

La Règle “Alexandre et Bayard”

Annexe 4 – Budget et listes d'armée.

Voici des aides pour composer votre armée : le système de calcul en budget et des indications de listes d'armées de référence.

Le budget

Budget des unités et des héros

Une unité ou un héros a une valeur qui se calcule en 2 fois :

- on calcule le coût d'une plaquette
- on le multiplie par un coefficient selon le nombre de plaquettes (ou d'équivalent-plaquettes pour les héros)

Calcul du coût d'une plaquette

La base est constituée de :

- le nombre de dés en attaque (facteur d'assaut modifié par l'entraînement)
- le nombre de dés en riposte (facteur de mêlée modifié par l'entraînement)
- le nombre de « dés » (parfois en moins) selon les particularités (voir plus loin)
- le nombre de dés pouvant porter au tir (facteur de tir modifié par l'entraînement, multiplié par la portée moins 1, soit sans l'hexagone de contact)
- le nombre d'hexagones pouvant être effectués tout en gardant la possibilité de combat
- le nombre « d'hexagones » (parfois en moins) selon les particularités (voir plus loin)

Cette valeur est ensuite modifiée d'un certain nombre de fois 5% (ce nombre de fois pouvant être négatif) selon les particularités ci-dessous.

Valeur des modificatifs d'entraînement

Entraînement	Levée	Recrues	Troupe entraînée	Vétérans	Élite
Variation nombre de dés	-2	-1	0	'+1	'+2

Valeur des modificatifs des particularités

Nom	Dés	Mouv	Plaq	5,00%
Agressifs	'+1	0	0	-1
Alliés ou féodaux	0	0	0	-4
Artillerie statique	0	0	0	-8
Barbares	0	0	0	-4
Changeants	0	0	0	-2
Cheval Arabe	0	0	0	'+2
Cheval Indien	0	0	0	'+2
Coureurs des bois	0	0	0	'+4
Effet de Masse	'+2	0	0	-3
Emportés	'+1	0	0	0
Enragés	'+1	0	0	-2
Entêtés	0	0	0	'+4
Fanatiques	'+2	0	0	-4
Fortifiés	0	0	0	'+8
Fuite	0	0	0	'+4
Fuyants	0	0	0	-6
Habitants des marais	0	0	0	'+4

La Règle “Alexandre et Bayard”

Harcèlement	0	0	0	'+2
Hésitants	0	0	0	-2
Impétueux	0	0	0	'+1
Insaisissables	0	0	0	'+2
Lents	0	-1	0	0
Mobile	0	'+1	0	0
Montagnards	0	0	0	'+4
Panique	0	0	0	-2
Peu fiable	0	0	0	0
Rompre	0	0	0	'+5
Skieurs	0	0	0	'+4
Tenaces (troupes montés)	0	0	0	'+2
Tireur élite (Sharpshooters)	0	0	0	'+2
Tireurs	'+1	0	0	'+2

Calcul du coût d'une unité

Une fois que l'on a la base de coût d'une plaquette, on multiplie cette valeur selon le nombre de plaquettes.

Base	Nombre de plaquettes dans l'unité	Multiplicateur
la 1ère plaquette vaut 1	1	1
la 2ème plaquette vaut 1	2	2
la 3ème plaquette vaut 1,5	3	3,5
la 4ème plaquette vaut 2	4	5,5
la 5ème plaquette vaut 2,5	5	8
la 6ème plaquette vaut 3	6	11

Résultat du facteur multiplicateur selon le moral :

Moral	Unité « Instable »	Unité « Faible »	Normal	Unité « Solide »	Unité « de Fer »
Unité d'infanterie, de cavalerie ou de chamellerie	2	3,5	5,5	8	11
Unité de chars, d'éléphants ou d'artillerie	NON	1	2	3,5	5,5
Unité sacrificielle	Sans objet	Sans objet	1	Sans objet	Sans objet

Budget des chefs

La valeur de chaque chef se calcule en 2 fois, en ajoutant ou retirant un pourcentage en fonction des particularités (éventuellement cumulées).

Type	Général en chef	Sous-général	Officier Supérieur
Valeur de base	100	60	5

Mauvais	Médiocre	Bon	Excellent
-40,00%	-20,00%	30,00%	60,00%

Budget des autres personnages

Cela dépend de leurs capacités.

La Règle “Alexandre et Bayard”

Les messagers

Les messagers improvisés n'ont qu'une existence éphémère et n'existent que par l'activation qui les créent et qu'ils portent, et donc n'ont aucun coût. Les chefs employés comme messagers ont leur coût comme chef, ce qu'ils sont avant tout. Restent les Hérauts employés comme messagers et donc prévus à l'avance, qui ont un coût. Comme les hérauts ne combattent pas, seul leur déplacement est pris en compte, soit 5 points.

Les autres personnages

Pour les personnages historiques, le coût du personnage lui-même ne sera que de 3, soit sa capacité de déplace, complété par des points selon leur effet. Ces effets et leurs coûts sont :

Ajout de dés en combat

- à l'unité de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve = 1 point par dé
- aux unités amies de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve et à celles des hexagones adjacents = 1 point par dé + 3 points par dé
- aux unités amies de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve et à celles des hexagones situés à N hexagones autour = 1 point par dé + (3 points par dé) \times 1 + (3 points par dé) \times 2+...+ (3 points par dé) \times N-1

Annulation de drapeaux

- à l'unité de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve = modification de 5% par drapeau
- aux unités amies de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve et à celles des hexagones adjacents = modification de 5% par drapeau multipliée (1 + 3)
- aux unités amies de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve et à celles des hexagones situés à N hexagones autour = modification de 5% par drapeau multipliée (1 + 3 \times 1 + 3 \times 2+...+ 3 \times N-1)

Augmentation de la portée d'activation des chefs

30 points par hexagone de plus.

Donne à tout chef la capacité de rallier les troupes

5 points.

Les listes d'armée

Elles présentent les différents types de troupes possibles pour une armée avec leurs proportions données soit en pourcentages, soit en indiquant un nombre minimum (éventuel) et un nombre maximum de figurines ou de modèles. Les listes prévoient aussi, souvent, que certaines troupes sont incompatibles avec d'autres ou limitées à une certaine période de temps.

Il y a de nombreuses sources de listes d'armées. Nous vous donnerons ici comment interpréter les plus classiques d'entre elles. Cependant, il est impératif, si l'on utilise une liste de d'armée, de s'y tenir sauf par accord avec les autres joueurs. Bien sûr, dans ces listes, il ne faut pas suivre le budget indiqué mais celui ci-dessus.

Les listes d'armée de « Clash, l'autre jeu d'histoire »

Ces listes sont à la fois très nombreuses et bien détaillées. Elles donnent les description des troupes sous une forme très proche de cette règle-ci et sont donc directement interprétables.

La Règle “Alexandre et Bayard”

Les listes d'armée du « Wargame Research Group »

Le groupe de joueurs britanniques du WRG a longtemps dominé le monde du jeu d'histoire antique et médiéval avec leurs règles mais surtout par leur grand nombre de listes d'armées. Voici quelques éléments pour traduire ces listes pour notre règle.

Types de troupes

Les types de troupes sont indiquées par des sigles anglais, que voici.

Infanterie	<ul style="list-style-type: none"> • LI (Light Infantry) = Infanterie Légère ou Très Légère • LMI (Light Medium Infantry) = Infanterie Légère • MI (Medium Infantry) = Infanterie Moyenne • HLI (Heavy Light Infantry) = Infanterie Moyenne • LHI (Light Heavy Infantry) = Infanterie Moyenne ou Lourde • HI (Heavy Infantry) = Infanterie Moyenne ou Lourde • LEHI (Light Extra Heavy Infantry) = Infanterie Lourde • EHI (Extra Heavy Infantry) = Infanterie Lourde • LSHI (Light Super Heavy Infantry) = Infanterie Très Lourde • SHI (Super Heavy Infantry) = Infanterie Très Lourde
Cavalerie	<ul style="list-style-type: none"> • LC (Light Cavalry) = Cavalerie Légère ou Très Légère • MC (Medium Cavalry) = Cavalerie Légère ou Moyenne • HLC (Heavy Light Cavalry) = Cavalerie Moyenne ou Légère • HC (Heavy Cavalry) = Cavalerie Moyenne ou Lourde • EHC (Extra Heavy Cavalry) = Cavalerie Lourde • SHC (Super Heavy Cavalry) = Cavalerie Très Lourde
Chamellerie	<ul style="list-style-type: none"> • LCm (Light Camelry) = Chamellerie Légère ou Très Légère • MCm (Medium Camelry) = Chamellerie Moyenne • HLCm (Heavy Light Camelry) = Chamellerie Moyenne ou Légère • HCm (Heavy Camelry) = Chamellerie Moyenne ou Lourde • EHCm (Extra Heavy Camelry) = Chamellerie Lourde • SHCm (Super Heavy Camelry) = Chamellerie Très Lourde
Chevalerie	<ul style="list-style-type: none"> • HK (Heavy Knights) = Chevalerie (cavalerie) Moyenne avec lance couchée • EHK (Extra Heavy Knights) = Chevalerie (cavalerie) Lourde avec lance couchée • SHK (Super Heavy Knights) = Chevalerie (cavalerie) Très Lourde avec lance couchée
Artillerie	<ul style="list-style-type: none"> • Light Bolt shooter = Artillerie très légère (tirant des traits) • Large Bolt shooter = Artillerie légère (tirant des traits) • 10 mina (small stone thrower) = Artillerie légère (tirant des pierres) • 30 mina (medium stone thrower) = Artillerie moyenne (tirant des pierres) • 1 talent (large stone thrower) = Artillerie lourde (tirant des pierres) • Bombard = Artillerie lourde à poudre • 3 talent (heavy stone thrower) = Artillerie très lourde (tirant des pierres) • Organ Gun = Orgue multitubes
Char	<ul style="list-style-type: none"> • Light Chariots 2 horses = Char Léger ou Moyen • Light Chariots 4 horses = Char Léger ou Moyen • Heavy Chariots 2 horses = Char Moyen ou Lourde • Heavy Chariots 3 horses = Char Moyen ou Lourde • Heavy Chariots 4 horses = Char Moyen ou Lourde
Éléphants	<ul style="list-style-type: none"> • Éléphants = Éléphants moyens • Éléphants avec howdah = Éléphants lourds

- Certaines troupes marquées HC sont précisées comme démontant en EHI. On les jouera Cavalerie Lourde démontant en infanterie lourde.

La Règle “Alexandre et Bayard”

Armes

Les armes sont indiquées par des sigles anglais.

Les armes de corps à corps

Armes de l'infanterie	<ul style="list-style-type: none"> • 1SA (1 Side Arm) = seulement 1 arme de poing = Arme individuelle • 2SA (Side Arm) = 2 armes de poing • IPW (Improvised Peasant Weapon) = Armes improvisées (outils agraires) • 2HCW (2 Hands Cutting or Concusive Weapon) = Arme à 2 mains • 2HCT (2 Hands Cutting and Thrusting Weapon) = Idem • LTS (Long Thrusting Spear) = Lance d'infanterie • P (Pike) = Pique • JLS (Javelin or Light Spear) = le WRG ne distingue pas la Lance courte (Epieu d'infanterie) et le javelot (arme de tir). Les troupes marquées "Javelinmen" ont le javelot, celles marquées "Spearmen" ont la lance courte. A défaut, ce sera lance courte sauf pour troupes en ordre dispersé. Dans certains cas historiques, on pourra traduire JLS en équipant la figurine à la fois du javelot et de la lance courte. • HTW (Heavy Throwing Weapon) = Arme lourde de jet • Flame thrower = Siphonaire
Armes de cavalerie et chamellerie	<ul style="list-style-type: none"> • 1SA (1 Side Arm) = seulement 1 arme de poing = Arme individuelle de cavalerie • 2HCW (2 Hands Cutting or Concusive Weapon) = Arme à 2 mains • 2HCT (2 Hands Cutting and Thrusting Weapon) = Idem • L (Lance) = Lance de cavalerie. Si la troupe est un « K » (HK, EHK ou SHK), se sera Lance couchée • JLS (Javelin or Light Spear) = le WRG ne distingue pas la Lance courte (Epieu de cavalerie) et le javelot (arme de tir et de mêlée). Les troupes marquées "Javelinmen" ont le javelot, celles marquées "Spearmen" ont la lance courte. A défaut, ce sera lance courte sauf pour troupes en ordre dispersé. Dans certains cas historiques, on pourra traduire JLS en équipant la figurine à la fois du javelot et de la lance courte.
<ul style="list-style-type: none"> • Troupes qui sont des armes par elles-mêmes, pas concernées sauf d'éventuelles armes de tir 	

- Les Sardanes, les légionnaires romains armés du pilum (HTW), les Celtes, les Cataphractes byzantins avec masse et les chevaliers du Moyen Age aux lourdes épées (EHK et SHK) ont droit au bonus à l'arme de base (leur arme plus « épéiste »).

Les armes de tir

Armes traditionnelles	<ul style="list-style-type: none"> • B (Bow) = arc : Arc léger pour les périodes les plus anciennes et les paysans, Arc composite ensuite, vers 700 avant J.C. au Proche et Moyen Orient et vers le 1er siècle avant J.C. en Europe. Il y a encore beaucoup d'arcs légers après cette date. Dans le doute, l'arc sera un arc composite. • LB (Long Bow) = Grand arc • CB (Crossbow) = arbalète : Arbalète légère ou Arbalète lourde. Seules les arbalètes occidentales du Moyen Age sont des arbalètes lourdes. • S (Sling) = Fronde • SS (Staff Sling) = Fronde à manche • JLS (Javelin or Light Spear) = le javelot (Javelots) pour les troupes où cela a été décidé ci-dessus. • D (Darts) = Dards et javelines mais aussi Bâton, lame ou pierre lancée à la main. En Amérique précolombienne, D représente le Javelot à propulseur. Ailleurs, ce peut être la Sarbacane. Voir les commentaires des listes.
Armes à poudre et à feu	<ul style="list-style-type: none"> • HG (Handgun) = Haquebute, d'infanterie ou montée • Hand hurled Naphta bombs = Grenades, pots à feu lancés à la main • Flame thrower = Siphonaire
Artillerie :	<ul style="list-style-type: none"> • selon la description (Bolt thrower = artillerie à traits, Stone thrower = artillerie à pierre, Bombard = artillerie à poudre, Organ gun = multitubes) • Naphta missile for stone thrower = Bombe incendiaire pour artillerie à pierre

La Règle “Alexandre et Bayard”

Entraînement

Les troupes sont « régulières » (Reg) ou « irrégulières » (Irr). Les troupes régulières sont entraînées à combattre ensemble. Pour traduire les Irr, on pourra les classer souvent « Barbares » ou « Féodales ». Parfois aussi, les troupes Reg pourront être d'un meilleur entraînement ou d'un meilleur moral.

Les troupes ont un entraînement qui va de A à D. C sont les troupes normales, D signifie « recrues », parfois « levées » si Irr.D. Les B seront souvent « Vétérans » et les Reg A « Élite ». Les IrrA sont eux des fanatiques.

Les listes d'armée Renaissance du « Wargame Research Group »

Ces listes d'armées pour la Renaissance sont assez différentes des précédentes. Voici ces différences.

Types de troupes

Infanterie	<ul style="list-style-type: none">LI (Light Infantry) = Infanterie Légère ou Très LégèreMI (Medium Infantry) = Infanterie MoyenneHI (Heavy Infantry) = Infanterie LourdeEHI (Extra Heavy Infantry) = Infanterie Très Lourde
Cavalerie	<ul style="list-style-type: none">LC (Light Cavalry) = Cavalerie Légère ou Très LégèreMC (Medium Cavalry) = Cavalerie MoyenneHCC (Heavy Cavalry Corselet) = Cavalerie Moyenne ou LourdeHCM (Heavy Cavalry Mail) = Cavalerie LourdeEHC (Extra Heavy Cavalry) = Cavalerie ou chevalerie Lourde ou Très Lourde
Chamellerie	= Idem avec chameaux
Armes à poudre et à feu	<ul style="list-style-type: none">HG (Handgun) = Haquebute, d'infanterie ou montéeHand hurled Naphta bombs = Grenades, pots à feu lancés à la mainFlame thrower = Siphonaire

Armes

Les armes de corps à corps	<ul style="list-style-type: none">Knife (couteau) = Arme individuelle courte, couteauTroupes avec "Masse" ou marquées "Swordman" = leur arme plus « épéiste »La "Berdish Axe" et le "Naginata" sont des armes à 2 mains.
Les armes de tir	<ul style="list-style-type: none">Blowpipe = Sarbacane. Voir les commentaires des listes.Grenade = Grenades, pots à feu lancés à la mainLatch Crossbow = petite arbalète légèreCrossbow = Arbalète lourde

Entraînement et Moral

- A = Irrégulier Vétéran
- B = Vétéran ou Élite réguliers ou irréguliers
- C = Normal ou Vétéran irréguliers
- M (Mercenaires) = Normal Réguliers
- D = Recrues
- E = Levées (sauf pour les éléphants qui sont Normaux s'ils sont dressés)
- « Fanatic » = « Fanatiques » ou « Emportés »

La Règle "Alexandre et Bayard"

Les listes d'armée pour la 7ème édition de la règle du « Wargame Research Group »

Ces listes d'armées amènent quelques différences.

- les troupes d'éléphants (voir Annexe 3).
- les Irréguliers E = Levées
- les EHK apparaissent hors d'Europe pour indiquer la présence des étriers. Il faudra estimer si le guerrier utilisait la lance réellement couchée, avec un blocage accroché à la selle, ou seulement sous le bras, qui est une lance de cavalerie.
- la "Firelance" est une Lance à Feu

Les listes d'armée Newbury

Cette marque avait publié plusieurs listes d'armées dans les listes d'armées années 80, assez proches des précédentes.

On a l'expérience (« Raw » = Recrues, « Seasoned » = Aguerriés, soit Entraînés et « Veteran » = Vétérans) et le moral (de A = « de fer » ou « Solides » à E = « Instable ») plus la cohésion de "Disciplined" (Disc) ou "Steady" (Stdy), qui sont les réguliers à "Tribal" (Barbares ou féodaux).

- Les arbalètes à main ("Hand Crossbow") ou à répétition sont des arbalètes ordinaires, les arbalètes à étrier ("Stirrup Crossbow") ou à treuil ("Windlass Crossbow") sont des arbalètes lourdes.
- Les armes marquées "Pole" sont traduites par une lance pour les cavaliers, par une arme à 2 mains longue pour l'infanterie. Le "Short Bow" est un arc faible, le "Composite Bow" et le "Long Bow" sont des arcs. Ce dernier peut généralement utiliser le tir en salve.
- Le "Peasant Weapons" est l'outil agricole. Le "Mixed Peasant Weapons" indique qu'une partie des paysans ont des arcs légers.

Les listes d'armée Shock of Impact

Pour ces listes, on suivra les indications données dans les chapitres précédents en sachant qu'il faut traduire AC par EHC, FAC par SHC, E par D et D par C au moral, Cam par LCm ou MCm et ACam par HCm ou HLCm.

Il y a d'autres listes parues depuis...

