

# La Règle “Alexandre et Bayard”

## Annexe 3 – Troupes particulières et caractéristiques spéciales.

Il y a beaucoup de troupes particulières. Certaines sont spéciales mais fréquentes, d'autres beaucoup plus rares voire uniques dans l'histoire. Nous allons les voir maintenant dans l'ordre des éléments constitutifs comme à l'annexe 2 : 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 particulières

Voici des types variés de troupes particulières.

#### IA - Infanterie montée.

C'est de l'infanterie qui utilise des animaux pour se déplacer plus vite, mais qui est entraînée à combattre à pied. On trouvera :

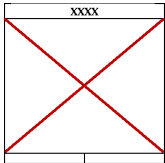




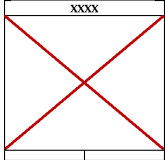




- des troupes montées sur des chevaux ou des chameaux (appelés méharistes), voire des ânes, mulets, onagres ou rennes ;
- des troupes montées sur des éléphants
- des troupes montées sur des chars (comparables aux chars de combat mais non destinés à combattre directement l'ennemi – ne pas confondre avec les chars légers dont les soldats tirent à distance avec des arcs) ;
- des troupes montées sur des chariots.

Éléphants, chameaux et chariots amènent des effets particuliers mais concernant l'infanterie, le principal effet est de pouvoir se déplacer « monté », soit d'un hexagone de plus sans combat. On suppose que, pour le combat, l'infanterie descend de son moyen de transport et combat à pied mais que, si elle a fait une marche supplémentaire, elle n'est pas en état de commencer un combat. En revanche si, dans le tour de leur adversaire, elles sont attaquées, elles combattent normalement car elles auront démonté avant le combat.

#### Représentations de ces troupes

Troupe	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Infanterie montée sur chevaux					
Infanterie montée sur chameaux (méhariste)					
Infanterie montée sur éléphant					

# La Règle “Alexandre et Bayard”

Infanterie montée sur chars					
Infanterie montée sur chariots					

## Effets particuliers de certains transports

Comme on l'a dit, certains de ces moyens de transport ont de plus un effet sur les combats.

### Effet des chameaux

Les montures chameaux de ces troupes restent avec les troupes, voire sont agenouillés (« baraqués ») devant en défense. Elles provoquent donc sur les animaux autres que les chameaux « l'effet chameaux » décrit au combat, à savoir -1 dé sauf sur chevaux « arabes ».

### Effet des éléphants

Les montures éléphants de ces troupes restent avec les troupes. Elles provoquent donc sur les animaux autres que les éléphants « l'effet éléphants » décrit au combat, à savoir -1 dé sauf sur chevaux « indiens ». A noter en rappel que les éléphants de transports sont perdus à la première perte subie par l'unité (voir éléphants en panique) et que donc l'unité ensuite se retrouve à pied.

### Effet des chariots

Quand l'unité se déplace, c'est une unité d'infanterie montée comme une autre. En revanche, si, pour un tour donné et alors qu'elle a été activée, elle ne s'est pas déplacée et n'a pas combattu en mêlée, même si elle a tiré, elle peut se retrouver dans la formation « les chariots sont mis en défense » (voir aux formations plus loin).

## **IB - Troupes montées spéciales**

### **Chevaux spécialement entraînés**

Comme on l'a vu, certains chevaux ont pu être spécialement habitués à la présence de certains animaux et donc ne subissent pas l'effet désorganisant.

- Cheval « Arabe » : cheval habitué aux chameaux et donc non désorganisé par eux.
- Cheval « Indien » : cheval habitué aux éléphants et donc non désorganisé par eux.

### **Chars tirés par chameaux**

Des chars ont parfois été tractés par des chameaux ou dromadaires. Ils sont identiques aux chars équivalents sauf qu'ils ne peuvent dépasser 3 hex en déplacement (même sur route) et qu'ils ont « l'effet chameaux ».

### **Éclaireurs sur rennes**

Utilisés par les peuplades du Grand Nord, ce ne seront que de la cavalerie très légère ou légère. Armés d'armes de tir, ils seront systématiquement « Esquive », « Insaisissable » et « Harcèlement ».

### **Chameaux avec 2 archers**

Il semble qu'il y ait eu, à un certain moment, des chameaux portant 2 archers. Ce deuxième archer donnera un dé de plus au tir.

# La Règle “Alexandre et Bayard”

## Éléphants nains

Il y a quelques races d'éléphants nains. C'était sans doute le cas des éléphants de l'Atlas au temps des carthaginois et c'est toujours le cas de ceux de Bornéo. Les différences :

- l'unité a 1 plaquette d'éléphants de plus, 3 pour l'unité d'éléphants d'assaut, 2 pour ceux qui portent de l'infanterie ou de l'artillerie ou qui en tractent.
- Ces éléphants ne sont pas vus au-dessus des autres troupes.
- Ces éléphants ont 1 dé de moins en facteur d'assaut que les éléphants normaux.

## IC - Troupes mixtes

Ce sont les seuls cas où l'on peut mélanger des plaquettes de type différents et c'est très rare. Pour tous :

- L'unité se déplace à la vitesse du plus lent.
- En cas de mêlée, le facteur est celui du plus fort.
- L'armure est celle du moins protégé.
- Les pertes sont enlevées alternativement sur les 2 types, en terminant par une plaquette de troupes montées.

## Infanterie d'accompagnement de la cavalerie





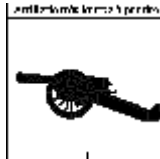
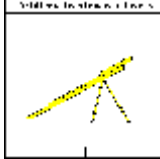
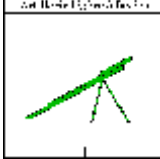
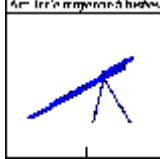
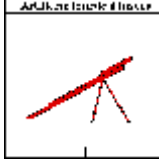
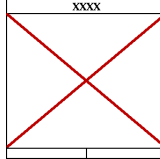
C'est de la cavalerie accompagnées par de l'infanterie mêlée étroitement au point d'en être indissociable. Ceci est très limité et doit être réservé aux exemples historiques comme les Caetrati ibères et germains.

## Infanterie d'accompagnement des éléphants

Les éléphants en Indochine pouvaient être accompagnés d'infanterie dont le rôle était de les protéger contre les attaques de leur ventre. Cela permet donc d'avoir plus de plaquettes dans l'unité, donc une unité plus résistante.

## ID – Artilleries particulières

Comme on l'a vu précédemment, outre l'artillerie traditionnelle, on a l'artillerie qui emploie la poudre, soit en fusant, l'artillerie à fusées, soit en détonnant, l'artillerie « à poudre », canons et mortiers. Nous trouvons les mêmes types, avec en gros les mêmes caractéristiques, sauf des éléments particuliers à chacun de ces types.

Groupe	Tr_Légère	Légère	Moyenne	Lourde	Tr_Lourde
Artillerie à Poudre					
Artillerie à fusées					

## Artillerie à poudre

On a vu dans la règle les effets particuliers de l'artillerie à poudre :

- quand une unité vient de tirer, on lance un dé pour chaque unité avec des animaux située à 1 hexagone alentour (ami ou ennemi) : un drapeau signifie un recul obligatoire (même si

# La Règle “Alexandre et Bayard”

soutenu ou présence d'un chef) ;

- Si l'unité au tir sort plus de « coups spéciaux » que toute autre face, un canon explose : l'unité subit un tir comme si elle se tirait sur elle-même ;
- Comme cette artillerie est un tube, si l'ennemi est très proche, on peut bourrer le tube avec de la ferraille, voire des pierres, ce qui est dévastateur à courte distance. C'est ce qu'on appelle la « mitraille ». Pour le traduire, pour l'artillerie à poudre, les « coups spéciaux » font des « coups touchés » si la cible est à 2 hex au plus.

## Artillerie à fusées

Il n'y a pas d'artillerie à fusées très lourde. Elle a, selon la règle, les particularités suivantes :

- dispersion : juste après le jet des dés mais avant de voir les pertes, on lance un dé : un drapeau signifie que l'on a frappé trop court l'hex en avant et à droite, un coup spécial trop long l'hex en arrière et à gauche (par rapport au tireur) ;
- Si on joue cette règle optionnelle, un tir de fusées peut déclencher un feu dans l'élément de terrain touché. Un feu se déclare pour tout coup spécial sorti.

## Les éléphants plate-formes de tir

Ce sont les éléphants armés d'arme de tir, généralement de l'artillerie (à ne pas confondre avec les éléphants d'assaut qui ont des tireurs accessoires). Leur rôle n'est pas le combat en mêlée.

- On ne compte pas pour les armes qu'ils portent la diminution ou l'interdiction de tir due au mouvement ;
- Étant vus et voyant par dessus les autres troupes et l'artillerie étant en haut, ils peuvent tirer et être tirés...
- S'ils combattent en mêlée, se sera comme les « autres éléphants » ; Quand ils sont attaqués, en mêlée ou au tir, et pour le déplacement, ce seront des éléphants moyens.

On pourra avoir sur éléphant :

- de l'artillerie très légère ou légère (balistes)
- de l'artillerie à poudre très légère ou légère (veuglaires et pierriers)
- de l'artillerie à fusées très légère ou légère, et parfois lourde.

## Artillerie tractée par éléphants

Des pièces d'artillerie peuvent être tractées par des éléphants moyens. Il y a quelques effets supplémentaires :

- Cet éléphant moyen de transport d'artillerie n'a qu'une seule plaquette d'animaux (même si l'unité comme artillerie en a 4). Donc, à la première perte sur l'unité, l'éléphant panique et l'artillerie devient statique ;
- L'unité a « l'effet éléphant » sur tous les animaux alentour sauf chevaux « indiens », même amis ;
- Les éléphants sont vus au-dessus des autres troupes, mais cela ne permet pas à l'artillerie, au sol, de tirer.
- Les éléphants de trait ne combattent pas en mêlée, c'est l'artillerie qui combat. En revanche, une fois « en panique », ils combattent comme tels.

## **IE - Emploi d'animaux particuliers**

Outre les chevaux, les chameaux et les éléphants, il y a parfois d'autres animaux qui peuvent être utilisés au combat.

# La Règle “Alexandre et Bayard”

## Chiens de guerre (et assimilés)

Ce sont les très gros chiens (dogues, chiens loups,...), les loups ou les chiens puissants spécialement entraînés.

- Ils se déplacent comme de l'infanterie légère
- Ils combattent comme de la chamellerie moyenne armée de 2 armes de poing ;
- Ils ont « l'effet chameaux » mais même sur les chameaux et sauf si ce sont des chiens ;
- Le suivi est obligatoire (comme les éléphants) et la poursuite est possible.

Certains sont équipés d'armures de poitrail et de flanc. Ils se déplacent comme de l'infanterie moyenne et combattent comme la chamellerie lourde.

On a aussi des lions, léopards et autres grands félins, très rares. On en trouve des exemples comme gardes de certains monarques antiques ou dans des régions montagneuses. Ils seront joués comme les chiens de guerre ci-dessus.

## Ours de guerre (et assimilés)

On les joue comme des chiens de guerre mais ils se déplacent comme de l'infanterie moyenne et combattent comme de la chamellerie lourde. Et tous les animaux situés dans un hex adjacent au leur (amis ou ennemis) perdent un dé de combat sauf si ce sont des ours.

## Troupeaux

Dans certains cas, des troupeaux (ou des groupes d'animaux de transports) ont été lancés sur l'ennemi. On considère que ces troupeaux sont guidés et que, quand ils subissent des pertes, ils se dispersent sauf les éléphants qui paniquent.

Pour notre jeu, ils seront identifiés à des chars ainsi

- Chevaux et autres équidés = Chars légers à 2 ou 4 chevaux
- Chameaux et autres camélidés = Chars légers à 2 ou 4 chameaux
- Bovins = Chars moyens à 2 ou 4 chevaux
- Bisons, Bovins à longues cornes = Char lourd à 4 chevaux, à faux.

Quand aux troupeaux d'éléphants, ils seront représentés par une unité d'éléphants.

## Animaux de bât ou de transport

Les animaux de bât servent au transport de certains équipements. Ils ne peuvent pas être montés par des troupes. Non combattants, ils sont joints à des unités qu'ils ne peuvent quitter. Si l'animal est un camélidé, il désorganise la cavalerie comme la chamellerie, de même pour un éléphant. Dans ce cas, celui-ci panique à la première perte de l'unité. Leur utilité est souvent dans des scénarios pour monter des personnages ou porter des marchandises, objets du scénario.

## IF - Troupes sacrificielles

Ce sont des unités à **une seule plaquette** destinées souvent plus à désorganiser ou à repousser un ennemi qu'à un véritable combat. Elles ne combattent jamais par le tir mais uniquement en mêlée. Très fragiles, ces unités sont souvent détruites au tir ou par une attaque préalable. En revanche, elles ne comptent que pour ½ unité en pertes (et dans le décompte originel pour calculer le ratio de démoralisation).

## Char à faux suicide

C'est un char lourd à faux utilisé comme arme-à effet unique. Il aura en plus « Agressifs » et « Tenace ».

# La Règle “Alexandre et Bayard”

## Troupeau non guidé

C'est un troupeau envoyé vers l'ennemi dans l'espoir de le désorganiser et de lui causer des pertes. C'est l'équivalent du troupeau guidé ci-dessus mais à 1 seule plaquette.

## Charrette incendiaire

C'est une charrette tirée par un chameau et bourrée de produits inflammables pour désorganiser les animaux ennemis.

- char léger tiré par chameaux
- Facteur du lance-flammes en mêlée
- « Effet chameaux » PLUS « effet du feu » (si cette règle optionnelle est jouée).

## Cochon incendiaire

C'est un cochon (ou un autre animal), enduis de poix et auquel on met le feu pour désorganiser les ennemis. Cette arme assez sauvage était surtout utilisée dans le combat de mines. Si on veut (et peut) l'utiliser :

- chameaux légers
- Facteur du lance-flammes en mêlée
- « Effet chameaux » PLUS « effet du feu » (si cette règle optionnelle est jouée).

## II – Protection et Formations spéciales

Les 5 états de protection (très légers, légers, moyens, lourds et très lourds) ne changent pas. Cependant, certaines troupes peuvent adopter des formations particulières qui ont un effet sur les combats et les dés en jeu.

### Les formations spéciales

Ce sont des formations particulière de combat qui ont un effet. Les unités aptes à les utiliser doivent avoir été désignées ainsi. Quand l'unité décide de l'utiliser, on mettra un jeton particulier à côté de l'unité et tous les effets s'appliquent. Pour prendre ou rompre la formation, l'unité doit être activée et cela lui coûte 1 hexagone de déplacement. Les chariots en défense ont une mise en place spéciale, voir plus haut, mais rompent seulement en perdant 1 hex.

Si on indique que l'on compte un niveau d'armure de plus, les très légers (jaunes) comptent comme légers (verts), les légers (verts) comptent comme moyens (bleus), les moyens (bleus) comptent comme lourds (rouges), et les lourds (rouges) comptent comme super-lourds (noirs)

Nom	Troupe concernée	Description et effet
Mur de boucliers "Shieldwall"	Infanterie avec grands boucliers et arme de mêlée à 1 seule main	l'unité croise les boucliers pour augmenter la résistance. <ul style="list-style-type: none"><li>• L'unité reste immobile.</li><li>• En défense, un niveau d'armure de plus.</li></ul>
Le coin	Infanterie, cavalerie ou troupes montées	formation de combat permettant de s'enfoncer dans les rangs ennemis. <ul style="list-style-type: none"><li>• déplacement est celui de la classe d'armure au-dessus.</li><li>• L'attaquant en coin a un dé de plus</li><li>• en cas de riposte, celle-ci a aussi un dé de plus.</li></ul>
Tortue	Infanterie avec grands boucliers et arme de mêlée à 1 seule main	les soldats se couvrent de leur bouclier pour se protéger du tir. Déplacement et subit les tirs comme infanterie d'une armure d'un niveau au-dessus.
Salve	Infanterie avec arcs	formation de tir permettant un tir soutenu en masse. <ul style="list-style-type: none"><li>• L'unité doit rester à l'arrêt</li></ul>

# La Règle “Alexandre et Bayard”

		<ul style="list-style-type: none"> <li>un dé de plus pour un tir à distance.</li> </ul>
Enfants perdus	Infanterie très légère ou légère avec armes de tir	Unité en formation de tir espacée. <ul style="list-style-type: none"> <li>tir 1 hex plus loin</li> <li>Déplacement et tirs comme infanterie d'une armure d'un niveau au-dessus.</li> <li>Si mêlée, ennemi a un dé de plus et tous les « coups spéciaux » obtenus par l'ennemi comptent en pertes.</li> </ul>
Chariots en défense	Infanterie ou artillerie montée sur chariots	L'ennemi qui attaque a au plus 2 dés et tous les « coups spéciaux » sont ignorés. Le défenseur combat normalement et ignore 1 drapeau. Si repli, l'unité est à pied et les chariots restent sur place.

## III - Armes particulières

On va lister ici des armes très spéciales, généralement particulières à un pays ou à une culture, afin de les assimiler à des armes plus classiques pour pouvoir les jouer.

Armes étranges		
Nom	Définition	Équivalent
Dokyu	Arbalète à répétition d'origine chinoise, c'est une arbalète légère avec un magasin contenant plusieurs carreaux. Si elle tire plus vite, elle a moins de force.	Arbalète légère
Chakram	arme d'origine indienne, c'est un disque de métal tranchant percé d'un trou au centre	Dard
Katar / Kriss	poignard hindou / poignard malais	Arme courte
Épée en bois	Épée en bois ou assimilé, peu tranchante mais aussi contondante	Arme courte
Filet	filets jeté sur l'ennemi pour le désorganiser et attaché par un fil au lanceur qui peut ainsi tirer sa prise ou récupérer son arme	Lasso
Harpon	Javelot barbelé. En bataille, on n'utilise pas les câbles dont l'avantage risque d'être compensé par les inconvénients.	Javelot
Kali (Boomerang) de jet	arme de jet. Contrairement à celui utilisé pour la chasse aux oiseaux, il ne revient pas vers l'expéditeur.	Dard
Lasso	utilisé entre autres par les mongols, c'est une arme qui permet de capturer des ennemis ou de les sortir des rangs de leur unité. Les pertes ainsi infligées sont marginales.	Dard
Manriki-gusari	chaîne lestée dotée d'un poids à un bout, d'une lame à l'autre	Dard
Tlacoctli	harpon aztèque	Javelot
Tlacoctli avec Atlatl	harpon aztèque plus un propulseur	Javelot à propulseur
Armes japonaises		
Chu-ko-nu	version japonaise de l'arbalète à répétition Dokyu.	Arbalète légère
Tanto	dague japonaise	Arme courte
Arc à balle	Daikyu comportant sur la corde un emplacement pour mettre une balle. Il est douteux qu'on le trouve en bataille mais, le cas échéant, le style de tir le rend équivalent à une fronde à manche. Il ne peut tirer de flèches.	fronde à manche
Daikyu ou Yumi	grand arc japonais, monobois jusqu'à l'invasion mongole, composite ensuite ==> "arc faible" jusqu'à l'invasion mongole, « arc composite » ensuite	Arc
Bo	bâton japonais d'environ 2 m de long	arme individuelle
Bokutoh	sabre en bois japonais	arme individuelle
Jitte	dague japonaise avec une pointe pour attraper les armes ennemies	Arme courte

# La Règle “Alexandre et Bayard”

Jo	Bâton plus court que le Bo	Arme courte
Katana	Sabre japonais. Sa grande garde permet parfois de l'utiliser à 2 mains mais plutôt 1 main ½.	arme individuelle
Naginata	un glaive courbe au bout d'un manche de 2 à 3 mètres	arme à 2 mains
Nagimaki	version montée du Naginata	arme à 2 mains
No-dachi	grand sabre à 2 mains (3 m de lame)	arme à 2 mains
Tachi	grand sabre à 2 mains	arme à 2 mains
Sai	deux dagues fines avec des gardes spéciales pour désarmer ou casser l'arme adverse	2 armes de poing
Shuriken	lame ou une aiguille lancée à la main	lame lancée à la main
Tetsu-bishi	chausses trappes japonais	chausses trappes
Tetsubo	grande masse à 2 mains	arme à 2 mains
Uchi-ne	javeline japonaise courte et lourde	Dard
Wakisashi	petit sabre japonais, généralement utilisé pour suppléer le katana s'il se cassait ou dans des endroits resserrés. Une école maniant le katana d'une main et le wakizashi de l'autre s'est développée très tardivement.	arme individuelle
Yari	lance japonaise	épieu d'infanterie
Grand Yari	Yari à long manche	lance d'infanterie

Les autres armes japonaises (Chijiriki, croc, Kau sin ke, Kawanaga, etc...) sont soit des armes d'arts martiaux, soit des armes de ninja. Elles n'ont pas de place dans une bataille. Des troupes ainsi armées seraient comptées globalement comme avec des armes improvisées (outils agraires).

## **IV - Entraînement**

Pour les troupes historiques, le système normal nous suffit, modifié par les particularités habituelles.

## **V – Volonté de combattre**

La solidité morale est indiquée essentiellement par le nombre de plaquettes et par quelques particularités. En jeu historique, il est très rare que l'on ait besoin d'aller au delà. Le cas échéant, ce sera indiqué dans la liste d'armée.

## **VI – Particularités spéciales**

Là aussi, en jeu historique, nous nous sommes efforcés de couvrir tous les cas connus. Cependant, si d'autres venaient à apparaître, ce serait précisé dans la liste d'armée.

## **VII - Équipements particuliers**

Ces éléments complètent les armées. Il faut que les données historiques les justifient.

### **Pavois**

C'est une sorte de grand bouclier pour se protéger du tir, mais inutilisable en mêlée. Sans effet dans cette version de la règle.

### **Symbole sacré**

C'est un élément qui enthousiasme ceux qui l'entourent : il permet d'ignorer un drapeau non seulement pour l'hex où il est mais aussi ceux adjacents autour. Il est porté par un personnage, souvent le général en chef. Son effet peut être limité à certaines unités.



# La Règle “Alexandre et Bayard”

## Mantelet

C'est un panneau de bois vertical plus ou moins mobile qui permet de tirer à couvert. Une unité ainsi équipée compte comme derrière une palissade au tir sans effet en mêlée. Au déplacement, l'unité compte comme un niveau de plus (« verts » comme « bleus », « bleus » comme « rouges », « rouges » comme « noirs »).

## Chaînes

Ce sont des chaînes tendues entre deux points fixes pour barrer un passage. Pour les placer ou les retirer, une unité activée « consomme » un hexagone de déplacement et ne doit pas être adjacente à un ennemi. Elles ont l'effet des « barrières ou chevaux de frise ». Si elles sont posées sur des chariots, leurs effets s'ajoutent mais elles doivent être retirées avant de déplacer à nouveau les chariots.

## Chariots palissadés et Gulay Gorod

Ce sont des chariots munis de hauts panneaux de bois sur les côtés pour protéger des combattants. Ils comptent comme « chariots en défense » plus palissades, avec les effets qui se cumulent. Les exemples historiques sont les chariots hussites et les Gulay Gorod utilisés par les Russes du 14ème au 16ème siècle.

## Tours mobiles perses

Les tours mobiles perses de Cyrus sont similaires aux chariots mais leur niveau de hauteur est celui des éléphants.

## Nécessaire à feu

C'est l'ensemble des outils et ingrédients nécessaires à allumer un feu et transformer des projectiles normaux en projectiles incendiaires. Seulement si l'on joue la règle spéciale sur le feu.

