

La Règle “Alexandre et Bayard”

Avant propos

De toutes les périodes de Jeu d'Histoire, celle que l'on appelle la période Antique et Médiévale est la plus étendue parce qu'on est en cohérence technologique depuis les premiers guerriers se battant avec des haches en pierre, protégés par d'épaisses fourrures, jusqu'au chevaliers couverts de métal du début du 16ème siècle. Tout est une question d'armure face à des armes utilisant les forces naturelles de l'homme ou des animaux. Et c'est pourquoi l'on peut y rattacher des peuples bien postérieurs comme les zoulous du 19ème siècle ou les mélanésiens.

Certes, dans cette période, l'on trouve les premières armes à feu à poudre noire mais elles sont si primitives que leurs effets ne déparent pas. Mais peut-on avoir dans les mêmes combats des troupes entièrement couvertes de métal et des troupes bien plus primitives, légèrement armées et protégées ? Historiquement oui : les cataphractes de Palmyre couverts de métal des pieds à la tête, cheval compris, ont été vaincus par les auxiliaires juifs des romains, armés de simples bâtons et couteaux.

Pour jouer cette période, dans les années 1990, j'avais écrit la règle « Charges Antiques et Médiévales », une règle très détaillée de jeu d'histoire pour figurines qui fut éditée et diffusée par Jeux Descartes en 1994. En écrivant cette règle, je m'étais fixé un seul but, me mettre du point de vue de l'utilisateur et lui simplifier la vie et le jeu. C'est avec le même état d'esprit que j'ai rédigé la règle sur hexagones « Jomini » pour l'époque de la Révolution et de l'Empire. Cette règle-ci est à la jonction des deux règles suscitées. Des annexes variées permettront de couvrir des formes de conflits particuliers comme les sièges, les combats sur l'eau, les effets du temps qu'il fait et ainsi de suite. Cette règle se confine cependant aux conflits historiques. Une autre règle, développée à partir de celle-ci, permettra de jouer la magie et les conflits fantastiques.

Quoique la règle puisse s'adapter aussi loin dans l'antiquité que Sumer ou Babylone et aussi près de nous que Shaka Zoulou, je l'ai placée sous le patronage de deux des plus grands guerriers connus, Alexandre le Grand et Bayard, le chevalier sans peur et sans reproche de François 1er.



Cette règle est dédiée ;

- A mon fils Eric, quoiqu'il préfère le jeu sur ordinateur.
- A mon épouse Martine, qui supporte mes fantaisies ludiques depuis si longtemps et sans laquelle rien n'aurait été possible
- à Michel Sbraire qui m'a initié au Jeu d'Histoire Moderne ;
- et aux membres du club « Jeux Tu Il » de Saint Laurent du Var avec lesquels j'ai développé « Jomini » et ce jeu par extension.

La Règle “Alexandre et Bayard”

Table des matières

| | |
|--|-----------|
| Avant propos..... | 1 |
| Chapitre 1 : Introduction et notions clés..... | 7 |
| But du jeu..... | 7 |
| Note générale..... | 7 |
| Composants du jeu..... | 7 |
| Préparation et installation..... | 7 |
| Dés de combat..... | 7 |
| Jetons..... | 8 |
| Notion de Soutien..... | 8 |
| Flanc ou Arrière..... | 8 |
| Les unités et les types de troupes..... | 8 |
| Séquence de jeu..... | 8 |
| Chapitre 2 : Commandement et activation..... | 10 |
| Les chefs..... | 10 |
| Activation des unités..... | 10 |
| Nombre d'activations..... | 10 |
| Modification des activations selon les chefs..... | 10 |
| <i>Chefs « Bons » et « médiocres ».....</i> | <i>10</i> |
| <i>Chefs alliés.....</i> | <i>11</i> |
| Choix des activations..... | 11 |
| Messagers..... | 11 |
| <i>Messagers improvisés.....</i> | <i>11</i> |
| <i>Héraut employé comme messenger.....</i> | <i>12</i> |
| <i>Chef employé comme messenger à la place d'un Héraut.....</i> | <i>12</i> |
| Activation des chefs..... | 12 |
| Actions particulières d'un chef..... | 12 |
| Effet sur le moral des troupes..... | 12 |
| Chef combattant au premier rang..... | 12 |
| Chef ordonnant un repli..... | 13 |
| Chef ralliant une unité amie..... | 13 |
| Les autres personnages isolés..... | 13 |
| Chapitre 3 : Phase de Déplacement..... | 14 |
| Capacité de mouvement des unités (en hex)..... | 14 |
| Précisions sur le mouvement..... | 15 |
| Mouvements particuliers..... | 15 |
| Mouvement sur route..... | 15 |
| Infanterie montée..... | 15 |
| Troupes hors table..... | 16 |
| Chapitre 4 : Phase de Combats..... | 17 |
| Ordre des combats..... | 17 |
| Question de l'arme..... | 17 |
| Les Tirs..... | 17 |
| Conditions du tir..... | 17 |
| <i>Choix des cibles.....</i> | <i>17</i> |
| <i>Portée.....</i> | <i>18</i> |
| <i>Ligne de mire.....</i> | <i>18</i> |
| Déroulement du Tir..... | 19 |
| <i>Rappel des interdictions liées aux mouvements des unités.....</i> | <i>20</i> |
| <i>Effets complémentaires.....</i> | <i>20</i> |
| <i>Résultat des dés.....</i> | <i>20</i> |
| <i>Coups spéciaux (pour le tir).....</i> | <i>20</i> |
| <i>Retrait des pertes.....</i> | <i>21</i> |
| <i>Repli (suite coup au moral).....</i> | <i>21</i> |
| Tirs spéciaux de l'artillerie..... | 21 |
| <i>Artillerie à poudre.....</i> | <i>21</i> |
| <i>Artillerie à fusées.....</i> | <i>21</i> |
| Les mêlées..... | 21 |
| Conditions de la mêlée..... | 21 |
| <i>Facteur de l'arme.....</i> | <i>21</i> |
| <i>Choix de la cible.....</i> | <i>22</i> |
| Déroulement d'un combat..... | 22 |
| <i>Rappel des interdictions liées aux mouvements des unités.....</i> | <i>22</i> |

La Règle “Alexandre et Bayard”

| | |
|---|-----------|
| <i>Effets complémentaires</i> | 22 |
| <i>Esquive</i> | 23 |
| <i>Résultat des dés</i> | 23 |
| <i>Coups spéciaux</i> | 23 |
| <i>Résumé des touches selon l'armure</i> | 24 |
| Conséquences et suites des attaques..... | 24 |
| <i>Retrait des pertes</i> | 24 |
| <i>Repli (suite coup au moral)</i> | 24 |
| Cas particulier de l'artillerie..... | 25 |
| « <i>Panique</i> »..... | 26 |
| <i>Suivi (seulement après une mêlée)</i> | 26 |
| <i>Poursuite</i> | 27 |
| <i>Riposte</i> | 28 |
| Cas particulier des éléphants..... | 28 |
| <i>Éléphant en panique</i> | 28 |
| Personnages sur le Champ de Bataille..... | 29 |
| Personnage au combat..... | 29 |
| Personnage en fuite..... | 29 |
| Perte du Général en chef..... | 29 |
| Chapitre 5 : Victoire | 30 |
| Conditions de Victoire..... | 30 |
| Détermination de la Victoire et conséquence..... | 30 |
| Annexe 1 – Le terrain, ses effets et la mise en place | 31 |
| La table de jeu..... | 31 |
| Les composants du terrain..... | 31 |
| Les éléments du terrain..... | 31 |
| Éléments naturels de terrain..... | 31 |
| Éléments naturels particuliers..... | 32 |
| Éléments artificiels permanents..... | 33 |
| Éléments « de campagne »..... | 33 |
| Variantes et éléments composés..... | 34 |
| Effet du terrain et des obstacles linéaires..... | 35 |
| Éléments naturels de terrain..... | 35 |
| Éléments artificiels permanents..... | 36 |
| Éléments « de campagne »..... | 36 |
| <i>Pertes de passage</i> | 37 |
| Mise en place du terrain et des armées..... | 37 |
| Jeu avec scénario..... | 37 |
| Préparation des armées..... | 37 |
| Mise en place du terrain..... | 38 |
| Mise en place des armées..... | 38 |
| <i>Déploiement alternatif</i> | 38 |
| <i>Paravent opaque</i> | 38 |
| <i>Petits papiers</i> | 38 |
| Premier joueur..... | 38 |
| Annexe 2 – Troupes | 39 |
| Les éléments constitutifs de la troupe (la description des soldats)..... | 39 |
| I - Types de troupes..... | 39 |
| II - Protection de la troupe..... | 39 |
| Troupes en combinaison du type et du « poids »..... | 40 |
| III - Armement de la troupe..... | 40 |
| <i>Les armes de corps à corps</i> | 41 |
| Armes de l'infanterie..... | 41 |
| Armes de cavalerie et chamellerie..... | 42 |
| Troupes qui sont des armes par elles-mêmes..... | 42 |
| <i>Les armes de tir</i> | 43 |
| Armes traditionnelles..... | 43 |
| Armes à poudre et à feu..... | 44 |
| Artillerie..... | 44 |
| <i>Tireurs sur les éléphants d'assaut</i> | 45 |
| IV - Entraînement de l'unité..... | 45 |
| V - Solidité morale de l'unité..... | 45 |
| VI - Particularités de l'unité..... | 46 |
| <i>Particularités liées à l'organisation de l'armée</i> | 46 |
| <i>Particularités liées au moral et à la volonté</i> | 46 |
| <i>Particularités liées à l'entraînement, la mobilité et le déplacement</i> | 46 |
| <i>Particularités liées au combat et à la façon de combattre</i> | 47 |
| <i>Particularités diverses</i> | 47 |

La Règle “Alexandre et Bayard”

| | |
|--|-----------|
| Fiche d'une unité..... | 48 |
| Les chefs..... | 48 |
| <i>Particularités des chefs.....</i> | <i>49</i> |
| Les autres personnages isolés..... | 49 |
| Les messagers..... | 49 |
| Les figures..... | 49 |
| Les personnages historiques (ou fictifs) attribués à une armée..... | 49 |
| Grands capitaines de l'Histoire..... | 50 |
| Personnages Influents..... | 50 |
| Guerre de Troie..... | 50 |
| Asterix et Obelix..... | 50 |
| Annexe 3 – Troupes particulières et caractéristiques spéciales..... | 51 |
| I - Types de troupes particulières..... | 51 |
| IA - Infanterie montée..... | 51 |
| <i>Représentations de ces troupes.....</i> | <i>51</i> |
| <i>Effets particuliers de certains transports.....</i> | <i>52</i> |
| Effet des chameaux..... | 52 |
| Effet des éléphants..... | 52 |
| Effet des chariots..... | 52 |
| IB - Troupes montées spéciales..... | 52 |
| <i>Chevaux spécialement entraînés.....</i> | <i>52</i> |
| <i>Chars tirés par chameaux.....</i> | <i>52</i> |
| <i>Éclaireurs sur rennes.....</i> | <i>52</i> |
| <i>Chameaux avec 2 archers.....</i> | <i>52</i> |
| <i>Éléphants nains.....</i> | <i>53</i> |
| IC - Troupes mixtes..... | 53 |
| <i>Infanterie d'accompagnement de la cavalerie.....</i> | <i>53</i> |
| <i>Infanterie d'accompagnement des éléphants.....</i> | <i>53</i> |
| ID – Artilleries particulières..... | 53 |
| <i>Artillerie à poudre.....</i> | <i>53</i> |
| <i>Artillerie à fusées.....</i> | <i>54</i> |
| <i>Les éléphants plate-formes de tir.....</i> | <i>54</i> |
| <i>Artillerie tractée par éléphants.....</i> | <i>54</i> |
| IE - Emploi d'animaux particuliers..... | 54 |
| <i>Chiens de guerre (et assimilés).....</i> | <i>55</i> |
| <i>Ours de guerre (et assimilés).....</i> | <i>55</i> |
| <i>Troupeaux.....</i> | <i>55</i> |
| <i>Animaux de bât ou de transport.....</i> | <i>55</i> |
| IF - Troupes sacrificielles..... | 55 |
| <i>Char à faux suicide.....</i> | <i>55</i> |
| <i>Troupeau non guidé.....</i> | <i>56</i> |
| <i>Charrette incendiaire.....</i> | <i>56</i> |
| <i>Cochon incendiaire.....</i> | <i>56</i> |
| II – Protection et Formations spéciales..... | 56 |
| Les formations spéciales..... | 56 |
| III - Armes particulières..... | 57 |
| IV - Entraînement..... | 58 |
| V – Volonté de combattre..... | 58 |
| VI – Particularités spéciales..... | 58 |
| VII - Équipements particuliers..... | 58 |
| Pavois..... | 58 |
| Symbole sacré..... | 58 |
| Mantelet..... | 59 |
| Chaînes..... | 59 |
| Chariots palissadés et Gulay Gorod..... | 59 |
| Tours mobiles perses..... | 59 |
| Nécessaire à feu..... | 59 |
| Annexe 4 – Budget et listes d'armée..... | 60 |
| Le budget..... | 60 |
| Budget des unités et des héros..... | 60 |
| <i>Calcul du coût d'une plaquette.....</i> | <i>60</i> |
| <i>Valeur des modificatifs d'entraînement.....</i> | <i>60</i> |
| <i>Valeur des modificatifs des particularités.....</i> | <i>60</i> |
| <i>Calcul du coût d'une unité.....</i> | <i>61</i> |
| Budget des chefs..... | 61 |
| Budget des autres personnages..... | 61 |
| <i>Les messagers.....</i> | <i>62</i> |

La Règle “Alexandre et Bayard”

| | |
|--|-----------|
| <i>Les autres personnages</i> | 62 |
| Ajout de dés en combat..... | 62 |
| Annulation de drapeaux..... | 62 |
| Augmentation de la portée d'activation des chefs..... | 62 |
| Donne à tout chef la capacité de rallier les troupes..... | 62 |
| Les listes d'armée..... | 62 |
| Les listes d'armée de « Clash, l'autre jeu d'histoire »..... | 62 |
| Les listes d'armée du « Wargame Research Group »..... | 63 |
| <i>Types de troupes</i> | 63 |
| <i>Armes</i> | 64 |
| Les armes de corps à corps..... | 64 |
| Les armes de tir..... | 64 |
| <i>Entraînement</i> | 65 |
| Les listes d'armée Renaissance du « Wargame Research Group »..... | 65 |
| <i>Types de troupes</i> | 65 |
| <i>Armes</i> | 65 |
| <i>Entraînement et Moral</i> | 65 |
| Les listes d'armée pour la 7ème édition de la règle du « Wargame Research Group »..... | 66 |
| Les listes d'armée Newbury..... | 66 |
| Les listes d'armée Shock of Impact..... | 66 |
| Annexe 5 – Règles complémentaires et optionnelles..... | 67 |
| Le Feu..... | 67 |
| Incendie d'éléments de terrain naturels ou artificiels..... | 67 |
| <i>Éléments de terrain concernés</i> | 67 |
| <i>Déclenchement de l'incendie</i> | 67 |
| <i>Effets de l'incendie</i> | 67 |
| Élément incendié..... | 67 |
| Propagation de l'incendie..... | 67 |
| Effet de l'incendie sur les troupes..... | 68 |
| La fumée..... | 68 |
| <i>Feux de prairie</i> | 68 |
| Allumer un Incendie..... | 68 |
| <i>Attaque à distance : tir incendiaire</i> | 69 |
| Les armes à distance naturellement incendiaires..... | 69 |
| Les armes à distance normales lançant des projectiles enflammés..... | 69 |
| <i>Attaque au contact : mêlée incendiaire</i> | 69 |
| Les armes de mêlée naturellement incendiaires..... | 69 |
| Les armes de tir lançant des projectiles enflammés..... | 69 |
| Les torches..... | 69 |
| <i>Incendie de bateaux</i> | 70 |
| Lutte contre l'incendie..... | 70 |
| Le déroulement du temps..... | 70 |
| La météo..... | 70 |
| L'obscurité, la nuit et le brouillard..... | 70 |
| Détermination du temps..... | 70 |
| <i>Force et effet de la pluie</i> | 71 |
| Détermination..... | 71 |
| Effets..... | 71 |
| <i>Force et effet de la neige</i> | 71 |
| Détermination..... | 71 |
| Effets de la neige..... | 71 |
| Effets de la grêle..... | 72 |
| <i>Direction, force et effet du vent</i> | 72 |
| Détermination..... | 72 |
| Effets..... | 72 |
| <i>Le brouillard et la brume</i> | 73 |
| Détermination..... | 73 |
| Effets de la brume..... | 73 |
| <i>Influence de la canicule</i> | 73 |
| <i>Exemples</i> | 73 |
| Temps variable..... | 74 |
| L'obscurité..... | 74 |
| Visibilité et déplacements..... | 74 |
| Unités endormies..... | 75 |
| Sentinelles..... | 75 |
| Combat de nuit..... | 75 |
| Changement de l'ordre au sol..... | 76 |
| Transports et combats sur l'eau..... | 76 |
| Barques, barges et radeaux..... | 76 |
| Transport et combats..... | 77 |

La Règle “Alexandre et Bayard”

| | |
|--------------------------------|----|
| Risque de naufrage..... | 77 |
| Règles très optionnelles..... | 77 |
| Unités cachées..... | 77 |
| Camps et bagages..... | 78 |
| Ordres par corps..... | 78 |
| Consommation de munitions..... | 78 |
| Des agents très spéciaux..... | 79 |



La Règle “Alexandre et Bayard”

Chapitre 1 : Introduction et notions clés

But du jeu

Le but du jeu est généralement d'être le premier joueur à éliminer entièrement du champ de bataille un nombre déterminé d'unités adverses, généralement le tiers du nombre d'unités dont dispose l'adversaire au début de la bataille. Ces conditions de victoire peuvent varier lors d'un scénario où la prise d'objectifs peut se substituer à la perte de troupes adverses par exemple.

Note générale

La première règle est que les joueurs fassent ce qu'ils ont envie de faire. Ce qui veut dire que les éléments de la règle et surtout les annexes et listes d'armées sont des indications mais peuvent être modifiées par accord des joueurs en fonction de ce qu'ils souhaitent. Cependant, ils ne doivent pas déséquilibrer la règle.

Composants du jeu

Le jeu demande :

- Le choix du jeu que l'on va faire, historique ou non, scénario ou combat de rencontre, le type de terrain et les conditions de victoire. (Voir plus loin.)
- Un terrain où s'installer, généralement une table recouverte d'une nappe hexagonée ou de plaques en hexagones et les éléments représentant le terrain. Tout ceci est décrit à l'annexe 1.
- Les différentes troupes composant les deux armées, dont le nombre et les particularités sont soit définies par un scénario, soit choisies entre les joueurs. Toutes les définitions sont aux annexes 2 et suivantes.
- Un peu de matériel complémentaires, dés spéciaux et jetons essentiellement, voir plus loin.

Préparation et installation







Chaque joueur a défini son armée et les troupes en fonction du scénario choisi ou au moins de la quantité prévue. Si possible, on utilisera une des listes d'armées.

On installe la table, la nappe hexagonée et les éléments de terrain. Les choses sont différentes selon qu'on joue un scénario ou non. On fixe les conditions de victoire. Puis on installe les armées (voir les méthodes en annexe 1). La table est composée de cases hexagonales, d'une taille suffisante pour que les unités y tiennent. Le nombre minimum d'hexagones est de 9 en large et 12 en long mais il n'y a pas de nombre maximum.

Le terrain est soit défini par le scénario, soit placé d'un commun accord entre les joueurs. Les différents éléments de terrain sont au chapitre 5.

Dés de combat

On utilise des dés spéciaux portant des symboles (voir ci-dessous). En dehors de cela, on utilise parfois un ou des dés normaux pour des usages spéciaux.

| | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|
|  | Coup touché uniquement sur « verts » (légers) |  | Coup touché sur « verts » (légers) et sur « bleus » (moyens) |  | Coup touché sur « verts » (légers), sur « bleus » (moyens) et sur « rouges » (lourds) |
|  | Drapeau de repli |  | Drapeau de repli (2ème face) |  | Coup spécial |

La Règle “Alexandre et Bayard”

Jetons

Au long de cette règle, vous verrez que l'on vous conseillera d'utiliser des jetons de couleur pour marquer des éléments ou des phases de jeu. Le plus important est un ensemble de jetons pour marquer le nombre de points d'ordre dont chaque camp dispose. Je conseille fortement des jetons de couleurs différentes pour éviter les confusions.

Notion de Soutien

La notion d'unité soutenue est centrale. Une unité est soutenue si elle est adjacente à deux autres unités amies. Le fait qu'une unité soit soutenue lui donne des avantages pour combattre. Il y a des exceptions à ce principe :

| |
|--|
| Une unité d'infanterie située sur une case d'habitations est toujours considérée comme soutenue quand elle est la cible d'une attaque. |
| Une unité de troupes montées qui attaque ou qui combat dans un élément de terrain accidenté (forêt, habitations, marais, rocailles...) ne peut jamais être considérée comme soutenue, y compris si elle est adjacente à deux unités amies. Elle continue cependant à apporter son soutien aux unités amies adjacentes. |
| Une unité d'infanterie attaquée par des troupes montées adverses dans un tel élément de terrain est toujours considérée comme étant soutenue y compris s'il n'y a pas deux unités amies adjacentes. |
| Une artillerie ou des véhicules sur une route dans un terrain accidenté ne peut pas être soutenue, ni apporter de soutien à une autre unité amie. |
| Un personnage isolé, que ce soit un chef, un messenger ou un personnage isolé non chef, à l'exception d'un héros (voir annexe 2), ne pourra à lui seul permettre le soutien. Seules les unités et les héros peuvent apporter le soutien. |

Flanc ou Arrière

Les unités ne sont pas orientées. Donc il n'y a pas de prise de flanc ou d'arrière. De même, une unité ne perd pas de temps en changeant de direction dans son déplacement.

Les unités et les types de 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 qu'un type de troupe (infanterie, cavalerie, artillerie...).

Plusieurs éléments permettent de définir une unité. Bien sûr, il y a type de troupe, surtout infanterie, cavalerie et artillerie mais il y en a d'autres, mais aussi les armes, l'entraînement, le moral et d'autres caractéristiques. Tout ceci est défini à l'annexe 2.

On trouveras aussi par ailleurs comment trouver et interpréter des listes d'armées qui permettent de construire des armées historiques pour les parties sans scénarios.

Séquence de jeu

Un tour est composé de l'action successive de chacun des 2 joueurs. Chaque joueur fait successivement les phases suivantes :

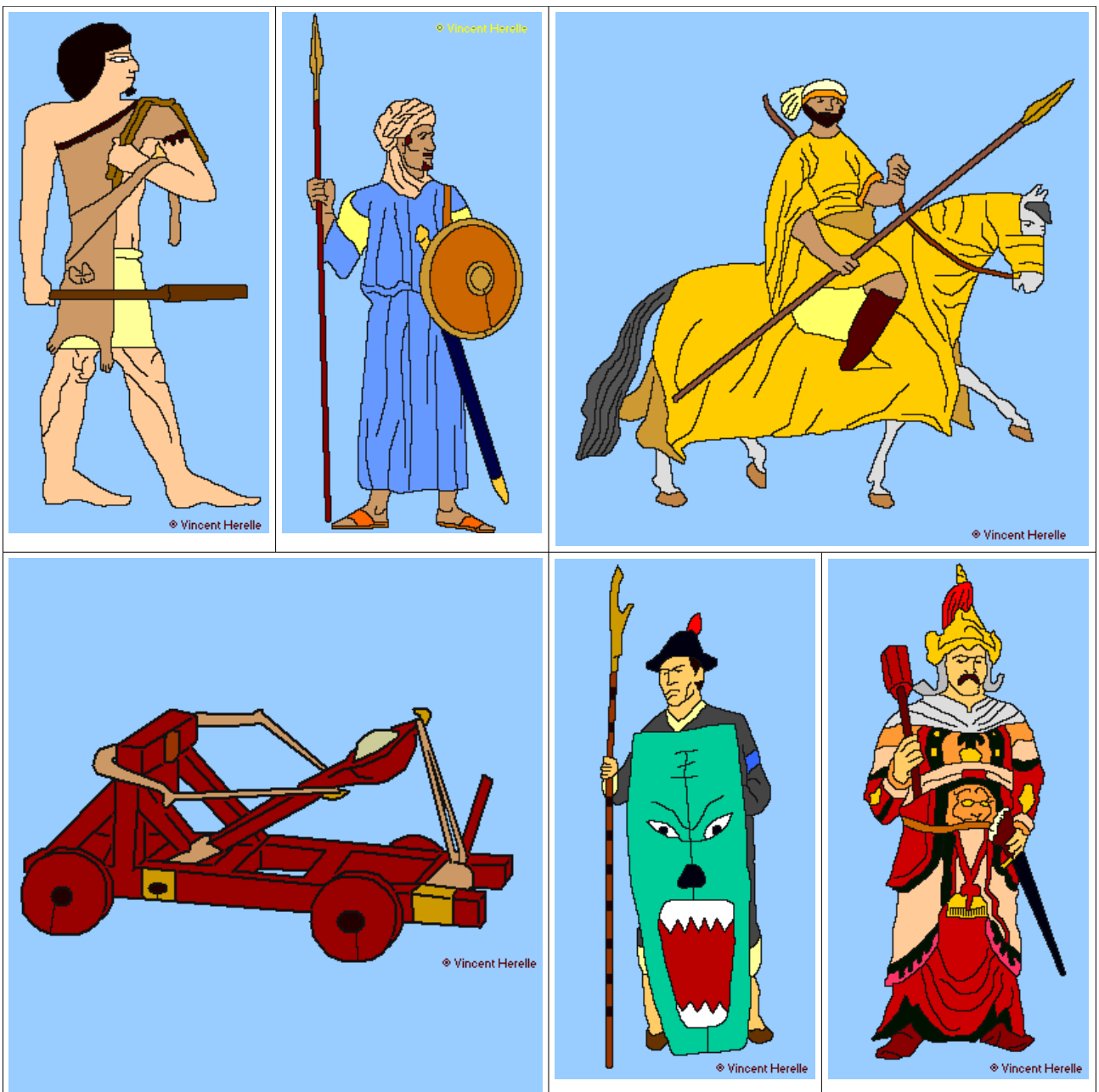
- 1 – **Phase de Commandement** : Le joueur annonce les troupes qu'il active.
- 2 – **Phase de Déplacement** : le joueur déplace toutes les unités activées qu'il souhaite en respectant les limitations du terrain et du type d'unités.
- 3 – **Phase de Combats (qui comprennent les tirs)** : le joueur fait combattre ses unités une par une dans l'ordre qu'il souhaite en :
 - vérifiant que l'unité ciblée est soit sur une case adjacente, soit à portée et dans sa ligne de

La Règle “Alexandre et Bayard”

mire.

- annonçant le nombre de dés de combat auquel son niveau de qualité lui donne droit.
- ajustant ce nombre de dés en fonction du terrain et des circonstances, et éventuellement d'un chef combattant au premier rang.
- un chef peut choisir de rompre le combat.
- lançant le nombre de dés ainsi ajusté puis en appliquant les résultats en commençant par les pertes puis les retraites éventuelles.
- effectuant les suivis, les charges puis les poursuites éventuelles pour les troupes qui y sont autorisées.
- subissant la riposte d'un adversaire soutenu.

4 – **Phase de Fin de Tour** : On constate si l'un des deux camps a rempli les conditions pour déterminer la victoire. Sinon, la partie continue et l'adversaire commence son nouveau tour.



La Règle “Alexandre et Bayard”

Chapitre 2 : Commandement et activation

Lors d'une phase de commandement, le joueur peut activer un certain nombre d'unités. Seules les unités activées peuvent se déplacer et/ou combattre pendant son tour. Les activations sont menées par les personnages avec commandement ci-après appelés « chefs »

Les chefs

Les chefs sont des personnages isolés (voir Annexe 2) dont le rôle est de commander. Ils sont de 3 types, avec des particularités :

- Le Général en chef. Il n'y en a qu'un par armée.
- Un Sous-général qui commande un groupe d'unités sous les ordres du Général en chef. Il peut y en avoir plusieurs dans l'armée s'il y a beaucoup d'unités.
- Un Officier supérieur. Il y en a plusieurs par armée car ils commandent peu d'unités.

Sauf cas particuliers (surtout les alliés, voir plus loin, ou selon le scénario), un général peut commander n'importe laquelle des unités dans son rayon de commandement ou d'influence.




Le rôle des chefs sera :

- activation des unités
- ordres spéciaux
- influence directe sur les unités

Activation des unités

Le rôle principal des chefs est d'activer des unités. Le nombre de ces unités et des activations, ainsi que les chefs qui peuvent les faire dépendent du nombre d'unités dans l'armée.

La portée d'activation d'un chef dépend du type de celui-ci (sans compter l'hexagone où il se trouve).

| | | |
|---|--|--|
| <p>Général en chef</p>  <p>= 5</p> | <p>Sous-général</p>  <p>= 3</p> | <p>Officier supérieur</p>  <p>= 1</p> |
|---|--|--|

Nombre d'activations

Sauf dans un scénario, voici en gros ce qu'on conseille :

| Nombre d'unités | Activations |
|---------------------|--|
| 0 à 9 | 1 activation de 3 unités |
| 10 à 15 | 1 activation de 4 unités |
| Plus de 15 | 2 activations de 3 ou 4 unités |
| Très grosses armées | On pourra utiliser plus de chefs, selon l'accord entre les joueurs |

Modification des activations selon les chefs

Chefs « Bons » et « médiocres »

Certains chefs sont meilleurs que d'autres, avec un plus grand charisme, et donc peuvent

La Règle “Alexandre et Bayard”

commander plus de troupes. C'est aussi le cas de troupes régulières, très entraînées à agir ensemble. En revanche, que ce soit par manque de charisme ou parce que les troupes sont très irrégulières, certains chefs pourront activer moins de troupes que les autres. Ces chefs sont appelés « médiocres », voire « mauvais » mais ce peut être dû à l'entraînement de l'armée, non à leur valeur intrinsèque.

Chefs alliés

De plus il y a le cas des troupes alliées. Ce sont des troupes qui combattent aux côtés du général en chef mais n'obéissent qu'à leurs propres chefs, dans une armée qui est une coalition. Les unités alliées ne peuvent obéir qu'à leur sous-général propre et à leurs propres chefs, qui seront donc sous-général « allié » et officiers supérieurs « alliés ». 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 rapprocher de ce sous-général propre ou se retirer vers leur bord de table.

Choix des activations

Une activation est faite par un des généraux et chefs supérieurs présents sur la table. ce chef pourra activer le nombre prévu d'unités par tour dans sa portée d'activation. Le joueur doit choisir quel chef fera cette activation. Étant donné le faible nombre de cavalerie et autres troupes montées dans les armées de cette époque, l'activation, contrairement à d'autres règles, pourra concerner n'importe quel type de troupe (dans le rayon d'action du chef), infanterie, cavalerie, chamellerie, artillerie à pied, à cheval ou sur dromadaires, éléphants de combat ou l'artillerie sur éléphants.

Si on a plusieurs chefs qui peuvent activer chacun plusieurs unités par tour, ils le feront dans leurs portées d'activation respectives. Il faudra cependant indiquer dans quel ordre se placent les chefs car les unités activées devront agir dans l'ordre de ces chefs : (exemple pour 2 chefs, cas le plus fréquent)

- 1 – activation des unités du 1er chef
- 2 - activation des unités du 2ème chef
- 3 – déplacement des unités du 1er chef
- 4 - déplacement des unités du 2ème chef
- 5 – combats des unités du 1er chef et conséquences
- 6 - combats des unités du 2ème chef et conséquences

Le chef doit être bien précisé pour voir si les unités visées sont bien dans sa zone d'activation. Chaque chef et chaque unité ne peut être activé qu'une seule fois par tour.

Messagers

Les unités trop éloignées d'un chef pour pouvoir être activées ne peuvent prendre aucune initiative, faire aucun mouvement sauf en réaction à un combat par un ennemi ni attaquer un ennemi. Pour le compenser, le chef activant peut envoyer un messager. Les messagers sont de 3 sortes :

- Messagers improvisés
- Hérauts prévus à l'avance
- Chefs employés comme messagers

Messagers improvisés

Le chef utilise un soldat disponible pour porter le message. Celui-ci n'a pas d'existence en figurine et n'est matérialisé sur la table que par un pion (ou éventuellement par une figurine si disponible pour faire joli. L'envoi de ce messager correspond à une des activations du chef, qu'il « porte » à l'unité-cible.

Le messager est déplacé sur la table de 3 hexagones par tour à partir du chef qui l'a envoyé, en

La Règle “Alexandre et Bayard”

ignorant, comme les figurines isolées, les restrictions du terrain non impassable. Il doit cependant éviter les unités ennemies. A la fin de son mouvement, on lance 1 dé et si un « coup spécial » sort, le messenger (et donc le message-activation) est perdu. De même, si une unité ennemie entre à son tour dans l'hexagone où se trouve le messenger, on lance de même 1 dé et si un « coup spécial » sort, le messenger est capturé et le message (l'activation) est perdu. Sinon, le messenger fait un recul dans un hexagone adjacent (comme pour un coup au moral) au choix du joueur qui a envoyé le messenger. Si cet hexagone est également occupé, un second test a lieu et ainsi de suite.

Quand le messenger atteint l'unité-cible, on pose le pion à côté. Le tour suivant de son joueur, cette unité sera activée (en plus des activations normales de ce tour). Il n'est pas nécessaire de préciser pour quelle action l'unité est sensée être activée. On suppose que le commandement de l'unité connaît son travail.

A noter que, comme l'unité-cible n'est pas indiquée, le joueur pourra faire rejoindre par le messenger une autre unité que celle à laquelle il pensait au départ.

Héraut employé comme messenger

Ces figurines doivent avoir été prévues (et donc payées en budget) et se trouver physiquement sur la case du chef activant. Elle se comportent exactement comme les messagers improvisés ci-dessus sauf :

- Elles se déplacent de 5 hexagones au lieu de 3
- Pour se perdre ou pour la capture, on lance 2 dés et il faut 2 « avantages tactique ».

Le Héraut ne pourra repartir vers son chef d'origine que le tour suivant le contact (même si ce Héraut n'avait pas consommé tout son mouvement).

Chef employé comme messenger à la place d'un Héraut

C'est un chef qui se trouve physiquement sur la case du chef activant, soit qu'il ait été placé là (et payé) au départ, soit qu'il y soit arrivé à la suite d'une fuite après combat (voir plus loin) ou d'un mouvement. Tout se passe comme pour un Héraut mais, quand le chef atteint l'unité-cible, et même s'il a fait tout son déplacement, l'unité est immédiatement activée et peut donc agir dans le même tour. C'est le seul cas où une figurine de chef pourra éventuellement se déplacer 2 fois dans le même tour (mais la deuxième obligatoirement avec l'unité activée).

Activation des chefs

Un chef avec une unité activée est activé avec elle et la suit. Il peut aussi être considéré comme non activé et rester sur place. Enfin, il peut être activé seul et donc peut se déplacer indépendamment, ce qui consomme un point d'activation. La particularité est que ce chef peut être activé n'importe où sur la table et non seulement dans la portée d'activation du chef activant.

Actions particulières d'un chef.

Outre l'activation, un chef a des actions possibles sur les troupes situées dans l'hexagone où il se trouve et celui-ci seulement. Ces influences sont :

Effet sur le moral des troupes

le chef peut décider de remonter le moral des troupes avec lesquelles il se trouve. En résultat, l'unité peut ignorer un drapeau (coup au moral) en plus d'autres effets de moral comme le soutien.

Chef combattant au premier rang

Un chef (activé ou non) qui, dans la phase des combats, se retrouve avec une unité engagée en

La Règle “Alexandre et Bayard”

combat (qu'elle soit attaquante ou défenseur), peut décider de « combattre au premier rang » de l'unité, sauf pour le Général en Chef pour qui c'est interdit.

Dans ce cas, l'unité a un dé de plus en attaque ou en riposte, mais en contrepartie, le chef doit tester pour blessure : pour chaque perte reçue par l'unité, on lance un dé et si un « Coup spécial » sort, le chef est supprimé (blessé).

Chef ordonnant un repli

Un chef (activé ou non) qui, dans la phase des combats, se retrouve avec une unité engagée en combat (qu'elle soit attaquante ou défenseur), peut, avant le lancer des dés, décider de rompre le combat. L'unité se replie au plus de sa capacité de mouvement. L'ennemi lance les dés mais seuls les touches du type de l'unité comptent en pertes, sans cependant que le chef teste pour blessure. L'ennemi peut suivre le combat comme après un repli normal.

Chef ralliant une unité amie

A la fin de la phase des combats, un chef obligatoirement activé qui est avec une unité ayant subi précédemment des pertes peut tenter de rallier les troupes de cette unité. Il y a des conditions :

- l'unité ni le chef ne doivent avoir été engagés en mêlée ce tour-ci ;
- aucun ennemi ne doit se trouver adjacent à l'unité.

Pour chaque perte reçue auparavant par l'unité, on lance un dé : une plaquette est restaurée pour chaque face du type de l'unité. Si le chef est le Général en Chef, les faces « Coup spécial » font de même.

Les autres personnages isolés

Les personnages isolés en dehors des chefs, et des messagers vus ci-dessus, ne sont pas très nombreux en jeu historique. Ce seront des personnages particuliers avec un effet spécial, peut-être moral ou autre.

Un personnage avec une unité activée est activé avec elle et la suit. Il peut aussi être considéré comme non activé et rester sur place. Enfin, il peut être activé seul (y compris par un chef même très éloigné) et donc peut se déplacer indépendamment de toute unité, ce qui consomme un point d'activation. La particularité est que ce personnage peut être activé n'importe où sur la table et non seulement dans la portée d'activation du chef activant. Certains personnages ne peuvent agir que s'ils sont activés personnellement EN plus d'un unité avec laquelle ils se trouveraient.



La Règle “Alexandre et Bayard”

Chapitre 3 : Phase de Déplacement







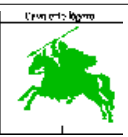

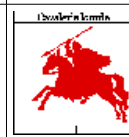
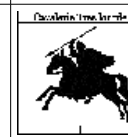



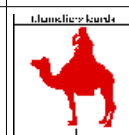

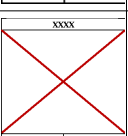

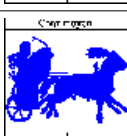


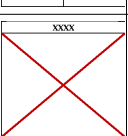
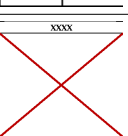

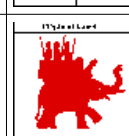




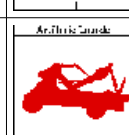


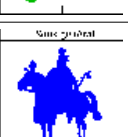

Les unités actives sont déplacées par le joueur une par une dans l'ordre de son choix. Une unité ne peut être déplacée qu'une seule fois par tour, mais une unité activée n'est pas obligée de se déplacer. Le mouvement d'une unité doit être terminé avant de passer à celui d'une autre unité.

Deux unités ne peuvent pas occuper la même case, ni traverser une case qui est occupée par une unité amie ou ennemie, à l'exception de l'infanterie, de la cavalerie et des chameaux qui peuvent traverser une unité d'artillerie, si la capacité de mouvement de l'unité en mouvement le lui permet et s'il y a une case disponible au bout de son mouvement. Tous les éléments d'une même unité doivent rester ensemble durant le mouvement; de même qu'une unité réduite après les combats ne peut pas se combiner à une autre unité.

Lorsque le joueur a fini d'effectuer tous ses déplacements, il peut passer à la phase suivante pour résoudre ses combats.

Capacité de mouvement des unités (en hex)

(Pour la description des troupes, voir à l'annexe 2).

| Type | Très Légère | | Légère | | Moyenne | | Lourde | | Très lourde | |
|-------------------------------|---|----------------------|---|--------------|---|--------------|--|----------------|---|-----------------|
| Infanterie |  | 2/3 ss cb |  | 2 |  | 1/2 ss cb |  | 1 |  | 1 ss cb |
| Cavalerie |  | 4/5 ss cb |  | 4 |  | 3 |  | 3 |  | 2 |
| Chamellerie |  | 3 |  | 3 |  | 3 |  | 3 |  | 2 |
| Charrerie |  | |  | 4 |  | 3 |  | 2 |  | 2 |
| Éléphants |  | |  | |  | 2 |  | 2 |  | |
| Artillerie à pied ou à fusées |  | 1/2 ss cb (**) |  | 1 (**) |  | 1 ss cb |  | 1 ss cb (*) |  | 0 (statique) |
| Chef (se déplaçant seul) |  | 3/2 fuite |  | 3/2 fuite |  | 3/1 fuite | Tout autre personnage | | Selon le type (infanterie, cavalerie, etc) | |

Tout personnage isolé ignore le terrain difficile sauf si véhicule

ss cb = sans combat.

(*) Jamais plus de 1 en toutes circonstances.

(**) Ces artillerie perdent un dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.

La Règle “Alexandre et Bayard”

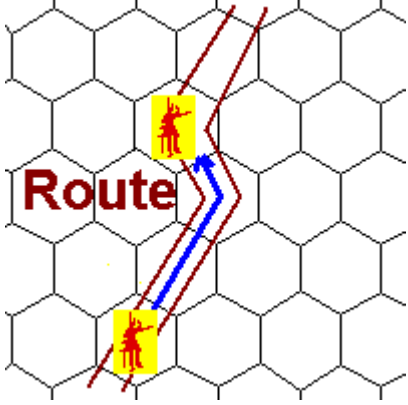
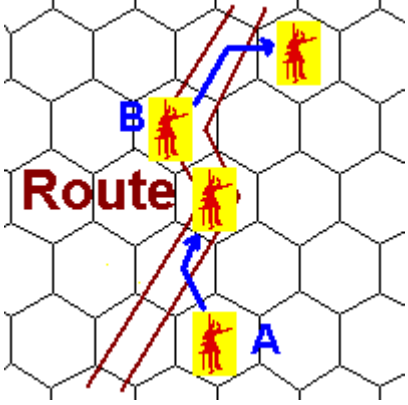
Précisions sur le mouvement

- Une unité qui a un jeton « pré-joué » (voir l'esquive) ne pourra pas faire mouvement même si elle est activée. Elle pourra cependant combattre sur place si elle est activée ou attaquée. Tous les jetons « pré-joué » sont retirés à la fin de la phase de déplacements.
- Tous les éléments d'une même unité doivent rester ensemble durant le mouvement; de même qu'une unité réduite après les combats ne peut pas se combiner à une autre unité.
- On ne peut jamais traverser une unité ennemie, que ce soit avec une unité ou un personnage isolé.
- Un personnage isolé peut traverser toute unité amie.
- Toute unité peut traverser une unité légère ou très légère amie ou être traversée par elle, s'il y a une case disponible au bout de son mouvement mais 2 unités ne peuvent occuper la même case après chaque mouvement.
- Le terrain rencontré peut influencer sur la capacité de mouvement. Voir à l'Annexe 1. A noter que le terrain accidenté n'a pas d'effet sur le déplacement des personnages qui se déplacent seuls mais que le terrain infranchissable le reste.
- Les unités n'ont pas de zone de contrôle. Donc une unité peut passer le long d'un hexagone occupé par un ennemi sans perdre de sa capacité de mouvement.

Mouvements particuliers

Mouvement sur route

Le mouvement de marche sur route est possible si la totalité du mouvement de l'unité se fait le long d'une même route continue (c'est à dire partant d'un hexagone de route et finissant sur un hexagone de route, en restant sur la route). Il autorise 1 hex de plus. Lorsqu'une unité fait un mouvement de marche, il ne lui est plus possible de combattre ou de tirer à la fin de son mouvement.

| | |
|---|--|
|  |  |
| Mouvement sur route : 3 hex au lieu de 2, sans combat. | L'unité n'était pas sur la route ou en sort : hexagone supplémentaire impossible. |

Infanterie montée

Les troupes d'infanterie qui ont des animaux pour monter peuvent les utiliser pour se déplacer plus vite. Des unités ainsi équipées peuvent se déplacer d'un hexagone de plus, mais sans combat. Cette augmentation de déplacement est cumulable avec la route.

A noter que, pour ces animaux :

- si ce sont des dromadaires ou chameaux, il y a « l'effet chameau » en combat car l'unité peut être protégée par les chameaux « baraqués » si elle est engagée en corps à corps.
- Si ce sont des éléphants, il y a « l'effet éléphant » en combat et, outre les pertes en plaquettes, nous avons un éléphant en panique à la première perte.

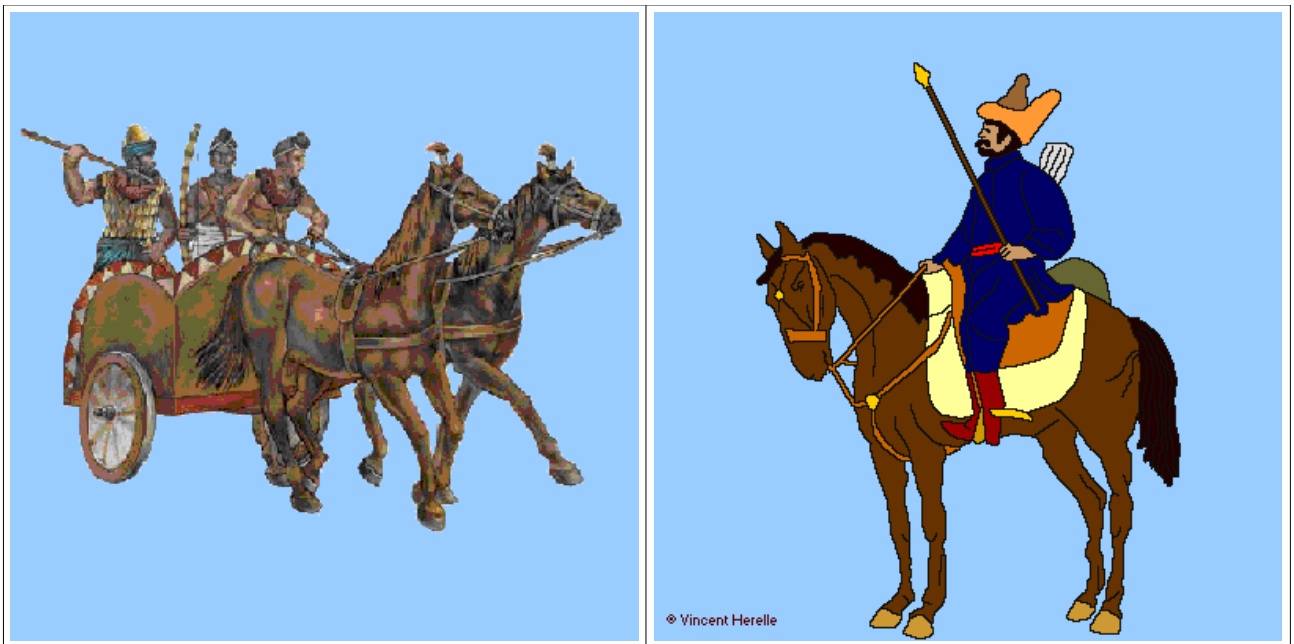
La Règle “Alexandre et Bayard”

- Une unité d'infanterie portée sur chariots peut se mettre en position défensive : si l'unité ne se déplace pas dans sa dernière phase de déplacement, l'unité compte comme derrière une palissade (voir au combat).

Troupes hors table

Les troupes ne peuvent sortir volontairement de la table que si le scénario le prévoit (et dans les conditions alors prévues par le scénario) ou si c'est dans les conditions prévues au début du jeu entre les joueurs. Sinon, c'est interdit. Toute sortie non volontaire (retraite par exemple) est toujours impossible. Dans ce cas (voir au combat), tout hex de repli qui ne peut être effectué compte en perte. Un personnage isolé peut sortir de table volontairement ou suite à un repli. Il ne compte alors pas en perte mais ne peut plus revenir de toute la partie (sauf scénario).

Si le scénario le prévoit (et dans ce cas seulement) il peut y avoir des unités gardées en renfort hors table. Dans ce cas, les unités pour entrer doivent pouvoir faire mouvement à partir d'un hex fictif situé juste à l'extérieur de la table. Elles être activées (et donc être accompagnées d'un chef qui, s'il est un sous-général, n'est pas obligé de rentrer) et le 1er hex du mouvement est le premier sur la table.



La Règle “Alexandre et Bayard”

Chapitre 4 : Phase de Combats

Cette phase, appelée « les combats », comprend les tirs et les combats corps à corps. Les combats corps à corps, ou mêlées, ont lieu entre deux hexagones contigus, ce qui est indiqué par une portée de 1, la portée étant le nombre d'hexagones pour aller de celui de l'attaquant (non compris) à celui de la cible (compris). Les tirs sont donc exécutés avec une portée supérieure à 1 (et incluse dans la portée de l'arme).

Ordre des combats.

Comme pour les déplacements, les combats (corps à corps ou tirs) sont résolus un par un dans l'ordre choisi par le joueur dont c'est le tour. Un combat doit être résolu dans son entier et ses conséquences appliquées avant de passer au suivant. Seule une unité activée peut initier un combat. Elle est appelée « attaquant ». L'unité qui reçoit l'attaque est appelée « défenseur ».

Un combat se fait toujours d'une unité sur une autre. L'ordre ne dépend jamais que de la volonté de l'attaquant (et de l'ordre des activations si plusieurs généraux). Après avoir combattu une unité, l'unité ne peut plus combattre (contre la même unité ou contre une autre) que dans le cadre de la poursuite (cf post). Comme une unité ne peut combattre qu'un seul adversaire, elle ne peut pas répartir ses dés de combats sur plusieurs adversaires, ni participer au combat de ses voisins.

Une unité activée n'est pas obligée de combattre si son joueur ne le veut pas, y compris si elle est adjacente à une unité adverse (sauf cas particulier de la définition de l'unité). De même, une unité sans cible ne peut pas combattre dans le vide pour lancer les dés de combat.

Question de l'arme

Comme on l'a vu à la description des troupes (annexe 2), chaque troupe a une arme de mêlée (ou est une arme par elle-même comme les éléphants) et certaines ont aussi une arme de tir. Donc le combat peut être soit un tir, avec une arme de tir, soit une mêlée, avec l'arme de mêlée, en attaque ou en riposte, mais jamais les deux, sauf suite à un autre combat...

Chaque arme de tir a donc une portée (éventuellement égale à 1 en mêlée) et un facteur de combat correspondant au nombre de dés à lancer, plus des conditions éventuelles. A noter que si les conditions d'emploi de l'arme ne sont pas remplies, on utilise l'arme de base. Par ailleurs, on rappelle qu'en cas d'« Armure Inversée », « noir » est compté comme « jaune », « rouge » comme « vert », « vert » comme « rouge » et « jaune » comme « noir ».

Les Tirs

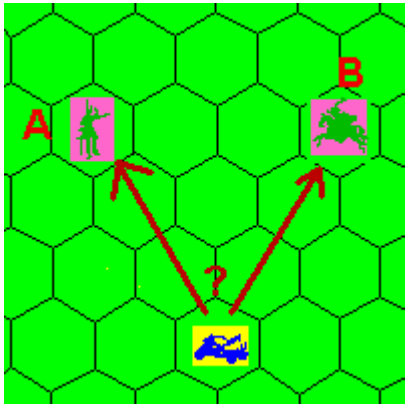
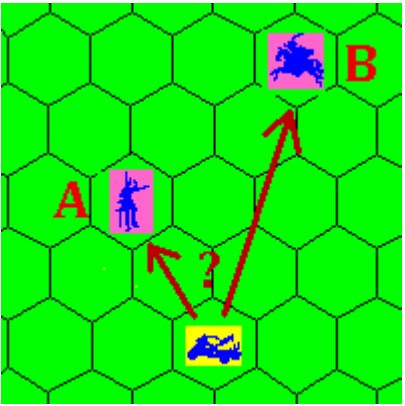
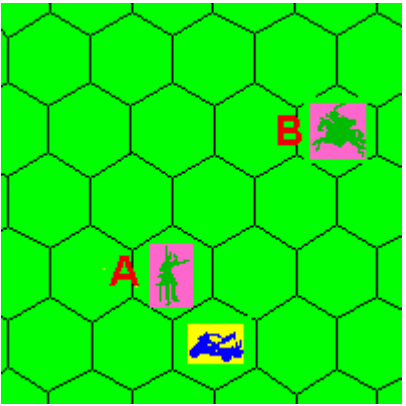
Rappel : le tir est un combat à distance. Nous allons donc voir le déroulement d'un combat.

Conditions du tir

Choix des cibles

Une unité peut tirer sur n'importe quelle unité choisie par le joueur qui la contrôle sauf si un adversaire au moins lui est adjacent. Dans ce cas, une mêlée avec cet adversaire (ou un de ces adversaires si plusieurs) s'impose.

La Règle “Alexandre et Bayard”

| | | |
|---|--|--|
|  |  |  |
| L'artillerie choisit sur quel ennemi tirer. | L'artillerie peut choisir de tirer sur B même si A est plus près. | L'artillerie ne peut tirer. Si elle combat, ce doit être sur A qui lui est adjacent. |

Portée

Pour vérifier qu'une cible soit à portée de tir, il suffit de compter le nombre de cases qui la sépare de l'unité tirant. Lors de ce décompte, on ne comptabilise pas la case où se situe l'unité qui fait feu mais on compte la case de la cible.

Ligne de mire

Pour pouvoir tirer sur une cible, il est également nécessaire qu'il existe une ligne de mire valide entre la case où est située l'unité et celle de sa cible. Pour ce faire, on imagine une ligne reliant le centre des deux cases concernées. Cette ligne de mire est valide si elle ne traverse aucun obstacle (ci-après appelé « masque »). Le terrain de l'hexagone sur lequel se trouve la cible ne bloque jamais la ligne de mire (mais peut avoir un autre effet). Quand la ligne de mire se superpose à la limite d'une ou plusieurs cases, elle n'est bloquée que si des masques se trouvent de part et d'autre de la ligne.

Les obstacles pouvant bloquer une ligne de mire sont les autres unités (ennemies ou amies) et certains types de terrain comme les forêts et les habitations ainsi que les collines (voir le terrain). Un tireur situé sur une colline voit par dessus toute troupe (amie ou ennemie) et une artillerie (pas des armes légères) ainsi située peut tirer normalement sur un ennemi à portée, mais :

- une unité (ennemie ou amie) fait une zone d'ombre d'un hex, sauf ;
- une unité amie au pied de la colline ne fait pas de zone d'ombre ;
- Un masque (bois, habitations) fait une zone d'ombre égale au nombre d'hex entre lui et le tireur.

Si une unité peut tirer sur une autre, le contraire est naturellement vrai.

A la même hauteur, on ne peut pas tirer par dessus une unité, amie ou ennemie. Par exception, les éléphants peuvent tirer ou être tirés par dessus toute troupe, sauf des éléphants. En revanche, les éléphants sont moins hauts que les bois, habitations et collines.

La Règle “Alexandre et Bayard”

| | | |
|---|---|--|
| | | |
| <p>L'artillerie peut tirer sur A en direct ; ne peut pas tirer sur B bloqué par un bois ; peut tirer sur C car la ligne de vue n'est bloquée que d'un côté.</p> | <p>L'artillerie ne peut tirer sur A bloqué par une unité ; peut tirer sur B car la ligne de vue n'est bloquée que d'un côté ; ne peut pas tirer sur C car la ligne de vue est bloquée des 2 côtés, même si à des endroits séparés.</p> | <p>L'artillerie peut tirer sur A car l'unité amie est au pied de la colline ; ne peut pas tirer sur B bloqué par un ami qui fait masque ; peut tirer sur C car l'unité amie ne fait masque que pour 1 hex.</p> |
| | | |
| <p>L'artillerie peut tirer sur A car le bois, situé à 1 hex du tireur, fait masque sur 1 hex ; ne peut pas tirer sur B car le bois, situé à 2 hex du tireur, fait masque sur 2 hex ; ne peut pas tirer sur C car la colline de même niveau bloque la vue.</p> | <p>L'artillerie pour tirer sur l'infanterie est observée comme à l'envers. Donc l'artillerie A peut tirer car l'unité masque est au pied de la colline ; B ne peut pas tirer car elle est dans la zone d'ombre du bois et C peut tirer car hors de la zone d'ombre.</p> | <p>L'artillerie peut tirer sur l'éléphant A car celui-ci est plus haut que l'unité amie mais ne peut pas tirer sur B dans la zone d'ombre du bois.</p> |

Déroulement du Tir

Le joueur annonce l'unité qui tire et indique l'unité adverse qu'il choisit comme cible de son attaque. Puis il effectue dans l'ordre les actions suivantes:

| | |
|---|---|
| 1 | Il vérifie que l'unité attaquante ait bien le droit de combattre. |
| 2 | Il vérifie que la cible soit à portée et dans la ligne de mire de son unité. |
| 3 | Il calcule le nombre de dés de combat auquel son unité lui donne droit (le facteur de l'arme de tir) et ajuste ce nombre en fonction du terrain où se déroule le combat et des mouvements. Particularité : Tir sur troupe très légère : l'attaquant a -1 dé pour chaque hexagone de séparation entre lui et la cible. |
| 4 | Il lance le nombre de dés obtenu et applique les résultats en commençant par les coups touchés, puis les éventuels coups spéciaux et enfin les retraites éventuelles. |

Rappel : pour certaines armes l'armure de la cible ne compte pas et donc on indique quels dés font touche et pour les armes avec « armure inversée », l'effet de l'armure est inversé (voir chapitre 2).

La Règle “Alexandre et Bayard”






Rappel des interdictions liées aux mouvements des unités

- L'artillerie sur une route traversant une case de terrain accidenté (forêt, marais, rocailles, habitations) ne peut pas combattre.
- Une unité qui vient d'effectuer un mouvement de marche le long d'une route (+1 hex) ne peut pas combattre.
- Une infanterie montée qui vient d'effectuer un mouvement monté (+1 hex) ne peut pas combattre.

Effets complémentaires

- Le terrain, ainsi que les obstacles artificiels, peut influencer les combats. Le tout est décrit à l'annexe 1.
- « Effet chameaux » : une unité avec animaux (chevaux, éléphants,...) sauf chameaux et chevaux « arabes » adjacente à une unité avec des chameaux (même amis) a un dé de moins en combat.
- « Effet éléphants » : une unité avec animaux (chevaux, chameaux,...) sauf éléphants et chevaux « indiens », adjacente à une unité avec des éléphants (même amis) a un dé de moins en combat.
- D'autres troupes ont des effets similaires, décrits à l'Annexe 3 ;
- « Effet du feu » : une unité avec animaux (chevaux, chameaux, éléphants...) adjacente à un hexagone avec du feu ou face à un ennemi utilisant le feu a un dé de moins en combat ;
- Pour une troupe montée sur chariots, il y a des effets particuliers (voir Annexe 3).

Résultat des dés

| Dé | Effet | Dé | Effet |
|---|--|---|--|
|  | Coup Touché L'attaquant ne fait un coup touché, qui, dans la plupart des cas, correspond à une perte, seulement que sur les troupes légères (vertes) et très légères (jaunes). |  | Coup Touché Comme le précédent mais en plus coup touché pour les troupes moyennes (bleues). |
|  | Coup Touché Comme le précédent mais en plus coup touché pour les troupes lourdes (rouges). |  | Coup spécial Chaque « coup spécial » est transformé selon le tableau ci dessous. Tous résultats autres que ceux indiqués dans le tableau sont des coups manqués. |
|  | Coup au moral Pour chaque « Drapeau de repli » obtenu, l'unité cible reçoit un coup au moral. Cette unité peut parfois ignorer certains de ces coup au moral. Pour chaque coup au moral reçu et validé, l'unité cible doit reculer vers son bord de table comme indiqué dans le paragraphe suivant intitulé « repli ». | | |

Pour les très lourds (noirs), on compte comme pour les lourds (rouge) mais la touche obtenue doit être confirmée en relançant un dé et l'on doit obtenir un coup touché vert au moins (les drapeaux et le coup spécial sont des échecs).

Coups spéciaux (pour le tir)

| | |
|----------------------------|---|
| Coup manqué si | Attaquant troupe montée combattant depuis une case de terrain accidenté OU si Attaquant tireur, sauf artillerie, contre une forêt, habitation ou fortification |
| Coup au moral si | Défenseur « Insaisissable » OU Attaquant Fusées ou Feu |
| Artillerie à poudre | Coup touché si la cible est à 2 hex au plus |

Troupe montée = Cavalerie, chamellerie et charrerie. Si 2 résultats possibles, d'abord coup touché puis coup au moral, sauf si coup manqué obligatoire.

Dans certains cas, on compte armure inversée, c'est à dire que l'on compte DANS CE CAS l'armure

La Règle “Alexandre et Bayard”

noire comme une jaune et vice versa, la rouge comme verte et vice versa.

Retrait des pertes

Les coups touchés, une fois validés, donnent chacun une perte. Certains de ces coups peuvent être modifiés ou annulés par des caractéristiques. Pour chaque coup touché validé, l'adversaire doit retirer un élément de son unité prise pour cible.

Repli (suite coup au moral)

Après avoir retiré les pertes de l'unité cible, on procède à son éventuel repli. Pour chaque coup au moral reçu par l'unité, elle doit entreprendre un recul vers le bord du champ de bataille de son armée

- d'une case pour l'infanterie, les éléphants et l'artillerie
- de 2 cases pour les troupes montées

Ce nombre de cases peut être modifié selon les caractéristiques de la troupe (voir annexes 2 et suivantes). Rappel : un chef avec l'unité a un effet moral qui annule un coup au moral (effet limité à 1 chef par unité même s'il y en a plusieurs). Le détail du processus de repli est donné plus loin, après les combats en mêlée.

A noter que les tirs, se faisant à distance, ne permettent ni esquive, ni suivi ni poursuite.

Tirs spéciaux de l'artillerie

Artillerie à poudre

L'artillerie à poudre sont les bombardes et canons. Leur plus ou moins grande efficacité historique sera rendue par leur entraînement (recrues, normales, élite...) car ce sont tous des spécialistes. On comptera comme pour l'artillerie mécanique sauf les particularités suivantes :

- 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 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.

Artillerie à fusées

L'artillerie à fusées a été utilisée assez tôt en Extrême Orient. On comptera comme pour l'artillerie mécanique sauf 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 mêlées

Ce sont les combats entre des unités adjacentes. Si un attaquant est contigu à plusieurs unités ennemies, il peut choisir celle qu'il attaque.

Conditions de la mêlée

Facteur de l'arme

L'arme employée est l'arme de mêlée (qui peut être la troupe elle-même comme les éléphants). Chaque arme de mêlée a deux facteurs: le facteur d'assaut et le facteur de mêlée. Ce sont parfois les

La Règle “Alexandre et Bayard”

mêmes mais pas toujours.

En général, l'attaquant utilise le facteur d'assaut sauf si celui-ci lui est interdit par les circonstances ou par les armes de l'ennemi. En particulier, pour utiliser le facteur d'assaut, l'attaquant doit avoir fait un mouvement d'au moins 1 hexagone. Dans les autres cas et en riposte (voir plus loin), il utilise le facteur de mêlée.

Choix de la cible

L'unité peut attaquer en mêlée n'importe laquelle des unités qui lui sont adjacentes. Une fois ce choix fait, elle n'attaquera que celle-ci, sauf en poursuite.

Déroulement d'un combat.

Le déroulement se fait comme pour un tir mais avec des phases supplémentaires. Le joueur annonce l'unité qui combat et indique l'unité adverse qu'il choisit comme cible de son attaque. Puis il effectue dans l'ordre les actions suivantes:

| | |
|---|--|
| 1 | Il vérifie que l'unité attaquante ait bien le droit de combattre. |
| 2 | Il vérifie que la cible soit adjacente à l'attaquant. |
| 3 | Il calcule le nombre de dés de combat auquel son arme lui donne droit et ajuste ce nombre en fonction du terrain où se déroule le combat et des mouvements. L'attaquant utilise le facteur d'assaut de son arme sauf si les circonstances l'empêchent, notamment s'il est statique. Tous les autres combats corps à corps et la riposte utilisent le facteur de mêlée. |
| 5 | Le défenseur peut, si cela lui est possible, faire une esquive (voir plus loin). |
| 6 | L'attaquant lance le nombre de dés obtenu et applique les résultats en commençant par les coups touchés, puis les éventuels « coups spéciaux » et enfin les retraites éventuelles. |
| 7 | Le cas échéant, il effectue ou subit les conséquences du combat (suivi, poursuite, riposte). |

Rappel : pour certaines armes l'armure de la cible ne compte pas et donc on indique quels dés font touche et pour les armes avec « armure inversée », l'effet de l'armure est inversé (voir chapitre 2).

Rappel des interdictions liées aux mouvements des unités

- L'artillerie sur une route traversant une case de terrain accidenté (forêt, marais, rocailles, habitations) ne peut pas combattre.
- Une unité qui vient d'effectuer un mouvement de marche le long d'une route (+1 hex) ne peut pas combattre.
- Une infanterie montée qui vient d'effectuer un mouvement monté (+1 hex) ne peut pas combattre.

Effets complémentaires

- Le terrain, ainsi que les obstacles artificiels, peut influencer les combats. Le tout est décrit à l'annexe 1.
- « Effet chameaux » : une unité avec animaux (chevaux, éléphants,...) sauf chameaux et chevaux « arabes » adjacente à une unité avec des chameaux (même amis) a un dé de moins en combat. Une infanterie montée sur dromadaires ou chameaux engagée en corps à corps s'abrite derrière ses chameaux baraqués, et donc l'ennemi subit « l'effet chameaux ».
- « Effet éléphants » : une unité avec animaux (chevaux, chameaux,...) sauf éléphants et chevaux « indiens », adjacente à une unité avec des éléphants (même amis) a un dé de moins en combat ; Une infanterie montée sur éléphants engagée en corps à corps garde ceux-ci proches et donc l'ennemi subit « l'effet éléphants ».

La Règle “Alexandre et Bayard”






- D'autres troupes ont des effets similaires, décrits à l'Annexe 4 ;
- « Effet du feu » : une unité avec animaux (chevaux, chameaux, éléphants...) adjacente à un hexagone avec du feu ou face à un ennemi utilisant le feu a un dé de moins en combat ;
- Pour une troupe montée sur chariots, il y a des effets particuliers (voir Annexe 4).

Esquive

Si l'unité attaquée a un déplacement avec combat supérieur de 2 à celui de l'attaquant, le défenseur peut effectuer une esquive :

- le défenseur effectue une retraite (vers son bord de table sauf particulier) de son déplacement maximum avec combat et y pose un jeton « pré-joué » (voir déplacements) ;
- si l'unité ne peut faire tout son mouvement, elle subit 1 perte par hexagone non fait ;
- l'attaquant fait son combat avec le facteur de mêlée et avec armure inversée : seules les touches normales font des pertes ; les avantages tactiques, drapeaux et ordres sont ignorés ;
- L'attaquant peut (et parfois doit) faire suivi et éventuellement poursuite.

Résultat des dés

| Dé | Effet | Dé | Effet |
|---|--|---|--|
|  | Coup Touché L'attaquant ne fait un coup touché, qui, dans la plupart des cas, correspond à une perte, seulement que sur les troupes légères (vertes) et très légères (jaunes). |  | Coup Touché Comme le précédent mais en plus coup touché pour les troupes moyennes (bleues). |
|  | Coup Touché Comme le précédent mais en plus coup touché pour les troupes lourdes (rouges). |  | Coup spécial Chaque « coup spécial » est transformé selon le tableau ci dessous. Tous résultats autres que ceux indiqués dans le tableau sont des coups manqués. |
|  | Coup au moral Pour chaque « Drapeau de repli » obtenu, l'unité cible reçoit un coup au moral. Cette unité peut parfois ignorer certains de ces coup au moral. Pour chaque coup au moral reçu et validé, l'unité cible doit reculer vers son bord de table comme indiqué dans le paragraphe suivant intitulé « repli ». | | |

Pour les très lourds (noirs), on compte comme pour les lourds (rouge) mais la touche obtenue doit être confirmée en relançant un dé et l'on doit obtenir un coup touché vert au moins (les drapeaux et le coup spécial sont des échecs).

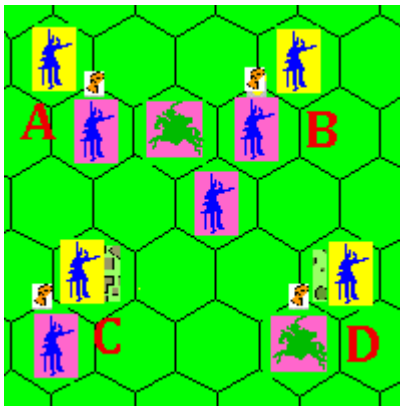
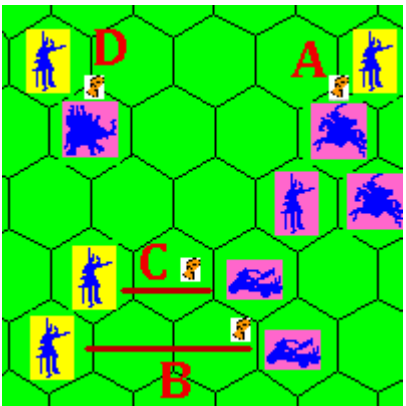
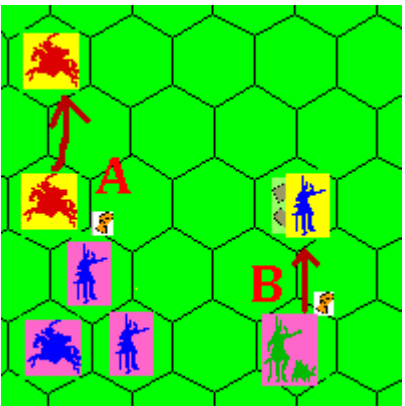
Coups spéciaux

| Coup manqué si | Attaquant troupe montée combattant dedans ou contre une case de terrain accidenté OU si Attaquant tireur sauf artillerie contre une forêt, habitation ou fortification | | |
|-------------------------|---|------------------------------------|-------------|
| Coup touché si | Défenseur troupe très légère OU Attaquant Éléphant | | |
| Coup au moral si | Défenseur « Insaisissable » OU Attaquant Fusées ou Feu | | |
| | Défenseur | | |
| Attaquant \ | Infanterie | Troupe montée | Artillerie |
| Infanterie | Coup touché si attaquant soutenu et pas le défenseur OU si le défenseur est adjacent à une Troupe montée amie de l'attaquant | Coup au moral si attaquant soutenu | Coup touché |
| | Coup touché si défenseur « fanatique » | | |
| Troupe montée | Coup touché si l'attaquant est soutenu OU si le défenseur est adjacent à une unité d'infanterie amie de l'attaquant | | Coup touché |
| Artillerie à poudre | Coup touché si la cible est à 2 hex ou moins | | |

Troupe montée = Cavalerie, chamellerie et charrerie. Si 2 résultats possibles, d'abord coup touché

La Règle “Alexandre et Bayard”

puis coup au moral, sauf si coup manqué obligatoire.

| | | |
|--|--|--|
|  |  |  |
| <p>L'infanterie A ne fait pas de perte car aucun n'est soutenu ; en B, l'attaquant est soutenu et pas le défenseur = 1 perte ; en C, le défenseur est soutenu car défendant des bâtiments = pas de perte ; en D, la troupe montée attaque un terrain accidenté = pas de perte.</p> | <p>En A, la cavalerie est soutenue = 1 perte même si défenseur est soutenu ; en B, pas de perte ; en C, l'artillerie est à 2 hex = 1 perte si artillerie à poudre ; en D, l'attaquant est un éléphant = 1 perte.</p> | <p>En A, L'infanterie étant soutenue, le coup spécial donne un Coup au moral ; En B, le tir est sur une habitation, donc pas de perte.</p> |

Résumé des touches selon l'armure

En fonction de l'armure de la cible, on a un coup touché si :

| | | |
|--------------------|-------|--|
| Troupe très légère | Jaune | Coup touché vert ou coup spécial (4 faces du dé) |
| Troupe légère | Vert | Coup touché vert (3 faces du dé) (plus coup spécial selon situation) |
| Troupe moyenne | Bleu | Coup touché bleu (2 faces du dé) (plus coup spécial selon situation) |
| Troupe lourde | Rouge | Coup touché rouge (1 faces du dé) (plus coup spécial selon situation) |
| Troupe très lourde | Noir | Coup touché rouge confirmé (1/2 faces du dé) (plus coup spécial selon situation) |

Dans certains cas, on compte armure inversée, c'est à dire que l'on compte DANS CE CAS l'armure noire comme une jaune et vice versa, la rouge comme verte et vice versa.

Conséquences et suites des attaques

Après chaque attaque, on en règle les conséquences, à savoir les pertes mais aussi certaines actions complémentaires comme effectuer un repli, un suivi ou une poursuite ou encore subir la riposte de l'adversaire.

Retrait des pertes

Les coups touchés, une fois validés, donnent chacun une perte. Certains de ces coups peuvent être modifiés ou annulés par des caractéristiques ou des ordres. Pour chaque coup touché validé, l'adversaire doit retirer un élément de son unité prise pour cible.

Repli (suite coup au moral)

Après avoir retiré les pertes de l'unité cible, on procède à son éventuel repli. Cependant, le défenseur peut annuler un coup au moral reçu s'il est soutenu ou si un chef est avec l'unité (effet limité à 1 chef par unité même s'il y en a plusieurs). Pour chaque coup au moral restant, l'unité doit entreprendre un recul vers le bord du champ de bataille de son armée

- d'une case pour l'infanterie, les éléphants et l'artillerie
- de 2 cases pour les troupes montées

Ce nombre de cases peut être modifié selon les caractéristiques de la troupe (voir annexes 2 et

La Règle “Alexandre et Bayard”

suivantes).

Le joueur contrôlant l'unité effectuant un repli choisit la case sur laquelle son unité bat en retraite en respectant les règles suivantes :

- Une unité doit toujours se replier vers le côté du joueur qui la contrôle (même si l'attaquant vient de ce côté).
- Le terrain n'a aucun effet sur les déplacements lors d'un repli. Ainsi, une unité qui se replie peut traverser une forêt sans devoir s'arrêter. Par contre, une unité ne peut ni atteindre ni traverser des terrains infranchissables pour elle pendant son repli.
- Lors d'un repli, une unité ne peut pas traverser des cases occupées par des unités amies à moins qu'il ne s'agisse d'une troupe légère ou très légère, à condition de la traverser entièrement.
- Si une unité ne peut pas se replier parce qu'elle n'a aucun chemin libre pour le faire ou parce qu'elle est au bord de la table, on lui retire un élément par case de repli non effectué.

| | | |
|--|--|---|
| | | |
| <p>En A, suite à un drapeau, l'infanterie doit reculer d'1 hex; en B, 2 drapeaux = 2 hex</p> | <p>2 drapeaux = le défenseur doit reculer de 2 hex vers son bord de table, même si l'attaque en vient.</p> | <p>L'infanterie peut se replier à travers le bois ou à travers l'artillerie légère.</p> |
| | | |
| <p>La cavalerie annule un drapeau (car soutenue) mais pas le second : elle devrait reculer de 2 hex, mais le chemin est bloqué. Donc 2 pertes.</p> | <p>L'artillerie ne peut reculer dans le bois, terrain infranchissable pour elle. Donc 2 pertes.</p> | <p>En A, l'infanterie recule de 2 cases. En B, comme elle ne le peut pas, elle fait 1 recul et subit 1 perte.</p> |

Cas particulier de l'artillerie

Quand une artillerie doit effectuer un repli après combat, 2 éléments s'imposent :

- Le nombre d'hexagones possibles est limité par la capacité de déplacement de l'unité d'artillerie ;
- Tout hexagone de repli effectué par une artillerie est compté dans le tour suivant de son

La Règle “Alexandre et Bayard”

- joueur ;
- De plus, l'artillerie devant reculer aura systématiquement la caractéristique « panique ».

Le nombre d'hexagones possibles est limité par la capacité de déplacement de l'unité d'artillerie et chaque hexagone de repli qui ne peut être fait sera une perte. Ainsi, une artillerie statique ne reculera pas et tous les reculs seront donc des pertes. De même, pour une artillerie lourde à pied qui a « 1 seul hexagone en toute circonstance », tout recul au delà du premier sera une perte.

Certains éléments du terrain peuvent jouer. Ainsi, une artillerie moyenne sur une route pourra reculer de 2 hexagones au lieu de 1 sur la route, mais d'1 seul en tout terrain et aucun dans un bois ou habitat.

Tout hexagone de repli effectué par une artillerie est compté dans le tour suivant de son joueur. Donc une artillerie très légère à pied (1 hex, 2 sans combat) qui aura reculé de 1 n'aura plus qu'une capacité de 1 hexagone sans combat ou de 0 avec combat (et un dé de moins). Une unité légère à pied (1 hex sans combat) qui a reculé de 1 non seulement ne pourra pas se déplacer (le 1 hexagone ayant été fait) mais ne pourra pas combattre. Une artillerie volante légère (2 hexagones – 1 dé de moins par déplacement) qui a reculé de 1 n'aura plus qu'une capacité de 1 hexagone (et donc 2 dés de moins) ou combattra sur place avec un dé de moins.

« Panique »

Certaines troupes, formées de mercenaires ou de soldats forcés, étaient très sujettes à la désertion, ce qui est indiqué par la caractéristique « Panique » : pour chaque hexagone de repli effectif après drapeau (que ce soit au tir ou en mêlée), lancer 1 dé : 1 « coup spécial » signifie une perte de plus.

Suivi (seulement après une mêlée)

Quand la case attaquée se libère, soit parce que l'unité cible est détruite soit par ce qu'elle a été obligée de se replier, l'attaquant peut, et parfois doit, faire un suivi et venir occuper la case libérée. Ce n'est jamais possible pour le défenseur suite à sa riposte.

| Troupe | Suivi obligatoire | Suivi possible |
|------------------------|--|--|
| Tous | * « Fanatiques » ou « Changeants » | |
| Infanterie | * Infanterie (sauf Infanterie d'élite) attaquant une unité située au dessous d'elle. | * Infanterie d'élite |
| Troupe montée | * Troupe montée (sauf d'élite) attaquant une unité située au dessous d'elle. * Éléphants (même d'élite) | * Toute Troupe montée (sauf éléphants) |
| Artillerie ou chariots | Jamais | |

La Règle “Alexandre et Bayard”

| | | |
|--|---|---|
| | | |
| <p>L'infanterie A ne peut pas suivre ; l'infanterie d'élite B le peut mais ce n'est pas obligatoire. Pas de nouveau combat sauf ordre spécial.</p> | <p>L'infanterie A attaquant une unité située au dessous d'elle doit suivre. (Une infanterie d'élite peut le refuser.)</p> | <p>La cavalerie A attaquant une unité située au dessous d'elle doit suivre. (Une cavalerie d'élite peut le refuser.) ; l'artillerie B (même d'élite) ne peut jamais suivre ; l'éléphant C DOIT toujours suivre.</p> |

Poursuite

Si une unité de troupe montée ou d'éléphants vient d'effectuer un suivi, elle peut également effectuer une poursuite. Une poursuite permet à l'unité de Troupe montée de se déplacer si nécessaire d'une case supplémentaire et d'engager immédiatement un nouveau combat avec une unité adverse qui se trouve adjacente à la case qu'elle vient d'occuper.

Ce déplacement supplémentaire, ainsi que l'attaque sont optionnels. L'unité qui poursuit n'est pas obligée de combattre à nouveau. De même, l'unité qui poursuit peut très bien mener sa seconde attaque à partir de la case occupée après le suivi si elle a choisi de ne pas effectuer de mouvement supplémentaire.

Le nouveau combat est résolu aussitôt et peut concerner un adversaire différent du premier. En revanche, quelle que soit son issue, l'unité effectuant une poursuite peut (et parfois doit comme ci-dessus) faire un second suivi mais pas une seconde poursuite dans le même tour.

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| <p>La cavalerie A a fait reculer son adversaire ; elle peut suivre et faire une poursuite (sur place) pour engager un 2ème combat contre la même unité ; la cavalerie B a détruit son ennemi ; elle peut suivre (occuper la case désertée) puis faire une poursuite pour engager en 2ème combat un</p> | <p>L'éléphant A a fait reculer son adversaire (ici une unité de milice, donc 2 hexagones) ; il doit suivre. Ensuite, il peut faire une poursuite (1 hex) pour engager un 2ème combat contre la même unité.</p> | <p>La cavalerie A a détruit son 1er ennemi ; elle peut suivre (occuper la case désertée) puis faire une poursuite pour engager en 2ème combat un nouvel ennemi. Elle le fait reculer. Elle peut donc faire un 2ème suivi mais pas de 2ème poursuite ni de 3ème combat.</p> |

La Règle “Alexandre et Bayard”

| | | |
|----------------|--|--|
| nouvel ennemi. | | |
|----------------|--|--|

Une poursuite peut aussi intervenir suite à une caractéristique de l'attaquant ou du défenseur.

Riposte

Lors d'une mêlée (mais pas d'un tir à distance) toute unité qui n'a pas été détruite et qui n'a pas reculé peut riposter à une attaque si elle est toujours adjacente à l'attaquant à la fin de l'attaque. Si l'unité quitte la case qu'elle occupe au début du combat, elle perd sa capacité à riposter. De même, la cible d'un tir à distance n'a pas l'opportunité de riposter même si elle a aussi une arme de tir.

La riposte se fait comme un combat normal, mais :

- avec le facteur de mêlée (jamais celui d'assaut) ;
- elle ne permet pas de suivi ni de poursuite.

Cas particulier des éléphants

Les éléphants sont très particuliers :

- Un éléphant ne disparaît pas, il panique.
- Quand l'éléphant est un moyen de transport d'infanterie ou d'artillerie, il n'y a qu'une seule plaquette d'animaux (même si l'unité en a 4) et l'éléphant panique à la première perte sur l'unité. L'unité subit sa perte (infanterie ou artillerie) et EN PLUS, l'éléphant panique. Donc, si les éléphants tractent de l'artillerie, après le départ de l'éléphant, l'artillerie devient statique, si les éléphants portent de l'infanterie, celle-ci se déplace à pied ensuite.
- Si l'unité subit 2 pertes :
 - Si c'est une unité d'éléphants de combat, on a 2 éléphants en panique ;
 - Si c'est de l'infanterie ou de l'artillerie avec un éléphant en transport ou traction, l'unité subit 2 pertes mais il n'y a, en plus, 1 seul éléphant en panique.

Eléphant en panique

Un éléphant en panique veut fuir. A chaque tour (y compris celui de la perte) on lance 3 dés. Les drapeaux et les avantages tactiques comptent comme des reculs qui sont joués normalement (vers le bord de table « ami »). Si le passage est barré par une unité (amie ou ennemie) et qu'il n'est pas possible de l'éviter, un combat a lieu, l'éléphant lançant 3 dés, avec une riposte éventuelle. Si l'éléphant subit une nouvelle perte ou si l'éléphant atteint le bord de table, il disparaît.

| | | |
|--|---|---|
| | | |
| <p>En A l'infanterie a fait une perte et donc un éléphant en panique. Avec 2 dés de fuite (drapeau et coup spécial) le modèle d'éléphant fait 2 hex vers son bord de table. En B, c'est pareil mais l'éléphant sort de la table.</p> | <p>En A l'infanterie a fait une perte à une unité d'infanterie sur éléphants. On a 1 éléphant en panique et l'infanterie combat ensuite uniquement à pied. En B, l'éléphant en panique devrait faire 2 hex mais, arrivé devant un terrain</p> | <p>L'éléphant A en panique ne peut fuir vers son bord de table. Il attaque donc l'ennemi sur son chemin et le repousse, puis fait son mouvement de fuite. C'est le joueur de l'éléphant qui choisit l'ennemi attaqué. En B, c'est pareil mais</p> |

La Règle “Alexandre et Bayard”

| | | |
|--|--|--|
| | infranchissable, il subit la perte d'hex non fait et donc disparaît. | c'est une unité amie qui est sur le chemin. Il ne peut l'éviter par le terrain impassable. |
|--|--|--|

Personnages sur le Champ de Bataille

La présence d'un personnage auprès de ses troupes peut avoir de l'influence sur les armées. Sauf pouvoir spécial, seuls les personnages de commandement (chefs : généraux et officiers supérieurs) ont une influence. Pour tous les personnages, voir l'annexe 2.

Personnage au combat

L'effet de la présence d'un personnage dans une unité est décrit ci-dessus. En général, sauf quand expliqué dans cette annexe,

- Si l'unité effectue un suivi ou une poursuite, le personnage doit la suivre.
- Si une unité recule, un personnage qui se trouve sur sa case la suit dans son mouvement de repli.
- Si l'unité qui se trouve sur la même case qu'un personnage est détruite, le personnage doit fuir.

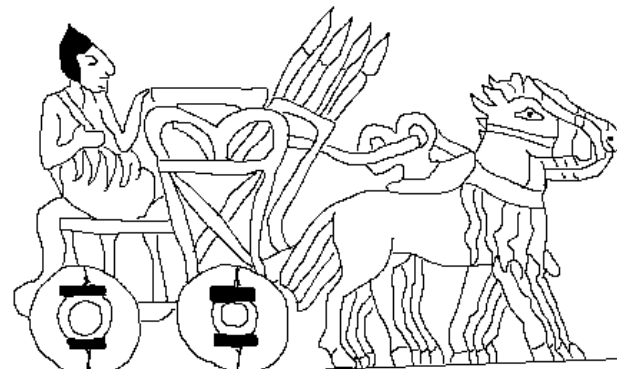
Personnage en fuite

Un personnage peut être amené à fuir si l'unité avec laquelle il se trouve est détruite par l'adversaire. C'est aussi le cas si le personnage est sans unité sur une case dans laquelle une unité ennemie veut entrer au cours de son déplacement. Après cela, l'unité adverse peut continuer son déplacement normalement.

Un chef qui fuit doit trouver refuge dans une case occupée par une unité amie. Un Officier Supérieur qui fuit doit immédiatement trouver refuge dans l'une des cases voisines à sa case originelle. Un Général en Chef, un Sous-Général ou un personnage isolé peut fuir jusqu'à deux cases mais ne peut traverser une case occupée par un adversaire. Si aucune unité de son armée n'est disponible pour accueillir sa fuite ou s'il est dans l'impossibilité de fuir, notamment à cause des ennemis et des terrains infranchissables, le personnage est retiré du jeu. Les héros ont un comportement spécial.

Perte du Général en chef

Si le Général en Chef se retrouve éliminé, le joueur qui le contrôle passe son tour suivant durant lequel il ne peut rien faire, ni activer de troupe, ni donner aucun ordre. Il a juste le droit de replacer son Général en Chef autre part sur le champ de bataille, à la place d'un Sous-Général ou à défaut d'un Officier Supérieur, ou à défaut n'importe où sur le champ de bataille s'il n'y a plus d'autre personnage de commandement présent sur le terrain. Le joueur qui a ainsi éliminé provisoirement le Général en Chef gagne donc, de fait, un tour supplémentaire.



La Règle “Alexandre et Bayard”

Chapitre 5 : Victoire

Les conditions de victoire sont décidées à l'avance. En théorie, on vérifie à la fin de chaque tour de jeu si l'un des joueurs a rempli ces conditions de victoire. Il est alors déclaré vainqueur. Cependant, il est généralement admis que le premier joueur qui en cours de jeu atteint les conditions est immédiatement déclaré vainqueur.

Conditions de Victoire

Si l'on joue selon un scénario, celui-ci prévoit les conditions de victoire, où la prise d'objectifs peut se substituer à la perte de troupes adverses par exemple. A défaut, on considère qu'après un nombre d'unités perdues égal au moins à 1 tiers du nombre initial, l'armée est démoralisée et donc concède la victoire à l'adversaire. On peut aussi attribuer à chaque unité une valeur de démoralisation égale à sa valeur en budget divisée par 10 et arrondie à l'unité la plus proche, ce qui permet de simuler les relations sociales du moment. L'artillerie sera divisée par 20.

Détermination de la Victoire et conséquence

À la fin de chaque tour de jeu, on évalue ou on calcule (en cas de proximité) le nombre de points de démoralisation ou, en cas de scénario, la réalisation des objectifs. Si l'un des joueurs a rempli les conditions de victoire, il est déclaré vainqueur. Cependant, il est généralement admis que le premier joueur qui en cours de jeu atteint les conditions est immédiatement déclaré vainqueur.

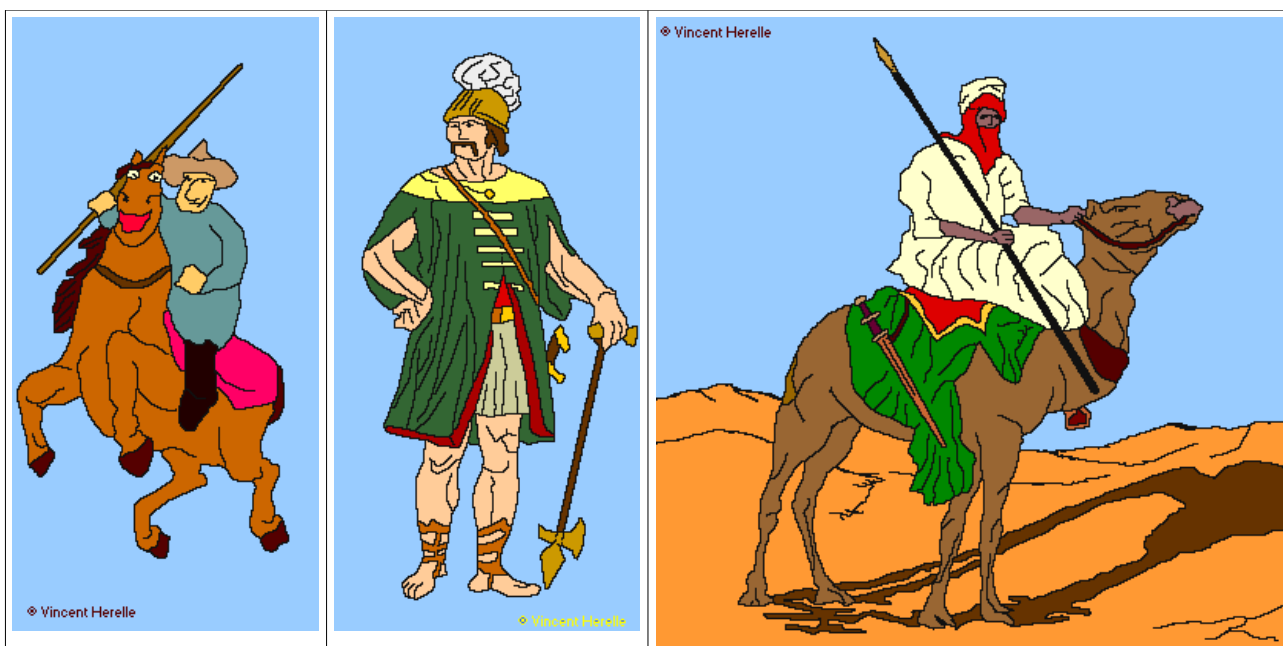
Selon le nombre relatif d'unités perdues par les 2 joueurs, on peut considérer que c'est une victoire marginale (0 à 20% d'écart), moyenne (20 à 50 %) ou décisive (plus de 50% d'écart).

Exemple : Si la démoralisation est à 5 unités, celui qui a perdu 5 unités est perdant et l'autre est vainqueur. On a les cas suivants :

5 à 4 (20% d'écart) = victoire marginale ;

5 à 3 (40% d'écart) = victoire moyenne ;

5 à 2 (+50% d'écart) = victoire décisive.



La Règle “Alexandre et Bayard”

Annexe 1 – Le terrain, ses effets et la mise en place.

La table de jeu

La table est couverte (d'une façon ou d'une autre) de cases hexagonales, d'une taille suffisante pour que les unités y tiennent. Le nombre minimum d'hexagones est de 9 en large et 12 en long mais il n'y a pas de nombre maximum.

Les composants du terrain

Les différents « éléments de terrain » sont des éléments dont la présence dans une case affecte le déroulement du jeu. Ils seront décrits plus loin avec leurs effets. Le terrain est défini par le scénario s'il y en a un. À défaut, il peut être placé de diverses façons décrites plus loin.

Les éléments de terrain influent sur le jeu de trois manières : pour le déplacement des unités, pour la vue (et donc la ligne de tir) et pour le combat. Il y a aussi des obstacles sur les bords de l'hexagone, que l'on appelle des obstacles linéaires.

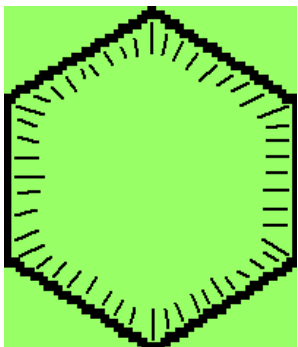
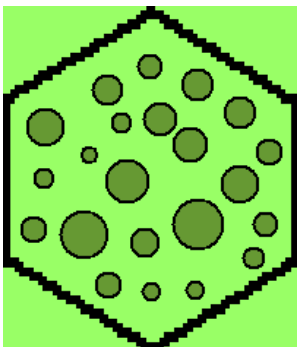
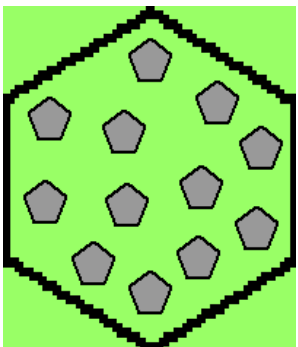
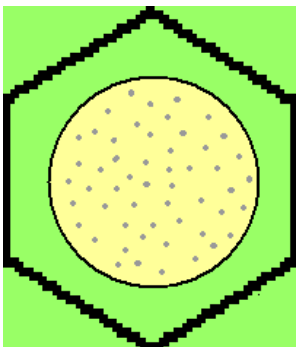
Les éléments du terrain

Il y a plusieurs types d'éléments de terrain :

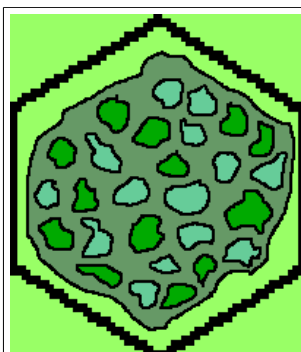
- les éléments naturels qui sont complètement permanents ;
- les éléments artificiels permanents qui sont la marque de l'action des hommes sur la nature, et qui, en général ne sont pas construits ou détruits au cours de la partie ;
- les éléments « de campagne » nés de l'action des armées, qui peuvent avoir été construits avant la bataille mais aussi, parfois, être construits pendant la bataille, et qui parfois peuvent aussi être détruits.

Certains éléments sont complètement impassables pour une partie des troupes. Dans ce cas, aucune troupe de ce type (voire de tout type) ne peut y passer et son mouvement vers lui est bloqué dans l'hexagone précédent. A noter que certains gros éléments artificiels compris seront ajoutés dans l'extension spéciale sur les fortifications et sièges. Dans la plupart des jeux, ils ne seront pas présents sauf dans des scénarios. On utilisera alors les éléments de cette extension.

Éléments naturels de terrain

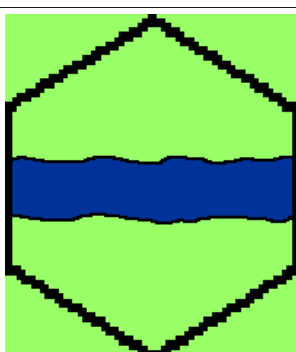
| | | | |
|--|---|---|---|
|  |  |  |  |
| <p><u>Colline</u> Élévation de terrain au dessus du terrain environnant. Synonyme : motte, butons, morne, etc.</p> | <p><u>Bois, forêt</u> Terrain boisé avec suffisamment d'arbres pour abriter une troupe.</p> | <p><u>Rocaille</u> Terrain parsemé de rochers, coupé, avec des fractures, etc. Difficile à traverser.</p> | <p><u>Sable</u> Terrain sableux, avec des zones où l'on s'enfonce, difficile à progresser. Ce peut être juste une zone ou une partie d'une zone plus grande. Dans ce cas, c'est toute la zone qui est de cette couleur.</p> |

La Règle "Alexandre et Bayard"



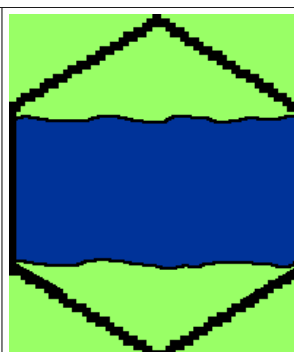
Marais

Terrain gorgé d'eau, parsemé de trous d'eau et d'îles.



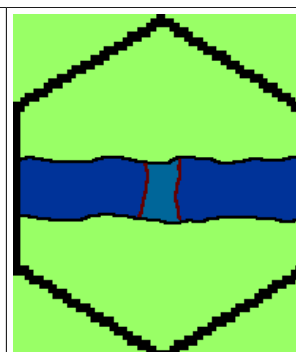
Rivière

Cours d'eau assez large et de fort débit, elle est impassable sauf aux ponts et gués.



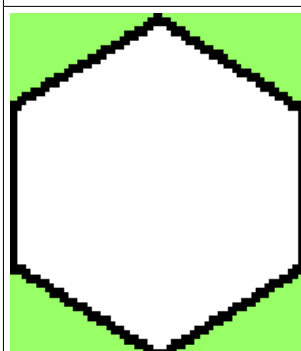
Fleuve et étendue d'eau

Rivière large, il ne peut y avoir de gué. Seuls les ponts permettent de traverser, ou alors en barque. Sur un bord de table, on peut aussi avoir une plage.



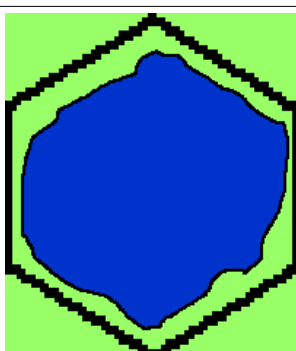
Gué

Partie d'un cours d'eau où le fond est moins profond et le courant moins fort, si bien qu'il est possible de traverser à pied, sans pont. Si tout le cours d'eau est ainsi traversable, c'est un ruisseau.



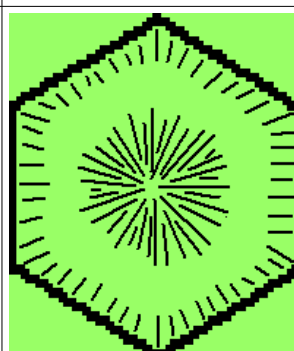
Neige

Étendue recouverte de neige. C'est souvent assez mou comme pour le sable.



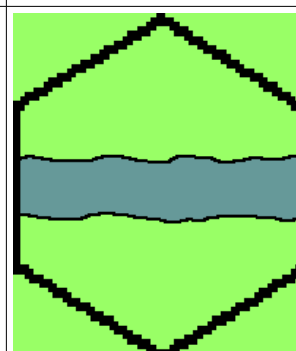
Lac

Zone d'eau assez vaste. Cet élément est IMPASSABLE sauf avec des barques.



Montagne

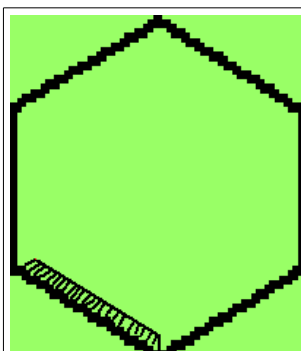
Zone de terrain élevé mais impossible à passer sauf par de petits groupes. Au niveau du jeu, c'est IMPASSABLE (sauf par une route, qui est un col).



Ruisseau

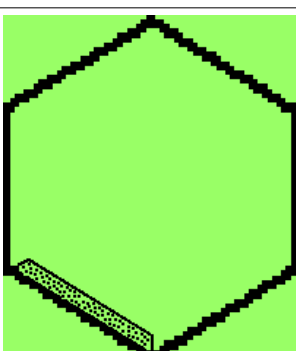
Rivière guéable partout

Éléments naturels particuliers



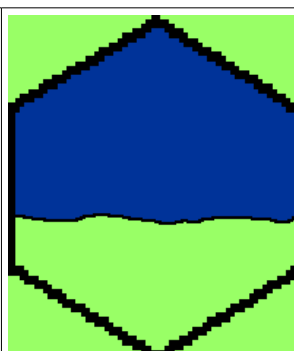
Falaise

Bord impassable vertical d'une colline



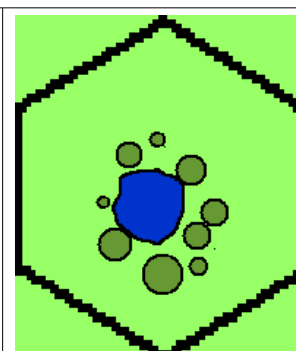
Éboulis

Bord d'une colline formé de roches éboulées et instables



Plage

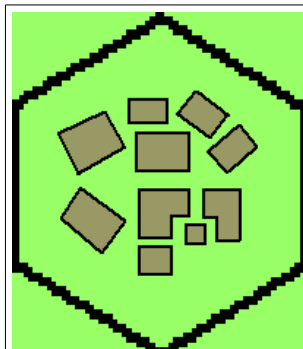
Fleuve (en bord de table)



Oasis = forêt en zone désertique

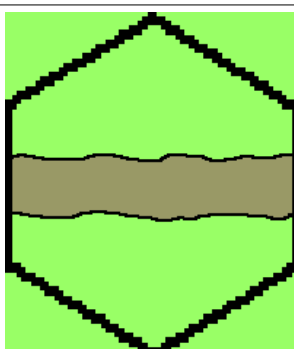
La Règle "Alexandre et Bayard"

Éléments artificiels permanents



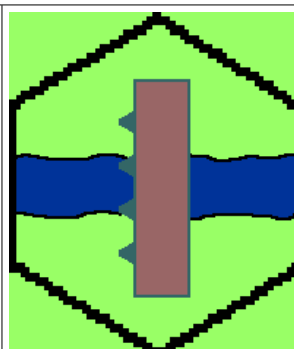
Habitations

Terrain parsemé d'habitations, village, bourg ou quartier de ville.



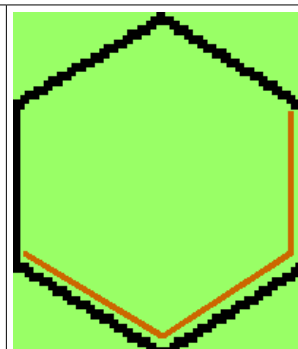
Route

Élément permettant de circuler plus vite mais aussi de traverser d'autres éléments de terrain.



Pont

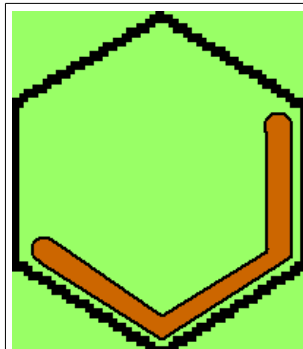
Élément construit permettant de franchir une rivière ou un fleuve. C'est généralement le prolongement d'une route.



Palissade

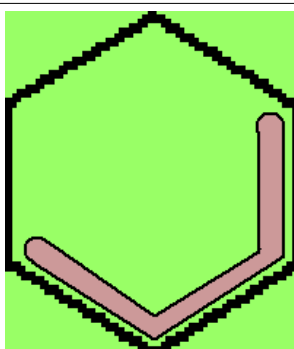
Palissade de rondins permettant à des combattants derrière de disposer d'un abri mais ne constituant pas un obstacle de grande hauteur.

Éléments « de campagne »



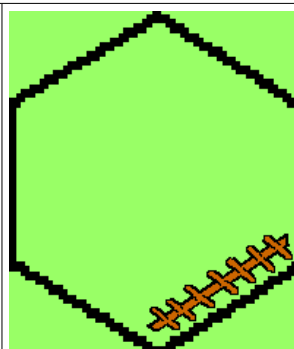
Remblais

C'est une levée de terre en obstacle pour briser l'élan d'un attaquant. Il est généralement doublé d'un fossé, obstacles en creux.



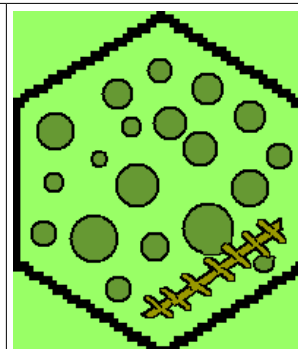
Fossé

C'est l'équivalent en creux du remblais dont il ne diffère que parce qu'il ne bouche pas la vue. S'il y a remblais + fossé, on compte seulement remblais.



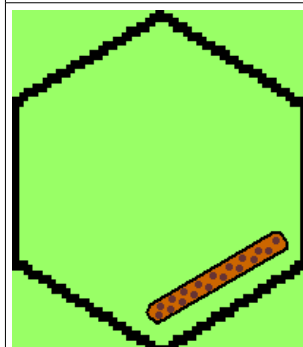
Barrière ou chevaux de frise

Barrière mise en place pour arrêter l'élan d'un ennemi. (voir aussi chaînes)



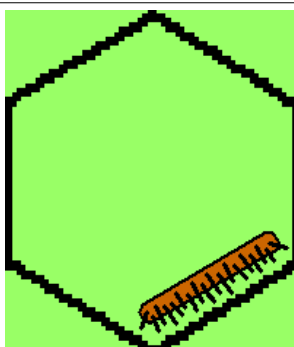
Abattis

C'est l'équivalent d'une barrière mise en place dans un bois en utilisant des arbres abattus. (Voir aussi l'éboulis)



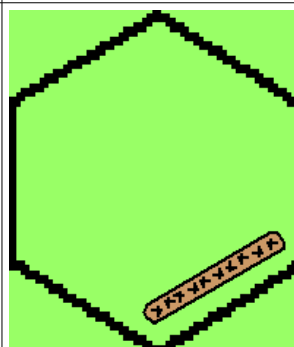
Trous

C'est un ensemble de trous creusés dans le sol afin de faire trébucher, voire briser des membres d'un attaquant.



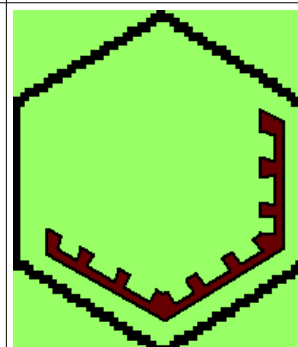
Pieux

Ensemble de pieux enfoncés en terre avec la pointe tournée vers l'ennemi pour bloquer cet ennemi dans ses attaques.



Chausses-trappes

Ce sont des pointes jetées ou posées au sol, qui blessent un éventuel attaquant venant par cette face.



Fortification

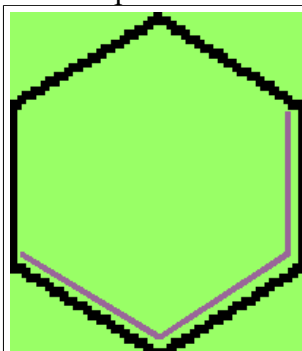
C'est un remblais mis en forme et renforcé de bois ou de pierre mais généralement pas doublé d'un fossé

La pose ou la destruction de ces éléments sera traités à part dans le chapitre sur le génie et les sièges. A noter qu'ils n'ont d'effet que sur les faces où ils sont présents.

La Règle “Alexandre et Bayard”

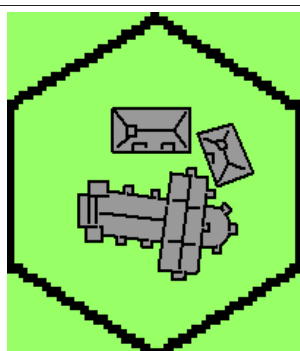
Variantes et éléments composés

Voici des variantes des éléments précédents. Par ailleurs, pour représenter certains terrains, il faut associer plusieurs éléments de terrain. Cela donne ceci.

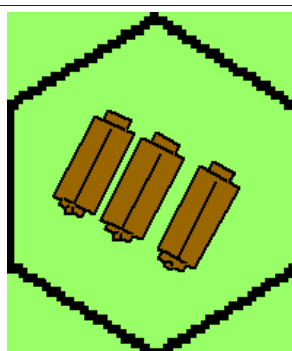


Mur

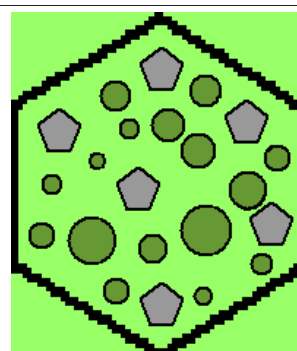
Mur assez bas permettant à des combattants derrière de disposer d'un abri mais ne constituant pas un obstacle de grande hauteur. C'est une variante de la palissade.



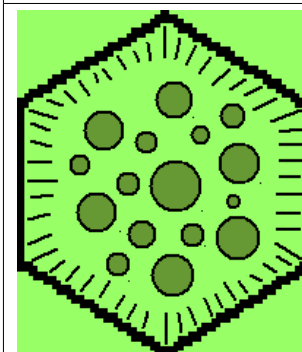
Église = variante des habitations qui peut apporter des éléments par scénario.



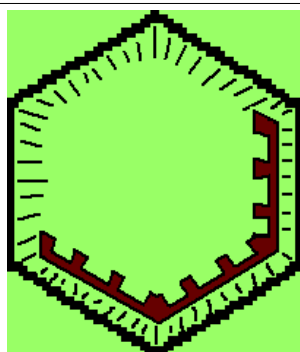
Baraques = habitations, en bois ou pisé. Sauf en scénario et dans l'extension sur les sièges, ne diffère pas des autres habitations.



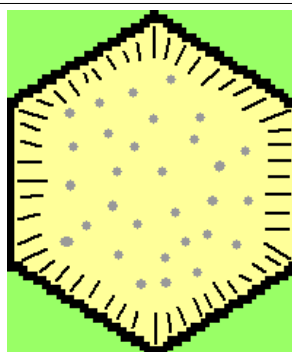
Maquis = rocaille + forêt



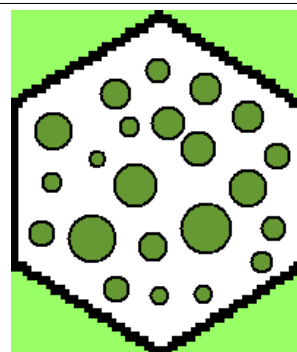
Colline boisée = colline + forêt



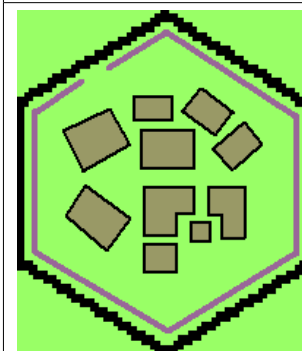
Colline fortifiée = colline + fortification



Dune = colline + sable



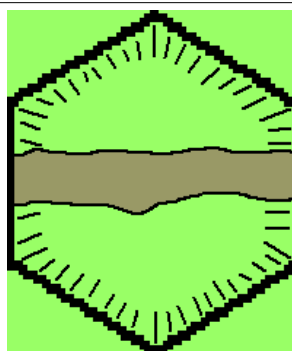
Forêt enneigée



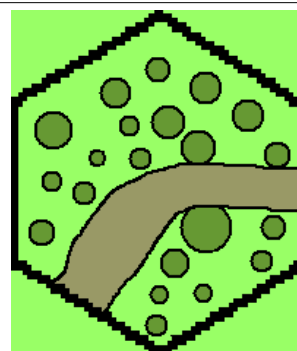
Habitat muré = habitation + mur



Cimetière (idem)

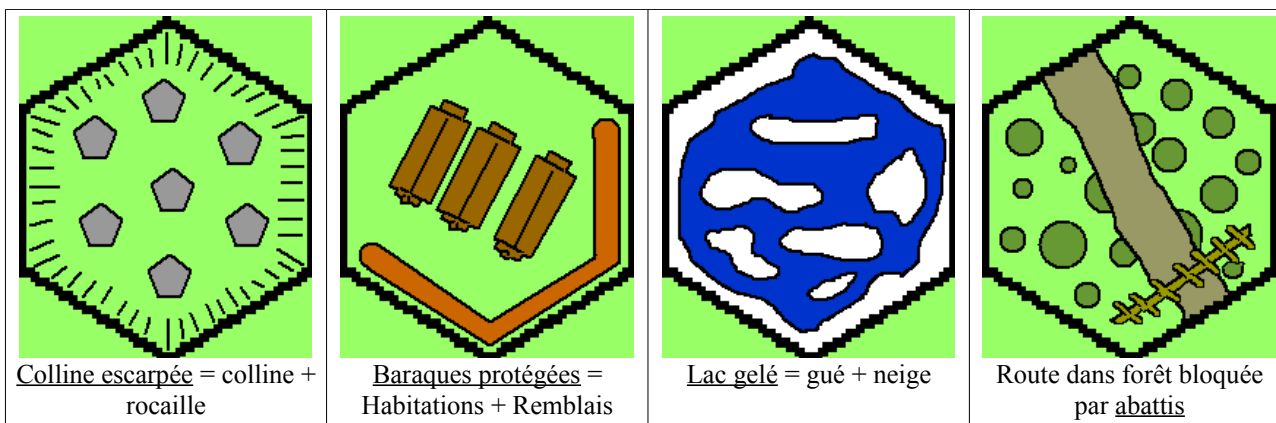


Route sur colline



Route dans forêt











La Règle “Alexandre et Bayard”





Effet du terrain et des obstacles linéaires

Si des éléments sont combinés, leurs effets se cumulent mais ne s'aggravent pas. Ainsi, si on a 2 fois « max 2 dés », le résultat est maximum 2 dés. En revanche, si on a « max 2 dés » et « -1 dé », on compte d'abord 1 dé de moins et ensuite on limite à 2 dés. Idem pour les hex.

Éléments naturels de terrain

| Terrain | | Sens | Mouvement | Combat | Masque | Note |
|------------------------|---|---|-------------------|-----------|---------|---|
| Forêt |  | Vers | Stop | Max 2 dés | Oui | Interdit Artillerie et véhicules sauf par route |
| | | Depuis | - | Max 2 dés | | |
| Colline |  | Bas ► Haut | - | Max 2 dés | Oui (*) | |
| | | Haut ► Bas | - | Max 3 dés | | |
| Rocaill |  | Vers | - 1 hex | - 1 dé | Non | Interdit Artillerie et véhicules sauf par route |
| | | Depuis | - 1 hex | Max 2 dés | | |
| Marais |  | Vers | Stop | Max 2 dés | Non | Interdit Artillerie et véhicules sauf par route |
| | | Depuis | - | Max 2 dés | | |
| Montagne |  | | Impassable | | Oui | |
| Sable |  | Vers | Stop sauf chameau | Max 2 dés | Non | |
| | | Depuis | - | Max 2 dés | | |
| Neige |  | Vers | Stop sauf skieurs | Max 2 dés | Non | |
| | | Depuis | - | Max 2 dés | | |
| Lac |  | | Impassable | | Non | |
| Rivière, Fleuve |  | Impassable sauf si gué (pour rivière) ou pont ou par barque | | | Non | |
| Gué Ruisseau |  | Vers | Stop | Normal | Non | Coupe la route |
| | | Depuis | | Max 2 dés | | |





La Règle “Alexandre et Bayard”

| | | | | | | |
|---------------------|---|--|---|---------------------|-----|--|
| Éboulis (**) |  | | Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules | Pas de coup spécial | Non | Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie / Attaquant subit pertes de passage |
| Falaise |  | | Impassable | | Oui | Sur une face de colline |

(*) Une troupe située juste devant une colline ne fait pas masque pour une troupe située au-dessus.









(**) uniquement par une face où l'obstacle existe.

Éléments artificiels permanents

| Terrain | Sens | Mouvement | Combat | Masque | Note | |
|------------------------------|--|-----------|---|---|------|--|
| Route |  | Tous | +1 hex si tout sur route sans combat Traverse le terrain sous-jacent | Si sur terrain impossible, pas de combat. | Non | Si sur terrain impossible, pas de soutien. |
| Pont |  | | Comme route | Sans effet | Non | |
| Habitat |  | Vers | Stop | Max 2 dés | Oui | Interdit Artillerie et véhicules sauf par route |
| | | Depuis | - | Max 2 dés | | |
| Mur ou palissade (**) |  | Vers | - 1 hex – Non Art et véhicules | Max 2 dés – Pas de coup spécial | Oui | Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie |
| | | Depuis | Stop après | Normal | | |

(**) uniquement par une face où l'obstacle existe.

Éléments « de campagne »

| Terrain | Sens | Mouvement | Combat | Masque | Note | |
|------------------------------|---|-----------|---|---|------|---|
| Remblai (**) |  | Vers | - 1 hex / Interdit Art et véhicules | -1 dé – Pas de coup spécial | Oui | Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte. |
| | | Depuis | | Normal | | |
| Fortification (**) |  | Vers | - 1 hex / Interdit Art et véhicules | Max 2 dés – Pas de coup spécial | Oui | Défenseur ignore 2 drapeaux si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte. |
| | | Depuis | Stop après | Normal | | |
| Pieux (**) |  | | Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules | Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage | Non | Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie |
| Barrière (**) |  | | Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules | Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage | Non | Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie |
| Abattis (**) |  | | Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules | Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage | Non | Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie |
| Chausses-trappes (**) |  | | Stop après passage/ | Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage | Non | |
| Trous (**) |  | | Stop avant et après passage/ Interdit Art et véhicules | Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage | Non | Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie |
| Fossé (**) |  | Vers | - 1 hex / Interdit Art et véhicules | -1 dé – Pas de coup spécial | Non | Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte. |
| | | Depuis | | Normal | | |

(**) uniquement par une face où l'obstacle existe.







La Règle “Alexandre et Bayard”

(***) voir tableau ci-dessous.

Pertes de passage

Un attaquant par une face où est cet obstacle subit AVANT son combat contre l'unité ennemie un simili-combat avec un nombre de dés variant selon l'obstacle et le type de cet attaquant, en comptant Armure Inversée. Ce « combat préalable » dû au seul obstacle est indépendant du combat entre les 2 opposants, ne préjuge pas d'une éventuelle riposte, mais peut avoir des effets immédiatement effectués, comme un recul;

Le nombre de dés lancés dépend du tableau suivant :

| Terrain | | Infanterie | Cavalerie | Eléphant | Note |
|------------------|---|---|-----------|----------|--|
| Pieux |  | 1 | 2 | 3 | « Avantages tactiques » sont ignorés. |
| Barrière |  | 1 | 3 | 3 | « Avantages tactiques » sont ignorés. |
| Abattis |  | 1 | 3 | 3 | « Avantages tactiques » sont ignorés. |
| Chausses-trappes |  | 2 | 3 | 4 | « Avantages tactiques » sont ignorés. Art à pied = Inf; Véhicules = Cav. |
| Chaînes | | Équivalent à barrières ou chevaux de frise | | | 1 hexagone de moins pour placer ou retirer |
| Éboulis |  | Équivalent de l'abattis dans un village (par écroulement de maisons) ou sur une colline escarpée (par éboulement de rochers). | | | |
| Trous |  | 2 | 4 | 1 | « Avantages tactiques » sont ignorés. |

Rappel : l'armure est inversée.

Mise en place du terrain et des armées.

Le plus facile est d'avoir un scénario préétabli. Mais il est aussi bien de faire un jeu rapide avec un minimum de préparation.

Jeu avec scénario

Si l'on joue un scénario préparé, les armées comme le terrain sont étudiés à l'avance, ainsi que les conditions de victoire. Donc, il suffit de suivre. Il y a aussi des scénarios qui prévoient en partie ces éléments mais pas tout. En particulier, on peut donner un budget ou une partie de l'armée et indiquer un déploiement par zones. On adaptera donc ce qui suit à ces données.

Préparation des armées

Si il n'y a pas de scénario, on jouera généralement des armées équivalentes. Chaque joueur possède son armée, avec des particularité. De ce fait, il existe deux manières de composer son armée :

- en choisissant un budget et en composant son armée en fonction, autant que possible, des données historiques. Pour cela, l'on conseille des listes d'armées décrivant au mieux les troupes et leurs armes. Il existe des quantités de listes d'armées correspondant à la période mais beaucoup ont une description trop simplifiée des troupes. Nous conseillons en particulier les listes d'armées de « Clash l'autre jeu d'Histoire » de Philippe Bondurand, à la

La Règle “Alexandre et Bayard”

fois très exhaustives et très nombreuses.

- en choisissant le même nombre d'unités de chaque côté en sachant que les caractéristiques de chacune pourront créer un déséquilibre.

Nous conseillons le budget car c'est à la fois le plus équilibré et ce qui amène le plus de variété.

Mise en place du terrain

Il y a plusieurs façons de placer le terrain :

- selon le scénario,
- d'un commun accord ;
- par un tiers extérieur neutre ;
- par un des joueurs, l'autre choisissant le côté et le joueur qui commencera.

Mise en place des armées

Hors scénario, les joueurs doivent disposer leurs unités sur le champ de bataille dans les deux premières lignes de cases le long de leur côté. Rappel : il ne peut y avoir qu'une seule unité par case. Les unités ne peuvent pas être déployées sur des terrains qui leur sont normalement inaccessibles lors de leur déplacement. Sauf sur scénario, il n'est pas possible de laisser toute ou une partie de l'armée hors de la table. Toutes les troupes d'un joueur doivent être placées sur la table avant de commencer la partie.

Déploiement alternatif

C'est le système le plus courant : les joueurs déploient alternativement 3 ou 4 unités en commençant par celui qui jouera en premier.

Paravent opaque

Afin de ménager la surprise, on installe un paravent opaque au milieu du champ de bataille afin que les joueurs ne puissent pas voir le déploiement des troupes adverses. Lorsque les deux joueurs ont fini de déployer leurs troupes, le paravent est retiré. Il est aussi possible que l'un des joueurs installe ses troupes en l'absence de l'autre puis pose un drap sur elles, le second joueur installant ensuite les siennes.

Petits papiers

Chaque joueur dispose d'un petit papier pour chacune de ses unités. Les deux joueurs disposent ces papiers aux places qui seront occupées par les unités correspondantes, face cachée. Lorsque les deux joueurs ont fini, ils remplacent les papiers par les unités correspondantes. Pour corser un peu le résultat, on peut ajouter 1 leurre (papier blanc) pour 4 unités réelles.

Premier joueur

Sauf dans le cas vu ci-dessus à la mise en place du terrain, on tire généralement au sort le joueur qui jouera premier. C'est généralement aussi celui qui pose ses troupes en premier.

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







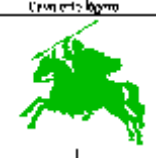








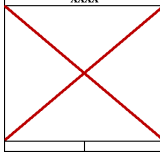

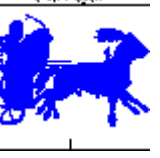


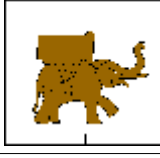
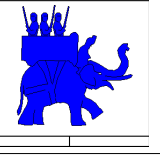
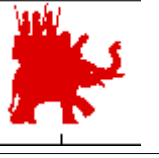
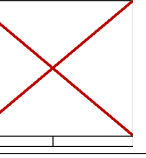





Ce facteur, souvent appelé « poids » de la troupe, est fonction de l'armure portée par les troupes, puisque plus lourde est l'armure, moins facilement elles se déplacent, mais aussi de ce que les soldats sont plus ou moins serrés. Ces « poids » sont marqués par un code de couleur. On a ainsi :

| 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 épieu 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. 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 | 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 | | 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”

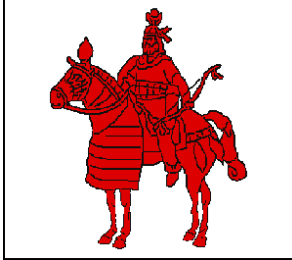


Fiche d'une unité

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 messager 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 ! »)

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 :

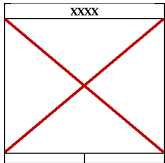




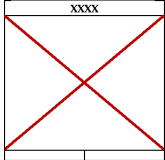




- des troupes montées sur des chevaux ou des chameaux (appelés méharistes), voire des ânes, mulets, onagres ou rennes ;
- des troupes montées sur des éléphants
- des troupes montées sur des chars (comparables aux chars de combat mais non destinés à combattre directement l'ennemi – ne pas confondre avec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






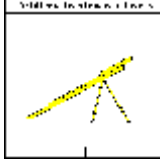
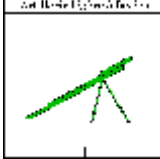
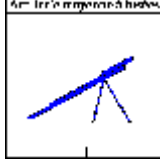
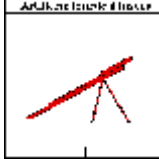
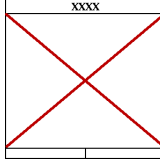
C'est de la cavalerie accompagnées par de l'infanterie mêlée étroitement au point d'en être indissociable. Ceci est très limité et doit être réservé aux exemples historiques comme les Caetrati ibères et germains.

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">• L'unité reste immobile.• En défense, un niveau d'armure de plus. |
| Le coin | Infanterie, cavalerie ou troupes montées | formation de combat permettant de s'enfoncer dans les rangs ennemis. <ul style="list-style-type: none">• déplacement est celui de la classe d'armure au-dessus.• L'attaquant en coin a un dé de plus• en cas de riposte, celle-ci a aussi un dé de plus. |
| 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">• L'unité doit rester à l'arrêt |

La Règle “Alexandre et Bayard”

| | | |
|---------------------|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> un dé de plus pour un tir à distance. |
| Enfants perdus | Infanterie très légère ou légère avec armes de tir | Unité en formation de tir espacée. <ul style="list-style-type: none"> tir 1 hex plus loin Déplacement et tirs comme infanterie d'une armure d'un niveau au-dessus. Si mêlée, ennemi a un dé de plus et tous les « coups spéciaux » obtenus par l'ennemi comptent en pertes. |
| 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

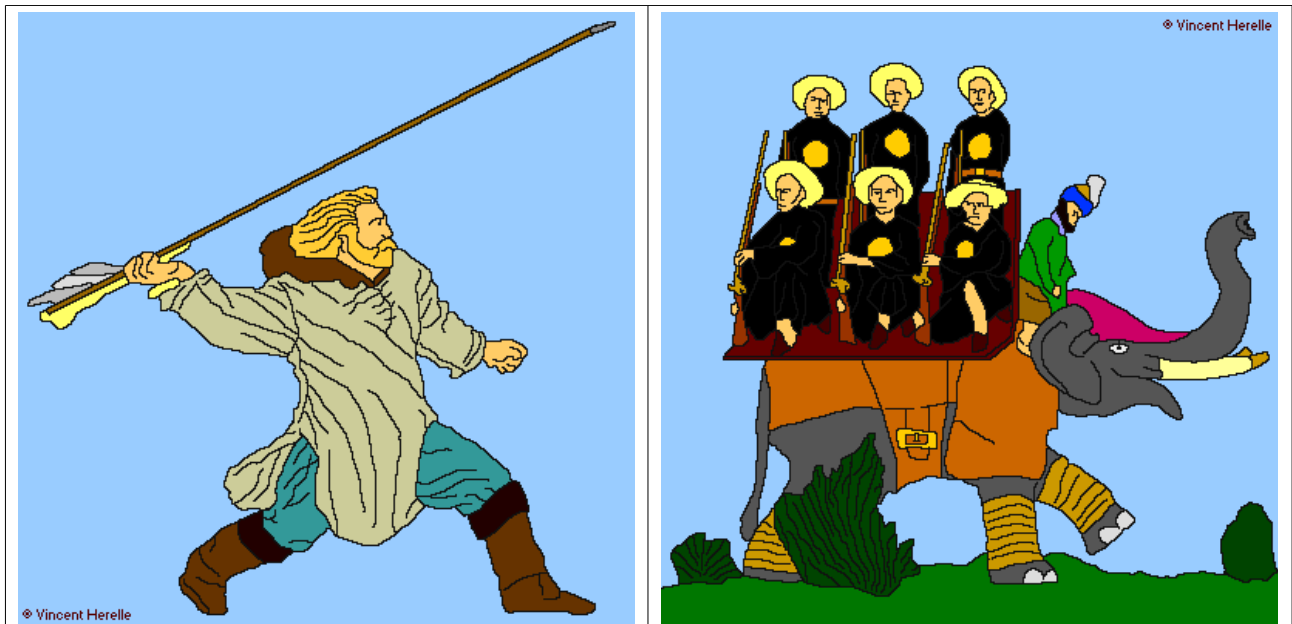
Ce sont des chariots munis de hauts panneaux de bois sur les côtés pour protéger des combattants. Ils comptent comme « chariots en défense » plus palissades, avec les effets qui se cumulent. Les exemples historiques sont les chariots hussites et les Gulay Gorod utilisés par les Russes du 14ème au 16ème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



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 |
| Coueurs 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.

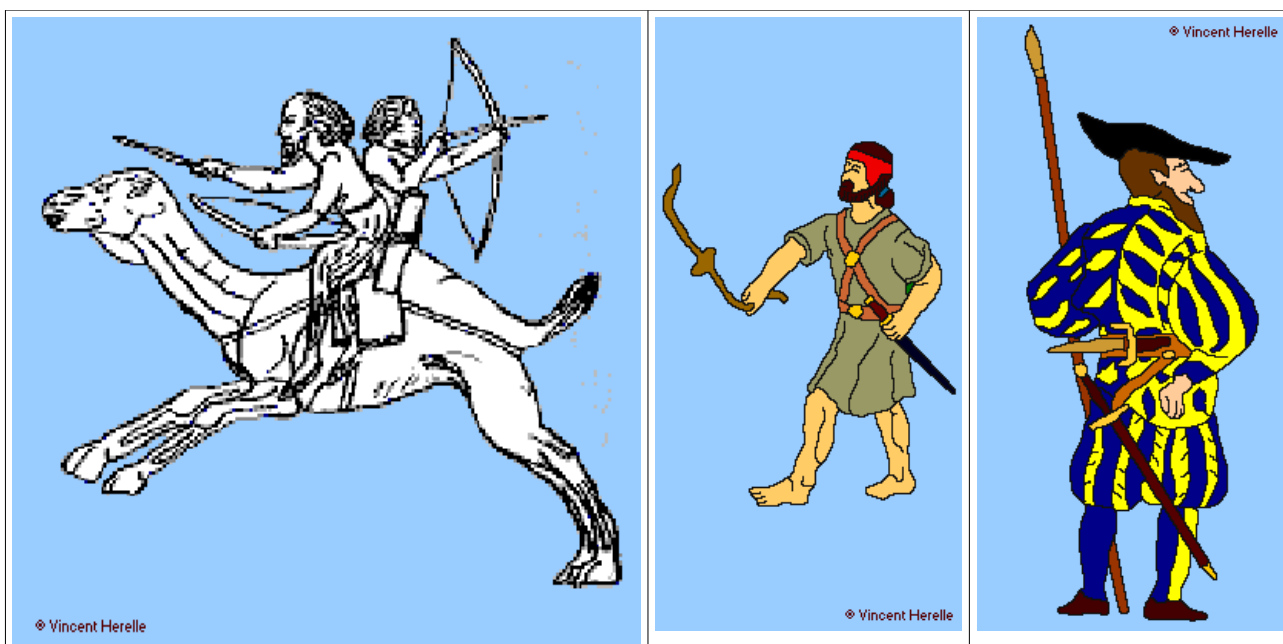
On a l'expérience (« Raw » = Recrues, « Seasoned » = Aguerriés, soit Entraînés et « Veteran » = Vétérans) et le moral (de A = « de fer » ou « Solides » à E = « Instable ») plus la cohésion de "Disciplined" (Disc) ou "Steady" (Stdy), qui sont les réguliers à "Tribal" (Barbares ou féodaux).

- 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...



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. Une 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 |

