

La Règle “Alexandre et Bayard”

Annexe 2 – Troupes.

Une unité occupe une case et une seule et une seule unité peut occuper une case, même si elle est réduite. Une unité, selon la réduction à laquelle est jouée la bataille, peut représenter depuis un groupe d'hommes jusqu'à des parties entières de l'armée. En revanche, elle ne représente généralement qu'un type de troupe (infanterie, cavalerie, artillerie...) sauf quelques cas très particuliers historiques.

La base de l'unité est la plaquette. Sauf cas particulier, une unité comprend 4 plaquettes (voir plus loin). Nous ne fixerons pas de taille à la plaquette ni de nombre de figurines par plaquettes, car cela dépend des figurines disponibles et du terrain hexagoné du jeu. On trouveras un peu plus loin des codes de couleurs pour préciser des caractéristiques de la troupe en question. Il est conseillé de les peindre sur les côtés des plaquettes comme aide-mémoire, mais ce n'est pas obligatoire. D'autres aide-mémoires peuvent être utilisés comme mettre autant de figurines que de dés de combat.

Les éléments constitutifs de la troupe (la description des soldats)

Chaque troupe est définie par :

- I - son type (infanterie, cavalerie, artillerie et autres)
- II - sa protection (qui correspond largement à l'armure, mais aussi à l'espacement entre les combattants) ;
- III - sa capacité d'infliger des dégâts (ses armes) ;
- IV - son entraînement ;
- V - sa solidité morale, en gros sa volonté de combattre ;
- VI - ses particularités.

I - Types de troupes

- Infanterie
- Cavalerie
- Chamellerie
- Charrerie
- Éléphants (voir précisions plus loin)
- Artillerie
- Troupes spéciales (voir annexe 3)

II - Protection de la troupe
















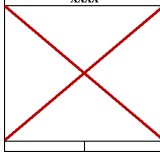
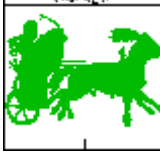
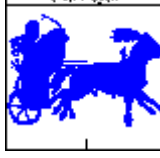
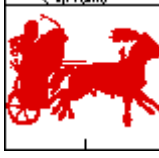

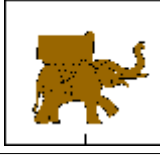
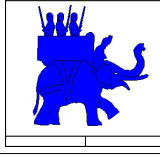
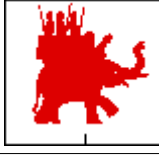
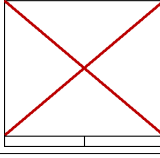





Ce facteur, souvent appelé « poids » de la troupe, est fonction de l'armure portée par les troupes, puisque plus lourde est l'armure, moins facilement elles se déplacent, mais aussi de ce que les soldats sont plus ou moins serrés. Ces « poids » sont marqués par un code de couleur. On a ainsi :

Couleur	« Poids »	Définition
Jaune	Très Légère	Troupe non protégée, sans armure ou avec une armure très légère, en ordre très dispersé et très vulnérable. N'existe pas pour toutes les troupes
Vert	Légère	Troupe sans armure ou avec une armure de cuir, de textile ou d'écorce, ou partiellement mieux protégée, en ordre peu serré.
Bleu	Moyenne	Troupe en armure de cuir renforcé ou en armure métallique partielle, ou moins protégée mais en ordre serré, ou équivalent.
Rouge	Lourde	Troupe en armure métallique quasi-complète et assez serrée, protégée mais lente.
Noir	Très Lourde	Troupe en armure métallique complète, fortement protégée mais très lente.

La Règle “Alexandre et Bayard”

A noter que certaines troupes n'existent que dans certains « poids ».

Troupes en combinaison du type et du « poids »

Groupe	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
<u>Infanterie</u>					
<u>Cavalerie</u>					
<u>Chamellerie</u>					
<u>Charrerie</u>					
<u>Éléphants en panique</u>		<u>Éléphants</u>			
<u>Artillerie</u>					

III - Armement de la troupe

Il y a deux types d'armes plus un cas particulier :

- Les armes de tir, qui ne peuvent être employées que sur un ennemi non adjacent au tireur, ce qui comprend aussi l'artillerie. Chacune de ces armes a 2 caractéristiques, la portée et le facteur de tir. Les tireurs ont une arme de mêlée en plus bien sûr.
- Les armes de combat corps à corps, avec 2 caractéristiques, le facteur d'assaut et celui de mêlée.
- Le cas particulier est les troupes qui sont des armes de mêlée par elles-mêmes, avec les mêmes 2 caractéristiques ; certaines peuvent avoir en plus des combattants avec des armes de tir.

Il y a quelques armes qui sont en même temps des armées de tir et des armes de mêlée : on les trouveras dans les 2 types d'armes. Toute troupe a donc les 4 caractéristiques, parfois à 0.

On n'indiquera ici que les armes courantes. Les armes spéciales, originales ou exotiques seront données dans l'Annexe 3 sur les troupes particulières. Rappel : « Armure Inversée » : « noir » étant compté comme « jaune », « rouge » comme « vert », « vert » comme « rouge » et « jaune » comme « noir ».

La Règle “Alexandre et Bayard”

Les armes de corps à corps

Chacune de ces armes a 2 facteurs, le facteur d'assaut et le facteur de mêlée. Très important : pour utiliser le facteur d'assaut, l'unité attaquante doit avoir fait mouvement d'au moins 1 hexagone.

Armes de l'infanterie

Arme	Description	Facteurs		Note et effets spéciaux
		Assaut	Mêlée	
Arme individuelle	C'est l'arme de combat du soldat (épée, sabre, hache à main...). Elles ne sont indiquées que s'il n'y a pas d'autre arme de corps à corps.	2	2	
Epéistes	Ce sont des combattants spécialistes avec leur arme individuelle qui ont donc un avantage en mêlée.	3	3	
Arme individuelle courte, couteau	Ce sont des armes courtes et donc moins efficaces.	1	1	
Armes improvisées (outils agraires)	Outils de paysans utilisés comme armes.	2	1	
2 armes de poing	Certaines troupes utilisent une 2ème arme individuelle de la main gauche en même temps que la première de la main droite, comme certains vikings ou des samouraïs tardifs.	3	3	
Arme à 2 mains	Arme tranchante ou contondante utilisée à 2 mains. On y compte aussi les armes à 2 mains longues, constituées d'un long manche et d'un fer pointu et tranchant, comme la hallebarde.	4	3	
Epieu d'infanterie (ou Lance courte)	Lance jusqu'à 2m, utilisée d'une main mais non lancée.	2	2	+1 contre troupes montées
Lance d'infanterie	Lance jusqu'à 3m, utilisée d'une main mais non lancée, et souvent plantée dans le sol contre des charges de troupes montées.	2	2	+1 contre troupes montées / +1 SI 3ème plaquette
Pique	Très longue lance (plus de 3 m) tenue à 2 mains. Aucune différence n'est faite entre des piques plus ou moins longues.	2	2	+1 contre troupes montées / +1 3ème plaquette / +1 4ème plaquette
Arme lourde de jet	Ce sont des armes lourdes jetées juste avant le combat et immédiatement suivies d'un combat à l'épée. (*)	4	2	
Arme lourde de jet Epéistes	Ce sont des combattants équipés d'une armes lourdes de Jet mais en plus spécialistes avec leur arme individuelle.	4	3	
Siphonaire (Lance-flammes antique - Infanterie)	Engins portés à dos d'homme servant à projeter des liquides enflammés.	5	5	Armure Inversée
Grenades, pots à feu lancés à la main (Infanterie)	Récipients en terre contenant des matières enflammées ou inflammables ou de la poudre, lancés à la main. C'est une arme forte à courte portée, donc utilisable au corps à corps.	3	2	Armure Inversée

(*) Le premier exemple est le pilum Etrusco-romain mais aussi l'angon aragonais, la francisque, le tomahawk ou les bolas d'Amérique du Sud.

La Règle “Alexandre et Bayard”

Armes de cavalerie et chamellerie

Arme	Description	Facteurs		Note et effets spéciaux
		Assaut	Mêlée	
Arme individuelle de cavalerie	C'est l'arme de combat du soldat (épée, sabre, hache à main...). Elles ne sont indiquées que s'il n'y a pas d'autre arme de corps à corps.	2	2	
Epéistes (Masse)	Ce sont des combattants spécialistes avec leur arme individuelle ou dotés d'une arme individuelle particulièrement forte (Hache d'arme, Masse).	3	3	
Arme à 2 mains	Arme tranchante ou contondante utilisée à 2 mains. On y compte aussi les armes à 2 mains longues, constituées d'un long manche et d'un fer pointu et tranchant, comme la hallebarde.	3	3	
Javelots	Ce sont des armes lances légères jetées sur l'ennemi juste avant le combat et immédiatement suivies d'un combat à l'épée.	3	2	
Javelots + Epéistes	Ce sont des combattants équipés d'un javelot mais en plus spécialistes avec leur arme individuelle.	3	3	
Épieu de cavalerie (ou Lance courte ou Javelot)	C'est l'équivalent pour les cavaliers et chevaliers de l'épieu d'infanterie.	3	2	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques
Épieu de cavalerie (ou Lance courte ou Javelot) Epéistes	Ce sont des combattants équipés d'un épéu de cavalerie mais en plus spécialistes avec leur arme individuelle.	3	3	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques
Lance de cavalerie	Lance longue de plus de 2 m, utilisée de pointe sous le bras ou de bas en haut. Elle est puissante à la charge à cause de l'impact mais ne vaut pas plus que l'arme de base en mêlée formée. (*)	4	2	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques
Lance de cavalerie Epéistes	Ce sont des combattants équipés de la Lance de cavalerie mais en plus spécialistes avec leur arme individuelle.	4	3	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques
Lance couchée	Lance de cavalerie utilisée "couchée", c'est-à-dire coincée sous le bras, avec des étriers et un arrêtoir de main. C'est essentiellement la lance du chevalier, quelque soit son armure.	5	2	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques
Lance couchée Epéistes	Ce sont des combattants équipés lance couchée mais en plus spécialistes avec leur arme individuelle.	5	3	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques

(*) C'est notamment la lance du cavalier lombard ou normand ou le "kontos" grec.

Troupes qui sont des armes par elles-mêmes

Pour les chars, les éléphants et les éléments comparables, quand on en arrive au corps à corps, on ne s'occupe pas des armes des soldats parce que l'effet sera celui du véhicule ou des éléphants par eux-mêmes.

Arme	Description	Facteurs		Note et effets spéciaux
		Assaut	Mêlée	
Chars légers	Chars de tout type. Les facteurs d'assaut sont différents selon le type car c'est l'énergie de l'ensemble qui compte à l'impact.	2	2	
Chars moyens		3	2	
Chars lourds		4	2	Armure Inversée - Pas

La Règle “Alexandre et Bayard”

Chars très lourds		5	2	facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques
Chars lourds à faux	Certains chars lourds sont équipés de faux sur les côtés, ce qui augmente leur effet à l'assaut. Ces chars n'ont jamais de tireurs.	5	2	Armure Inversée - Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques
Chars très lourds à faux		6	2	
Éléphants de combat	Éléphants de combat. Il n'y a qu'une série de facteurs car entre les éléphants moyens et lourds, la différence tient à la protection seulement.	5	3	Armure Inversée - Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques
Autres éléphants	Autres éléphants, dont le rôle est différent (artillerie, transport).	3	2	Armure Inversée - Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques

Les armes de tir

On distingue les armes qui ne peuvent être utilisées que par l'infanterie ou celles qui sont utilisées à cheval ou chameau. Les éventuelles armes de tir sur des chars et éléphants seront des armes d'infanterie.

Armes traditionnelles

Arme	Description	Portée	Facteur	Note et effets spéciaux
Bâton, lame ou pierre lancée à la main	Ce sont les armes les plus primitives. Elles ne portent pas loin et ne sont pas très efficaces, mais pas chères...	2	2	Armes seulement d'infanterie.
Dards et javelines	Projectiles courts lancés à la main.	3	2	
Javelots	Lances légères courtes utilisées seulement comme projectiles.	2	3	
Arc léger	Arc le plus ancien, fait d'un seul bois. Essentiellement une arme de chasse, il ne porte pas très loin.	3	2	
Arc composite ou grand arc	Arcs dont la portée est augmentée soit par la taille soit par l'utilisation de bois différents, donnant plus de force.	4	2	
Arbalète légère	Arc monté sur un manche qui ne diffère de l'arc que par sa forme et celle de ses flèches courtes à pointe triangulaires, appelées "carreaux".	3	2	
Arbalète lourde	Grosses arbalètes médiévales qui se chargeaient avec un cric ou treuil. Elles sont plus puissantes et donc portent plus loin mais ne peuvent être utilisées qu'à l'arrêt.	5	2	Arme seulement d'infanterie. Pas de tir si mouvement.
Fronde	Armes à lanières lançant des balles ou des pierres.	3	2	Arme seulement d'infanterie.
Fronde à manche	Grandes frondes tenues à 2 mains utilisant un levier pour augmenter la force. Elles portent plus loin mais, comme les arbalètes lourdes, ne peuvent tirer qu'à l'arrêt.	4	2	Arme seulement d'infanterie. Pas de tir si mouvement.
Javelot à propulseur	Arme formée d'un levier pour lancer des javelots spéciaux, qui portent plus loin que le javelot lancé à la main. Ces javelots ne peuvent pas être utilisés sans le propulseur	3	2	Arme seulement d'infanterie.

La Règle “Alexandre et Bayard”

	comme javelots normaux.			
Sarbacane	C'est une arme lançant des aiguilles généralement empoisonnées soufflées à la bouche. Assez précise, elle ne porte pas loin.	2	2	Arme seulement d'infanterie. Arme empoisonnée : Armure Inversée

Armes à poudre et à feu

Arme	Description	Portée	Facteur	Note et effets spéciaux
Haquebute (Infanterie)	Les premières armes à feu d'épaule. Elles ont une portée comme une arbalète légère.	3	2	Armes seulement d'infanterie. -1 dé si mouvement.
Haquebute montée et Pistolet	Armes à feu plus courtes que les Haquebutes, utilisées par la cavalerie et la chamellerie.	2	3	Arme de tir de troupes montées.
Arquebuse (Infanterie)	Armes à feu plus élaborées que les Haquebutes, aux débuts de la Renaissance.	4	3	Armes seulement d'infanterie. -2 dés si mouvement
Arquebuse montée	Arquebuses courtes utilisées par la cavalerie et la chamellerie	3	3	Arme de tir de troupes montées.
Grenades, pots à feu lancés à la main (Infanterie)	Récipients en terre contenant des matières enflammées ou inflammables ou de la poudre, lancés à la main. C'est une arme forte à courte portée.	2	3	Armure Inversée
Pot à feu lancé avec des frondes (Infanterie)	Pots à feu lancés avec des frondes, et donc plus loin qu'à la main.	3	3	Aussi arme de corps à corps - Armure Inversée
Siphonaire (Lance-flammes antique - Infanterie)	Engins portés à dos d'homme servant à projeter des liquides enflammés.	2	5	Armes seulement d'infanterie. - Armure Inversée
Lance à feu (cavalerie avec lance)	C'est une « fusée à main » attachée à une lance de cavalerie.	2	2	Arme de tir de troupes montées.
Fusées à main (Infanterie)	Ce sont des armes mises au point par les chinois et largement répandues en extrême-Orient. Elles consistent en une ou plusieurs fusées dans un pot de terre portée à la main. Allumées, elles fument vers l'ennemi, mais pas très loin. Si plusieurs fusées sont allumées en même temps, elles sont moins précises et donc on ne fait pas de différence avec une seule grosse fusée.	2	3	Armes seulement d'infanterie.

Artillerie

On ajoute à l'artillerie des engins spéciaux.

Arme	Description	Portée	Facteur	Note et effets spéciaux
Artillerie très légère	Artillerie utilisant la force humaine animale ou la pesanteur, qui lance de grands traits ou des projectiles en pierre ou en métal + artillerie à poudre, utilisant soit la détonation de la poudre dans un tube + artillerie à fusée utilisant l'effet propulsif de la poudre.	3	3	-1 dé si mouvement.
Artillerie légère		4	3	-2 dés si mouvement
Artillerie moyenne		5	3	Pas de tir si mouvement.
Artillerie lourde		6	3	Pas de tir si mouvement.
Artillerie très lourde	Les artilleries seront distinguées par leur poids et donc leur force, c'est à dire leur portée. L'artillerie à poudre aura quelques effets particuliers. L'artillerie à fusée aura quelques	7	3	Statique

La Règle “Alexandre et Bayard”

	effets spéciaux aussi. (Voir annexe 3)			
Lance-flammes lourd (grands siphonnaires)	C'est un gros lance-flammes utilisé surtout fixe sur les fortifications ou sur les bateaux. Il tire plus loin que ceux à dos d'homme mais ne peut être porté. C'est donc une artillerie. Les plus connus sont les siphonnaires à feu grégeois.	4	5	Pas de tir si mouvement.
Orgue multitubes	Un groupe de haquebutes fixées sur un châssis commun et donc utilisé par des artilleurs.	3	4	-2 dés si mouvement
Canon multitubes	Équivalent de l'orgue multitubes avec des arquebuses.	4	4	-2 dés si mouvement
Bombe incendiaire	Gros pot à feu tiré par l'artillerie	-1 hex / ci- dessus		Armure inversée, plus effet incendiaire

L'artillerie très lourde est toujours statique, c'est à dire qu'elle est placée au début du jeu et ne peut plus bouger. Si elle doit effectuer un recul, elle perd des plaquettes pour recul impossible. De l'artillerie moyenne ou lourde sera aussi souvent déclarée statique.

- L'artillerie très légère sera tractée par des chevaux ou des chameaux (avec effet chameaux » dans ce cas) ou par des hommes à pied. Il n'y a pas de différence de déplacement ;
- L'artillerie légère sera tractée de même par des attelages de chevaux, de chameaux, de mulets ou de bœufs, sans faire de différence ;
- L'artillerie moyenne ou lourde sera tirée par des attelages de chevaux, de chameaux, de mulets mais surtout de bœufs et parfois par des éléphants (voir plus loin). Leurs déplacements restent très limités.

Tireurs sur les éléphants d'assaut

Comme on l'a dit, les éléphants sont une arme de mêlée par eux-mêmes et ne sont pas différents selon le nombre de soldats d'équipage qu'ils emmènent. Il peut y avoir des tireurs sur ces éléphants et leur arme doit être précisée, ce qui leur donne donc en plus une possibilité de tir à distance (mais, rappel, si l'on est adjacent à un ennemi, le seul combat est en mêlée). Vu la hauteur de l'éléphant, ils peuvent tirer par-dessus d'autre troupes et être tirés (mais pas des bois, collines, habitations, etc. Voir au terrain et au tir.)

IV - Entraînement de l'unité

Au combat, une unité dispose d'un certain nombre de dés de combat en fonction de son arme. Mais des unités mieux entraînées seront plus efficaces et donc auront un ou 2 dés de plus tandis qu'une unité mal entraînée en aura moins. Cependant, jamais une unité n'aura moins d'1 dé de combat.

Code Couleur	Entraînement	Définition
Violet	Élite	Troupes particulièrement efficace, hommes de guerre complets
Rouge	Vétérans	Troupes très entraînée, vétérans de plusieurs batailles
Blanc (sans couleur)	Troupe entraînée	Troupe normalement entraînée – base des unités.
Jaune	Recrues	Troupe de recrutement récent, sommairement entraînée.
Brun	Levée	Troupe juste levée, non entraînée au combat.

V - Solidité morale de l'unité

Une unité est composée d'un certain nombre de plaquettes. Elle en perd au fur et à mesure des pertes. Le nombre de plaquettes indique donc la résistance de l'unité et donc son moral. Des unités de moins bon moral auront moins de plaquettes, celles de meilleur moral en auront plus. Le nombre de plaquettes restantes n'influe pas sur l'efficacité au combat.

La Règle “Alexandre et Bayard”

Une unité d'infanterie, de cavalerie ou de chamellerie aura **4 plaquettes** de base (avec un moral Normal). Une unité de chars, d'éléphants ou d'artillerie aura **2 plaquettes**.

Code Couleur	Moral	Définition
Violet	Unité « de Fer »	Moral très élevé, l'unité tiendra jusqu'au bout.
Rouge	Unité « Solide »	Moral élevé, l'unité supportera plus de pertes qu'une unité normale.
Blanc (sans couleur)	Normal	Moral normal
Jaune	Unité « Faible »	Moral faible, l'unité n'a guère envie de se battre.
Brun	Unité « Instable »	Moral très faible, l'unité n'est présente que contrainte et forcée et disparaîtra dès les premières pertes.

VI - Particularités de l'unité

Les troupes, en plus des éléments normaux de définition (entraînement, moral, armes, poids », etc.) peuvent avoir des caractéristiques spéciales. Nous avons déjà vu les chevaux « arabes » et « indiens » et l'artillerie statique. Nous verrons plus loin les particularités des personnages.

Particularités liées à l'organisation de l'armée

Nom	Description et effet
Alliés ou féodaux	Troupes de chefs féodaux (voir chapitre 2) : des unités qui ne peuvent obéir qu'à leur sous-général propre et à leurs propres officiers. Si elles se trouvent à plus de 5 hex de leur sous-général propre, elles ne peuvent être activées, même par un de leurs propres chefs, que pour se retirer vers leur bord de table.

Particularités liées au moral et à la volonté

Nom	Description et effet
Peu fiable	Après l'activation, pour une unité activée concernée, jet d'un dé. Si un drapeau sort, l'unité reste sur place, si un coup spécial sort, l'unité a une capacité de mouvement doublée.
Agressifs	Si l'unité est activée, elle peut faire gratuitement un hexagone de déplacement de plus afin d'arriver adjacente à un ennemi, sans perdre la possibilité de combattre si elle l'avait. Le suivi après combat est obligatoire.
Impétueux	Unités formées de soldats particulièrement motivés. En toute situation, ils doivent attaquer un ennemi s'il en est un adjacent. Si leur déplacement les amène à 1 hexagone de distance d'un ennemi, on lance un dé. S'il sort un drapeau ou un coup spécial, elle a une marche forcée gratuite pour venir au contact.
Enragés	L'unité, si elle est activée, veut et doit attaquer tout ennemi à sa portée. S'il en est un adjacent, elle doit l'attaquer. Si son déplacement l'amène à 1 hexagone de distance d'un ennemi, elle a une marche forcée gratuite pour venir au contact, et elle doit l'attaquer.

Particularités liées à l'entraînement, la mobilité et le déplacement

Nom	Description et effet
Mobile	L'unité est plus mobile que les autres et a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.
Lents	L'unité est plus lente que les autres du même type et se déplace d'un hex de moins.
Statique (artillerie)	L'artillerie est fixée sur place et ne pourra se déplacer de toute la partie.
Coueurs des bois	Pour cette unité, les bois sont comme du terrain nu
Montagnards	Pour cette unité, les rocailles (y compris en combiné avec colline) sont comme du terrain nu
Habitants des marais	Pour cette unité, les marais sont comme du terrain nu

La Règle “Alexandre et Bayard”

Skiers	Pour cette unité, la neige est comme du terrain nu et en plus l'unité peut faire une « marche » (+1 hex sans combat) comme sur une route
--------	--

Particularités liées au combat et à la façon de combattre

Nom	Description et effet
Emportés	Unité formée de soldats très motivés mais moins que les fanatiques. Ils ont un dé de combat de plus en attaque (pas en riposte) mais obligation de suivi après combat.
Fanatiques	+ 1 dé en attaque et défense mais tous les coups spéciaux contre elle équivalent à des coups touchés. Obligation de suivi après combat.
Hésitants	Drapeau = nombre d'hex par recul doublé.
Fuyants	Drapeau = nombre d'hex par recul triplé.
Entêtés	Le premier recul par drapeau d'une infanterie ou artillerie est diminué d'un hex (donc 0 s'il était de 1) mais pas les suivants du même jet de dés
Tenace	Le premier recul par drapeau d'une troupe montée est diminué d'un hex (donc 0 s'il était de 1) mais pas les suivants du même jet de dés
Changeants	Cette unité est très sensible à la situation : quand elle gagne, elle doit suivre après combat et peut faire un hex de plus sans combat si infanterie ou 2 hex de poursuite si cavalerie mais chaque coup au moral fait un recul doublé.
Barbares	Unité non entraînée à combattre en ordre. Une unité ennemie qui n'a pas cette caractéristique a un dé de plus contre cette unité.
Panique	Pour chaque hexagone de repli effectif (et outre le mouvement de repli), lancer 1 dé : 1 perte si coup touché.
Tireurs	Une unité d'infanterie est particulièrement entraînée au tir. Elle bénéficie d'un dé de combat supplémentaire pour un tir à distance ou une embuscade.
Tireur élite	Si l'unité visée est accompagnée d'un chef (même un général), le joueur peut choisir de lancer à part un des dés. Si ce dé provoque une perte (du type de l'unité concernée), il peut faire cette perte sur le chef au lieu des plaquettes de combattants.
Effet de Masse	Une unité d'infanterie très nombreuse : l'unité a un dé de plus en attaque que normal selon l'arme, mais le suivi en combat est obligatoire et chaque coup au moral l'oblige à 2 hex de recul au lieu d'un.
Rompre	Cette unité de troupes montées ou d'infanterie légère est formée de soldats entraînés à s'échapper plutôt que combattre. Elle peut déclarer une esquive quelle que soit les vitesses réciproques des unités en jeu.
Insaisissable	L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les coups spéciaux qui ne se traduisent pas par des coups touchés donnent des coups au moral.
Harcèlement	Tous les coups spéciaux qui se traduiraient par des coups touchés se traduisent par des doubles coups au moral.
Fuite	Possibilité de remplacer 1 coup touché (et un seul) par 1 triple coup au moral.

Particularités diverses

Nom	Description et effet
Cheval Arabe	Cheval non affecté par chameaux
Cheval Indien	Cheval non affecté par éléphants
Fortifié	L'unité a pu se construire une fortification sur 4 faces maximum sur son hexagone (au début du jeu, seulement en terrain nu ou colline)

La Règle “Alexandre et Bayard”




Fiche d'une unité

Ceci est une proposition de fiche pour définir une unité, que vous pouvez utiliser à volonté pour fabriquer vos descriptions d'unités.

Fiche d'unité							
Nom	1					1= Nom de l'unité	
	2					2= Dessin, photo ou description	
Mouv	3		Entr.	4	Plaq.	5	3= Capacité de mouvement, 4= Entraînement, 5= Nombre de plaquettes
Notes	6					6= Notes sur les éléments précédents	
Tir	7		Port.	8	Fact	9	7= Arme de tir, 8= Portée de l'arme, 9= Facteur de tir
Notes	10					10= Notes sur l'arme de tir	
Comb	11		Ass.	12	Mél.	13	11= Arme de combat, 12= Facteur d'assaut, 13= Facteur de mêlée
Notes	14					14= Notes sur l'arme de combat	
Particularité	Descrip.						
15	16					15= Nom de la première particularité, 16= Description et effet de cette particularité	
17	18					idem	
19	20					idem	

Les chefs

Rappel : il y a 3 types de chefs qui diffèrent selon la portée d'activation (sans compter l'hexagone où il se trouve).

Général en chef	Sous-général	Officier supérieur
		
= 5	= 3	= 1
Général en chef. Il n'y en a qu'un par armée. Il a une portée d'activation de 5 hexagones.	Sous-général. Il peut y en avoir plusieurs dans l'armée s'il y a beaucoup d'unités. Il a une portée d'activation de 3 hexagones.	Officier supérieur. Il y en a plusieurs par armée. Il a une portée d'activation de 1 hexagone.

On ne distingue pas le type des chefs. Même si le chef est sur chameau ou sur éléphant, cela n'a pas d'effet sur l'entourage. Et s'il est sur véhicule, il n'a pas les contraintes des véhicules. Comme les chefs ne participent pas en tant que tels au combat, on ne s'occupe ni de leurs armes, ni de leur entraînement, ni de leur volonté morale.

La Règle “Alexandre et Bayard”

Particularités des chefs

Nom	Description et effet
Bon chef	le chef est particulièrement bon ou l'entraînement de l'armée fait que les unités obéissent particulièrement bien. Le niveau de commandement du chef concerné est augmenté de 1 par rapport à la valeur par défaut, à moins qu'une autre valeur ne soit spécifiée par le scénario.
Chef médiocre	le chef est particulièrement faible ou l'entraînement de l'armée fait que les unités obéissent mal. Le niveau de commandement du chef concerné est diminué de 1 par rapport à la valeur par défaut, à moins qu'une autre valeur ne soit spécifiée par le scénario.
Mauvais Chef	le chef est franchement mauvais. Il a du mal à donner des ordres. -2 activations pour ce chef.
Chef Allié	Le chef est un allié du Général en Chef dans une armée qui est une coalition. ce chef ne peut commander que ses propres troupes. Les unités sous ses ordres ne peuvent obéir qu'à leur sous-général propre et à leurs propres chefs. Si elles se trouvent à plus de 5 hex de leur sous-général propre, elles ne peuvent être activées, même par un de leurs propres chefs ou le général en chef, que pour se retirer vers leur bord de table.
Obéissance aléatoire	Les troupes n'obéissent pas toujours à la volonté de ce chef. Après l'activation, chaque unité activée doit être confirmée en lançant 1 dé. Si coup spécial, pas plus d'1 hex de déplacement et sans combat.
Téméraire	Toutes les unités activées par ce chef sont « Enragées » ce tour.
Prudent	Ce chef

Les autres personnages isolés

Les personnages isolés en dehors des chefs ne sont pas très nombreux en jeu historique, beaucoup plus en jeu fantastique, mais ceci est une autre affaire. Les actions de personnages qui ne sont pas des chefs dépendent complètement de leur définition et de leurs capacités et attributions. Certains personnages ne peuvent agir que s'ils sont activés personnellement EN plus d'un unité avec laquelle ils se trouveraient.

Les règles régissant ces personnages seront toujours :

- pour leurs déplacements, ils seront comme les chefs, en particulier pour l'activation ;
- ce ne sont pas des chefs donc ils ne peuvent ni faire des activations, ni donner d'ordre, ni avoir des actions directes en dehors de celles définies par le scénario ou leurs capacités spéciales ;
- au combat, les mêmes règles que pour les chefs s'appliquent, pour la fuite en particulier. Un personnage ne combat jamais sauf cas particulier mais il influence son environnement.

Les messagers

Les messagers, qu'ils soient improvisés et seulement marqués par un pion ou des hérauts prévus (et payés) à l'avance ou encore des chefs utilisés à cet effet, sont décrits au chapitre 2.

Les figures

Ce seront des personnages particuliers sans capacité de commandement et qui ne combattent pas mais qui peuvent avoir un effet spécial, souvent moral. En jeu historique, l'on ne devrait avoir que des personnages historiques ou fictifs (voir plus loin) sauf en scénario.

Les personnages historiques (ou fictifs) attribués à une armée.

Ce sont des personnages (généralement) historiques qui ont une importance ou une particularité,

La Règle “Alexandre et Bayard”

particularité que l'on veut mettre en lumière mais aussi suffisamment importante pour être visible sur la table de jeu. Ce sont par exemple César, Jeanne d'Arc mais aussi Merlin ou Panoramix. Outre leur effet de jeu, ils peuvent avoir des pouvoirs spéciaux définis dans leur fiche ou dans la liste d'armée.

Beaucoup de ces personnages seront aussi des personnages de commandement (généraux et officiers supérieurs). Ils se comportent donc comme ceux vus ci-dessus à l'exception éventuelle de leur pouvoir particulier. Les autres sont des personnages qui ne commandent pas, ne peuvent pas être utilisés pour activer des unités, mais usent de leur pouvoir particulier. Ils seront activés et déplacés comme des sous-généraux.

Voici quelques exemples avec leurs « pouvoirs » particuliers. Comme nous n'utilisons pas le système des héros, certains sont des approximations...

Grands capitaines de l'Histoire

- Alexandre le Grand : une unité de cavalerie avec laquelle il se trouve a 2 dés de plus à son facteur d'assaut.
- Hannibal : Très bon général (+2 activations) jusqu'à Capoue, bon général (+1 activation) ensuite
- Bayard, le chevalier sans peur et sans reproche : l'unité avec laquelle il se trouve ignore tous les drapeaux.

Personnages Influent

- Jeanne d'Arc : annule 2 drapeaux dans un rayon de 3 hexagones.
- Sun Tsu (le spécialiste de l'Art de la Guerre) : tout chef avec lequel il se trouve a 2 hexagones de portée d'activation de plus et peut rallier les troupes comme le Général en chef.

Guerre de Troie

- Achille : Chef égal à hoplite mycénien Élite qui a la particularité de rendre invulnérable la dernière plaquette de l'unité avec laquelle il se trouve. Cependant, lui-même n'est pas invulnérable et peut être tué par un tireur d'élite.
- Hector : Général hoplite mycénien vétéran.
- Pâris : Tireur d'élite et 1 dé en plus, mais tout ennemi adjacent devient « emporté ».

Astérix et Obélix

- Panoramix et la Potion Magique : l'unité avec laquelle se trouve Panoramix a 2 dés de plus à son facteur d'assaut.
- Obélix : égal à une unité d'éléphants nains de combat lourds d'élite mais avec 5 plaquettes et « Tenace »
- Astérix : tout chef avec lequel il se trouve a 1 activation de plus
- Idéfix : Héraut messenger à déplacement double
- Assurancetourix : toute unité, même amie, située dans un hexagone adjacent, doit lancer 2 dés : chaque « drapeau » entraînera un coup au moral et donc un repli selon le type de l'unité (ou du héros) dans le sens immédiatement opposé à Assurancetourix, seuls les chefs pouvant annuler un drapeau. Si une unité amie est située sur le même hexagone, elle ne doit pas tester mais Assurancetourix ne pourra plus utiliser ce pouvoir pendant 3 tours (effet « non tu ne chanteras pas ! »)