

La Règle “Alexandre et Bayard”

Annexe 5 – Règles complémentaires et optionnelles

Voici un ensemble de règles complémentaires qui peuvent donner du piment à une partie amicale ou vous permettre de créer des scénarios originaux. Il n'est jamais obligatoire de les jouer et l'on peut aussi faire autrement. Dans tout ce chapitre, on utilisera parfois, outre les dés de combat, des dés normaux à 6 faces, ci-après écrits d6.

Le Feu

Le feu, outre son intérêt parfois la nuit (voir ci-dessus) sera surtout utile pour ses effets de destruction d'éléments de terrain, naturels ou artificiels, et par conséquent sur les troupes.

Le feu peut être déclenché par une cause naturelle (rarement) mais généralement par suite de l'usage d'une arme ou par une action directe.

Incendie d'éléments de terrain naturels ou artificiels

Éléments de terrain concernés

Ce sont bien sûr les hexagones de terrain faits de bois. Au naturel, surtout les forêts mais aussi ceux composés comme les Colline boisée ou le Maquis (rocaille + forêt). En artificiels, les habitations, baraques, église, palissade mais aussi les Ponts, Barrières et Abattis. Pour les troupes, ce peuvent être les chariots, mantelets ou autres.

Déclenchement de l'incendie

L'élément de terrain ou l'objet a une « résistance » de X « plaquettes » fictives « vertes » matérialisées par des pions posés dans l'hexagone au moment du besoin. Le fait de mettre le feu est comme un combat (voir plus loin). Quand les plaquettes sont épuisées, le feu commence.

Une forêt a 4 plaquettes, un élément en bois sec (pont, palissade, habitations, etc.) 3. La météo peut influencer sur le déclenchement (vent ajoute des dés, pluie en retire) et ensuite sur le développement.

Effets de l'incendie

Un hexagone incendié brûle. Cela a 4 effets majeurs :

- Si ce sont des éléments utiles, ils seront détruits.
- Le feu peut se propager aux hexagones voisins.
- Il y a des effets sur les troupes qui sont présentes.
- L'incendie produit de la fumée.

Élément incendié

Comme on l'a vu, l'élément incendié brûle puis est détruit.

- Si c'est un hexagone de bois ou d'habitation, il brûle pendant 3 tours complets (tour du joueur incendiant plus tour de l'autre). Pendant ces tours, il est un hexagone impassable pour toute troupe. Ensuite, il est équivalent à un hexagone de rocaille.
- Si c'est un élément linéaire au bord de l'hexagone (palissade, barrière), il brûle pendant 2 tours complets pendant lesquels c'est un obstacle impassable pour toute troupe sur la face correspondante de l'hexagone. Ensuite, il est simplement détruit.
- Si c'est un accessoire de l'unité (mantelet, chariot), il brûle pendant 2 tours complets mais il est simplement inutilisable. Ensuite, il est simplement détruit.

Propagation de l'incendie

Le feu peut se propager si l'hexagone incendié est adjacent à un hexagone « inflammable ». Dans la

La Règle “Alexandre et Bayard”

phase de combats du tour du joueur incendiant, ce nouvel hexagone subit un « tir » avec 4 dés comme au déclenchement ci-dessus, si bien qu'elle peut s'incendier à son tour, et cela se renouvelle (le cas échéant) les 3 tours où le feu est actif. A noter que si un hexagone est en contact avec plusieurs hexagones incendiés, les « tirs » sont successifs mais cumulatifs (comme vu ci-dessus).

Effet de l'incendie sur les troupes

Si une unité (de n'importe quel camp) est dans un hexagone incendié dans la phase de combats et APRES les combats entre les troupes (et leurs conséquences), elle subit un « tir » de 3 dés, avec ses conséquences. En revanche, si l'élément incendié est sur le côté de l'hexagone (palissade), le tir est seulement d'1 dé mais l'élément est complètement impassable sur le côté où il se trouve. Si l'élément incendié est un accessoire de l'unité (mantelet, chariot), l'unité ne subit pas de tir mais l'élément est inutilisable.

Toute troupe équipée d'animaux (de tout bord) situés dans un hexagone adjacent à un hexagone enflammé ou dans un hexagone envahi par la fumée combat avec un dé de moins. En outre, pour tout combat utilisant des armes incendiaire (naturellement ou préparée) contre une unité, tous les avantages tactiques sortis aux dés seront des coups touchés.

La fumée

Un incendie produit pendant qu'il est actif de la fumée qui est un obstacle total à la visibilité. Si l'on joue le vent, elle se déplace sur la table (voir météo ci-dessus). Toute troupe prise dans la fumée combat dans les conditions de la nuit (voit la nuit ci-dessus). Pour matérialiser la fumée, il est recommandé d'utiliser du coton hydrophile effiloché.

Feux de prairie

Dans les éléments naturels, seuls les bois peuvent être incendiés. Cependant, les hexagones de « terrain nu », qui correspondent à de l'herbe, peuvent brûler dans des conditions météo très spéciales : s'il y a à la fois de la canicule et du vent très fort ou en tempête, on peut avoir des feux de prairie qui se développent dans le sens du vent. Dans ce cas, les hexagones de simple prairie deviennent « inflammables » et toute utilisation de feu devient extrêmement dangereuse.

Seul un hexagone humide (ruisseau, marais, étang ou rivière), un hexagone sans herbe (rocaille, sable) ou un obstacle construit (mur non en bois) peut l'arrêter. Un hexagone construit a une « résistance » comme vu ci-dessus de 4 pour les habitations en pierre, de 2 pour les habitations et obstacles en bois. Mais le vent (tempête) peut faire sauter le feu au-dessus.

Allumer un Incendie

Un incendie peut être allumé volontairement ou involontairement, dans ce dernier cas le plus souvent par l'action d'une arme naturellement incendiaire. Il y a 2 façons d'allumer un incendie : à distance ou au contact.

Rappel : allumer un feu est un combat fictif contre la résistance de l'élément. A noter que, si sur le même hexagone cible, il y a plusieurs éléments susceptibles de s'enflammer, comme un bois avec une barrière, il faut faire un « combat » contre chacun et compter les « dégâts » séparément. De ce fait, un élément peut s'enflammer avant un autre... et contribuer à embraser son compagnon.

Une forêt a 4 plaquettes de « résistance » matérialisées par des pions, un élément en bois sec (pont, palissade, habitations, etc.) 3. La météo influe sur le déclenchement. Le « combat » a lieu avec le nombre de dés de l'arme utilisée sur armure verte. Quand les plaquettes sont épuisées, le feu commence.

La Règle “Alexandre et Bayard”

Attaque à distance : tir incendiaire

Les armes à distance naturellement incendiaires

Ce sont essentiellement les fusées de l'artillerie à fusée et les lance-flammes (siphonaire), léger et lourd ; Si une troupe avec de telles armes tire sur un élément « inflammable » en même temps qu'elle tire sur la troupe occupante, les 2 tirs sont résolus parallèlement, celui pour l'incendie jouant comme vu ci-dessus.

Les armes à distance normales lançant des projectiles enflammés

Ce sont :

- des armes (arcs, grands arcs, frondes, frondes à manche et plus rarement javelots ou arbalètes) dont les projectiles ont été spécialement préparés pour être enflammés et tirés enflammés. Les traits sont enveloppés de chiffons enflammés et les projectiles de fronde sont chauffés à blanc. Tout ceci doit avoir été prévu à l'avance. Ce tir est interdit aux chameaux et aux éléphants. La portée d'un trait enflammé est d'un hexagone de moins par rapport à un projectile normal de la même arme.
- Des armes d'artillerie à traits dont les projectiles ont été spécialement préparés comme pour les armes d'infanterie ci-dessus.
- Des armes d'artillerie à pierre dont les projectiles ont été remplacés par des « pots à feu » qui sont des pots de terre emplis de braises ou d'un mélange incendiaire. Sauf que cela doit avoir été prévu à l'avance et que le nombre de ces munitions peut être limité, il n'y a pas de différence avec le tir normal.
- Des pots à feu plus petits lancés par une unité d'infanterie armée de frondes ou de frondes à manche. D'autres peuvent aussi être lancés à la main (voir plus loin). Là aussi tout ceci doit avoir été prévu à l'avance.

Attaque au contact : mêlée incendiaire

Ce sont les attaques incendiaires faites par une unité adjacente à l'hexagone attaqué. Elles sont de 3 types :

- attaque avec des armes naturellement incendiaires
- attaque avec des projectiles incendiaires
- attaque avec des torches

Les armes de mêlée naturellement incendiaires

Ce sont :

- les lance-flammes
- les pots à feu lancés à la main (grenades incendiaires)

Le combat contre un ennemi occupant l'hexagone est résolu parallèlement au « combat » contre l'élément pour l'enflammer (même si l'attaquant ne le souhaite pas).

Les armes de tir lançant des projectiles enflammés

Ce sont les armes d'infanterie lançant des traits préparés ou des pots à feu comme vu ci-dessus. C'est le seul cas où il est possible de tirer sur hexagone adjacent mais ce n'est possible qu'en vue d'incendier l'élément et si aucun ennemi ne se trouve dans l'hexagone attaqué (sinon, il doit y avoir une mêlée normale).

Les torches

Une troupe pour laquelle on a prévu de donner des torches peut mettre le feu à un hexagone par une « attaque incendiaire » sous deux conditions : qu'elle soit activée et qu'elle ne fasse rien d'autre du

La Règle “Alexandre et Bayard”

tour. Elle peut tenter d'incendier un élément situé dans un hexagone adjacent ou dans le même hexagone où elle se trouve. Elle doit faire une « attaque incendiaire » de dés. Une même unité ne peut incendier qu'un seul élément par tour, même si c'est dans le même hexagone.

Incendie de bateaux

Les éléments en bois de bateaux, barges ou radeaux peuvent aussi être incendiés comme les autres ci-dessus mais avec une « résistance » de 5 « plaquettes ».

Lutte contre l'incendie

Une unité située sur le même hexagone qu'un élément en feu ou dans un hexagone adjacent peut lutter contre le feu à condition d'être activée et de ne faire rien d'autre. Dans la phase de combat, elle combat le feu avec un tir comme pour déclencher le feu mais l'effet est inverse : les « coups touchés » remettent des « plaquettes de résistance » à l'élément. Quand il a tout récupéré, le feu est éteint.

Plusieurs unités dans des hexagones voisins peuvent lutter ensemble contre le même feu, aux mêmes conditions. Par convention, un élément éteint avant avoir brûlé pendant tout son temps redevient exactement comme neuf, sauf par accord entre les joueurs.

Le déroulement du temps

On suppose que la journée entière correspond à 24 heures. Ces 24 heures sont comptées à partir de l'aube, de la manière suivante :

Saison	Aube	Jour	Crépuscule	Nuit
Été	1ère heure	2ème à 17ème	18ème	19ème à 24ème
Printemps et Automne	1ère heure	2ème à 15ème	16ème	17ème à 24ème
Hiver	1ère heure	2ème à 13ème	14ème	15ème à 24ème

Par convention, une heure correspondra à 2 périodes de jeu. Si l'on veut savoir à quelle heure le combat débute (sauf en scénario où ce doit être prévu si c'est important), on lance 2 dés. Le combat débute à la première période de l'heure ainsi calculée.

La météo

On peut se poser la question « Quel temps fait-il ? ». En fait, la plupart du temps, la météo n'aura pas d'influence sur le déroulement d'une bataille. Ce sont des conditions exceptionnelles, exceptionnellement fortes ou prolongées, qui finissent par en avoir. Voici des guides pour le jouer.

L'obscurité, la nuit et le brouillard

Pour des raisons de simplicité, on ne distinguera pas les différentes qualités d'obscurité plus ou moins profonde, nuit claire ou obscure, brume, brouillard ou purée de poix, blizzard. On aura simplement des conditions de visibilité fortement altérées. Tout ceci sera vu à « La Nuit » plus loin.

Détermination du temps

Généralement le temps sera beau. S'il est particulier, il sera défini par le scénario ou par accord entre les joueurs. Cependant, si les joueurs veulent s'amuser à tirer le temps au hasard, voici le système.

On lance 2 dés normaux

1 et -	2 à 4	5 et 6	7 à 11	12 et +
Neige	Pluie	Brouillard ou Brume	Beau	Canicule

La Règle “Alexandre et Bayard”

Hiver : - 2	Montagnes : - 1	Désert chaud : + 2	Plein Été : + 1
-------------	-----------------	--------------------	-----------------

Zone froide (Nord Europe, hauts plateaux, Nord Japon) : - 2

Zone de mousson (Asie du sud-est) : remplacer beau et canicule par pluie et tout le reste par beau

Quand le temps est irrégulier (pluie irrégulière ou grêle mais aussi si les joueurs ou le scénario le décident), on lance 1d6 dans chaque phase d'activation du joueur qui a joué en premier. Avec un résultat de 1, 2 ou 3, on a ce temps pendant les tours des 2 joueurs. Le test n'influe pas sur le suivant.

Force et effet de la pluie

Détermination

En cas de pluie, on lance 2 dés normaux

2	3	4 à 6	7 à 8	9 à 10	11 et +
Tempête	Très forte	Forte	Faible	Crachin	Irrégulière

Effets

Force	Visibilité	Déplacement	Tirs	Spécial
Crachin			-1 dé après 3 tours	Incendies : -1 pour allumer
Faible		Max 2 hex hors routes	-1 dé après 3 tours, armes à poudre -2	Incendies : - 2 pour allumer. Un dé : 6 = feu s'éteint
Forte		Max 2 hex hors routes	-1 dé, armes à poudre inutilisables	Incendies : - 3 pour allumer. Un dé : 5 ou 6 = feu s'éteint
Très Forte	réduite à 4 hex	-1 hex ; Max 2 hex hors routes Après 3 tours, rivières et ruisseaux non guéables	-2 dés, portée -1 hex, armes à poudre inutilisables	Aucun incendie possible
Tempête	réduite à 2 hex	Max 1 hex . Rivières et ruisseaux non guéables	-2 dés, portée -2 hex, armes à poudre inutilisables	Aucun incendie possible Toute troupe non abritée (zone construite, forêt) subit à chaque tour un tir 2 dés armure inversée

Force et effet de la neige

Détermination

En cas de neige, on lance 2 dés normaux

2	3	4 à 6	7 à 9	10 à 11	12
Tempête	Très forte	Forte	Faible	Grêle	Tempête de grêle

Effets de la neige

Force	Visibilité	Déplacement	Tirs	Spécial
Faible		Max 2 hex hors routes	-1 dé après 3 tours, armes à poudre -2	Incendies : - 2 pour allumer. Un dé : 6 = feu s'éteint
Forte		Max 2 hex hors routes	-1 dé, armes à poudre inutilisables	Incendies : - 3 pour allumer. Un dé : 5 ou 6 = feu s'éteint
Très Forte	réduite à 3 hex	-1 hex ; Max 2 hex hors routes Après 3 tours, rivières et ruisseaux non guéables	-2 dé, portée -1 hex, armes à poudre inutilisables	Aucun incendie possible
Tempête	réduite à 2	Max 1 hex, 2 hex dans	-2 dé, portée -2 hex,	Aucun incendie possible

La Règle “Alexandre et Bayard”

	hex	sens du vent si vent. Rivières et ruisseaux non guéables	armes à poudre inutilisables	Toute troupe non abritée (zone construite, forêt) subit à chaque tour un tir 3dés armure inversée Navire 1d6 : si 1 = naufrage
--	-----	---	------------------------------	---

Effets de la grêle

Force	Visibilité	Déplacement	Tirs	Spécial
Grêle	réduite à 5 hex	Max 2 hex hors routes	-1d6 après 2 tours, armes à poudre inutilisables	Incendies : - 3 pour allumer. Un dé : 5 ou 6 = feu s'éteint Toute troupe non abritée (zone construite, forêt) subit à chaque tour un tir 1d6 armure inversée
Tempête de grêle	réduite à 2 hex	Max 1 hex , 2 hex dans sens du vent si vent. Rivières et ruisseaux non guéables	-2d6, portée -2 hex, armes à poudre inutilisables	Aucun incendie possible Toute troupe non abritée (zone construite, forêt) subit à chaque tour un tir 3dés armure inversée Navire 1d6 : si 1 = naufrage

Direction, force et effet du vent

Détermination

Pour savoir dans quelle direction souffle le vent, on fixe sur un hexagone quelconque du champ de bataille le « 1 », puis on lance 1d6 et l'on compte dans le sens des aiguilles d'une montre. Le résultat est la direction vers laquelle souffle le vent.

Pour la force, on lance 2 dés :

2	3	4 à 6	7 à 8	9 à 10	11 et +
Tempête	Très fort	Fort	Moyen	Faible	Très faible

Effets

Force	Visibilité	Déplacement	Tirs	Spécial
Faible				Incendies : Développement 1 hex sens du vent 1 tour sur 2, 1 tour sur 3 contre, fumées déplacées de 1 hex sens du vent chaque tour
Moyen		Navires contre vent -1hex (si 0, 1 pour 2 tours)		Incendies : Développement 1 hex sens du vent 1 tour sur 2, 1 tour sur 3 contre, fumées déplacées de 1 hex sens du vent chaque tour
Forte	Brouillards dispersés		-1d6	Incendies : Développement 1 hex sens du vent chaque tour, jamais contre, fumées déplacées de 2 hex sens du vent chaque tour
Très Forte	Brouillards dispersés ; en zone de désert, réduite à 4 hex	-1 hex ; En zone de désert, max 2 hex sauf pour troupes originaires du désert ou dans sens du vent	-2 dé, portée -1 hex	Incendies : Développement 2 hex sens du vent chaque tour, jamais contre, risque de feux de prairie, fumées déplacées de 3 hex sens du vent chaque tour
Tempête	réduite à 4 hex, Brouillards dispersés ;	Max 1 hex . En zone de désert, mouvements seulement dans sens du vent, sauf troupes	-2 dé, portée -2 hex, armes à poudre inutilisables	Incendies : Développement 2 hex sens du vent chaque tour, jamais contre, risque de feux de prairie, fumées déplacées de 4 hex sens du vent chaque tour, Jet d'un

La Règle “Alexandre et Bayard”

	en zone de désert, réduite à 2 hex,	originaires du désert		dé : si 1, nouvel incendie 3 hexagones sens du vent, 6= incendie soufflé (éteint). En zone de désert, tempête sable : toute troupe non abritée (zone construite, forêt) subit à chaque tour un tir 2dés armure inversée Navire 1d6 : si 1 = naufrage
--	-------------------------------------	-----------------------	--	--

Le brouillard et la brume

Quand le temps (voir plus haut) ou le scénario, indiquent de la brume, il faut d'abord savoir son épaisseur. Ensuite, quand il y a de la brume, on lancera 1d6 au début de chaque tour du 1er joueur :

- avec un résultat de 1 ou 2, l'épaisseur diminue d'une classe d'épaisseur dans le tableau ci-dessous ; quand on passe en dessous de la classe la plus légère, la brume se lève ;
- avec un résultat de 6, l'épaisseur augmente d'une classe dans le tableau ci-dessous. A partir de la Purée de Pois, on ne peut plus augmenter.

Détermination

En cas de brume, on lance 2 dés normaux

2 à 4	5 à 7	8 à 9	10 à 11	12
Brume légère	Brume	Brume épaisse	Brouillard	Purée de pois

Effets de la brume

Force	Visibilité	Déplacement	Tirs	Spécial
Brume légère	réduite à 6 hex	Comme « poids » supérieur		
Brume	réduite à 5 hex	Comme « poids » supérieur		
Brume épaisse	réduite à 4 hex	Comme « poids » supérieur	-1 dé après 2 hex	
Brouillard	réduite à 3 hex	Comme « poids » supérieur. Risque déviation comme nuit	-1 dé, armes à poudre -2	- 1 dé combat corps à corps, seulement facteur de mêlée
Purée de pois	Voir les conditions de l'obscurité, comme pour la nuit, plus loin			

Influence de la canicule

- Rivières transformées en ruisseaux, ruisseaux en fossés vides, lacs en marais et marais en terrain mou ;
- Risque de feux de prairie par vent très fort ;
- Toute unité non originaire du désert se trouvant pendant X tours consécutifs à plus de 5 hexagones d'un ruisseau, d'un marais ou d'un village (puits), non contrôlés par l'ennemi subit un tir armures inversées de X-3 dés.

Exemples

1) en plein été (+1). On lance 2 dés et on obtient 4. $4 + 1 = 5$ soit donc « Brouillard ou Brume ». Relance de 2d6 soit de la brume simple Pour le vent, le résultat du jet des 2 dés est 5 soit pas de vent. Ainsi, la partie commence avec de la brume simple qui réduit légèrement la visibilité et le déplacement. Tous les tours, on lance le dé : la première fois, on obtient 1 et la brume devient « brume légère » ; puis un 2, la brume devient si légère qu'elle se lève.

La Règle “Alexandre et Bayard”

2) en hiver (-2). On lance 2 dés et on obtient 5. $5 - 2 = 3$ soit de la pluie. Le résultat du premier jet des 2 dés est 6 : la pluie est forte ; le résultat du deuxième jet des 2 dés est 7 soit un vent moyen. En résumé, une pluie forte avec un vent moyen.

3) en plein été (+1) et dans le désert (+2). On lance 2 dés et on obtient 10 soit 13, donc canicule. Le résultat du jet des 2 dés pour la force du vent aboutit à 2 soit "tempête". La situation est dure avec un vent de tempête sur un désert avec la canicule ! On aura donc sans doute un simoun (vent de sable). Espérons que l'on pourra faire varier le temps !

Temps variable

Il peut être intéressant de faire varier le temps en cours de partie, selon ce que décident les joueurs ou les organisateurs. Au début du jeu, on lance un dé ou l'on fixe d'un commun accord une valeur entre 1 et 6, qui constitue le degré de stabilité du temps. On détermine alors le temps comme vu ci-dessus et surtout l'on note bien le résultat des 2 dés afin d'agir dessus ensuite.

Ensuite, à chaque tour de jeu ou tous les 2 ou 3 tours, on jette un dé. Le temps change si la valeur obtenue est supérieure à la valeur de référence fixée au début. Une valeur de référence de 1 sera donc très variable (5 chances sur 6 que le temps change) ; une valeur de 6 entraîne un temps fixe, car on ne peut dépasser 6.

Si le dé est supérieur de 2 au dé de référence, c'est un grand changement : un des joueurs choisit un des 2 dés initiaux et le relance, ce qui change donc le temps. Si nécessaire, on tire ensuite la force du nouveau temps.

Si le dé est supérieur à la référence de 1 seul point, c'est un petit changement : on ne modifie que la force du temps :

- on lance 1d6
- si le résultat est 6, pas de changement
- sinon, on ajoute à l'ancienne force le résultat du dé -3 (donc plus ou moins 1 ou 2 seulement).

L'obscurité

Comme on l'a dit, on ne distinguera pas les différentes qualités d'obscurité plus ou moins profondes.

Visibilité et déplacements

- Commandement réduit à 2 hex pour sous-général et 3 pour général en chef.
- Aucune unité n'est vue au-delà de 2 hex et aucune figurine isolée au-delà d'1 hex (sauf si feu).
- A chaque déplacement d'une unité d'un hexagone, on lance un d6 : si « 1 », déviation d'un hex à gauche, si « 6 », un hex à droite (si déplacement de plusieurs hexagones, test à chaque hex). Si une unité ainsi déviée veut entrer dans un hex occupé (ami ou ennemi) ou dans un terrain impassable pour elle, non seulement elle reste sur son hex mais elle fait du bruit audible à 4 hexagones.
- A chaque déplacement d'une figurine isolée (chef ou messenger), on lance un d6 : « 1 »= 2 hex à gauche, « 2 »= 1 hex à gauche, « 5 »= 1 hex à droite, « 6 »= 2 hex à droite ; si arrivée dans un hex occupé par un ennemi (endormi ou non), la figurine est capturée.
- Tous les ordres de manœuvre coûtent 1 point de plus.
- Une troupe avec des torches (au moins 1 pour 5 figurines) ne subit pas les restrictions de

La Règle “Alexandre et Bayard”

mouvement mais est vue à n'importe quelle distance. De même, une artillerie à poudre ou à fusées, ou des armes à feu qui tirent sont vues à n'importe quelle distance, comme un feu de camp. Un incendie éclaire à 3 hex alentour, un feu de camp à 1 hex.

- Tout travail fait de nuit (Génie) non éclairé est divisé par 2.
- Un chef isolé sait où sont stationnées les unités. Il peut donc les rejoindre (mais risque de dévier...)

Unités endormies

Une armée en camp est constituée d'unités endormies, éventuellement gardées par des sentinelles.

- Une unité peut poser jusqu'à 2 sentinelles dans des hex adjacents, marquées par des jetons.
- Une unité endormie ne peut être activée.
- Une unité endormie peut être réveillée par :
 - l'alarme donnée par une sentinelle ou un ami adjacent,
 - un combat proche,
 - un messenger ou un chef arrivant sur son hexagone,
 - un incendie,
 - une attaque
- Un test de réveil est fait si une unité ennemie passe dans un hex adjacent ou à 2 hex. On lance 1d6 et il faut obtenir au moins 3, au moins 5 à 2 hexagones.
- Si une unité ennemie veut entrer dans un hex occupé par une unité endormie (même par simple déviation de marche), c'est une attaque. Qu'il y ait combat ou pas, l'unité est instantanément réveillée.
- Une unité qui a été réveillée dans le tour de l'adversaire (par alarme, par attaque ou par un combat proche) peut être activée (dans le rayon d'un chef) mais ne peut se déplacer. Si elle a un ennemi adjacent, elle peut le combattre avec le seul facteur de mêlée moins 1 dé. Cet état ne dure qu'un tour.
- Une unité qui est réveillée dans son tour de jeu (par une sentinelle, un chef, un messenger ou par une unité adjacente) ne peut être activée.
- Une unité éveillée peut éveiller une unité adjacente si elle ne se déplace pas. Elle peut éveiller ainsi autant d'amis qu'elle aurait pu se déplacer.

Sentinelles

- Une unité peut poser jusqu'à 2 sentinelles dans des hex adjacents, marquées par des jetons.
- Une sentinelle peut entendre une unité ennemie à 2 hex, à 4 hex si elle fait du bruit (voir ci-dessus). Avant les activations, on teste chaque sentinelle dans ce cas : un 6 indique que l'unité est repérée, 5 ou 6 si ce sont des animaux, 4 à 6 pour des éléphants. La sentinelle devient alertée. Une sentinelle alertée est activée en plus des activations normales.
- Une sentinelle alertée peut réveiller son unité lors de sa phase de déplacement.
- Il est possible de détecter une sentinelle à 2 hexagones en obtenant au moins 4 sur un dé. On peut l'attaquer avec une unité, la sentinelle comptant comme une plaquette fictive de son unité d'origine, en armure inversée. Si la sentinelle n'est pas tuée, elle donne l'alarme. Si elle est tuée, on relance un dé : si on a un « coup touché vert », elle a donné l'alarme. Sinon, elle n'a pas pu donner l'alarme.

Combat de nuit

- Une unité endormie attaquée par un ennemi combat comme un niveau d'armure de moins et ne fait pas de riposte. Un combat réveille toutes les unités dans un rayon de 4 hexagones.
- Un combat de nuit en mêlée est fait uniquement avec le facteur de mêlée.
- Une unité même endormie apporte son soutien aux amis adjacents.

La Règle “Alexandre et Bayard”

- Contrairement à la règle, un chef isolé n'est pas éliminé s'il ne peut rejoindre un ami à la suite d'un combat ou de l'avance d'une unité ennemie. Simplement reculé d'un hex (2 pour un général), il peut être tout seul (et donc activable le tour suivant).

Changement de l'ordre au sol

On peut envisager qu'une unité ne reste pas toute la partie dans un ordre figé dès le début mais qu'elle puisse éventuellement serrer ou au contraire relâcher les rangs. Un bon exemple historique en est la phalange des hoplites grecs classiques qui se déployaient pour avancer vite sur le terrain difficile des collines grecques mais qui serraient les rangs pour le combat. Cette possibilité ouvre des horizons nouveaux à la manœuvre et au jeu avec le terrain.

Bien sûr, les armures restent les mêmes mais on a vu que le « poids » dépend aussi de la façon dont les soldats sont serrés entre eux. Un unité activée pourra donc, si cela est historique, se « desserrer » et se « resserrer ».

Une unité qui se desserre pourra passer au « poids » inférieur. Ce sera marqué d'une façon convenue près de l'unité. L'unité doit être activée et cela coûte 1 hexagone de déplacement. Seule une unité qui s'est antérieurement desserrée pourra se resserrer. Elle devra également être activée et coûte 1 hexagone de déplacement.

Exemple : une unité de hoplites ou de phalangites « rouges » passe de l'ordre de combat en ordre de marche et se desserre. Elle est activée, devient « bleue », se déplace (en perdant 1 hexagone) et combat éventuellement comme « bleue ». Elle doit manœuvrer rapidement. Elle passe donc en ordre de course et se desserre en « verts » au prix d'un nouvel hexagone de déplacement. Mais, parvenue au point prévu, il lui faudra 2 activations successives pour redevenir « rouge ».

Transports et combats sur l'eau

Les rivières, fleuves, étangs, lacs et mers sont impassables sauf par les ponts et les gués. Cependant, on peut avoir des bateaux et autres éléments flottants qui permettent d'aller sur l'eau, voire de s'y battre. Pour simplifier, on considérera qu'une rivière a une largeur d'un hexagone, un fleuve de 2 ou plus. De même, un étang a jusqu'à 3 hexagones tandis qu'un lac en a plus de 3. Enfin, la mer occupe systématiquement un côté de la table.

Barques, barges et radeaux

On a plusieurs types d'embarcations :

Nom	Plan d'eau	Emport	Déplacement
Barque	Rivière ou plus ; étang ou plus ; ruisseau.	Une unité d'infanterie.	1 hex
Barge	Rivière ou plus ; étang ou plus ; jamais ruisseau. Passage d'un gué impossible.	Une unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie légère.	1 hex
Barque de mer ou navire	Fleuve, lac ou mer.	Une unité d'infanterie, de cavalerie, de chars légers ou d'artillerie légère ou moyenne.	1 hex, 2 à la voile.
Petit radeau	Rivière ou plus ; étang ou plus ; ruisseau.	Une unité d'infanterie.	1 hex
Radeau moyen	Rivière ou plus ; étang ou plus ; jamais ruisseau. Passage d'un gué impossible.	Une unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie légère.	1 hex

La Règle “Alexandre et Bayard”

Grand radeau	Fleuve ou lac. Jamais la mer.	Une unité, y compris d'éléphants.	1 hex.
--------------	-------------------------------	-----------------------------------	--------

Transport et combats

- L'embarquement et le débarquement coûtent chacun 1 hex de déplacement en plus.
- Une embarcation est comparable à une habitation pour l'accès et pour le combat.
- Au débarquement, l'unité débarquant doit s'arrêter dans l'hexagone de débarquement.
- Les troupes montées et les modèles à bord sont considérées démontées comme l'infanterie correspondante.
- Si le courant est fort, le déplacement est divisé par 2 à contre courant (si 1 au départ, 1 tous les 2 tours) et multiplié par 2 suivant le courant.
- Une embarcation sans personnel, ou dont les occupants sont occupés ailleurs, dérive comme ci-dessous.
- En cas de dérive, le courant déplace d'1 hexagone par tour, le vent moyen à faible d'1 hexagone tous les 2 tours, fort à très fort d'1 hexagone par tour, en tempête de 2 hexagones par tours, plus le risque de naufrage. Ces causes de dérive se combinent.

Risque de naufrage

Outre les risques liés à la météo, dans le cas d'un passage difficile (gué, rapide), on lance 2 dés. Si la difficulté est moyenne, 2 ou 3 signifient que l'embarcation s'est échouée. Pour un passage très difficile, 3, 4 ou 5 signifie échoué et 2 détruit. Un bateau échoué reste arrêté immobile jusqu'à obtenir un 10 ou mieux (12 seulement si très difficile) pour se libérer. Tout ceci peut être modifié selon le scénario.

Règles très optionnelles

Ce sont des règles complémentaires qui ne seront quasiment jamais jouées mais qui peuvent donner du piment à une partie amicale.

Unités cachées

Par rapport au système décrit dans la règle, il est possible, pour des scénarios, de ne pas placer toutes les unités après la rédaction des ordres, mais uniquement à partir du moment où elles sont vues, les éventuels déplacements ayant lieu directement sur le plan. Cela est très intéressant pour les jeux d'embuscade.

On peut aussi choisir d'utiliser des marques de déploiement qui sont des rectangles de papier ou de carton destinés à représenter plus ou moins les unités. Ces marques doivent être préparées à l'avance de façon à être bien vues dans un hexagone sans l'écraser. Ce peut être une façon de faire le déploiement des troupes à la vue de l'autre joueur sans dévoiler complètement le dispositif.

Mais le grand intérêt de ce système est d'y ajouter des leurres qui sont des marques de déploiement fictives, ne correspondant à aucune unité mais qui peuvent tromper l'ennemi. Le nombre de leurres que chaque joueur reçoit peut être donné dans le scénario ou par accord entre les joueurs. Nous conseillons de prendre un leurre pour 5 unités réelles mais 1 pour 2 unités de cavalerie ou le chamellerie légère ou très légère et 1 pour 3 unités d'infanterie. Chaque joueur a droit, au plus, à autant de leurres qu'il a d'unités (et d'unités seulement).

Dès que la plus petite partie d'une marque de déploiement est visible d'une formation ennemie (à 4 hexagones de distance dans les bois ou les habitations), elle doit être remplacée par l'unité correspondante. De ce fait, à la mise en place, les unités du premier rang sont immédiatement remplacées par les troupes, sauf si elles sont cachées par le terrain.

La Règle “Alexandre et Bayard”

Camps et bagages

Le camp et les bagages sont supposés situés hors de table. On peut vouloir les représenter sur table. Ce seront 2 hexagones joints occupés chacun par une unité (représentant les serviteurs et accompagnants) d'infanterie légère sans bouclier recrues peu motivés armée d'une arme individuelle. L'hexagone est de plus matérialisé par des éléments, tentes ou chariots, qui devront rester immobiles. Les unités de serviteurs ne peuvent bouger qu'à la suite de coup au moral (drapeau) ou si activé par un général en chef ou sous-général présent sur le même hexagone que l'unité.

Il est possible de remplacer ces unités de serviteurs par des unités de combattants. Il est aussi possible de fortifier le camp avec des obstacles linéaires, voire des fortifications. Enfin on peut ajouter dans un hexagone adjacent à l'un de ceux du camp un troupeau avec ses bergers. Tous ces éléments devront être payés sur le budget de l'armée.

Quand une unité se trouve à 1 mouvement normal du camp adverse, si elle n'est pas activée et s'il n'y a pas un officier avec elle, elle devient "pillarde". Elle se précipite sur le camp pour le piller. S'il y a des défenseurs (même des serviteurs), il y a combat. Le camp est déclaré pillé quand l'unité ennemie y est entrée. Toute unité qui voit son camp pillé dans un rayon de 5 hexagones reçoit immédiatement un « coup au moral ». De plus, chaque hexagone de camp pillé est une perte, même si l'unité de serviteurs n'est pas détruite.

Ordres par corps

Dans ce cas, toutes les troupes doivent être officiellement sous les ordres d'un sous-général et l'on ajoute un sous-général pour les troupes habituellement commandées directement par le Général en Chef. Cependant, sauf si certains de ces corps sont des alliés, chaque général et officier pourra activer les troupes de n'importe quel corps.

Au début du jeu, chaque sous-général reçoit une mission, c'est à dire devra faire son maximum pour atteindre et contrôler avec une unité qu'il aura activée un objectif, c'est à dire un hexagone situé dans les 2 premiers hexagones à partir du côté de la table de son adversaire. Cette mission devra être clairement et précisément écrite un morceau de papier que le joueur conservera devant lui. Si à la fin de son tour de jeu, si le joueur a atteint un de ses objectifs, il le dévoile et le fait constater. A la fin du jeu, ces objectifs atteints amènent des bonus.

Supposons un jeu dans lequel la condition de victoire tactique soit la démoralisation de l'adversaire par perte d'1/3 de ses unités, on pourra compter un point pour celui qui obtient cette victoire plus un point pour chacun des objectifs remportés par chacun des 2 joueurs. Si le « vainqueur tactique » n'a remporté aucun objectif et son adversaire 2, ce sera celui-ci le vainqueur final malgré tout.

Consommation de munitions

On considère que chaque tireur dispose au début de la bataille d'assez de munitions pour effectuer 4 tirs sauf les tireurs armés de dards et javelots, 2 tirs, et ceux armés de frondes, 6 tirs (avec les bonnes pierres qu'ils peuvent trouver et ramasser). Pour les tirs au-delà de ce nombre, ils doivent économiser les munitions ou tenter de ramasser ce qu'ils peuvent sur le terrain. Il y a donc un facteur de -1 dé cumulatif pour chaque tir ultérieur.

Les troupes peuvent être ravitaillées par des chariots, des animaux de bât ou auprès du camp s'il est joué sur la table, voire auprès d'une unité spécialement affectée à cet usage (ravitaillement de

La Règle “Alexandre et Bayard”

cavaliers en javelots par de l'infanterie légère qui vont eux-mêmes s'approvisionner ailleurs). Un chariot ravitaille 1 unité en 1 période, un animal de bât en 2, le camp autant que nécessaire. Ces moyens sont inépuisables. Ce ravitaillement vaut aussi pour les servants d'artillerie.

Des agents très spéciaux

Il s'agit d'envoyer un agent, un individu donc non matérialisé sur la table, accomplir une certaine mission. Le joueur choisit librement cette mission et la décrit à l'arbitre, ainsi que le tour de jeu où l'action devra avoir lieu. Ce peut-être avant la bataille. Le moment venu, l'arbitre évalue souverainement les chances de succès, en fonction des circonstances, sous forme de pourcentage, puis il jette des dés de pourcentage : 2 dés à 10 faces, l'un comptant les dizaines et l'autre les unités. Si le résultat est inférieur ou égal au pourcentage demandé, la mission est réussie sinon elle est ratée et l'agent est fait prisonnier. Les conséquences de la réussite de la mission sont laissées à la discrétion sans appel de l'arbitre.

Les organisateurs qui voudront utiliser cette règle peuvent faire payer ces agents en budget et limiter éventuellement le champ des possibilités. Sinon, cette règle sera surtout pratiquée en scénario ou par accord entre les deux joueurs.

Quelques exemples de missions	Facilité
Répandre un faux bruit dans une unité qui a -1 pour un tour	Très facile
Espionner le déploiement initial	Moyen
Couper une route dans un bois (abattis)	Moyen
Couper une route ailleurs (fossé)	Moyen
Couper un pont	Difficile
Assassiner un personnage non général	Difficile
Assassiner un général subordonné	Très Difficile
Assassiner le général en chef	Extrêmement Difficile
Voler ou détruire un Symbole Sacré	Extrêmement Difficile
Remplacer ou corrompre un sous-général adverse	Extrêmement Difficile

