecs n'ont probablement pas utilisé une telle manœuvre, car ils n'étaient pas habitués à traiter avec la cavalerie à un tel niveau.

>> (9.65) **Déroute de Phalange :** Les Phalanges et les unités HI/HO double ne Dérouent pas comme les autres unités. A chaque fois qu'une de ces unités subit une perte de cohésion et atteint ou dépasse sa QT, le joueur lance un dé (EXCEPTION : si la perte est causée par le résultat d'une Supériorité de Position de l'ennemi alors elle Déroute automatiquement). Il ajoute à ce jet de dé :

- Un nombre égal à la différence entre les pertes de cohésion accumulées et la QT (donc, une PH avec une QT de 7 qui a accumulé 9 pertes ajoutera +2 à son dé de Déroute) ; et
- +3 si c'est une PH qui attaque.

TENIR : si le dé modifié est égal ou inférieur à la QT de l'unité, alors elle tient et reste sur place avec un nombre de pertes égal à sa QT moins 1.

DEROUTE : Si le dé modifié est supérieur à la QT de l'unité, alors elle Déroute et retraite de deux hexs (comme pour une dérouté normale). L'unité ne peut pas être ralliée. Pendant la Phase de Dérouté, toutes les PH en Dérouté (et al) sont Éliminées et immédiatement retirées du jeu.

(9.7) FORMATIONS DE CHARGE DE CAVALERIE (REGLE OPTIONNELLE)

NOTE HISTORIQUE : Les « charges » de cavalerie de cette époque n'étaient pas la même chose que, disons, celles de l'époque Napoléonienne... principalement parce que les étriers n'existaient pas. Donc, pourquoi la cavalerie obtenait cet effet de « choc » ? Il apparaît que cela provenait de la formation de « charge » qu'elle adoptait, la forme de la formation permettait de déplacer une masse de cavalerie pour obtenir la puissance désirée. Par contre, combattre dans cette formation nécessitait beaucoup d'entraînement et de discipline et n'était par conséquent pas très répandue.

NOTE DE JEU : Comme cette règle ajoute de la complexité au système, nous avons rendu cette règle optionnelle. Par contre, si vous l'utilisez, la règle optionnelle de Poursuite (10.3) devrait l'être aussi.

(9.71) La cavalerie de *n'importe quel* type attaquant en Choc ne peut gagner *aucune* Supériorité de Système (8.36) — quoi qu'en disent les tables — à moins d'être en Formation de Charge.

Exception : La règle ci-dessus ne s'applique pas si l'unité en défense est un SK (ou un SK*).

(9.72) Les unités de cavalerie suivantes — *uniquement* — peuvent utiliser la Formation de Charge :

- Toutes les HC
- Les Lanciers
- Les LC Thraces

NOTE HISTORIQUE : La plupart des formations avaient la forme d'un coin ; les Thessaliens utilisaient une formation inhabituelle en losange.

(9.73) Pour passer en Formation de Charge, l'unité doit recevoir un Ordre Individuel ou un Ordre de Contingent Macédonien... pas d'Ordre de Ligne. Il coûte 4 PM pour passer en Formation de Charge. L'unité ne peut pas se trouver en ZDC ennemie. Utilisez les marqueurs de Formation de Charge pour indiquer cet état.

(9.74) Les **Restrictions** suivantes s'appliquent à toutes les unités en Formation de Charge :

- Elles ne peuvent pas tirer de projectiles.
- Elles ne peuvent pas utiliser la Mobilité de LC (si c'est applicable).
- Elles ne peuvent pas changer d'orientation de plus d'un angle par hex, à moins qu'elles ne se déplacent pas pendant la phase.
- Il coûte 2 PM par angle pour changer d'orientation.

- Elles ne peuvent pas entrer en terrain Difficile ou traverser un côté d'hex de terrain Difficile.
- Elles ne peuvent pas changer de plus d'un niveau d'élévation par phase.
- Toutes les pertes de cohésion causées par le terrain sont doublées.
- Elles ne peuvent pas utiliser la Retraite Ordonnée.
- Pour tout tir de projectiles contre une unité en Formation de Charge, soustrayez un (-1) au résultat du dé.

(9.75) Bénéfices au Combat

- Toutes les Supériorités de Systèmes (AS/DS) de la table s'appliquent.
- Les unités de Cavalerie Lourde en Formation de Charge sont automatiquement Supérieurs en Attaque contre *toute* cavalerie qui n'est pas en Formation de Charge.
- La HC en Formation de Charge est AS contre la LC Thrace en Formation de Charge.
- La LC Thrace en Formation de Charge est automatiquement AS contre toute unité de cavalerie *sauf* HC.

>> (9.76) Quitter la Formation de Charge : La cavalerie peut quitter la Formation de Charge :

- volontairement, mais pour un coût de 2 PM ; et
- involontairement : après le combat de Choc, l'unité quitte automatiquement la formation.

(10.0) EFFETS DU COMBAT

Les unités subissent des pénalités de cohésion à cause d'un mouvement/combat excessif. Trop de pertes de cohésion causent la Dérouté. Les unités en Dérouté s'enfuient et se dirigent vers le Bord de Retraite (voir les instructions spécifiques des scénarios) de la carte. Une unité en Dérouté peut être ralliée sous certaines conditions mais les unités à pieds ralliées sont sévèrement réduites en QT après un ralliement, à cause de la perte de l'équipement.

(10.1) COHESION

La Cohésion est une mesure de l'organisation et de l'efficacité d'une unité à tout moment de la bataille.

(10.11) Marqueurs de Cohésion : A chaque fois qu'une unité subit une perte de cohésion, placez un marqueur numérique — représentant le total de pertes subies — sur (ou sous) l'unité.

(10.12) S'il y a plusieurs unités impliquées dans une seule résolution de combat, les pertes doivent être réparties aussi équitablement que possible entre ces unités, et les points qui restent sont donnés à l'unité qui :

1. a été utilisée pour déterminer la Supériorité
2. a été utilisée pour déterminer la colonne sur la TRC de Choc.
3. au choix du joueur.

(10.13) Dérouté : Lorsqu'une unité a absorbé un nombre de pertes de cohésion supérieur ou égal à sa Valeur de Qualité de Troupe, elle Déroute *automatiquement* (10.2). De plus, pendant la Phase d'Effondrement du Combat de Choc, les joueurs font des *jets de Dérouté* pour les unités qui se trouvent en ZDC ennemie et qui sont à un point de leur limite de cohésion, comme en 8.38. Placez un marqueur « Routed/TQ -1 » sur une telle unité.

>> **(10.14) Récupération :** Pendant une Phase d'Ordres, toute unité avec des pertes de cohésion qui ne se trouve pas en ZDC ennemie, ni adjacente à une unité ennemie, et qui n'est pas à portée et dans la LDC d'une unité ennemie capable de tirer qui n'est pas « Missile No », et qui se trouve en terrain « Clair » peut retirer deux points de cohésion en recevant un Ordre Individuel pour cela. Une unité ne peut pas retirer plus de deux points de cohésion par Phase d'Ordres, et aucun Ordre de Ligne ni Ordre de Contingent ne peut être utilisé pour cela. Une unité qui « Récupère » ne peut rien faire d'autre pendant cette Phase.

(10.15) Effets des Pertes de Cohésion : Les pertes de cohésion n'affectent en aucune façon la force ou les capacités de combat d'une unité, en dehors du fait d'indiquer à quel point elle est proche de s'effondrer. Ainsi, une unité avec une QT de 6 et 4 pertes de cohésion a les mêmes capacités de combat qu'une unité qui n'a rien perdu. Elle est juste plus proche de la Déroute.

(10.16) Tableau des Pertes de Cohésion et des Tests de QT : Ce tableau résume toutes les situations de jeu où une unité doit faire un test de QT. Un Test de QT consiste à lancer un dé et à comparer le résultat à la QT imprimée. (Si l'unité est en déroute, sa QT est '1'). Si le résultat est inférieur ou égal à la QT de l'unité testée, elle réussit le test. Sinon elle le rate. Le Tableau des Pertes de Cohésion et des Tests de QT indique les résultats, généralement un ou plusieurs points de cohésion perdus pour l'unité qui rate le test.

(10.2) DEROUTE ET RALLIEMENT

NOTE HISTORIQUE : Les unités en Déroute s'enfuient généralement. L'infanterie lâchant généralement son équipement dans un futile effort pour accélérer sa fuite — ce qui l'empêchait généralement de pouvoir être réutilisée correctement dans la suite du déroulement de la bataille.

(10.21) Une unité qui Déroute (10.13) est immédiatement déplacée de deux (2) hexs vers son **Bord de Retraite** (défini dans les règles du scénario, généralement celui derrière son déploiement original). **Exception :** Eléphants en Furie ; voir 9.14. Aucun Point de Mouvement n'est dépensé, mais l'unité doit prendre le *chemin le plus direct* vers son Bord de Retraite, même si cela signifie passer dans ou à travers des unités amies. Par contre, lorsque le choix est donné, elle prendra le *chemin de moindre résistance* (voir plus bas). L'orientation de l'unité est changée (sans aucun coût) pour faire face à la direction vers laquelle elle doit se diriger au moment où elle Déroute. Si elle ne peut pas Retraiter de toute la distance, elle est éliminée (voir 10.23, et notez 10.24). Placez un marqueur « Routed » sur l'unité lorsqu'elle a terminé sa Retraite.

Le Chemin de Moindre Résistance est le suivant :

1. un hex libre ne se trouvant pas en ZDC ennemie (même si le terrain est difficile) ; puis
2. un hex occupé par un ami ne se trouvant pas en ZDC ennemie ; puis
3. un hex occupé par un ami se trouvant en ZDC ennemie.

L'unité en Déroute entrera toujours dans un hex '1' avant un hex '2', etc. et toujours avec un œil vers le Bord de Retraite.

NOTE DE JEU ET DE CONCEPTION : Les unités en Déroute n'ont qu'une seule idée en tête : quitter la zone le plus vite possible. S'il y a du monde sur leur chemin, c'est leur problème. Par conséquent, la déroute à l'époque antique entraînait souvent d'autres troupes en chemin, surtout si c'était des troupes en échelons de valeur minimale. Pendant la Retraite/Déroute, les unités se déplacent généralement vers leurs lignes arrières, mais il y aura des cas où cela sera impossible. Dans de tels cas, le bon sens, avec le fait de savoir que les unités essaient de s'éloigner de l'ennemi, devrait guider vos mouvements.

(10.22) Pendant la Phase de Mouvement de Déroute, toutes les unités en Déroute se déplacent de toute leur CM dans la même direction et de la même manière qu'en 10.21 — même si elles ont bougé précédemment pendant le tour. Les unités en Déroute utilisent les règles de mouvement normales, sauf qu'elles ne peuvent pas entrer dans des ZDC ennemies qui ne sont pas occupées par des unités amies. Elles ne subissent pas de pénalités de cohésion pour mouvement de Déroute/Retraite.

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

(10.24) Les unités en Déroute peuvent passer à travers des unités amies, mais ne peuvent pas terminer leur Mouvement de Déroute empilées avec des unités amies, en aucun cas.

- Une unité qui se fait passer à travers par une unité en Déroute perd immédiatement un point de cohésion et doit faire un test de QT (selon 8.33).
- Si elle est forcée de s'empiler, l'unité en Mouvement de Déroute continue son mouvement et passe à travers l'unité, comme précédemment.

De plus, les tirailleurs en déroute perdent leurs capacités uniques (9.3) et sont traités, pour cette règle, comme toutes les autres unités.

(10.25) Effets sur les Unités en Déroute :

- Les unités en Déroute gardent leur Taille et leur Capacité de Mouvement.
- Elles ont une QT de '1'. Si une unité en Déroute rate un test de QT, elle est éliminée.
- Les unités de tir à pieds en Déroute sont automatiquement « Missile No » (ceci ne s'applique pas aux unités de tir montées).
- Les unités en Mouvement de Déroute ne subissent pas de pertes de cohésion pour le mouvement/terrain.
- Les unités en Déroute ne peuvent pas recevoir d'Ordres autre que Ralliement ; elles ne peuvent pas non plus tirer de projectiles, en aucun cas.
- Si une unité en déroute est attaquée — par un tir ou en choc — et subi au moins une perte de cohésion, alors l'unité est immédiatement éliminée et retirée du jeu.

(10.26) Si, à cause de pertes de cohésion causées par un Choc, tous les attaquants et défenseurs doivent dérouter, appliquez ce qui suit :

1. L'attaquant ajoute à son total de pertes le nombre de pertes — s'il y en a — qu'il devrait subir en avançant après combat.

2. Le camp avec la plus grande différence entre ses pertes et sa QT Déroute. L'adversaire ne Déroute pas ; si c'est l'attaquant il avance (s'il est éligible)... sinon il reste sur place. Il a maintenant un nombre de pertes égal à sa QT moins un (-1).
3. Si la différence entre les pertes et la QT est la même pour les deux camps, le défenseur Déroute et l'attaquant avance après combat (s'il est éligible) et a un nombre de pertes égal à sa QT moins un (-1).
4. Si un (ou les deux) camps ont plus d'une unité impliquées et qu'au moins une unité n'a pas atteint ou dépassé sa QT, alors toutes les unités ayant atteint leur total Déroulent. Les sections précédentes ne s'appliquent que lorsque toutes les unités devraient Dérouler.

EXEMPLE #1 : Une phalange Macédonienne (QT 7, 5 pertes de cohésion) attaque une unité de mercenaires hoplites Grecque (QT 6, 4 pertes de cohésion). Le résultat du choc est 3(2), dont les deux unités ont atteint leur QT. La Phalange a 8 pertes, soit +1 par rapport à sa QT, alors que les hoplites ont 6 pertes, comme leur QT. Par conséquent, la phalange déroute et l'hoplite reste sur place — car il n'était pas l'attaquant et ne peut pas avancer — avec 5 pertes de cohésion.

EXEMPLE #2 : La même attaque que dans l'exemple 1, mais le résultat est 2(2). Dans ce cas, comme les deux unités ont autant de pertes que leur QT, le défenseur hoplite déroute, et la phalange avance après combat avec 6 pertes de cohésion.

EXEMPLE #3 : Comme en #1, mais en plus de la phalange, il y a un Hydraspiste (QT 8) avec 6 pertes de cohésion. Quel que soit le nombre de pertes causées à l'attaquant (10.21), l'un atteindra sa QT et l'autre non. Par conséquent, le défenseur et l'attaquant qui a atteint sa QT déroulent ; et l'autre attaquant pourra avancer si c'est possible.

(10.27) Ralliement : Pendant une Phase d'Ordres, un joueur peut tenter de Rallier n'importe quelle unité en déroute :

- dans tout hex de terrain Clair, Rocheux ou de Rivière Majeure, et
- qui n'est pas adjacente à une unité ennemie ou à portée (et dans la LDV) d'une unité de tir ennemie qui n'est pas « Missile No ».

EXCEPTION : Les Phalanges et les HO/HI double ne peuvent jamais se Rallier (voir 9.65), ainsi que les éléphants.

PROCEDURE : un chef peut tenter de rallier une unité donnée une seule fois par tour de jeu (une unité peut être ralliée par un autre chef pendant le même tour). Pour Rallier une unité en Déroute, le joueur lance un dé :

- Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur d'Initiative du chef +1, l'unité est Ralliée.
- Si le résultat est supérieur à l'initiative +1*, l'unité fait un Mouvement de Déroute, selon 10.21.

* ELIMINATION PENDANT LE RALLIEMENT :

- Si le résultat du dé est supérieur à l'initiative +1 et aussi supérieur à la QT imprimée de l'unité, alors l'unité est éliminée.
- Si une unité HI rate sa tentative de Ralliement, elle est éliminée.

TABLE DE RALLIEMENT : Lorsqu'une unité est ralliée, le joueur lance un dé et consulte la Table de Ralliement, et donne à l'unité les pertes indiquées, en fonction du résultat du dé et de la QT imprimée. Un résultat « R » signifie qu'en dépit de la tentative de ralliement, l'unité continue de Dérouler... donc faites un autre Mouvement de Déroute de 2 hexs.

EXEMPLE : Un chef avec une Initiative de '4' tente de rallier une unité avec une QT imprimée de '7' :

- Le joueur obtient un '2' au dé, l'unité est ralliée. Il consulte ensuite la Table de Ralliement et obtient un '5', l'unité a maintenant '2' pertes.
- Le joueur obtient un '6' ; l'unité fait un Mouvement de Déroute.
- Le joueur obtient un '8' ; l'unité est éliminée (Dé > QT).

Les unités ralliées ne peuvent pas recevoir ou utiliser d'Ordres avant le prochain tour. Par contre, elles peuvent être réorientées sans coût en PM ni pertes de cohésion. Les unités de tir sont toujours « Missile No ».

(10.3) POURSUITE DE CAVALERIE (REGLE OPTIONNELLE)

NOTE DE JEU : Cette règle est utilisée uniquement si la règle de Formation de Cavalerie est utilisée. De plus, si vous utilisez cette dernière, alors cette règle doit être utilisée.

(10.31) Les unités de cavalerie qui obligent un défenseur à dérouter peuvent poursuivre si :

- elles ont attaqué en choc,
- elles se sont déplacées pour obtenir le choc (c-à-d « Must Check TQ »), et
- elles sont en Formation de Charge.

(10.32) Jet de Dé de Poursuite : Pour savoir si une unité de cavalerie poursuit, le joueur lance un dé et ajoute deux (+2) au résultat. Si le dé modifié est supérieur à la QT de l'unité, alors cette unité poursuit. Sinon, elle avance après combat normalement. Si l'unité en défense a été éliminée — soit par le combat, soit pendant sa Déroute — il n'y a pas de poursuite.

NOTE DE JEU : La présence d'un chef n'a aucun effet sur le jet de poursuite, bien que le chef soit libre de suivre les cavaliers.

(10.33) Procédure de Poursuite : La Cavalerie en Poursuite, recourse l'unité qui fuit. Après que l'unité en déroute se soit déplacée, la cavalerie en Poursuite bouge, en suivant le même chemin que l'unité en fuite. Elle s'arrête uniquement lorsqu'elle entre dans une ZDC ennemie ou place une unité ennemie dans sa ZDC. Elle ne poursuivra pas une unité en fuite hors de la carte ; elle s'arrêtera au bord et mettra fin à sa poursuite.

(10.34) Lorsque l'unité en poursuite s'arrête, elle attaque, si possible, toutes les unités ennemies dans sa ZDC. Le processus entier est ensuite répété (10.32 – 10.34) jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'attaques possibles. Il n'y a pas de Test de QT de Pré-Choc pendant la Poursuite.

(10.35) La Poursuite de Cavalerie est résolue immédiatement après le résultat de Déroute... et avant de passer à la résolution d'un autre combat.

(10.36) La cavalerie en Poursuite paye toutes les pénalités de cohésion dues au terrain ; mais ne dépense aucun PM.

(10.4) DEROUTE D'ARMEE

NOTE DE CONCEPTION : Les niveaux de Déroute d'Armée dans les scénarios reflètent la réalité des capacités de chaque armée. Ils favorisent les Macédoniens, car cette armée était professionnelle et mieux entraînée. L'équilibre de jeu peut être modifié en changeant ces niveaux, bien que ceci ne doive pas être fait avant que vous ne soyez familiarisés avec le système de jeu et votre adversaire.

(10.41) Un joueur gagne en faisant dérouter l'armée adverse. Une armée Déroutera si elle a dépassé son Niveau de Déroute (indiqué dans chaque scénario) à la fin d'un tour. Pour déterminer cela, chaque joueur totalise le nombre de Points de Déroute (de ses unités éliminées, et des unités qui ont Déroulé hors de la carte) que l'armée/le joueur a accumulé.

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

- Toutes les unités de tirailleurs non Choc (SK) valent chacune un (1) PD.
- Les tirailleurs de Choc (SK*), les éléphants et les chariots valent chacun deux (2) PD.
- Les unités doubles valent deux fois (2x) leur valeur de QT. Donc, une phalange avec une QT de '7' vaut 14 PD.
- Les unités d'artillerie valent '0'.
- Les chefs valent cinq fois (5x) leur Valeur d'Initiative.

Exception #1 : Alexandre vaut 10x son Initiative, soit 70 PD.

Exception #2 : Si Darius est tué, les Macédoniens gagnent automatiquement.

(10.43) Si le total de PD d'une Armée est égal ou supérieur au Niveau de Déroute pour la bataille jouée, elle déroute et le joueur a perdu la bataille.

(10.44) Si les deux camps atteignent leur Niveau de Déroute à la fin du même tour, le joueur avec le moins de PD au-dessus de son niveau gagne (mais de peu).

Si les deux camps ont exactement la même différence, c'est un match nul.

CREDITS

Système de Jeu Original conçu par :
Mark Herman

Edition De Luxe conçue par :
Mark Herman et Richard Berg

Illustration de la Boîte/des pions/Direction Artistique :
Rodger B. MacGowan

Jeu Original développé par :
Richard H. Berg

Règles et Commentaires par :
Richard H. Berg

Coordinateur et éditeur de la 4^e édition :
Alan Ray

Cartes et Règles de la 4^e édition :
Mark Simonitch

Testeurs : **Stephen Chin-Quee, Michael Lemick, Jim Lurvey, Rod Thayer, Keith Schlesinger, David Fox, Ralph Edwards, David Hall, Bill Thoet et Sal Vasta**

Relecture : **Kevin Duke et Peter Rich**

Producteurs : **Andy Lewis, Rodger MacGowan et Tony Curtis**

Traduction : **Noël Haubry**

Relecture et Mise à Jour: **Olivier B**