

TIR (5.0)

Tireur	Portée max
Fantassin avec arc ou fronde à manche	24"
Toute troupe avec une arbalète	18"
Cavalier avec arc (y compris démonté)	18"
Frondeur	18"
Fantassin avec javelot	9"
Cavalier léger avec javelot ou armes variées	6"

• Lancer un D6 pour chaque unité tirant; les cibles ajoutent leur PROT. Le score le plus haut gagne. La cible perd 1 BP (point de perte) si battue.

• Unité doit cibler l'ennemi le plus proche dans un angle de 45° du front; LC et L2CH tire à 360°.

• Cible lourde a sa PROT réduite à 0 contre arbalète; voir sec. 5.9.

• Unité avec arbalète, fronde à manche et certaines selon liste d'armées, ne bougent pas après avoir tiré.

• TOUTE cible a sa PROT réduite à 0 contre arc long.

• Cible dans Bois(W) / Terrain difficile(RG) ajoute +1 à son dé.

Réduction de pénétration (non cumulatif) :

-1 au dé si tireur arbalète/arc long (LB) > 1/2 portée.

-1 au dé si tirailleurs à portée > 9"; voir sec. 5.10.

SEQUENCE DE JEU (3.0)

Phase de tir	• Unité doit tirer sur la cible éligible la plus proche.
Phase de harcèlement	• Troupe légère d'un seul camp peut harceler. L'autre camp gagne l'option de mouvement (harcèlement = esquivé).
Phase de mouvement	• Tester pour l'option de mouvement : Le gagnant décide qui bouge en premier. Un joueur déplace son Général puis toutes ses unités; puis l'autre fait de même. Le gagnant décide aussi de la direction des mêlées.
Charges de soutien	• Unité en masse, initialement hors de portée, qui s'est déplacée demi mouvement ou moins peut charger, à demi mouvement, unité ennemie en masse qui s'est approchée ce tour.
Mêlée	• Infliger points de dégâts et fatigue; tester l'interpénétration par déroute
Ruptures de mêlée	• tenter les ruptures de mêlées.
Exploitation	• Unité victorieuse en mêlée peut effectuer un mouvement de 3" (pivot et/ou mouvement tout droit, dans l'ordre de la direction des mêlées).
Phase de ralliement	• Unité non engagée, n'ayant pas tiré ni subi de pertes au tir peut tenter de rallier des pertes subies OU reformer rangs OU récupérer fatigue.

Mouvement (6.0)

	Mouvement	Pivot
La plupart des Inf. Lourdes (HI)	6"	2" et pas de mouvement
Cohortes, HI Suisses et al (HI)	6"	2" et mouvement
Barbares (Wb)	9" (ou 6")	2" et pas de mouvement
Infanterie Légère (LI)	9"	2" ou demi tour + 2" et mouvement
Infanterie semi lourde (LHI)	9"	2" et mouvement
Tirailleurs (SI)	9" (peut interpénétrer)	2" ou demi tour + 2" et mouvement
Chevaliers/Cataphractes/Chameaux	12"	2" et mouvement
autres Cavalerie Lourde (HC)	15"	2" et mouvement
Cavalerie Légère (LHI)	15"	2" ou demi tour + 2" et mouvement
Éléphants	9"	2" et mouvement
Chars lourds (H4CH)	9"	2" et mouvement
Chars moyens (M2CH)	12"	2" et mouvement
Chars légers (L2CH)	15"	2" ou demi tour + 2" et mouvement
Chars à faux (Scythed Chariots)	15"	2" et mouvement

• Tout pivot coûte 2" de mouvement.

• Unité en masse ne peut pas effectuer de pivot si "contrôlée" par une autre unité en masse dans les 6" et dans front (voir sec. 6.10)

• LC, L2CH, LI et SI ne peuvent pas faire demi-tour et charger.

• Tirailleur (SI) peut interpénétrer toute unité amie non-engagée, mais est détruit si contacté par non-tirailleur. Tirailleur peut bouger droit directement vers l'arrière.

voir aussi : Interdictions de Mouvement (6.10) et Manœuvres Complexes (6.11).

SEUIL DE DESTRUCTION (2.2.2 et 8.0)

Unité qui déroute ou atteint son seuil de rupture est détruite et retirée du jeu.

Les seuils sont (+1 si vétéran) :

HI, certains WB : 4;

autres WB, HC, CM, H4CH, M2CH, EL, LHI : 3

L2CH, LC, LI, LB, Levée : 2

SI, Char à faux : 1

MELEE (7.0)

Tout d'abord, déterminer la direction des mêlées (7.2)

Lancer un D6 par unité

(s'appliquant pour chaque zone de mêlée).

Inf. défendant un terrain / une position	+1 (1er tour)
Plus large que l'opposant	+1
Général en soutien dans l'unité	+1
Unité épuisée (SI, LI, LHI, LB)	-1
Unité épuisée (autres)	-2
Unité en désordre	-1 (-2 si Pique)

Procédure de mêlée

Comparer les valeurs de combat des unités en mêlée (+1D6 + les modificateurs s'appliquant ci dessus). Une unité perdante prend un point de dégât

• Unité ne peut infliger de dégât qu'à une seule cible par tour. Unité peut recevoir plusieurs points de dégât venant de plusieurs unités ennemies.

• Unité ayant Impetus et gagnant mêlée déroute automatiquement son opposant. Exception : Unité d'infanterie lourde de 2 sections déployée en profondeur n'est pas détruite et prend à la place 3 points de dégâts.

• Unité prise de flanc combat avec facteur "par le flanc et l'arrière" (cf. sec. 7.10-7.10.3 pour précisions)

• Unité prise de flanc par "lourd" combat avec facteur "par le flanc et l'arrière" contre tous et déroute si combat perdu contre troupe lourde (voir sec. 7.10.2).

• Unité en terrain difficile combat avec facteur spécial.

• Léger attaquant le flanc d'une unité inflige seulement 1 point de dégât (7.10.1).

• Si égalité au total des valeurs de combat modifiée : infliger 1 dégât à chaque unité sauf : si unité adverse a déjà infligé 1 dégât ou si les 2 unités seraient détruites par ce résultat (dans ce cas, aucune des 2 ne prend de dégât).

UNITE

PARTICULARITES EN MELEE

Inf. Lourde	
Barbare	bénéficie de l'Impetus vs des HI et des LHI sur 1er contact; sec.7.9
Arc Long (LB)	Pieux; sec. 12.4
Auxiliaires	
Inf. Légère *	Dispersé en terrain découvert si au contact d'un HI : sec. 7.11
Inf. Semi Lourde *	Voir sec. 12.3
Tirailleur *	Dispersé en terrain découvert par Tous sauf SI, EL, char à faux ; cf. 7.11
Cav. Lourde	
Chevaliers / Cataphractes	bénéficie de l'Impetus vs Tous sur 1er contact.
Cavalerie Lourde	bénéficie de l'Impetus vs Tous sur 1er contact.
Cav. Légère	LC ne bénéficie pas de l'Impetus
Char	
M2CH et H4CH	bénéficie de l'Impetus vs Tous (sauf EL, CM) sur 1er contact.
Char à faux	bénéficie de l'Impetus vs Tous (sauf EL, CM, LHI, LI, SI) sur 1er contact.
L2CH	L2CH ne bénéficie pas de l'Impetus
Chameau **	Chameau ne bénéficie pas de l'Impetus
Éléphant **	bénéficie de l'Impetus vs HI sur contact initial.

Impetus (=choc initial d'une charge impétueuse) n'est pas attribué si l'unité est prise par le flanc ou l'arrière ou en terrain non clair. Voir aussi Perte de l'Impetus sec.7.9.1.

* Éléphant et Char à faux combattent avec facteur spécial contre LHI, LI et SI et perdent Impetus contre tout autre adversaire.

** Cavalerie et Char utilisent facteur spécial contre Éléphant et aussi contre Chameaux si paniqués (dé de "5-6"), ils perdent Impetus contre tous, si contactés par Éléphant ou Chameaux, qu'ils soient paniqués ou pas.

REGLES SPECIALES

Fatigue (7.7.2) : Unité reçoit 1 point de fatigue par tour où elle est engagée en combat. Quand points de fatigue = seuil de destruction ==> Unité Épuisée HI et tous les Montés combattent à -2; Tous les autres et les LB combattent à -1. Ralliement 1 tour enlève tous les points.

Harcèlement ou Esquive (6.12) : Troupes Légères uniquement. Harcèlement s'opère après la phase de Tir; lancer un D6 (= bonus initiative) si les deux joueurs souhaitent esquiver, le plus haut score l'emporte; le perdant gagne l'option de mouvement. Unité esquivant doit bouger d'au moins 3" et augmenter la distance la séparant de l'ennemi initialement le plus proche à la fin du mouvement d'esquive.

Support de Montés (7.8.5) : par des légers non armés d'arcs LI, SI : +1;

Organisation en Divisions / Echelons (4.1.1) : voir aussi les tactiques romaines et carthagoises de division en échelons.

Embuscade (4.0) : Dessinez sur plan (caché) position des unités en embuscade avant le déploiement. Reste cachée jusqu'à Unité ennemie dans les 6" ou en ligne de vue (si embuscade derrière un élément de terrain).

Murs de boucliers, Schiltrons et PH (7.8.6 et 7.9.2) : dénie Impetus uniquement si stationnaire.

Réserves (6.13) : 25% des Divisions Lourdes au déploiement.

REGLES SPECIALES

Démonte de cavaliers (6.4.1) : ajoute +1 aux facteurs frontal et spécial (et +1 PROT sauf si d!), et ajoute +1 uniquement au facteur frontal d'autre HI (de facteur frontal 5 ou moins) en contact et parallèles avec ce HC démonté.

Pieux (5.9; 5.10; 12.4) : Unité Arcs longs (LB) doit rester stationnaires (sans tir) durant un tour pour installer ou retirer pieux. Unité Montée utilise facteur spécial contre unité équipée de pieux, et perd Impetus contre tous ses opposants. Pas d'exploitation pour unité ayant combattu à travers des pieux.

Unité Arcs longs ne peut initier de charge contre HI ou montés que si l'attaque résulte en prise de flanc ou si l'unité cible est déjà prise de flanc.

SI et LI ne peuvent charger une troupe qui les disperse qu'en terrain difficile.

Hypapistes, Triarii, PH africaine, Cohortes, "Keils" suisses (6.6.1; 12.0) : peuvent pivoter de 2" et se déplacer de 4" dans le même tour.

Éligibilité des charges (6.7) : HI peut charger à pleine capacité de mouvement Montés ne bénéficiant pas de Impetus, si montés ont Impetus, la distance de charge est réduite à 2".

LE GENERAL (2.3)

Peut se déplacer jusqu'à 15" avant toutes les unités. Ne peut se détacher et s'attacher dans le même tour. Un Général attaché apporte un modificateur +1 au dé de mêlée ainsi qu'aux tentatives de ralliement. Si une unité, comprenant un Général attaché, reçoit 1 dégât dans une zone de mêlée : un deuxième D6 détermine si le Général est tué (sur un "6"). Un Général compte comme une unité clé.

STRUCTURE DE COMMANDEMENT (4.0)

• Les armées sont organisées en divisions lourdes et légères. Légère inclut tirailleurs (SI), infanterie semi-lourde (LHI), infanterie légère (LI), cavalerie légère (LC) et chars légers (L2CH). Lourde inclut tous autres types d'unités.

• Toute division (sauf char à faux) doit être contrôlée pour pouvoir bouger. Ses parties restent contrôlées si elle se sépare. Division non-contrôlée ne peut pas se déplacer sauf pour charger. Division non-contrôlée ne peut pas se séparer volontairement.

• Une division peut être séparée en au moins 2 divisions suite à un tir ou une mêlée. Chaque séparation réduit de façon permanente l'initiative de 2. Dès l'instant où l'initiative d'une armée atteint "1" ou "0", il n'est plus possible de séparer volontairement d'autres divisions.

RUPTURE DE MELEE (7.12)

• A effectuer après mêlées et avant exploitations. Autorisé pour cavaliers; chars légers L2CH; barbares (WB), et LHI, LI et SI.

• Autorisé seulement contre infanterie en contact et a perdu combat. Distance parcourue de 6"(Inf.) ou de 12"(Montés). Testés unités amies sur chemin de la rupture tel que décrit dans sec. 7.12.

EFFETS DES TERRAINS (6.9)

Terrain	HI	LI	SI	CAV	Ch/EL
Terrain Ouvert	-	-	-	-	-
Colline douce	-	-	-	-	-
Colline escarpée	2/3	-	-	2/3	1/3
Bois	1/3	-	-	1/3	Non
Terrain difficile	1/3	1/2	-	Non	Non
Rivières	-3"	-3"	-3"	-3"	-3"

DEFINITIONS

- : le mouvement de l'unité n'est pas affecté.

Non : le mouvement est interdit dans ce terrain.

1/3 : le mouvement est réduit au tiers du maximum.

1/2 : le mouvement est réduit à la moitié du maximum.

2/3 : le mouvement est réduit aux deux tiers du maximum.

-3" : le mouvement est réduit de 3" en traversant une rivière.

• Si un mouvement s'effectue en partie sur le terrain pénalisant et en partie en dehors du terrain, l'unité doit l'effectuer comme si elle se trouvait dans le terrain pénalisant pour la totalité du mouvement.

• Unité combat avec facteur spécial dans les bois et terrains ; ne bénéficie pas de Impetus dans les bois, terrains difficiles et collines escarpées.

• Infanterie Lourde et Barbares peuvent charger depuis un bois ou un terrain difficile jusqu'à 1/3 de leur distance totale de mouvement (mais voir Embuscade sec. 4.0). Barbares conserve Impetus dans ce cas.

• Cavalerie peut charger depuis bois à 1/3 de mouvement mais perd Impetus.

• Unité en masse peut virer jusqu'à 2" dans les bois et terrains difficiles.

• Le tir peut entrer ou sortir d'un bois/terrain difficile jusqu'à 3". Les cibles bénéficient d'un +1 de protection dans les bois/terrains difficiles.

• LI et SI ne sont pas dispersés dans les bois et terrains difficiles.

CHARGES OBLIGATOIRES (4.1.5; 6.8)

• Barbares (WB), Éléphants et tous montés (sauf si arc) ayant un facteur frontal de 5 ou + doit charger (droit devant) toute cible avec facteur frontal de 4+ (sauf LI et LHI) si à portée de mouvement normal en début de tour.

• La charge est obligatoire même si l'unité est non contrôlée.

TEST DE MORAL : INTERPENETRATION PAR UNE DEROUTE (8.2)

Unité détruite en mêlée déroute de 3" dans direction opposée à attaque (axe des lignes de flanc ou parallèlement à sa ligne de front). Un D6 est lancé pour chaque unité amie traversée par le chemin de déroute et dans les 3".

HI est détruit sur un "1". WB et toute autre unité sont détruites sur un "1-2".

Éléphant en déroute détruit automatiquement toutes unités amies dans les 3".

LHI, LI, et SI ne génèrent pas de test de moral pour interpénétration, mais doivent tester si interpénétrés par des unités en masse amies d'un autre type.

PHASE DE RALLIEMENT (10.0)

Unité n'ayant pas bougé, ni tiré, ni subi de pertes au tir peut effectuer une seule des actions suivantes : récupérer 1 point de perte OU se reposer de toute la fatigue OU reformer ses rangs

PRISE DE FLANC ou D'ARRIERE (7.10)

Pour prendre un ennemi de flanc, elle doit : 1) commencer avec son front au moins partiellement derrière le front 2) contacter le flanc 3) terminer entièrement derrière le front

Pour prendre un ennemi d'arrière, elle doit : 1) commencer entièrement derrière l'arrière 2) contacter le dos ou le coin arrière