

La Règle “THUCIDIDE”

Avant propos

En 1987, pour mettre fin à la cacophonie en France, j'avais écrit la règle « Charges Antiques et Médiévales », une règle de jeu d'histoire pour figurines très détaillée 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. Aujourd'hui, je vous présente cette règle-ci qui est à la jonction des deux règles suscitées. Des annexes variées permettront de couvrir des formes de conflits particuliers ou des troupes étranges...

Cette règle sur hexagones assez simple est destinée à jouer en un jeu rapide toutes les armées de depuis la plus haute antiquité jusqu'au moment où les armes à feu deviennent vraiment efficaces et changent l'aspect même de la guerre. Pour les pays occidentaux, c'est la période de la Renaissance mais ce peut être beaucoup plus tard dans d'autres régions du globe. C'est ainsi que des peuples africains pourraient être joués avec cette règle comme les zoulous avant les contacts fréquents avec les anglais au début du 19ème siècle, si votre adversaire admet de rencontres anachroniques. Les rencontres anachroniques seront du reste plus fréquentes que les autres vue l'étendue de la période : il y a trois fois moins de temps de Jeanne d'Arc à Shaka Zoulou que de Ramsès II à Jules César.

Ce jeu est donc essentiellement basé sur 3 règles :

- la règle sur hexagones « JOMINI » du même auteur dont elle reprend la plupart des concepts ;
- la règle « Charges Antiques et Médiévales » de même auteur parue dans les années 1980 / 1990 ;
- la règle « Clash, l'Autre Jeu d'Histoire », développée par Philippe Bondurand sur une idée de l'auteur.

Après beaucoup de réflexion, j'ai placé cette règle sous le patronage de Thucydide, le plus connu sans doute des historiens militaires antiques après César. Son histoire de la Guerre du Péloponnèse apprécie tous les aspects de ce conflit qui a profondément modifié le Monde Antique et préparé l'apparition du Monde Hélienistique. D'autres auraient pu convenir comme Sun-Tsu, Végèce ou Jonville.



La Règle “THUCIDIDE”

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.

Cette règle est composée de plusieurs tomes :

- le premier tome contient la règle et les annexes pour la jouer.
- Les tomes suivants contiendront les listes d'armées.

Les tomes seront mis à jour au fur et à mesure des besoins.



La Règle “THUCIDIDE”

Table des matières

Avant propos.....	1
Chapitre 1 : Introduction et notions clés.....	7
But du jeu.....	7
Note générale.....	7
Composants du jeu.....	7
Séquence de jeu.....	7
Notions primordiales.....	8
Les unités.....	8
Le commandement.....	8
Notion de Soutien.....	8
Flanc ou Arrière.....	8
Matériel nécessaire.....	8
Dés de combat.....	9
Jetons.....	9
Conditions de Victoire.....	9
Préparation et installation.....	9
Chapitre 2 : Phase de commandement et d'activation.....	10
Rappel sur les chefs.....	10
Activation des unités.....	10
Choix des activations.....	11
Activation des chefs.....	11
Autres influences d'un chef.....	11
Chapitre 3 : Phase de Déplacements.....	12
Capacité de mouvement des unités (en hex).....	12
Précisions sur le mouvement.....	12
Mouvements particuliers.....	13
Mouvement sur route.....	13
Infanterie montée.....	13
Troupes hors table.....	13
Chapitre 4 : Phase de Combats.....	14
Ordre des combats.....	14
Les données du combat.....	14
Les Tirs.....	14
<i>Choix des cibles.....</i>	<i>14</i>
<i>Portée.....</i>	<i>15</i>
<i>Ligne de mire.....</i>	<i>15</i>
Les mêlées.....	16
<i>Choix de la cible.....</i>	<i>16</i>
Déroulement d'un combat ou d'un tir.....	16
Rappel des interdictions liées aux mouvements des unités.....	17
Effets complémentaires.....	17
Résultat des dés.....	17
Avantages tactiques.....	18
Résumé des touches selon l'armure.....	19
Conséquences et suites des attaques.....	19
Retrait des pertes.....	19
Repli (suite coup au moral).....	19
Suivi.....	20
Poursuite.....	21
Riposte.....	22
Cas particulier des éléphants.....	22
<i>Eléphant en panique.....</i>	<i>22</i>
Personnages sur le Champ de Bataille.....	23
Personnage au combat.....	23
Personnage en fuite.....	23
Perte du Général en chef.....	23
Chapitre 5 : Interventions des personnages.....	24
Donner un ordre.....	24
Obtenir des pions d'ordre.....	24
Comment donner un ordre ?.....	24
Les différents ordres.....	24
<i>Ordres de manœuvre.....</i>	<i>24</i>

La Règle “THUCIDIDE”

Ordres d'attaque.....	25
Ordres de défense.....	26
Influence directe d'un chef sur les troupes voisines.....	26
Action directe d'un chef sur les troupes voisines.....	26
Autres personnages.....	27
Annexe 1 – Le terrain et ses effets.....	28
La table de jeu.....	28
Les composants du terrain.....	28
Les éléments du terrain.....	28
Éléments naturels de terrain.....	28
Éléments artificiels permanents.....	29
Éléments « de campagne ».....	30
Éléments composés.....	31
Effet du terrain et des obstacles linéaires.....	32
Éléments naturels de terrain.....	32
Éléments artificiels permanents.....	32
Éléments « de campagne ».....	33
<i>Pertes de passage</i>	33
Annexe 2 – Les Troupes.....	35
Les éléments constitutifs de la troupe (la description des soldats).....	35
Principaux types de troupes.....	35
Protection de la troupe.....	35
Troupes en combinaison du type et du « poids ».....	35
Armement de la troupe.....	36
Entraînement de l'unité.....	36
Solidité morale de l'unité.....	36
Particularités de l'unité.....	37
Annexe 3 – Les Armes.....	38
Description des armes courantes.....	38
<i>Armes de combat à distance</i>	38
Armes traditionnelles.....	38
Armes à poudre et à feu.....	39
<i>Artillerie</i>	39
<i>Armes de combat corps à corps</i>	39
Armes de l'infanterie.....	40
Armes de cavalerie et chamellerie.....	40
Troupes qui sont des armes par elles-même.....	40
Armes moins courantes et particulières.....	41
Facteurs des armes courantes.....	41
<i>Armes de combat à distance</i>	41
Armes traditionnelles.....	41
Armes à poudre et à feu.....	41
<i>Artillerie</i>	41
<i>Armes de combat corps à corps</i>	42
Armes de l'infanterie.....	42
Armes de cavalerie et chamellerie.....	42
Troupes qui sont des armes par elles-même.....	43
Les Armes particulières.....	43
Armes étranges.....	43
Armes japonaises.....	44
Annexe 4 – Troupes particulières et caractéristiques spéciales.....	45
Variantes fréquentes des troupes.....	45
Infanterie montée.....	45
<i>Représentations de ces troupes</i>	45
<i>Effets particuliers de certains transports</i>	46
Effet des chameaux.....	46
Effet des éléphants.....	46
Effet des chariots.....	46
Chevaux spécialement entraînés.....	46
Les chars.....	46
<i>Chars à faux</i>	46
<i>Chars tirés par chameaux</i>	46
L'artillerie.....	46
<i>Artillerie tractée par éléphants</i>	47
<i>Artillerie à poudre</i>	47
<i>Artillerie à fusées</i>	47
Les éléphants.....	47
<i>Les éléphants d'assaut</i>	47

La Règle “THUCIDIDE”

<i>Les éléphants plate-formes de tir</i>	48
Caractéristiques spéciales des troupes et formations.....	48
Les caractéristiques spéciales.....	48
Les formations spéciales.....	50
Troupes rares et particulières.....	50
Troupes mixtes.....	51
<i>Infanterie d'accompagnement de la cavalerie</i>	51
<i>Infanterie d'accompagnement des éléphants</i>	51
Emploi d'animaux.....	51
<i>Chiens de guerre (et assimilés)</i>	51
<i>Ours de guerre (et assimilés)</i>	51
<i>Troupeaux</i>	51
<i>Animaux de bât ou de transport</i>	52
Troupes montées spéciales.....	52
<i>Eclaireurs sur rennes</i>	52
<i>Chameaux avec 2 archers</i>	52
Troupes sacrificielles.....	52
<i>Char à faux suicide</i>	52
<i>Troupeau non guidé</i>	52
<i>Charrette incendiaire</i>	52
<i>Cochon incendiaire</i>	52
Equipements particuliers.....	53
Pavois.....	53
Symbole sacré.....	53
Mantelet.....	53
Chaînes.....	53
Chariots palissadés et Gulay Gorod.....	53
Tours mobiles perses.....	53
Nécessaire à feu.....	53
Annexe 5 – Les personnages	54
Les chefs.....	54
Rayon de commandement.....	54
Rayon d'influence.....	54
Distance pour donner les ordres.....	54
Résumé.....	54
Fiche de chef.....	54
Les alliés.....	55
Particularités du chef.....	55
Les personnages historiques (ou fictifs) attribués à une armée.....	55
Exemples de « pouvoirs » particuliers.....	56
Annexe 6 – Mise en place du terrain et des armées	57
Jeu avec scénario.....	57
Préparation des armées.....	57
Mise en place du terrain.....	57
Mise en place des armées.....	57
Déploiement alternatif.....	57
Paravent opaque.....	58
Petits papiers.....	58
Premier joueur.....	58
Annexe 7 – Règles complémentaires et optionnelles	59
Le déroulement du temps.....	59
La météo.....	59
L'obscurité, la nuit et le brouillard.....	59
Détermination du temps.....	59
<i>Force et effet de la pluie</i>	60
Détermination.....	60
Effets.....	60
<i>Force et effet de la neige</i>	60
Détermination.....	60
Effets de la neige.....	60
Effets de la grêle.....	60
<i>Direction, force et effet du vent</i>	61
Détermination.....	61
Effets.....	61
<i>Le brouillard et la brume</i>	61
Détermination.....	62
Effets de la brume.....	62
<i>Influence de la canicule</i>	62

La Règle “THUCIDIDE”

<i>Exemples</i>	62
Temps variable.....	63
L'obscurité.....	63
Visibilité et déplacements.....	63
Unités endormies.....	63
Sentinelles.....	64
Combat de nuit.....	64
Le Feu.....	64
Incendie d'éléments de terrain naturels ou artificiels.....	65
<i>Eléments de terrain concernés</i>	65
<i>Déclenchement de l'incendie</i>	65
<i>Effets de l'incendie</i>	65
Elément incendié.....	65
Propagation de l'incendie.....	65
Effet de l'incendie sur les troupes.....	65
La fumée.....	66
<i>Feux de prairie</i>	66
Allumer un Incendie.....	66
<i>Attaque à distance : tir incendiaire</i>	66
Les armes à distance naturellement incendiaires.....	66
Les armes à distance normales lançant des projectiles enflammés.....	66
<i>Attaque au contact : mêlée incendiaire</i>	67
Les armes de mêlée naturellement incendiaires.....	67
Les armes de tir lançant des projectiles enflammés.....	67
Les torches.....	67
<i>Incendie de bateaux</i>	67
Lutte contre l'incendie.....	67
Changement de l'ordre au sol.....	68
Transports et combats sur l'eau.....	68
Barques, barges et radeaux.....	68
Transport et combats.....	69
Risque de naufrage.....	69
Règles très optionnelles.....	69
Unités cachées.....	69
Camps et bagages.....	70
Ordres par corps.....	70
Consommation de munitions.....	71
Des agents très spéciaux.....	71

La Règle “THUCIDIDE”

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, sauf si les conditions de victoire sont définies par le scénario. 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.

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.

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. Il peut (en consommant des pions d'ordre) donner un ordre de manœuvre et un seul par tour.

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 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. Il peut (en consommant des pions d'ordre) donner un ordre d'attaque et un seul par combat. Le joueur attaqué peut (en consommant des pions d'ordre) donner un ordre de défense et un seul par 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 de l'adversaire si cela lui est possible.

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 “THUCIDIDE”

Notions primordiales

Les unités

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...).

Les troupes sont formées en unités, composées de plaquettes, 4 généralement, elles-mêmes composées de figurines qui représentent les combattants, le mieux possible par rapport aux soldats de l'époque. Afin de les distinguer mais aussi de représenter leurs différentes capacités dans le jeu, ces troupes ont un certain nombre de caractéristiques. Tout ceci est développé aux annexes 2 et suivantes.

En principe, une unité ne comprend qu'un seul type de troupe, armement compris. Des cas particuliers (unités mixtes, armements très particuliers, spécialités) sont définis à l'annexe 4.

Le commandement

Le commandement est nécessaire. Il est assuré par des officiers (voir à l'annexe 5). Ce sont ces officiers qui peuvent activer les unités. Une unité non commandée ne peut pas être activée, sauf par un ordre particulier.

Les officiers peuvent aussi donner des ordres qui influent sur le déroulement de la partie. Voir au chapitre 5.

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 de nombreux 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.
Une unité peut être considérée comme soutenue du fait d'un ordre lancé par son général.

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.

Matériel nécessaire







Outre la table avec ses hexagones et ses éléments de terrains et les unités (que l'on peut remplacer par des pions...) nous aurez besoin de :

- dés spéciaux
- des jetons
- et bien sûr la règle ou du moins les feuilles de référence rapide (voir ces annexes).

La Règle “THUCIDIDE”

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		Lettre d'ordre		Coup spécial

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.

Conditions de Victoire

Les conditions de victoire sont décidées à l'avance. 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.

A 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.

Préparation et installation

On installe la table, la nappe hexagonée et les éléments de terrain. On fixe si besoin les conditions de victoire. Puis on installe les armées (voir les méthodes en annexe 6).

Si le scénario ne l'impose pas, on tire au sort le premier joueur. Puis celui-ci commence son 1er tour.

La Règle “THUCIDIDE”

Chapitre 2 : Phase de commandement et d'activation




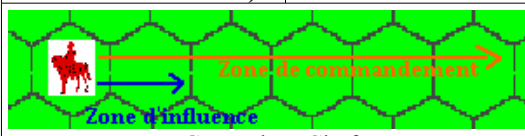
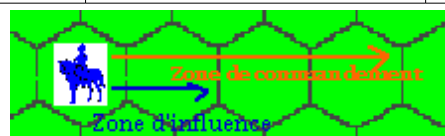

Pour pouvoir activer ses unités, il faut que celles-ci soient commandées. C'est le rôle des chefs. Les différents chefs, leurs capacités et leurs caractéristiques, sont décrits à l'annexe 5. Ces chefs pourront aussi donner des ordres spéciaux qui sont décrits au chapitre 5.

Toute armée a toujours au moins un général en chef, ce qui lui permet de commander des unités, pour peu qu'elles soient dans son rayon de commandement. Le nombre et l'existence d'autres chefs dépend du jeu décidé par les joueurs et des événements qui se sont déroulés depuis le début de la partie.

Rappel sur les chefs

Tous les éléments sur les chefs sont décrits en détail à l'annexe 5. Ceci est un rappel :

Il y a 3 types de chefs :

Type	Général en chef	Sous-général	Officier supérieur
			
Définition	Général en chef. Il n'y en a qu'un par armée.	Sous-général. Il peut y en avoir plusieurs dans l'armée s'il y a beaucoup d'unités.	Officier supérieur. Il y en a plusieurs par armée
Portée de commandement	5	3	1
Portée d'influence (pour des actions directes)	1	1	0
	 Général en Chef	 Sous-Général	 officier supérieur

Certains chefs auront de plus des particularités. On les trouvera à l'Annexe 3.

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. 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

Lors de la phase de commandement, le joueur en action peut donc activer un certain nombre d'unités comme défini au début du jeu. Seules les unités activées peuvent se déplacer et/ou combattre pendant son tour.

La Règle “THUCIDIDE”

Choix des activations

Le joueur choisit le ou les chefs qui feront les activations (selon le nombre d'activations prévu) puis quelles seront les unités que chacun de ces chefs activeront dans leur rayon de commandement. Les unités activées peuvent être de tout type (infanterie, cavalerie, chamellerie, charrerie, artillerie, éléphants...). Il est conseillé de placer un jeton de couleur à côté de chaque unité activée, d'une couleur différente selon le chef concerné.

Il est important d'indiquer dans quel ordre se placent les officiers 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.

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 (y compris par un autre chef, même très éloigné – voir ci-après) et donc peut se déplacer indépendamment de toute unité, 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.

Si un chef activant des unités est déplacé indépendamment, il ne peut pas être déplacé 2 fois. Il ne peut pas non plus activer des unités une fois arrivé dans sa nouvelle position (puisque les déplacements sont dans une phase APRES la phase d'activation).

Autres influences d'un chef.

Outre l'activation, un chef peut donner des ordres (voir au chapitre 5) mais a aussi une influence sur les troupes dans sa portée d'influence : une unité dans la portée d'influence d'un chef bénéficie d'un avantage moral. Elle peut ignorer un drapeau (coup au moral) en plus du soutien éventuel.




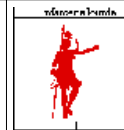


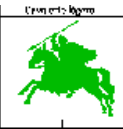






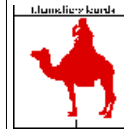

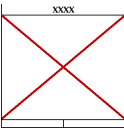


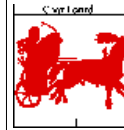

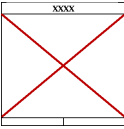
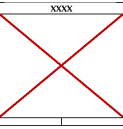
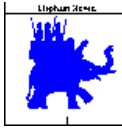
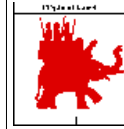
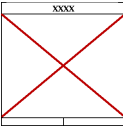


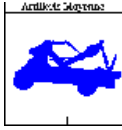
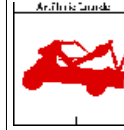






La Règle “THUCIDIDE”

Chapitre 3 : Phase de Déplacements

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. 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)

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	 XXXX	 4	 3	 2	 2
Éléphants	 XXXX	 XXXX	 2	 2	 XXXX
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	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.

Précisions sur le 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.
- 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.

La Règle “THUCIDIDE”

- 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

Des troupes d'infanterie peuvent être montées sur des animaux ou des véhicules pour se déplacer plus vite. C'est expliqué à l'annexe 4, ainsi que les effets annexes. Des unités ainsi équipées peuvent se déplacer d'un hexagone de plus, mais sans combat. Cette augmentation de déplacement est cumulable avec la route.

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 “THUCIDIDE”

Chapitre 4 : Phase de Combats

Cette phase comprend les tirs et les mêlées, qui sont les combats corps à corps entre des unités situées dans des hexagones adjacents. Le tir est une forme de combat qui ne se distingue que par la portée. Tous les combats (mêlées ou tirs) se font dans la même phase sous le même vocable de combats.

Ordre des combats.

Comme pour les déplacements, les combats 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 même, une unité sans cible ne peut pas combattre dans le vide pour lancer les dés de combat.

Les données du combat

L'attaquant mène son attaque en fonction des armes dont il est équipé. On a vu que ce sont des armes de tir à distance (y compris l'artillerie) et des armes de mêlée (y compris les troupes qui sont des armes par elles-mêmes). Rappel : les unités ont 3 facteurs de combat (éventuellement à 0 pour le tir) : le facteur de tir, le facteur d'assaut et le facteur de mêlée. Celles qui ont des armes de tir ont en plus la portée de leurs armes en hexagones, les armes de mêlée ayant par définition une « portée » de 1, soit l'hexagone adjacent. Nous allons voir d'abord les conditions d'un tir (combat à distance) puis celles de la mêlée, le déroulé et ensuite ses conséquences.

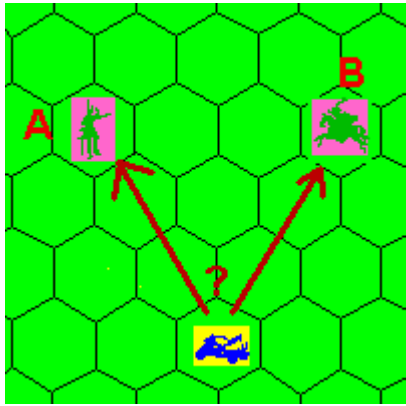
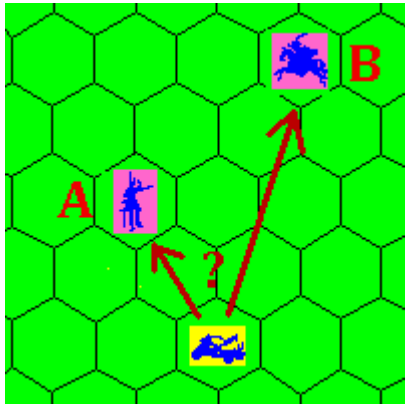
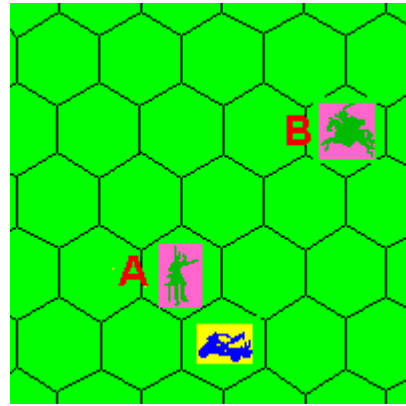
Les Tirs

Ce sont les attaques faites par des armes qui ont une portée supérieure à 1.

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 “THUCIDIDE”

		
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 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 “THUCIDIDE”

<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>

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.

En général, l'attaquant utilise le facteur d'assaut sauf si celui-ci lui est interdit par les circonstances ou par les armées de l'ennemi. 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 ou d'un tir.

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:

La Règle “THUCIDIDE”

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 (pour le tir) ou adjacente à l'attaquant.
3	Il calcule le nombre de dés de combat auquel son unité lui donne droit et ajuste ce nombre en fonction du terrain où se déroule le combat et des mouvements. * le tir utilise le facteur de l'arme de tir correspondante ; * En mêlée, l'attaquant utilise le facteur d'assaut de son arme sauf si les circonstances l'empêchent ; * Tous les autres combats corps à corps et la riposte utilisent le facteur de mêlée.
4	Il indique s'il fait un ordre d'attaque dont le résultat s'ajoute (donc on peut dépasser la limite imposée par le terrain).
5	<u>Ensuite</u> , le défenseur peut faire un ordre de défense (en fonction de ce qu'à choisi l'attaquant qui ne peut pas revenir dessus).
6	Il lance le nombre de dés obtenu et applique les résultats en commençant par les coups touchés, puis les éventuels avantages tactiques 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 ».
- 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).

Résultat des dés

Dé	Effet	Dé	Effet
----	-------	----	-------

La Règle “THUCIDIDE”

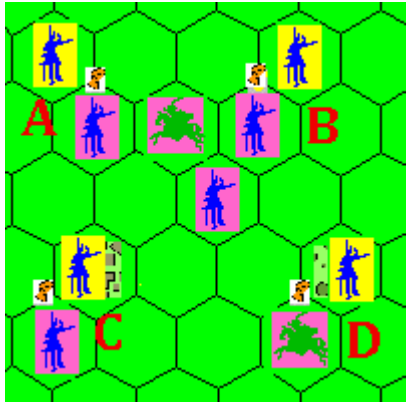
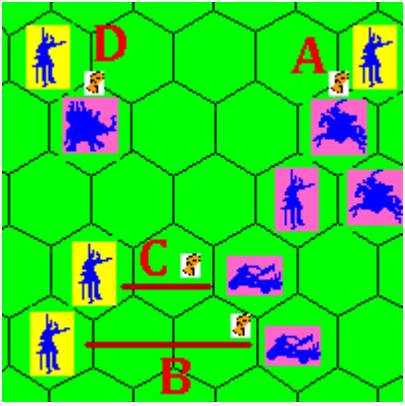
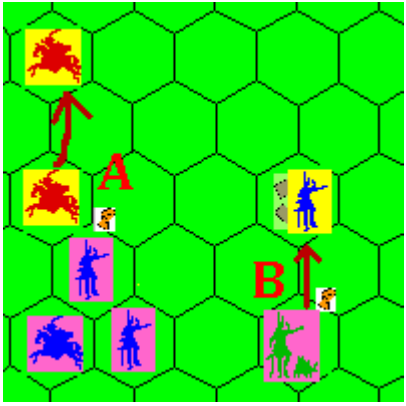
	Coup Touché L'attaquant ne fait un coup touché, qui, dans la plupart des cas, correspond à une perte, seulement que sur les troupes légères (vertes) et très légères (jaunes).		Coup au moral Pour chaque « Drapeau de repli » obtenu, l'unité cible reçoit un coup au moral. Cette unité peut parfois ignorer 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 ».
	Coup Touché Comme le précédent mais en plus coup touché pour les troupes moyennes (bleues).		Lettre d'ordre Pour chaque « Lettre d'ordre » obtenue, le joueur obtient un pion d'ordre.
	Coup Touché Comme le précédent mais en plus coup touché pour les troupes lourdes (rouges).		Avantage tactique Chaque « avantage tactique » est transformé selon le tableau ci dessous. Tous résultats autres que ceux indiqués dans le tableau sont des coups manqués.

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 (le drapeau, la lettre d'ordre et l'avantage tactique sont des échecs).

Avantages tactiques

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 puis coup au moral, sauf si coup manqué obligatoire.

		
L'infanterie A ne fait pas de perte car aucun n'est soutenu ; en B, l'attaquant	En A, la cavalerie est soutenue = 1 perte même si défenseur est soutenu ;	En A, L'infanterie étant soutenue, l'avantage tactique donne un Coup au

La Règle “THUCIDIDE”

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.	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.	moral ; En B, le tir est sur une habitation, donc pas de perte.
---	---	---

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 avantage tactique (4 faces du dé)
Troupe légère	Vert	Coup touché vert (3 faces du dé) (plus avantage tactiques selon situation)
Troupe moyenne	Bleu	Coup touché bleu (2 faces du dé) (plus avantage tactiques selon situation)
Troupe lourde	Rouge	Coup touché rouge (1 faces du dé) (plus avantage tactiques selon situation)
Troupe très lourde	Noir	Coup touché rouge confirmé (1/2 faces du dé) (plus avantage tactiques 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. Pour chaque coup au moral reçu par l'unité, elle doit entreprendre un recul vers le bord du champ de bataille de son armée

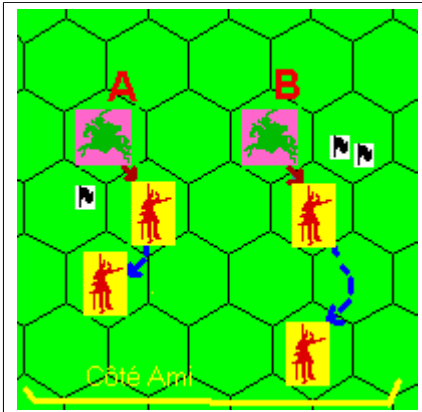
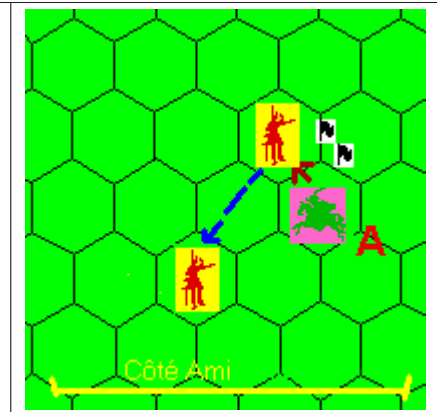
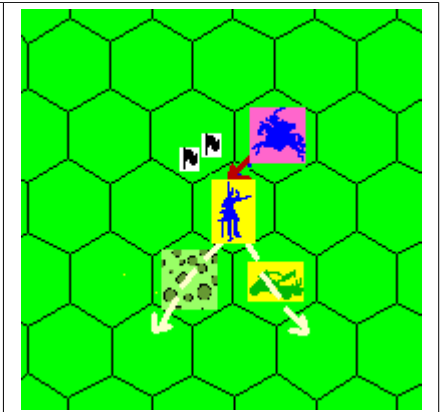
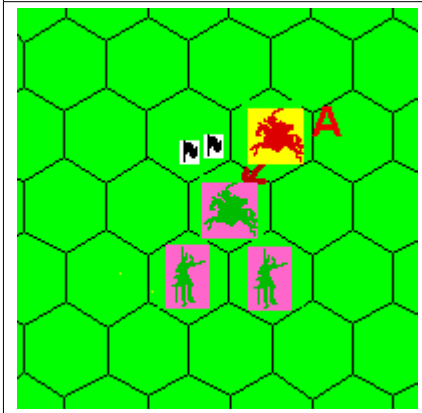
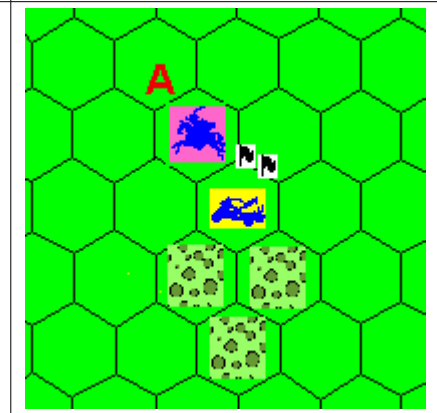
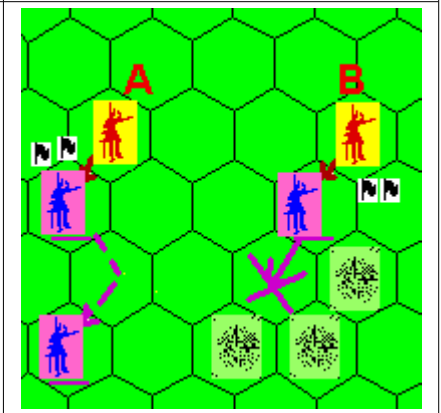
- d'une case pour l'infanterie, les éléphants et l'artillerie
- de 2 cases pour les troupes montées

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 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 par ce 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.

La Règle “THUCIDIDE”

		
<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>

Suivi

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 suite à riposte du défenseur.

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 “THUCIDIDE”

<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 (sauf ordre spécial).</p>

La Règle “THUCIDIDE”

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

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

Riposte

Lors d'une mêlée (mais pas d'un tir à distance) toute unité 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) ;
- sans utiliser d'ordre d'attaque ;
- 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 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 avantage tactique) le modèle d'éléphant fait 2</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</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</p>

La Règle “THUCIDIDE”

hex vers son bord de table. En B, c'est pareil mais l'éléphant sort de la table.	B, l'éléphant en panique devrait faire 2 hex mais, arrivé devant un terrain infranchissable, il subit la perte d'hex non fait et donc disparaît.	le joueur de l'éléphant qui choisit l'ennemi attaqué. En B, c'est pareil mais 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.

Personnage au combat

La présence d'un personnage dans une unité n'apporte aucun avantage autre que moral lors des combats auxquels participe l'unité à moins qu'il n'use de son influence pour donner un ordre (voir chapitre 5).

- 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 (cf post).

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 historique 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.

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 “THUCIDIDE”

Chapitre 5 : Interventions des personnages

Outre les activations, les personnages de commandement peuvent influencer le jeu en envoyant des ordres aux unités, en agissant directement en première ligne dans leur portée d'influence et par l'effet de leur présence. Pour les autres personnages, cela dépend de leurs capacités.

Donner un ordre

Les chefs peuvent donner des ordres aux unités n'importe où sur le champ de bataille afin d'influencer le jeu, mais cette capacité est naturellement limitée. L'armée a donc un certain nombre de lettres d'ordre matérialisées par des pions, du type que les joueurs trouveront adapté. Les ordres que peut donner le général en chef à ses unités sont de trois types:

Ordre de manœuvre, donné dans les phases de Commandement ou de Déplacement	Ordre d'attaque, donné dans la phase de combats, au moment où une attaque est décidée.	Ordre de défense, donné dans la phase de combats, en réponse à une attaque.
--	--	---

Obtenir des pions d'ordre

Au début de la partie, chaque joueur reçoit un nombre de pions d'ordre qui correspond à son niveau de commandement ou défini par le scénario. Il pourra en avoir d'autres durant la partie en obtenant le symbole «lettre d'ordre» avec les dés lors des combats. Il les consommera en donnant des ordres au cours de la partie. Certaines situations ou effets peuvent réduire le coût des ordres mais un ordre a toujours un coût au moins de 1 point.

Comment donner un ordre ?

Le joueur peut donner autant d'ordres qu'il veut et qu'il en a la capacité durant un tour, mais c'est limité à un par action (voir pour chaque ordre) et sous réserve d'avoir un chef ayant l'unité concernée dans sa portée d'influence. Pour donner un ordre, le joueur doit dépenser immédiatement un nombre de points d'ordre correspondant au coût de l'ordre, avec les pions qu'il possède avant l'application de ses effets. En cas de litige avec les règles, c'est le libellé de l'ordre qui prévaut pour son application.

Si l'unité est dans la zone d'influence directe d'un chef, l'ordre coûtera un point de moins mais tout ordre aura au moins un coût de 1.

On verra plus loin qu'un chef (sauf le général en chef) peut aussi donner un tel ordre du niveau qu'il veut, sans dépenser aucun point d'ordre et également sans les limites inhérentes aux ordres, en s'engageant directement auprès de l'unité, ce qui le fait disparaître. C'est ce qu'on appelle un ordre direct.

Les différents ordres

Ordres de manœuvre

Ordres de manœuvre durant la phase de Commandement et de Déplacement		
Nom	Points	Description
Monter ou démonter	1	le joueur donne à une unité activée l'ordre de monter ou de démonter , moyennant un pas de mouvement.
Prendre ou rompre une formation	1	le joueur donne à une unité activée l'ordre de prendre ou de rompre une formation spéciale , moyennant un pas de mouvement.
Desserrer ou resserrer	1	le joueur donne à une unité activée l'ordre de desserrer ou de resserrer son ordre au sol, moyennant un pas de mouvement (si cette règle optionnelle est jouée).

La Règle “THUCIDIDE”

Reconnaissance	1	le joueur ne peut activer qu'une seule unité durant son tour. En contrepartie, il gagne un nombre de points de commandement égal au niveau de commandement de son général en chef.
Marche forcée	2	Permet à l'unité cible de se déplacer d'une case supplémentaire tout en gardant sa capacité de combat si elle est activée.
Guide local	2 par hex	Permet à l'unité cible de se déplacer en terrain difficile comme en terrain nu.
Estafette	3	Permet au joueur d'activer une unité supplémentaire de n'importe quel type, située n'importe où sur le champ de bataille.
Manœuvre	4	Les unités activées par un même général peuvent se trouver n'importe où sur le champ de bataille.
En avant marche !	5	Permet à toutes les unités activées par un des chefs de se déplacer d'une case supplémentaire tout en gardant leur capacité de combat. Cela correspond à appliquer l'ordre de marche forcée à toutes les unités activées.
Desserrer ou resserrer en masse	5	le joueur donne à 4 unités activées par le même chef et toutes situées dans le rayon d'activation de ce chef l'ordre de desserrer ou de resserrer leur ordre au sol, moyennant un pas de mouvement. (si cette règle optionnelle est jouée.)
Assaut général	10	Permet au joueur d'effectuer une seconde phase de commandement dans le même tour. Les unités déjà activées ne peuvent pas l'être une seconde fois dans le même tour. En revanche, il est possible que cette seconde activation soit effectuée sur un type de troupes différent de la première. Cette seconde phase d'activation doit être entièrement jouée avant de passer à la phase de combat du joueur.
Ralliement	Variable	Cet ordre ne peut s'appliquer qu'à une unité située à deux cases ou moins de son bord de table et à plus de deux cases d'un adversaire. Le général peut rallier les éléments éliminés de l'unité en dépensant * 2 points de commandement pour un élément d'Infanterie, * 3 points pour un élément de Cavalerie, de chameaux, de chars ou d'artillerie ou * 5 pour un élément d'éléphant. Pour chaque élément rallié, le joueur le rajoute à l'unité. L'unité ralliée ne peut pas avoir plus d'éléments qu'elle n'en avait au début de la partie. L'unité n'est pas tenue d'être activée. Mais si elle l'est, le Ralliement doit se faire à la fin de son déplacement.

Tous ces ordres ne peuvent être donnés que durant les phases de Commandement ou de Déplacement du joueur.

Un joueur ne peut donner qu'un seul ordre de manœuvre durant un tour.

Ordres d'attaque

Ordres d'attaque durant la phase de Combat du joueur		
Nom	Points	Description
Allant	1 pour inf., 2 pour TM.	Les meilleurs soldats de l'unité se mettent en valeur et augmentent son efficacité. L'unité attaque son adversaire avec 1 dé de combat supplémentaire.
Berserks	3	Permet d'attaquer avec 2 dés de combat supplémentaires mais l'unité doit obligatoirement faire un suivi et, pour la riposte, les «Avantages tactiques» comptent en pertes.
Charge !	3	L'unité qui reçoit cet ordre adopte une formation qui lui permet de se considérer comme soutenue durant toute sa phase de combat.
Percée	5	Après une attaque réussie dans laquelle l'ennemi est éliminé ou a reculé, cet ordre permet à l'unité qui le reçoit de faire un suivi puis de faire une poursuite, y compris si elle a déjà effectué une poursuite ou si la poursuite n'est pas possible pour ce type d'unité.

TM= Troupes Montées (sauf éléphants).

Ces ordres ne peuvent être donnés que lors d'une phase de combat du joueur et pour un combat en mêlée uniquement. Ils ne peuvent pas être donnés pour une riposte ou pour un tir à distance. On ne peut donner qu'un seul ordre par combat (une unité attaquante contre une unité en défense). En

La Règle “THUCIDIDE”

revanche, on pourra donner un nouvel ordre pour un combat en poursuite.

Ordres de défense

Ordres de défense durant la phase de Combat du joueur adverse		
Nom	Pts	Description
Esquive	1	Possibilité de remplacer 1 coup touché (et un seul) par 1 double coup au moral .
Sacrifice	1	L'unité recevant cet ordre peut transformer en pertes à volonté les drapeaux qu'elle reçoit en combat durant tout le tour.
Tenir sa position	2	L'unité recevant cet ordre peut ignorer tous les drapeaux qu'elle reçoit en combat durant tout le tour.
Pièges (Inf. seule)	4	L'unité en défense a pu jeter des Chausses-Trappes dans la direction de l'attaque. Voir au paragraphe correspondant.
Retraite	4	L'unité qui reçoit cet ordre peut reculer d'un nombre de cases entre 1 et sa capacité de mouvement avant l'attaque de l'adversaire mais après le mouvement de celui-ci. Son recul doit être dirigé vers son bord de table, mais les autres règles de déplacement s'appliquent à son mouvement de retraite. L'attaquant ne peut plus se déplacer ni attaquer durant ce tour.
Embuscade	5	Une unité peut effectuer sa riposte avant de subir l'attaque de son adversaire. Comme toutes les ripostes, elle ne peut pas être suivie d'un assaut, d'une charge ou d'une poursuite. Si l'attaquant n'est pas éliminé ou ne doit pas reculer, il peut faire son attaque comme normalement.

Le joueur ne peut donner ces ordres que durant la phase de Combat de son adversaire et en répondant à une attaque ennemie, après un éventuel ordre d'attaque mais avant le jet des dés. On ne peut donner qu'un seul ordre par combat (une unité attaquante contre une unité en défense).

Influence directe d'un chef sur les troupes voisines.

Ces influences sont :

- Une unité dans la portée d'influence d'un chef bénéficie d'un avantage moral. Elle peut ignorer un drapeau (coup au moral) en plus du soutien éventuel des unités voisines.
- Comme vu ci-dessus, les unités dans la zone d'influence directe d'un chef payent les ordres reçus un point de moins mais tout ordre aura au moins un coût de 1.
- En revanche, un chef isolé ne peut à lui seul participer à apporter le soutien à une unité.

Rappel, cette portée d'influence est de 0 pour un officier supérieur, c'est à dire l'hexagone où il se trouve, de 1 pour un sous-général ou le général en chef, c'est à dire ceux immédiatement adjacents.

Action directe d'un chef sur les troupes voisines.

Un chef (Sous-général ou officier supérieur) peut, au moment qu'il veut, faire une action directe sur une unité qui se trouve dans sa portée d'influence en s'engageant directement auprès d'elle. Mais se faisant, il est consommé : il disparaît, enlevé de la table. Cela lui permet de :

- ignorer une perte reçue par cette unité ;
- activer cette unité en plus des activations normales ;
- donner à cette unité un ordre sans dépenser de points d'ordre (ordre du type adapté à la phase en cours) ;
- ignorer une perte reçue par cette unité ;
- donner 2 dés de plus à l'unité en combat ;
- rallier complètement l'unité, c'est à dire lui rendre toutes ses plaquettes perdues, s'il n'y a aucun ennemi à 2 cases alentours.

Puisque cette action entraîne une disparition volontaire, un général en chef n'y est jamais autorisé.

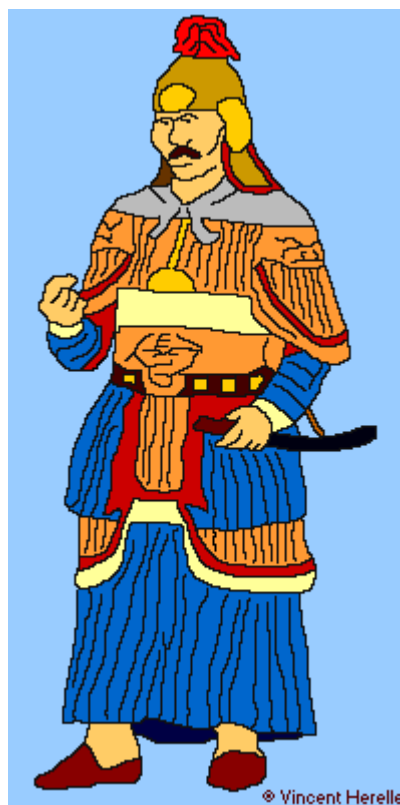
La Règle “THUCIDIDE”

Autres personnages

Les actions de personnage qui ne sont pas des chefs dépendent complètement de leur définition et de leurs capacités et attributions. De toutes façons ces personnages seront rares et n'interviendront généralement que dans des scénarios ou dans le fantastique.

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.



La Règle “THUCIDIDE”

Annexe 1 – Le terrain et ses effets.

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. A défaut, il peut être placé par un tiers ou placé d'un commun accord entre les joueurs. Différents systèmes de placement sont décrits à l'annexe 6.

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.

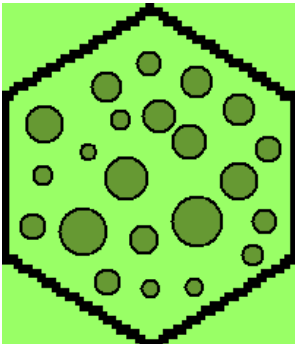
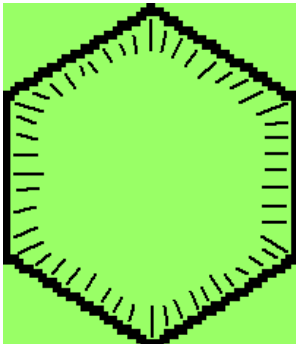
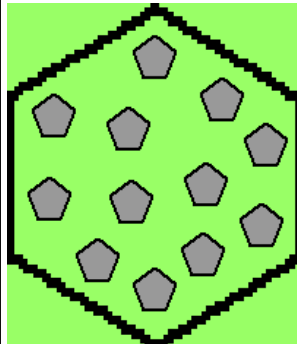
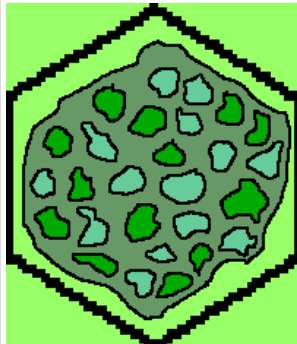
Les éléments du terrain

Il y a plusieurs types d'éléments de terrain :

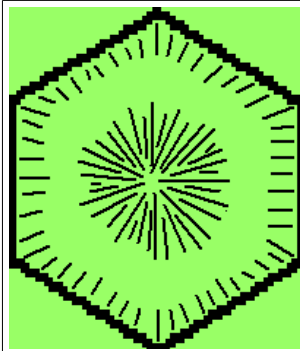
- les éléments naturels qui sont complètement permanents ;
- les éléments artificiels permanents qui sont la marque de l'action des hommes sur la nature, et qui, en général ne sont pas construits ou détruits au cours de la partie ;
- les éléments « de campagne » nés de l'action des armées, qui peuvent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

Éléments naturels de terrain

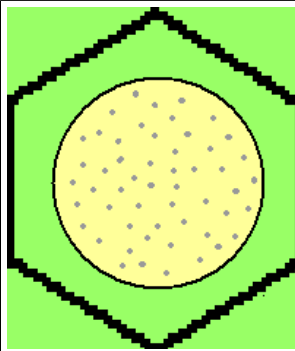
			
<u>Bois, forêt</u> Terrain boisé avec suffisamment d'arbres pour abriter une troupe.	<u>Colline</u> Élévation de terrain au dessus du terrain environnant. Synonyme : motte, butons, morne, etc.	<u>Rocaille</u> Terrain parsemé de rochers, coupé, avec des fractures, etc. Difficile à traverser.	<u>Marais</u> Terrain gorgé d'eau, parsemé de trous d'eau et d'îles.

La Règle "THUCIDIDE"



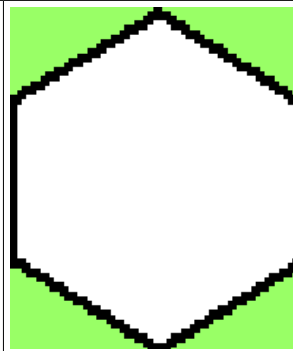
Montagne

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).



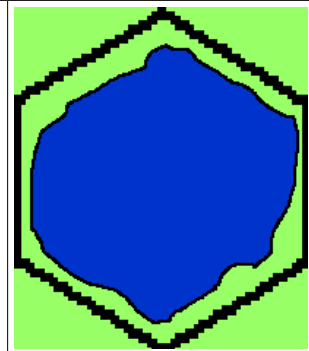
Sable

Terrain sableux, avec des zones où l'on s'enfoncé, 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.



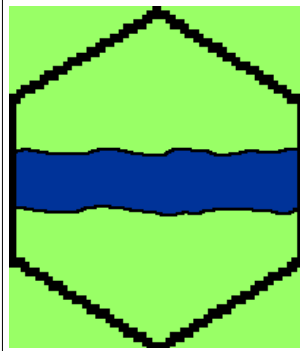
Neige

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



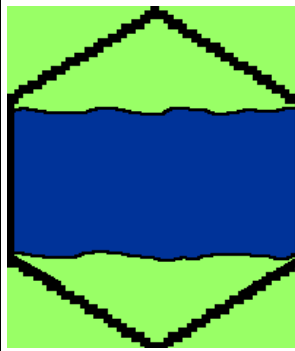
Lac

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



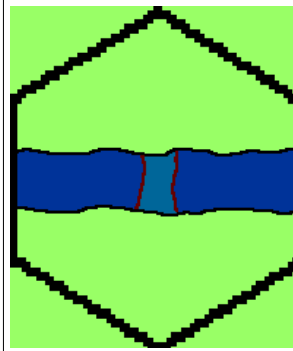
Rivière

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



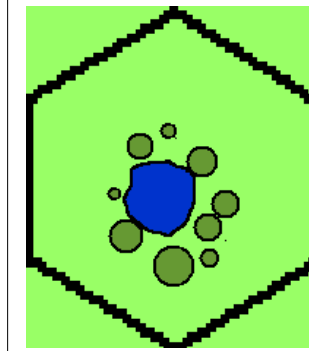
Fleuve et étendue d'eau

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.



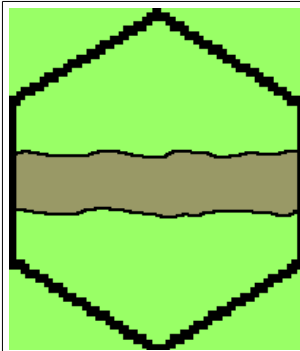
Gué

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.



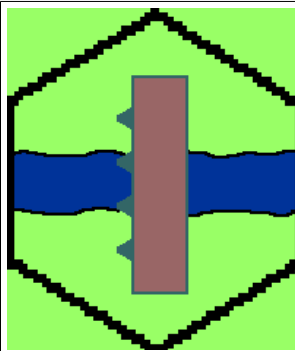
Oasis = forêt en zone désertique

Éléments artificiels permanents



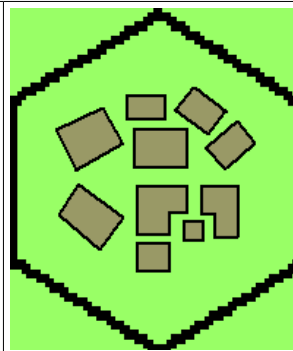
Route

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



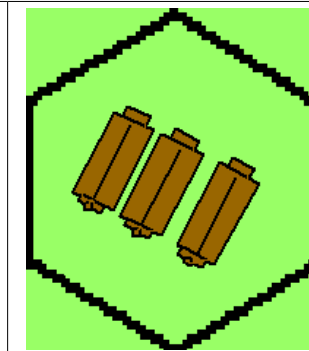
Pont

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



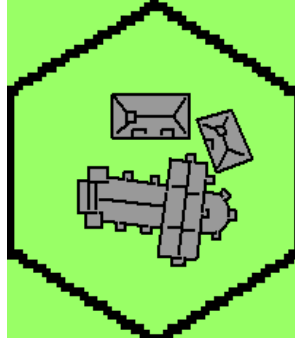
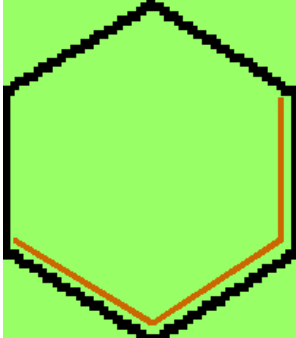
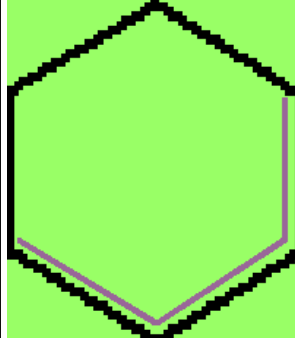
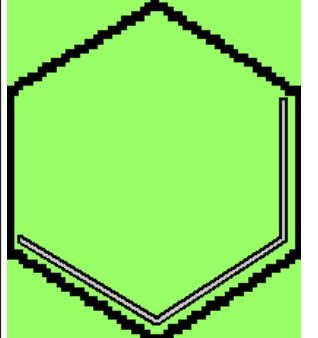
Habitations

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

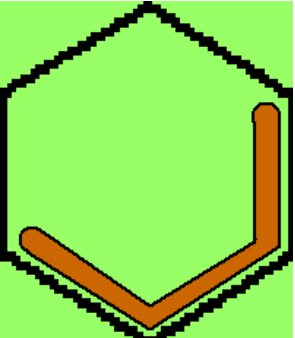
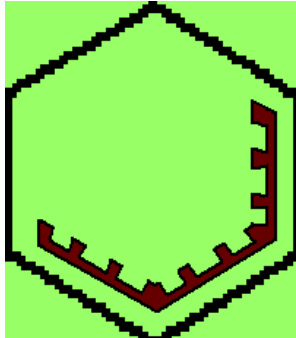
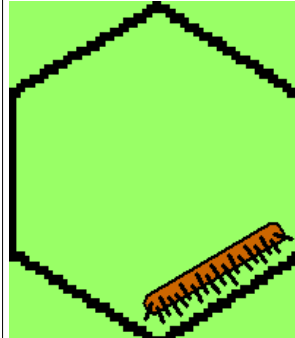
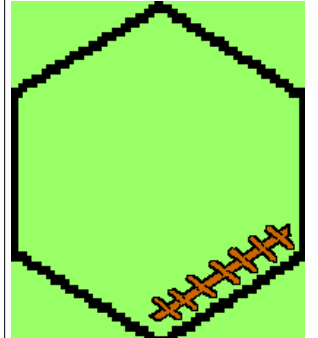
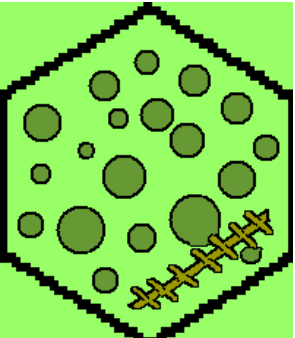
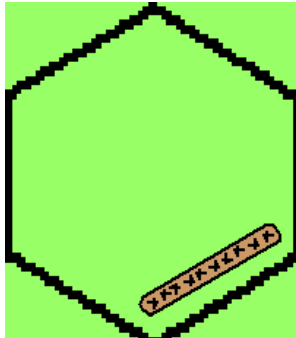
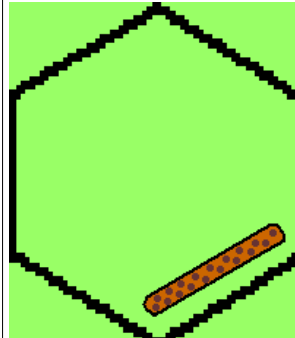
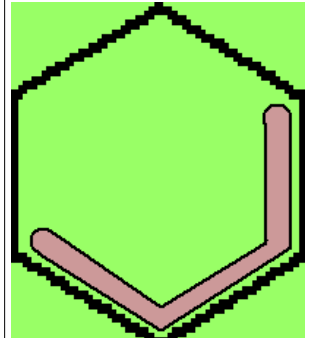


Baraques = habitations, en bois ou pisé

La Règle “THUCIDIDE”

			
<p><u>Église</u> = habitations. Peut apporter des éléments par scénario.</p>	<p><u>Palissade</u> Palissade de rondins permettant à des combattants derrière de disposer d'un abri mais ne constituant pas un obstacle de grande hauteur.</p>	<p><u>Mur</u> Mur assez bas permettant à des combattants derrière de disposer d'un abri mais ne constituant pas un obstacle de grande hauteur.</p>	<p><u>Muraille</u> Mur de grande hauteur, de château ou de ville fortifiée.</p>

Eléments « de campagne »

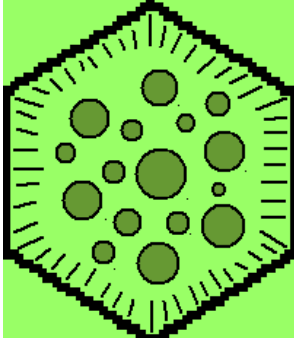
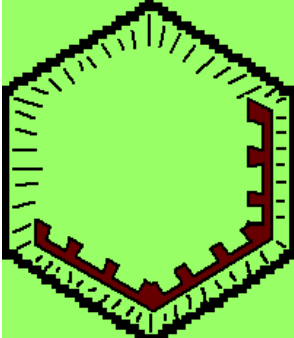
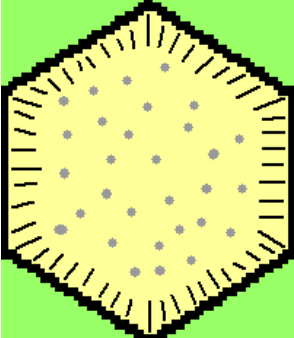
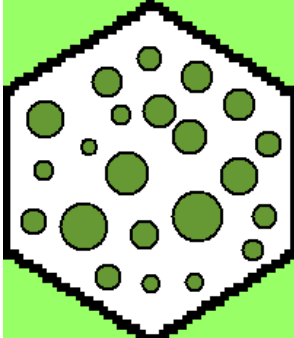
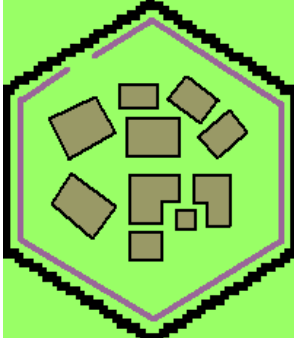

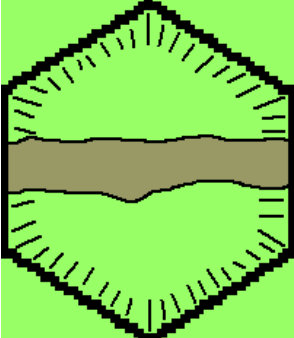
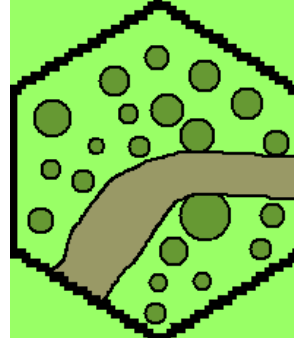

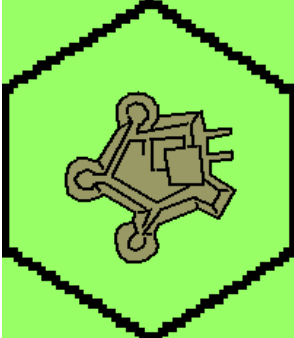
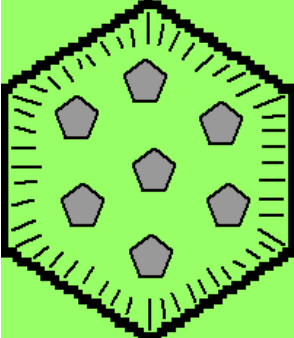
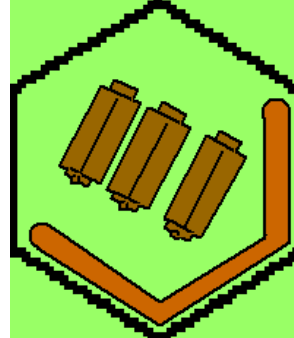
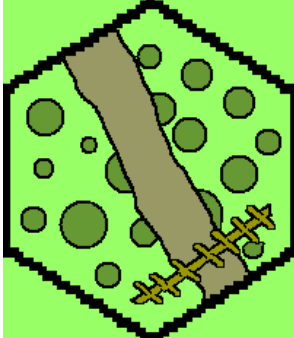

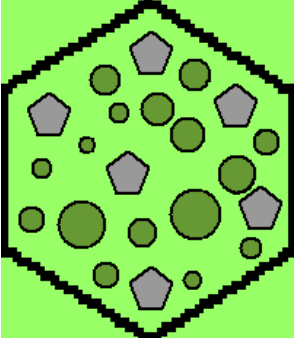
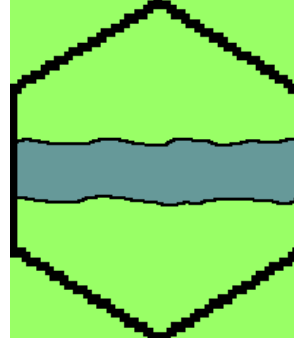
Élément	Description	Élément	Description
			
<p><u>Remblais</u> C'est une levée de terre en obstacle pour briser l'élan d'un attaquant. Il est généralement doublé d'un fossé, obstacles en creux.</p>	<p><u>Fortification</u> C'est un remblais mis en forme et renforcé de bois ou de pierre mais généralement pas doublé d'un fossé</p>	<p><u>Pieux</u> Ensemble de pieux enfoncés en terre avec la pointe tournée vers l'ennemi pour bloquer cet ennemi dans ses attaques.</p>	<p><u>Barrière ou chevaux de frise</u> Barrière mise en place pour arrêter l'élan d'un ennemi. (voir aussi <u>chaînes</u>)</p>
			
<p><u>Abattis</u> C'est l'équivalent d'une barrière mise en place dans un bois en utilisant des arbres abattus. (Voir aussi <u>l'éboulis</u>)</p>	<p><u>Chausses-trappes</u> Ce sont des pointes jetées ou posées au sol, qui blessent un éventuel attaquant venant par cette face.</p>	<p><u>Trous</u> C'est un ensemble de trous creusés dans le sol afin de faire trébucher, voire briser des membres d'un attaquant.</p>	<p><u>Fossé</u> 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.</p>

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 “THUCIDIDE”

Éléments composés

Pour représenter certains terrains, il faut associer plusieurs éléments de terrain.

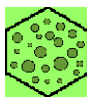
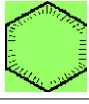
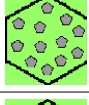

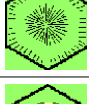
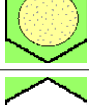
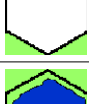
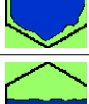
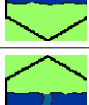
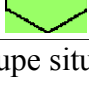
Élément	Description	Élément	Description
			
<u>Colline boisée</u> = colline + forêt	<u>Colline fortifiée</u> = colline + fortification	<u>Dune</u> = colline + sable	orêt enneigée
			
<u>Habitat muré</u> = habitation + mur	<u>Cimetière</u> (idem)	<u>Route sur colline</u>	<u>Route dans forêt</u>
			
<u>Lac gelé</u> = gué + neige	<u>Forteresse</u> = habitation + muraille	<u>Colline escarpée</u> = colline + rocaille	<u>Baraques protégées</u> = Habitations + Remblais
			
<u>Route dans forêt bloquée par abattis</u>	<u>Forteresse avec un fossé</u>	<u>Maquis</u> = rocaille + forêt	<u>Ruisseau</u> = rivière guéable partout

La Règle “THUCIDIDE”

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		
Rocaille 	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		

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

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

La Règle “THUCIDIDE”

		Depuis	-	Max 2 dés		route
Mur ou palissade (**)		Vers	- 1 hex – Non Art et véhicules	Max 2 dés – Pas d'avantage tactique	Oui	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
		Depuis	Stop après	Normal		
Muraille (**)		Vers	Infranchissable sauf équipement de siège (infanterie uniquement)	Max 2 dés – Pas d'avantage tactique	Oui	Défenseur ignore 2 drapeaux si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
		Depuis		Normal		

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

Eléments « de campagne »

Terrain	Sens	Mouvement	Combat	Masque	Note	
Remblai (**)		Vers	- 1 hex / Interdit Art et véhicules	-1 dé – Pas d'avantage tactique	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 d'avantage tactique	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 d'avantage tactique / 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 d'avantage tactique / 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 d'avantage tactique / Attaquant subit pertes de passage	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
Chausses-trappes (**)			Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules	Pas d'avantage tactique / Attaquant subit pertes de passage	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
Trous (**)			Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules	Pas d'avantage tactique / 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 d'avantage tactique	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
		Depuis		Normal		

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

(***) voir tableau ci-dessous.






Pertes de passage

Un attaquant par une face où est cet obstacle subit AVANT son combat, comme une « embuscade », un 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

La Règle “THUCIDIDE”

opposants, ne préjuge pas d'une éventuelle riposte ni de l'emploi d'ordre de combat, 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	« Lettres d'ordre » et « Avantages tactiques » sont ignorés.
Barrière		1	3	3	« Lettres d'ordre » et « Avantages tactiques » sont ignorés.
Abattis		1	3	3	« Lettres d'ordre » et « Avantages tactiques » sont ignorés.
Chausses-trappes		2	3	4	« Lettres d'ordre » et « Avantages tactiques » sont ignorés.
Chaînes		Equivalent à barrières ou chevaux de frise			1 hexagone de moins pour placer ou retirer
Éboulis		Equivalent de l'abattis dans un village (par écoulement de maisons) ou sur une colline escarpée (par éboulement de rochers).			
Trous		2	4	1	« Lettres d'ordre » et « Avantages tactiques » sont ignorés.

Rappel : l'armure est inversée.



La Règle “THUCIDIDE”

Annexe 2 – Les Troupes.

Chaque troupe est définie par :

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

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

Principaux types de troupes

- Infanterie
- Cavalerie
- Chamellerie
- Charrerie
- Éléphants (voir précisions à l'Annexe 4)
- Artillerie
- Troupes spéciales (voir annexe 4)






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 :


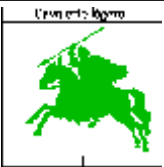








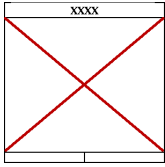

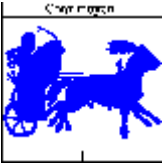


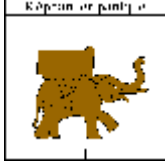
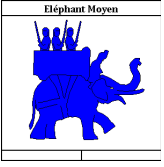

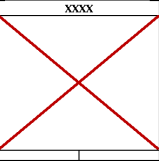





Couleur	« Poids »	Définition
Jaune	Très Légère	Troupe non protégée, sans armure ou avec une armure très légère, en ordre très dispersé et très vulnérable. N'existe pas pour toutes les troupes
Vert	Légère	Troupe sans armure ou avec une armure de cuir, de textile ou d'écorce, ou partiellement mieux protégée, 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.

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>					

La Règle “THUCIDIDE”

<u>Cavalerie</u>					
<u>Chamellerie</u>					
<u>Charrerie</u>					
<u>Éléphants en panique</u>		<u>Éléphants</u>			
<u>Artillerie</u>					

Armement de la troupe

Les armes et leurs facteurs sont à l'annexe 3.

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.

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.

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.

La Règle “THUCIDIDE”

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.

Particularités de l'unité.

Il y a toutes sortes de caractéristiques pour simuler les particularités des différentes troupes, dans leurs déplacements, dans leurs comportements, dans leurs commandements. Tout ceci est à l'annexe 5.



La Règle “THUCIDIDE”

Annexe 3 – Les Armes

Rappel : on distingue 4 types d'armes :

- Les armes de tir à distance, avec 2 caractéristiques, la portée et le facteur de tir. Les tireurs ont une arme de mêlée en plus bien sûr ;
- L'artillerie, avec les mêmes caractéristiques. Les servants 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 ;
- Les troupes qui sont des armes par elles-mêmes, avec les mêmes caractéristiques ; certains peuvent avoir en plus des combattants avec des armes de tir.

Toute troupe a donc les 4 caractéristiques, parfois à 0.

Description des armes courantes

Ce sont les armes les plus habituelles.

Armes de combat à distance

Certaines armes ne sont utilisables que par l'infanterie et non la cavalerie et chamellerie ou vice-versa. Pour les autres, on ne distingue pas entre les armes de l'infanterie et celles de la cavalerie et chamellerie, parce que celles-ci, plus mobiles, compensent la portée par leur rapidité. Les armes de tir sur les chars et les éléphants sont des armes d'infanterie.

Armes traditionnelles

- Bâtons, lames ou pierres lancées à la main : comme on le voit, ce sont les armes les plus primitives. Elles ne portent pas loin et ne sont pas très efficaces, mais pas chères... Armes seulement d'infanterie.
- Sarbacane = C'est une arme lançant des aiguilles généralement empoisonnées soufflées à la bouche. Assez précise, elle ne porte pas loin. Armes seulement d'infanterie.
- Fronde = Ce sont des armes à lanières lançant des balles ou des pierres. Armes seulement d'infanterie.
- Fronde à manche = Ce sont de 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. Armes seulement d'infanterie.
- Dards et javelines = Ce sont des projectiles courts lancés à la main.
- Javelot = Ce sont des lances légères courtes utilisées seulement comme projectiles.
- Javelot à propulseur = C'est une 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 comme javelots normaux. Armes seulement d'infanterie.
- Arc léger = c'est l'arc le plus ancien, fait d'un seul bois. Essentiellement une arme de chasse, il ne porte pas très loin.
- Grand arc ou arc composite = Ce sont des arcs dont la portée est augmentée soit par la taille soit par l'utilisation de bois différents, donnant plus de force.
- Arbalète légère = c'est un 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".
- Arbalète lourde = Ce sont les 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. Armes seulement d'infanterie.

La Règle “THUCIDIDE”

Armes à poudre et à feu

Note : si la météo est jouée, ces armes deviennent vite inutilisables.

- Fusées à main = 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 fusent 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. Armes seulement d'infanterie.
- Lance à feu = C'est une « fusée à main » attachée à une lance de cavalerie. C'est une arme de tir de cavalerie.
- Haquebute = Ce sont les premières armes à feu d'épaule. Elles ne portent comme une arbalète légère. Armes seulement d'infanterie.
- Haquebute montée et Pistolet = Ce sont des armes à feu plus courtes utilisées par la cavalerie et la chamellerie.
- Arquebuse = Ce sont les armes à feu plus élaborées aux limites de la Renaissance. Armes seulement d'infanterie.
- Arquebuse montée = Ce sont des arquebuses courtes utilisées par la cavalerie et la chamellerie .
- Pot à feu et grenades lancé à la main = Ce sont des 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.
- Pot à feu lancé avec des frondes = Ce sont des pots à feu lancés avec des frondes, et donc plus loin qu'à la main. Armes seulement d'infanterie.
- Lance-flammes = Ce sont des engins portés à dos d'homme servant à projeter des liquides enflammés, Armes seulement d'infanterie.

Artillerie

Il y a l'artillerie utilisant la force humaine animale ou la pesanteur, qui lance de grands traits ou des projectiles en pierre ou en métal. Nous nous contentons de distinguer leur poids et donc leur force. Il y a ensuite l'artillerie à poudre, utilisant soit la détonation de la poudre dans un tube pour projeter un projectile, soit son effet propulsif dans des fusées. L'artillerie à poudre désignera seulement la première catégorie et sera assimilée aux artilleries traditionnelles, avec quelques effets particuliers. L'artillerie à fusée aura quelques effets spéciaux aussi.

On ajoute à l'artillerie des engins spéciaux

- Lance-flammes lourd (grands siphonaires) = 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 siphonaires à feu grégeois.
- Bombe incendiaire : gros pot à feu (voir ci-dessus) tiré par l'artillerie.
- Orgue multitubes = C'est un groupe d'Haquebutes fixées sur un châssis commun et donc utilisé par des artilleurs.
- Canon multitubes = C'est l'équivalent de l'orgue multitubes avec des arquebuses.

Armes de combat corps à corps

Pour le combat en mêlée, on distinguera entre les armes de l'infanterie et celles de la cavalerie et chamellerie, surtout à cause de l'effet de choc dans le facteur d'assaut. Pour les chars et les éléphants, 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.

La Règle “THUCIDIDE”

Armes de l'infanterie

- Arme individuelle (épée, sabre, hache à main...) = c'est l'arme de combat du soldat. Elles ne sont indiquées que s'il n'y a pas d'autre arme de corps à corps.
- Arme individuelle courte, couteau = ce sont des armes courtes et donc moins efficaces.
- Armes improvisées = outils de paysans utilisés comme armes.
- 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 samourais tardifs.
- 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.
- Epieu d'infanterie (ou Lance courte) = Lance jusqu'à 2m, utilisée d'une main mais non lancée.
- 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.
- Pique = Très longue lance (plus de 3 m) tenue à 2 mains. Aucune différence n'est faite entre des piques plus ou moins longues.
- Arme lourde de jet = Ce sont des armes lourdes jetées juste avant le combat et immédiatement suivies d'un combat à l'épée. Le premier exemple est le pilum Etrusco-romain mais aussi l'angon aragonais, la francisque, le tomahawk ou les bolas d'Amérique du Sud.
- Epéistes= ce sont des combattants spécialistes avec leur arme individuelle qui ont donc un avantage en mêlée. Il est possible de l'ajouter avec les armes lourdes de Jet.

Armes de cavalerie et chamellerie

- Arme individuelle (épée, sabre, hache à main...) = c'est l'arme de combat du soldat. Elles ne sont indiquées que s'il n'y a pas d'autre arme de corps à corps.
- 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.
- Epieu de cavalerie (ou Lance courte) = C'est l'équivalent pour les cavaliers et chevaliers de l'épieu d'infanterie.
- Lance de cavalerie = Lance longue de plus de 2 m, utilisée de pointe sous le bras ou de base 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. C'est notamment la lance de lombard ou le "kontos" grec.
- 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.
- Epéistes= ce sont des combattants spécialistes avec leur arme individuelle ou dotés d'une arme individuelle particulièrement forte (Hache d'arme, Masse) qui ont donc un avantage en mêlée. Il est possible de l'ajouter avec les épieux et lances.

Troupes qui sont des armes par elles-mêmes

- 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.
- Eléphants 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.
- Autres éléphants, dont le rôle est différent (artillerie, transport).
- Troupes assimilées à celles ci-dessus (voir annexe 4).

La Règle “THUCIDIDE”

Armes moins courantes et particulières

Ces armes moins habituelles sont en général assimilées à une des armes ci-dessus. On les trouveras plus loin.

Facteurs des armes courantes

Rappel : « Armure Inversée » : « noir » étant compté comme « jaune », « rouge » comme « vert », « vert » comme « rouge » et « jaune » comme « noir ».

Armes de combat à distance

Chacune de ces armes a 2 valeurs, la portée et le facteur de combat.

Armes traditionnelles

Arme	Portée	Facteur de tir	Note et effets spéciaux	N°
Bâton, lame ou pierre lancée à la main	2	2		21
Dards et javelines	3	2		22
Javelots	2	3		23
Arc léger	3	2		24
Arc composite ou grand arc	4	2		25
Arbalète légère	3	2		26
Arbalète lourde	5	2	Pas de tir si mouvement.	27
Fronde	3	2		28
Fronde à manche	4	2	Pas de tir si mouvement.	29
Javelot à propulseur	3	2		30
Sarbacane	2	2	Arme empoisonnée : Armure Inversée	31

Armes à poudre et à feu

Arme	Portée	Facteur de tir	Note et effets spéciaux	N°
Haquebute (Infanterie)	3	2	-1 dé si mouvement.	41
Haquebute montée et Pistolet	2	3		42
Arquebuse (Infanterie)	4	3	-2 dés si mouvement	43
Arquebuse montée	3	3		44
Grenades, pots à feu lancés à la main (Infanterie)	2	3	Aussi arme de corps à corps - Armure Inversée	45
Siphonaire (Lance-flammes antique - Infanterie)	2	5	Aussi arme de corps à corps - Armure Inversée	46
Lance à feu (cavalerie avec lance)	2	2		47
Fusées à main (Infanterie)	2	3		48

Artillerie

L'artillerie pour ses tirs a les mêmes données que le tir aux armes individuelles : la portée et le facteur de combat.

Arme	Portée	Facteur de tir	Note et effets spéciaux	N°
------	--------	----------------	-------------------------	----

La Règle “THUCIDIDE”

Artillerie très légère	3	3	-1 dé si mouvement.	51
Artillerie légère	4	3	-2 dés si mouvement	52
Artillerie moyenne	5	3	Pas de tir si mouvement.	53
Artillerie lourde	6	3	Pas de tir si mouvement.	54
Artillerie très lourde	7	3	Statique	55
Lance-flammes lourd (grands siphonaires)	4	5	Pas de tir si mouvement.	56
Orgue multitubes	3	4	-2 dés si mouvement	57
Canon multitubes	4	4	-2 dés si mouvement	58

Pour la Bombe incendiaire (gros pot à feu tiré par l'artillerie), on retire 1 hexagone de portée et l'armure est inversée, plus l'effet incendiaire si cette option est jouée.

Armes de combat corps à corps

Chacune de ces armes a 2 facteurs, le facteur d'assaut et le facteur de mêlée.

Armes de l'infanterie

Arme	Facteur d'assaut	Facteur de mêlée	Note et effets spéciaux	N°
Arme individuelle	2	2		61
Epéistes	3	3		62
Arme individuelle courte, couteau	1	1		63
Armes improvisées (outils agraires)	2	1		64
2 armes de poing	3	3		65
Arme à 2 mains	3	3		66
Epieu d'infanterie (ou Lance courte)	2	2	+1 contre troupes montées	67
Lance d'infanterie	2	2	+1 contre troupes montées / +1 SI 3ème plaquette	68
Pique	2	2	+1 contre troupes montées / +1 3ème plaquette / +1 4ème plaquette	69
Arme lourde de jet	4	2		70
Arme lourde de jet Epéistes	4	3		71
Siphonaire (Lance-flammes antique - Infanterie)	5	5	Armure Inversée	72
Grenades, pots à feu lancés à la main (Infanterie)	3	2	Armure Inversée	73

Armes de cavalerie et chamellerie

Arme	Facteur d'assaut	Facteur de mêlée	Note et effets spéciaux	N°
Arme individuelle	2	2		81
Epéistes (Masse)	3	3		82
Arme à 2 mains	3	3		83
Epieu de cavalerie (ou Lance)	3	2	Pas facteur d'assaut contre lances	84

La Règle “THUCIDIDE”

courte)			longues d'infanterie et piques	
Epieu de cavalerie (ou Lance courte) Epéistes	3	3	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	85
Lance de cavalerie	4	2	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	86
Lance de cavalerie Epéistes	4	3	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	87
Lance couchée	5	2	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	88
Lance couchée Epéistes	5	3	Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	89

Troupes qui sont des armes par elles-même

Arme	Facteur d'assaut	Facteur de mêlée	Note et effets spéciaux	N°
Chars légers	2	2		91
Chars moyens	3	2		92
Chars lourds	4	2	Armure Inversée - Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	93
Chars lourds à faux	5	2	Armure Inversée - Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	94
Chars très lourds	5	2	Armure Inversée - Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	95
Chars très lourds à faux	6	2	Armure Inversée - Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	96
Eléphants de combat	5	3	Armure Inversée - Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	97
Autres éléphants	3	2	Armure Inversée - Pas facteur d'assaut contre lances longues d'infanterie et piques	98

Les Armes particulières

Armes étranges

Nom	Définition	Equivalent
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 individuelle
Épée en bois	Épée en bois ou assimilé, peu tranchante mais aussi contondante	Arme courte individuelle
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

La Règle “THUCIDIDE”

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
Tlacochtli	harpon aztèque	Javelot
Tlacochtli avec Atlatl	harpon aztèque plus un propulseur	Javelot à propulseur

Armes japonaises

Nom	Définition	Equivalent
Chu-ko-nu	version japonaise de l'arbalète à répétition Dokyu.	Arbalète légère
Tanto	dague japonaise	Arme courte individuelle
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
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 individuelle
Jo	Bâton plus court que le Bo	Arme courte individuelle
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 wakisashi 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).

La Règle “THUCIDIDE”

Annexe 4 – 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.

Variantes fréquentes des troupes

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.

Eléphants, 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					
Infanterie montée sur chars					
Infanterie montée sur chariots					

La Règle “THUCIDIDE”

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 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 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 elle ne s'est pas déplacée un tour donné, même si elle a tiré mais pas si elle a combattu en mêlée, les chariots sont mis en défense.

		Sens	Mouvement	Combat	Masque	Note
Chariots en défense		Vers		Max 2 dés – Pas d'avantage tactique	Oui	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie.
		Depuis		Normal		

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.

Les chars

Les chars sont des armes de combat par eux-mêmes. Il peut y avoir des tireurs dessus, ce qui leur donne en plus une possibilité de tir à distance (mais, rappel, si l'on est adjacent à un ennemi, le seul combat est en mêlée). On a des chars particuliers.

Chars 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.

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 ».

L'artillerie

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.

La Règle “THUCIDIDE”

- 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.

Artillerie tractée par éléphants

Quand l'artillerie est tractée par des éléphants, il y a quelques effets supplémentaires :

- Comme on l'a vu au chapitre 4, l'éléphant moyen de transport d'artillerie na qu'une seule plaquette d'animaux (même si l'unité 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.

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 d'avantages tactiques 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 avantage tactique 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 avantage tactique sorti.

Les éléphants.

On a trois utilisations des éléphants :

- les éléphants de transport d'infanterie (voir ci-dessus infanterie montée) ou tractant de l'artillerie (voir ci-dessus) ;
- Les éléphants d'assaut ;
- Les éléphants comme plate-formes de tir.

Les éléphants d'assaut

Ce sont les éléphants que l'on a vu précédemment, un peu les tanks de l'époque. Ils sont généralement assez protégés et portent souvent des tours (Howdah) sur le dos. Les plus protégés sont les éléphants lourds, les autres les éléphants moyens. Ils sont des armes de mêlée par eux-mêmes et ne sont pas différents selon le nombre de soldats d'équipage qu'ils emmènent.

La Règle “THUCIDIDE”

Il peut y avoir des tireurs sur les éléphants et leur arme doit être précisée, ce qui leur donne 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'autres troupes et être tirés (mais pas des bois, collines, habitations, etc. Voir au terrain et au tir.)

Les éléphants plate-formes de tir

Ce sont les éléphants armés d'arme de tir, généralement de l'artillerie. Leur rôle n'est pas le combat en mêlée, cependant s'ils combattent en mêlée, se sera comme les éléphants d'assaut. Ce ne seront que des éléphants moyens.

- 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...

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.

Caractéristiques spéciales des troupes et formations

Les caractéristiques spéciales

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.

Ces particularités peuvent être liées :

- à l'organisation de l'armée ;
- aux ordres et à l'activation
- à la mobilité et au déplacement
- au combat
- au moral
- etc

N°	Nom	Description et effet
11	Alliés	Vu plus haut : 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 généraux ou le général en chef, que pour se retirer vers leur bord de table.
12	Féodal	L'unité appartient à un seigneur féodal. Elle doit donc être rattachée à un des sous-généraux et sera « Alliées » (voir ci-dessus).
21	Manœuvre	L'unité est entraînée spécialement à manœuvrer. Les ordres de manœuvre coûtent donc un point de moins (mais un ordre coûte toujours au moins un point).
22	Manœuvre faible	L'unité est peu entraînée à manœuvrer. Les ordres de manœuvre coûtent donc un point de plus.
23	Attaque	L'unité est entraînée spécialement à l'attaque. Les ordres d'attaque coûtent donc un point de moins (mais un ordre coûte toujours au moins un point).
24	Attaque faible	L'unité est peu entraînée à l'attaque. Les ordres d'attaque manœuvre coûtent donc un

La Règle “THUCIDIDE”

		point de plus.
25	Défense	L'unité est entraînée spécialement à la défense. Les ordres de défense coûtent donc un point de moins (mais un ordre coûte toujours au moins un point).
26	Défense faible	L'unité est peu entraînée à la défense. Les ordres de défense coûtent donc un point de plus.
27	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 avantage tactique sort, l'unité a une capacité de mouvement doublée.
31	Agressifs	Si l'unité est activée, elle peut faire gratuitement un hexagone de déplacement de plus afin d'arrivée adjacente à un ennemi, sans perdre la possibilité de combattre si elle l'avait. Le suivi après combat est obligatoire.
32	Mobile	L'unité est plus mobile que les autres et a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.
33	Lents	L'unité est plus lente que les autres et se déplace d'un hex de moins.
34	Statique (artillerie)	L'artillerie est fixée sur place et ne pourra se déplacer de toute la partie.
35	Cavalerie lente	se déplace d'un hex de moins que les normaux
36	Coueurs des bois	Pour cette unité, les bois sont comme du terrain nu
37	Montagnards	Pour cette unité, les rocailles (y compris en combiné avec colline) sont comme du terrain nu
38	Habitants des marais	Pour cette unité, les marais sont comme du terrain nu
39	Skieurs	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
41	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.
42	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.
43	Fanatiques	+ 1 dé en attaque et défense mais tous les avantages tactiques contre elle équivalent à des coups touchés. Obligation de suivi après combat.
44	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.
45	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.
46	Cheval Arabe	Cheval non affecté par chameaux
47	Cheval Indien	Cheval non affecté par éléphants
53	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.
51	Rompre	Cette unité de troupes montées ou d'infanterie légère est formée de soldats entraînés à s'échapper plutôt que combattre. Quand un ennemi déclare un combat corps à corps, l'unité peut rompre le combat : l'ennemi lance les dés mais seuls les touches du type de la cible comptent en pertes. L'unité se replie au plus de sa capacité de mouvement.
52	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.
61	Hésitants	Drapeau = nombre d'hex par recul doublé.
62	Fuyants	Drapeau = nombre d'hex par recul triplé.
63	Changeants	Cette unité est très sensible à la situation : quand elle gagne, elle doit suivre après

La Règle “THUCIDIDE”

		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.
64	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
65	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
66	Esquive	Possibilité de remplacer 1 coup touché (et un seul) par 1 triple coup au moral.
67	Panique	Pour chaque hexagone de repli effectif (et outre le mouvement de repli), lancer 1 dé : 1 perte si coup touché.
68	Insaisissable	L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les avantages tactiques qui ne se traduisent pas par des coups touchés donnent des coups au moral.
69	Harcèlement	Tous les avantages tactiques qui se traduiraient par des coups touchés se traduisent par des doubles coups au moral.

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. Prendre ou rompre la formation est un ordre de mouvement.

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 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 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 un dé de plus pour un tir à distance (mais pas au corps à corps).
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 « avantages tactiques » comptent en pertes.

Troupes rares et particulières

Ces troupes sont rares et ne concernent en général que peu d'armées.

La Règle “THUCIDIDE”

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 la moyenne des 2 facteurs des constituants, arrondi au dessous.
- 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.

Emploi d'animaux

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

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 mais 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

La Règle “THUCIDIDE”

- Bovins = Chars moyens à 2 ou 4 chevaux
- Bisons, Bovins à longues cornes= Char lourd à 4 chevaux, à faux.

Quand aux troupes 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.

Troupes montées spéciales

Eclaireurs 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.

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 1/2 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 ».

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).

La Règle “THUCIDIDE”

Equipements 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.

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 mais sans effet en mêlée. Au déplacement, l'unité compte comme un niveau de plus (« vets » 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 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 “THUCIDIDE”

Annexe 5 – Les personnages.

Il y a deux types de personnages (mais un même personnage peut appartenir aux 2 types) :

- les personnages de commandement appelés « les chefs » (généraux et officiers supérieurs)
- les personnages historiques (ou fictifs) attribués à une armée.

Un personnage ne combat jamais sauf cas particulier mais il influence son environnement.

Les chefs

Les chefs 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 ou selon le scénario), un général peut commander n'importe laquelle des unités dans son rayon de commandement ou d'influence.

Rayon de commandement

C'est le nombre d'hexagones à la distance desquels un chef peut activer des unités :

	Général en chef.	Sous-général.	Officier supérieur.
Portée de commandement	5	3	1

Rappels :

- on ne compte pas l'hexagone de départ (où est le chef) mais l'on compte celui de la cible.
- Les personnages isolés peuvent être activés à toute distance.

Certains chefs auront de plus des particularités. On les trouvera plus loin.

Rayon d'influence

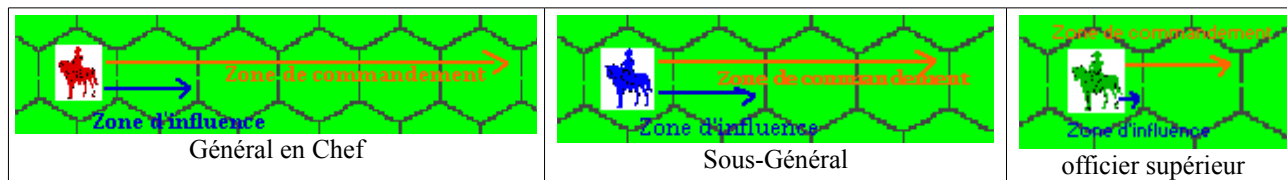
C'est le nombre d'hexagones à la distance desquels un chef peut effectuer une action directe :

	Général en chef.	Sous-général.	Officier supérieur.
Portée d'influence (pour des actions directes)	1	1	0

Distance pour donner les ordres

Il n'y a aucune limite à la distance à laquelle on peut donner des ordres (et il est inutile de désigner le chef qui le donne). En revanche, dans sa zone d'influence, un chef diminue le coût d'un ordre.

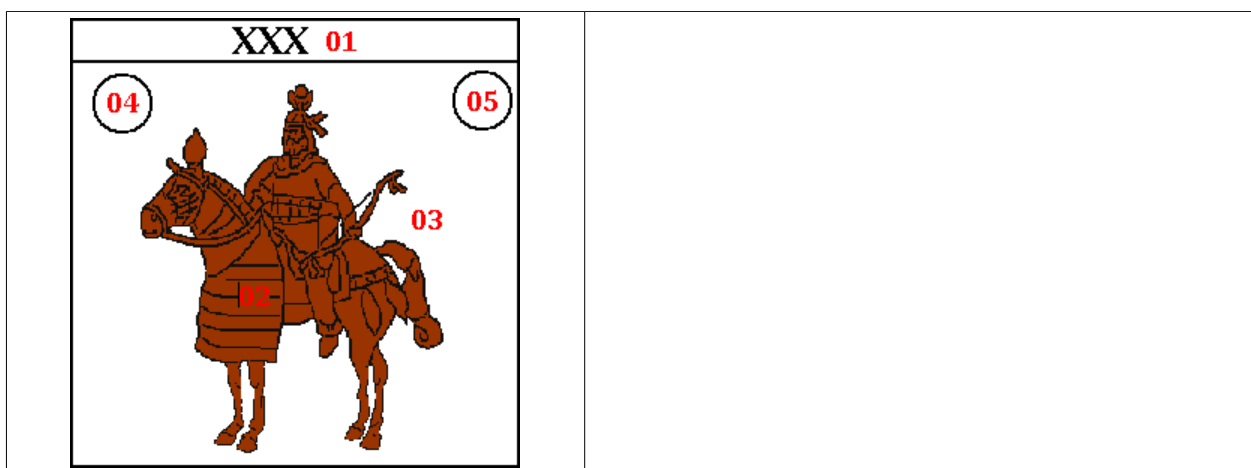
Résumé



Fiche de chef

	01 – Nom ou titre de l'officier
	02 – Type de l'officier
	03 – Fond du symbole = pays
	04 – Particularité de l'officier.
	05 – Particularité de l'officier.

La Règle “THUCIDIDE”



Les alliés

Il y a des Alliés qui appartiennent généralement à un autre clan. Les troupes des alliés n'obéissent qu'à leurs propres chefs, les Sous-Généraux et Officiers Supérieurs « Alliés ». Les troupes de cette faction ne peuvent donc être activées mais aussi recevoir de l'influence, y compris éliminer un drapeau, que de leurs propres sous-généraux et Officiers supérieurs ou bien du Général en Chef.

De plus, 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 officiers ou le général en chef, que pour se retirer vers leur bord de table.

Particularités du chef.

Le chef peut avoir des particularités.

Lettre	Nom	Description et effet
A	Chef Allié	Le chef est un allié du Général en Chef dans une armée qui est une coalition. Il ne peut commander que ses propres troupes. (voir ci-dessus)
B	Bon chef	Le chef est particulièrement bon : 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.
D	Commandement déficient	La transmission des ordres est un peu aléatoire. Après l'activation, chaque unité activée doit être confirmée en lançant 1 dé. Si drapeau, pas plus d'1 hex de déplacement et sans combat.
E	Emissaires	Le chef dispose de messagers pour améliorer l'envoi des ordres. Après l'activation normale, lancé d'un dé. Si avantage tactique, 1 estafette gratuite.
F	Chef faible	Le chef est particulièrement faible : 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.
M	Mauvais chef	Le chef est franchement mauvais. Il a du mal à donner des ordres. -2 activations pour ce chef.

D'autres particularités peuvent s'y ajouter...

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

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

La Règle “THUCIDIDE”

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.

Exemples de « pouvoirs » particuliers

Panoramix et la Potion Magique : l'unité avec laquelle se trouve Panoramix a 2 dés de plus à son facteur d'assaut.

Jeanne d'Arc : annule 2 drapeaux dans un rayon de 3 hexagones.

Alexandre le Grand : une unité de cavalerie avec laquelle il se trouve a 2 dés de plus à son facteur d'assaut.

Bayard, le chevalier sans peur et sans reproche : l'unité avec laquelle il se trouve ignore tous les drapeaux.

Sun Tsu : -2 points à tous les ordres dans un rayon de 2 hexagones (mais tout ordre coûte toujours au moins 1 point).



La Règle “THUCIDIDE”

Annexe 6 – 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 l'on n'y a pas de scénario, on jouera généralement des armées équivalentes. Chaque joueur possède son armée, avec des particularités. 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 fois très exhaustives et très nombreuses ;
 - Nous fournirons peu à peu autant de listes d'armées que possible (voir Tome 2) ;
- 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 :

- 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

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.

La Règle “THUCIDIDE”

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 “THUCIDIDE”

Annexe 7 – 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, outre les dés de combat, des dés normaux à 6 faces, ci-après écrits d6.

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
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.

La Règle “THUCIDIDE”

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 dés, portée -1 hex, armes à poudre inutilisables	Aucun incendie possible
Tempête	réduite à 2 hex	Max 1 hex , 2 hex dans sens du vent si vent. 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 3 dés armure inversée Navire 1d6 : si 1 = naufrage

Effets de la grêle

Force	Visibilité	Déplacement	Tirs	Spécial
-------	------------	-------------	------	---------

La Règle “THUCIDIDE”

Grêle	réduite à 5 hex	Max 2 hex hors routes	-1dé 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 1dé 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	-2dé, 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		-1dé	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 ; en zone de désert, réduite à 2 hex,	Max 1 hex . En zone de désert, mouvements seulement dans sens du vent, sauf troupes originaires du désert	-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 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

La Règle “THUCIDIDE”

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.

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

La Règle “THUCIDIDE”

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 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...)

La Règle “THUCIDIDE”

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.
- 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).

La Règle “THUCIDIDE”

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

Eléments 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 (rocaïlle + 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.

Elément 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 rocaïlle.
- 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 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

La Règle “THUCIDIDE”

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 (voir 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.

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.

La Règle “THUCIDIDE”

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 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 ».

La Règle “THUCIDIDE”

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.

Changement de l'ordre au sol

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

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

Une unité qui se desserre pourra passer au « poids » inférieur. Ce sera marqué d'une façon convenue près de l'unité. L'unité doit être activée. C'est un ordre de manœuvre comme pour monter ou démonter de cheval et coûte 1 hexagone de déplacement.

Seule une unité qui s'est antérieurement desserrée pourra se resserrer. C'est également un ordre de manœuvre comme pour monter ou démonter de cheval 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 paye un point d'ordre et devient « bleue », se déplace 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 nouveau point d'ordre (et d'un hexagone de déplacement). Mais, parvenue au point prévu, il lui faudra 2 activations successives et 2 ordres de manœuvre pour redevenir « rouge ».

Pour permettre des manœuvres d'armées telles qu'elles ont pu exister, il existe un ordre de manœuvre de groupe pour donner cet ordre à plusieurs unités en même temps mais, contrairement aux autres ordres, celui-ci a 2 limitations :

- il doit être donné au moment de l'activation par un chef désigné et ne peut concerner que des troupes dans la zone d'activation de celui-ci ;
- chaque unité concernée devra faire le même mouvement (« desserrer » ou « resserrer ») et chacune ne pourra le faire que d'un seul niveau (pas possible de passer d'un coup de « rouges » à « verts »).

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

La Règle “THUCIDIDE”

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
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 en compétition 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

La Règle “THUCIDIDE”

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.

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 Règle “THUCIDIDE”

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 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

La Règle “THUCIDIDE”

La Règle “THUCIDIDE”