



## **Règles de jeu avec figurines pour batailles antiques**

(V2.02, septembre 2013)

Par Pierre Laporte

1<sup>ère</sup> publication le 12/08/2012 sur <http://freewargamesrules.co.uk>

- |                                    |                           |
|------------------------------------|---------------------------|
| 1 – Présentation                   | 17 – Généraux             |
| 2 – Principes                      | 18 – Unités fougueuses    |
| 3 – Types d'unités                 | 19 – Fanatiques           |
| 4 – Doctrines                      | 20 – Unités disciplinées  |
| 5 – Valeur de Cohésion             | 21 – Vétérans/novices     |
| 6 – Tour de jeu                    | 22 – Armes à deux mains   |
| 7 – Points de Commandement         | 23 – Carreaux             |
| 8 – Activation                     | 24 – Armes de jet lourdes |
| 9 – Activation groupée             | 25 – Plumbatae            |
| 10 – Mouvements                    | 26 – Lances longues       |
| 11 – Tirs                          | 27 – Shieldwall/Testudo   |
| 12 – Combats rapprochés            | 28 – Dromadaires          |
| 13 – Paramètres tactiques          | 29 – Eléphants            |
| 14 – Tirs d'opportunité/en soutien | 30 – Coup Parthe          |
| 15 – Esquive                       | 31 – Devotio              |
| 16 – Percée                        | 32 – Budget               |

**En annexe : Listes d'Armées et Feuille de Référence Rapide**

## 1 - Présentation

*Antesignani* est une règle antique/médiévale privilégiant la jouabilité, la réduction *a minima* des situations litigieuses, et l'adaptabilité à tous types de soclage, d'échelles et de surface de jeu.

## 2 - Principes

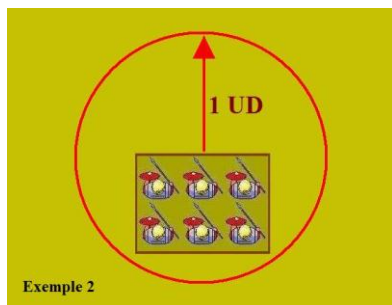
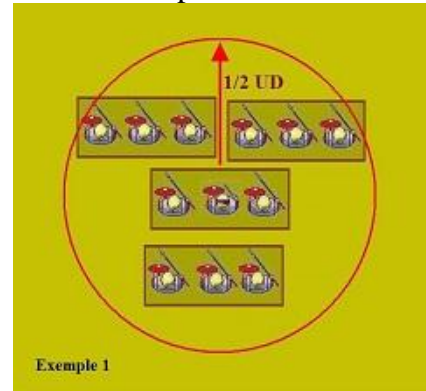
Chaque unité occupe et contrôle un espace virtuel désigné comme **Zone de Contrôle** (ZdC), de diamètre équivalant à une **Unité de Distance** (UD), dont la valeur - par exemple 4cm, 6cm, ou 10cm - est fixée par convention entre les joueurs.

Si les unités sont constituées par un ensemble de plaquettes, le point central de leur ZdC est matérialisé par une figurine de leader, (cf. exemple 1) ; c'est ce point qui sert de référence pour **toutes les mesures** (mouvements, tirs) et pour déterminer les situations tactiques (à couvert, etc.).

Les éléments composant l'unité sont simplement répartis autour du point de référence dans un rayon d'environ 1/2 UD,

astreints à une orientation commune mais librement modifiable à chaque activation.

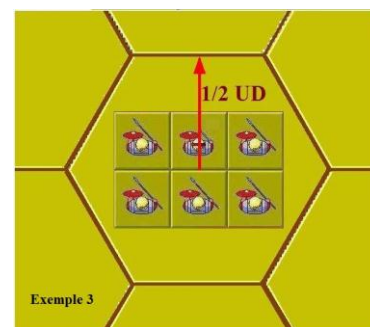
On considère que deux unités sont au contact quand 1 UD sépare leurs points de référence respectifs.



Si les unités sont constituées par des blocs de figurines rassemblées ou soclées en plaquettes collectives, le principe est le même, mais le point de référence des unités correspond alors au **centre de leur front**. Dans ce cas, la valeur de l'Unité de Distance est alignée sur la largeur standard des unités (exemple 2).

Le système est compatible avec une surface de jeu en grille d'hexagones, auquel cas le point de référence de chaque unité correspond simplement au centre de l'hexagone qu'elle occupe (exemple 3).

Dans ce dernier cas, l'orientation des figurines - soit vers un sommet ou soit vers une des faces de l'hexagone - doit toujours être clairement identifiable en cours de jeu.



## 3 - Types d'unités

Selon sa dotation, chaque unité est classifiée comme étant **lourde**, **moyenne**, ou **légère** :

- La classification « lourde » correspond aux troupes caparaçonnées ou équipées d'armures substantielles et de boucliers,
- La classification « moyenne » correspond aux troupes équipées d'armures substantielles, ou de protections partielles complétées de boucliers,
- La classification « légère » correspond aux troupes faiblement protégées.

#### 4 - Doctrines

Trois types de doctrines sont pris en considération en termes de jeu :

- La **formation dense**, admise aux unités lourdes ou moyennes,
- L'**ordre lâche**, admis à tout type d'unité,
- L'**ordre dispersé**, admis aux unités légères ou moyennes.

La doctrine de chaque unité doit être spécifiée avant de débiter la partie, ou au mieux en respectant une convention de simulation commune aux deux camps, **par exemple** :

- **Formation dense** ; de 4 à 6 figurines par socle,
- **Ordre lâche** ; 3 figurines par socle,
- **Ordre dispersé** ; 2 figurines par socle.

La doctrine des unités ne peut pas être changée en cours de partie.



**Formation dense**



**Ordre lâche**



**Ordre dispersé**

#### 5 - Valeur de Cohésion

La Valeur de Cohésion (VC) d'une unité, graduée de 1 à 4, est visualisée simplement par le nombre de plaquettes qui la compose, ou bien par la constellation d'un petit dé placé derrière l'unité, et qu'il suffit de tourner en cours de jeu pour permettre de comptabiliser les pertes sans avoir à retirer les figurines. La **VC maximale** d'une unité est déterminée par sa doctrine :

- Infanterie/Cavalerie en ordre dispersé, Artillerie ; **VC 2**,
- Infanterie/Cavalerie en ordre lâche ; **VC 3**,
- Infanterie/Cavalerie en formation dense ; **VC 4**.

Une unité est détruite quand sa Valeur de Cohésion tombe à zéro.

#### 6 - Tour de jeu

Chaque joueur choisit une couleur, valable pour toute la durée de la partie.

En début de chaque tour, chaque joueur tire ses *Points de Commandement* (voir 7), et rassemble **autant de jetons de sa couleur qu'il a d'unités sur la table**. Les jetons des deux camps sont ensuite mélangés dans un bol, puis piochés l'un après l'autre, chacun déclenchant l'activation d'une unité au choix de l'un ou l'autre camp selon sa couleur. Lorsqu'une unité est activée, on place le jeton auprès de son point de référence. Si une unité est détruite avant d'avoir été activée, un jeton de la couleur correspondante est pris du bol et défaussé.

#### 7 - Points de Commandement (PC)

Tirer **1 dé pour 8 points de VC**, et faire la somme des scores obtenus. Prendre des d4 pour un général en chef désigné comme médiocre, des d6 pour un normal, ou des d8 s'il est supérieur.

**Exemple** : tirer 3d6 pour une armée de 27 éléments commandée par un général « normal ».

On peut employer, par exemple, un d20 posé en vue pour indiquer et mémoriser en cours de jeu le nombre de PC disponibles.

Les PC inutilisés ne sont pas reconduits d'un tour sur l'autre, et aucun PC n'est collecté si l'effectif de l'armée a chuté en dessous du seuil requis, ou si le général en chef a été éliminé au tour précédent (un éventuel général subalterne pourra ensuite prendre la relève).

#### 8 - Activation

Chaque unité est caractérisée par un **Score Basique** (SB) que le joueur peut incrémenter à souhaits en dépensant ses PC, si toutefois l'unité est *commandée* (général à 5 UD ou moins).

Par défaut, une unité est considérée comme *régulière* et son SB est déterminé en fonction de sa qualité (choisie selon budget) et de sa doctrine, en se référant au tableau ci-dessous :

Qualité/doctrine	En ordre dispersé	En ordre lâche	En formation dense
Levée	SB 1	SB 2	SB 3
Standard	SB 2	SB 3	SB 4
Elite	SB 3	SB 4	SB 5

Si l'unité est désignée comme *irrégulière*, son SB correspond simplement à sa VC en cours.

**Procédure** : tirer **1d6** ; l'unité est activée avec succès si le score obtenu est **inférieur ou égal** à son SB éventuellement modifié (l'ajout de PC devant être annoncé avant le test).

**Exemple** : pour activer avec succès à coup sûr une unité de SB 2, il faut dépenser 4 PC.

Une unité activée avec succès peut effectuer une **marche forcée** et/ou un **combat rapproché**, ou un **tir**. En cas d'échec, l'unité peut juste effectuer un *mouvement basique*.

## 9 - Activation groupée

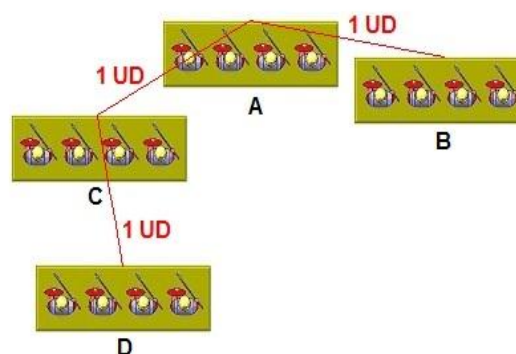
On peut activer ensemble plusieurs unités au contact, en effectuant un seul test collectif prenant comme base le SB de celle désignée comme faisant référence. Il est toutefois interdit d'activer de la cavalerie avec de l'artillerie ou avec de l'infanterie autre que légère et en ordre dispersé, et en cas d'échec au test, toutes les unités concernées en subissent la conséquence.

**Procédure** : le joueur déclare effectuer une activation groupée et désigne les unités concernées ; le SB référent est réduit d'un cran par unité subordonnée activée conjointement, sans pouvoir toutefois tomber à zéro, indépendamment des PC dépensés.

Pour chaque unité subordonnée activée, un jeton de la couleur correspondante est pris du bol.

Les unités activées en groupe peuvent être jouées l'une après l'autre, dans l'ordre au choix du joueur, ou conjointement en cas d'attaque soutenue (voir 12, *Combats rapprochés*).

**Exemple** : les unités d'infanterie A, B, C et D forment un groupe, car leurs points de référence respectifs sont à 1 UD les uns des autres. Le joueur souhaite les activer ensemble, et il désigne l'unité A de qualité « standard » et en *formation dense* (BS 4) comme unité référente. S'il ne dépense pas de PC, il devra donc obtenir 1 (4 -3) sur 1d6 pour activer le groupe avec succès ; il choisit de dépenser 5 PC afin d'assurer une activation automatique du groupe.



## 10 – Mouvements

**Tableau des distances maximales :**

Type d'unité :	Mouvement basique	Marche forcée
Infanterie légère	2 UD	2 UD
Infanterie moyenne	1 UD	2 UD
Infanterie lourde	1 UD	1 UD
Cavalerie légère	1 UD	5 UD
Cavalerie moyenne	1 UD	4 UD
Cavalerie lourde	1 UD	3 UD
Artillerie	-	1 UD

Les unités activées peuvent être orientées librement ; seules les unités dotées de *lances longues* ou en *testudo* (voir 26 et 27) consomment 1 UD de leur potentiel de mouvement par réorientation ou si le mouvement ne s'effectue pas en avant de leur *ligne de front* (voir 11).

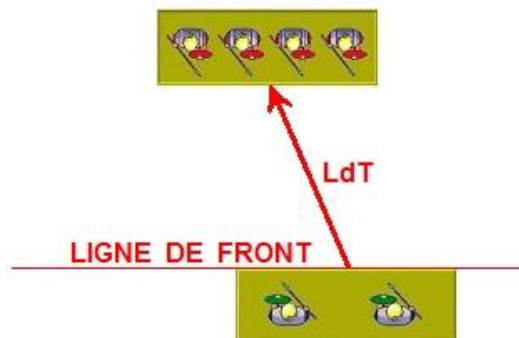


- On ne peut pas, dans un même tour de jeu, à la fois pénétrer **et** quitter une zone de terrain défini comme accidenté, ni effectuer de *marche forcée* à partir de ce type de terrain.
- Le mouvement est interrompu en parvenant au contact d'une unité (i.e. points de référence à 1 UD l'un de l'autre), et interdit depuis une ZdC ennemie vers une ZdC ennemie.
- Seules les unités en ordre dispersé peuvent traverser ou être traversées par une unité amie, à condition toutefois de respecter leurs ZdC respectives avant et après la manœuvre.

## 11 - Tirs

Pour pouvoir tirer, une unité équipée d'armes de jet doit avoir été activée avec succès et ne pas avoir excédé sa distance de *mouvement basique*.

La **Ligne de Tir** (LdT) est tracée et mesurée du point de référence de l'unité tirant à celui de l'unité ciblée, et en avant de la **ligne de front** du tireur (i.e. la ligne imaginaire passant par son point de référence et perpendiculaire à son orientation) ; seules les unités de cavalerie légère peuvent tirer tout azimut.



La LdT est **coupée** si elle traverse de part en part un terrain masquant la vue, ou plus de 1 UD de terrain masquant la vue ; elle est **restreinte** si elle traverse la ZdC d'une tierce unité, excepté si le tireur ou sa cible surplombent l'unité intermédiaire.

**Procédure** : tirer **1d6 par point de VC**, ou **1d8** si la LdT est *restreinte*, **plus 1 dé** si le tireur surplombe sa cible.

Scores pour toucher :	1 UD	2 UD	3 UD	4 UD	5UD
Armes de jet lourdes	4 ou -	-	-	-	-
Javelots	4 ou -	1	-	-	-
Frondes	3 ou -	3 ou -	-	-	-
Arcs	3 ou -	2 ou 1	2 ou 1	-	-
Arbalètes	4 ou -	3 ou -	2 ou 1	1	-
Balistes	4 ou -	4 ou -	3 ou -	2 ou 1	1

- La portée est réduite d'une UD si le tireur est monté ou s'il bouge en terrain accidenté.
- Le score pour toucher est réduit d'un cran si la cible est en ordre dispersé **ou** à couvert.
- Le score pour toucher est réduit de deux crans si la cible occupe un emplacement défini comme *couvert dense*, ou si elle est en ordre dispersé **et** à couvert.
- Le score pour toucher est augmenté d'un cran si la cible est montée et/ou en formation dense (mais un score de 6 est toujours un échec).

Une **sauvegarde** (1d6 par touche) s'effectue en fonction du **degré de protection** de l'unité ciblée, dont la valeur maximale est déterminée par sa dotation :

- Infanterie Légère/Cavalerie Légère/Artillerie **2**
- Infanterie Moyenne/Cavalerie Moyenne **3**
- Infanterie Lourde/Cavalerie Lourde **4**

Le degré de protection est réduit d'un cran en cas d'attaque à revers, i.e. si la LdT est indiscutablement derrière la Ligne de Front de l'unité ciblée.

Chaque échec (score supérieur au degré de protection) occasionne une perte.

## 12 – Combats rapprochés

Si elle a été activée avec succès et si elle n'a pas tiré, une unité peut initier ou soutenir un combat rapproché sur un adversaire contacté en avant de sa ligne de front, même à l'issue d'une marche forcée. Note : l'assaillant peut être rapproché ponctuellement de son adversaire pour effet visuel, mais doit être replacé à 1 UD si le combat n'est pas décisif (voir 16, *percée*). Chaque unité est caractérisée par une **Valeur Offensive** (VO) et par une **Valeur Défensive** (VD), graduées de 1 à 4. Dans la plupart des cas, la VD correspond au degré de protection.

La VO est quant à elle déterminée par le potentiel létal de l'armement :

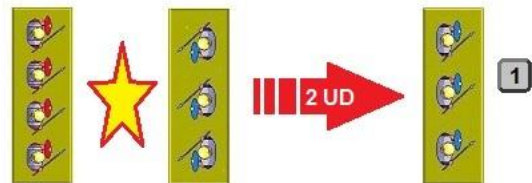
- 1, efficacité dérisoire,
- 2, efficacité de circonstance,
- 3, efficacité standard,
- 4, efficacité particulièrement meurtrière (kontos, romphaïa, etc.).

**Procédure** : chaque joueur tire **1d6 par point de VC**, et effectue la somme des scores inférieurs ou égaux à la VO ou à la VD selon le cas. Les joueurs comparent les totaux obtenus : l'unité qui réalise le score le plus faible subit un nombre de pertes égal au différentiel. En cas d'égalité, chaque unité perd un point de VC.

**Exemple** : l'unité X (VO 4) attaque l'unité Y (VD 3). L'unité X a quatre points de VC ; le joueur tire donc 4 dés et obtient 2, 4, 5 et 3, soit un total de 9 car seul le 5 est supérieur à sa VO. L'unité Y a 4 points de VC également ; le joueur tire donc lui aussi 4 dés et obtient 2, 6, 2 et 5, soit un total de 4 car le 5 et le 6 sont supérieurs à sa VD. L'unité Y perd le combat avec un différentiel de 5 points, et subit donc 5 pertes.

- Les pertes **impaires** (1<sup>ère</sup>, 3<sup>ème</sup>, etc.) occasionnent chacune la perte d'1 point de VC,
- Les pertes **paires** (2<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup>, etc.) occasionnent chacune un recul d'1 UD. Si le recul ne peut pas être effectué pour cause de mouvement impossible ou parce qu'il rapprocherait l'unité d'un autre adversaire, l'unité perd un point de VC à la place. Si elle recule de plus d'1 UD, l'unité est réorientée dans l'axe du mouvement.

**Exemple** : l'unité Y qui a subi 5 pertes recule de 2 UD et perd 3 points de VC (dans cet exemple, le dé placé auprès de l'unité Y indique sa Valeur de Cohésion à l'issue du combat).



**Option** : en cas de perte « paire » consécutive à un **tir**, le joueur peut choisir soit de faire reculer son unité, soit de lui appliquer la perte d'un point de VC.

Une unité qui initie un combat rapproché peut bénéficier du soutien d'unités amies elles-mêmes au contact de l'unité attaquée **et** de l'attaquant, mais aux conditions suivantes :

- ✓ les unités en soutien doivent être activées conjointement à l'unité soutenue,
- ✓ leur nombre ne peut pas excéder 2 par unité soutenue,
- ✓ elles ne sont pas elles-mêmes au contact d'autres adversaires potentiels propres.

Le joueur tire 1d6 par point de VC pour chaque unité en soutien, et ajoute **1** au total de l'unité soutenue pour chaque score obtenu **inférieur ou égal** à la VO de l'unité en soutien.

Toutefois, si l'unité soutenue est éliminée suite au combat, les éventuelles pertes excédantes sont reportées sur les unités en soutien et réparties au gré du joueur en défense.

## 13 - Paramètres tactiques

La VO et la VD sont **réduites d'un cran** :

- Par combat livré par l'unité durant le tour, au-delà du premier,
- Si l'unité est de l'infanterie moyenne occupant un terrain défini comme *accidenté* ou attaquant un adversaire lui-même situé en terrain accidenté.

La VO et la VD sont **réduites de deux crans** pour l'infanterie lourde occupant un terrain accidenté ou attaquant un adversaire lui-même situé en terrain accidenté.

La VO et la VD sont **limitées à 1** pour la cavalerie occupant un terrain accidenté ou attaquant un adversaire lui-même situé en terrain accidenté.

La VD est **limitée à 1** en cas d'attaque à revers, i.e. si la ligne imaginaire reliant les points de référence des deux unités est indiscutablement derrière la ligne de front du défenseur.

La VC est **augmentée d'un dé** si l'unité surplombe son adversaire.

La VD est **augmentée d'un cran** si l'unité défend un couvert, ou **de deux crans** pour des piétons défendant un emplacement défini comme *couvert dense*.

Note : quels que soient les paramètres tactiques, les Valeurs Offensives et Défensives sont toujours de 1 au minimum et de 5 au maximum.

#### 14 - Tirs d'opportunité ou en soutien

Une unité assaillie ou au contact d'une unité amie assaillie ou de l'assaillant peut tenter de tirer sur ce dernier avant résolution du combat rapproché, si elle n'a pas encore été activée. L'unité doit pour cela tester normalement sous son SB, et est considérée comme activée même en cas d'échec : l'unité est immobilisée et un jeton de la couleur idoine est consommé.

#### 15 - Esquive

Une unité assaillie peut tenter d'esquiver le combat rapproché en décrochant à marche forcée, si elle est plus légère ou plus rapide que son adversaire et si elle n'a pas encore été activée. L'unité doit pour cela tester sous son SB, idem *tir d'opportunité*.

#### 16 - Percée

Si son adversaire est détruit, ou s'il a reculé ou esquivé suite à un combat rapproché, une unité peut venir prendre sa place ; elle doit le faire obligatoirement si elle est identifiée comme « impétueuse ». S'il l'amène au contact d'un autre adversaire, ce mouvement de percée peut déclencher un combat consécutif si le joueur le souhaite, mais seulement suite à une esquive, et seulement si l'unité n'a pas excédé sa distance maximale de déplacement. Si ces conditions sont réunies et si l'unité est *impétueuse*, un éventuel combat consécutif est obligatoire.

#### 17 - Généraux

Chaque camp peut avoir un ou plusieurs généraux, dont un désigné comme général en chef. Les généraux sont caractérisés par leur autorité et par leur aura :

➤ Le **contrôle**, gradué de 0 (médiocre) à 2 (excellent), caractérise son aptitude à être obéi ; il correspond à un bonus pour les tests d'activation venant s'ajouter au SB d'une unité à laquelle il est *attaché* (voir plus loin), et permet par le fait d'augmenter le nombre d'unités subordonnées activées conjointement en cas d'activation groupée.



➤ Le **leadership en attaque** et le **leadership en défense**, tous deux également gradués de 0 à 2, symbolisent l'aptitude du général à galvaniser ses troupes dans l'une ou l'autre de ces situations, et correspondent au nombre de dés rajouté au jet d'une unité à laquelle il est *attaché* en situation de combat rapproché.

Un général situé en début de tour dans la ZdC d'une unité peut lui être déclaré **attaché** et l'accompagner dans son éventuel mouvement, auquel cas elle bénéficie des avantages relatifs à ses compétences. Toutefois, si cette unité subit un tir ou participe à un combat, le joueur tire 1d6 par perte subie, et le général est éliminé sur un 6 ; de plus, un général attaché partage le sort de son unité si elle recule ou est anéantie. Enfin, si le général désigné comme général en chef est *attaché*, le calcul des PC s'effectue avec 1 dé pour 10 points de VC au lieu de 8.

S'il n'est pas déclaré *attaché*, il est considéré comme **détaché** et peut être déplacé au moment choisi par le joueur lorsque l'initiative lui échoit, ou une fois toutes ses unités jouées.

Si le général en chef est *détaché* et s'il occupe indiscutablement une hauteur dominante du champ de bataille, le calcul des PC s'effectue avec 1 dé pour 6 points de VC au lieu de 8.

Un général *détaché* a une capacité de mouvement de 5 UD. S'il est pris pour cible d'un tir, le score pour toucher est limité à 1 et une sauvegarde s'applique sur 5 ou - pour chaque touche.

Un général *détaché* qui se retrouve inopportunément en ZdC ennemie est capturé et éliminé.

## 2<sup>ème</sup> PARTIE : EQUIPEMENTS, FORMATIONS ET CAPACITES SPECIFIQUES

### 18 - Unités fougueuses

Caractérise la plupart des troupes dont la doctrine est basée sur le choc, en particulier la cavalerie. En termes de jeu, l'unité bénéficie d'une VO augmentée d'un cran si elle combat suite à un mouvement. Les unités désignées comme *impétueuses* profitent du même bénéfice. Si une unité de cavalerie est assaillie frontalement avant d'avoir été activée et si elle n'était pas déjà au contact d'un adversaire, le joueur peut déclarer une **contre charge** et appliquer ce bénéfice à sa VD en réussissant un test d'activation ; toutefois, l'unité est considérée comme activée même en cas d'échec, idem *tir d'opportunité* ou *esquive*.

### 19 - Fanatiques

En plus d'être *impétueux*, les fanatiques ne reculent pas en cas de pertes « paires ».

### 20 - Unités disciplinées

Une unité *disciplinée* peut en traverser une autre, quelles que soient leurs doctrines, sauf si l'une ou l'autre est en formation de *Shieldwall* (voir 27) ou dotée de *longues lances* (26).

### 21 - Vétérans/Novices

En cas d'égalité des scores lors d'un combat rapproché :

- des vétérans ne perdent pas de point de VC face à un adversaire standard ou novice,
- une unité standard ne perd pas de point de VC face à un adversaire novice,
- une unité novice recule d'1 UD et perd un point de VC (ou deux si recul impossible) face à une unité de vétérans.

### 22 - Armes à deux mains

Les unités équipées d'armes à deux mains limitent la VD de leurs adversaires à 2 maximum. Toutefois, leur propre VD est limitée à 3.





### 23 – Carreaux (projectiles réservés aux balistes et arbalètes)

Le degré de protection d'une unité subissant un tir de carreaux est limité à 2 ; toutefois, le tir de ce type de projectiles est impossible en cas de LdT *restreinte*.

### 24 – Armes de jet lourdes (pilum, angon)

Le degré de protection d'une unité subissant un tir d'armes de jet lourdes est réduit d'un cran.

### 25 – Plumbatae

Dards lestés employés pour des tirs de saturation à trajectoire courbe. En termes de jeu, traiter comme des javelots, mais en inversant les valeurs pour toucher : 1 à 1 UD, et 4 à 2 UD.

### 26 - Lances longues (bénéfice applicable aux unités en formation dense uniquement)

Une unité équipée de lances longues réduit la VO de son adversaire d'un cran, ou de deux s'il s'agit d'une unité montée, et annule son éventuelle capacité « fougueuse ». Toutefois, le bénéfice des longues lances ne s'applique pas en cas d'attaque à revers ou à l'encontre d'un nouvel adversaire lors d'un autre combat consécutif livré durant un même tour, ni si l'adversaire est lui-même doté d'un équipement équivalent ou d'armes à deux mains.

Si l'unité est dotée de **très longues lances**, telles que des sarisses, la VO de l'adversaire est alors limitée à 1 quel que soit son type (sauf équipement équivalent), mais en cas d'attaque à revers ou de combats successifs, la propre VD de l'unité est limitée à 1.

### 27 - Shieldwall/Testudo (uniquement infanterie en formation dense dotée de boucliers)

L'unité forme un mur de boucliers. Pour cela, elle doit être activée avec succès, et ne peut ni tirer, ni effectuer de marche forcée au cours du tour durant lequel elle adopte cette formation ou si elle reprend une formation normale. Une unité qui a formé un mur de boucliers augmente d'un cran son potentiel défensif et sa VD, mais, en contrepartie, sa VO est réduite d'un cran et elle ne peut pas tirer. Seules les unités *disciplinées* (voir 20) peuvent effectuer un mouvement en formation de ce type, limité toutefois à 1 UD et sous réserve d'être activées avec succès. En cas de recul suite à un combat, cette formation est automatiquement caduque.

### 28 - Dromadaires

Les dromadaires sont traités comme de la cavalerie légère, mais leur mouvement est limité à 4 UD, et face à eux, la VO et la VD de la cavalerie adverse sont réduites d'un cran.

Si les dromadaires sont caparaçonnés, ils sont traités comme de la cavalerie moyenne, avec un mouvement limité à 3 UD.

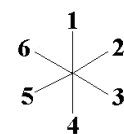
Activation groupée interdite avec une autre catégorie de troupes.



### 29 - Eléphants

Traités comme cavalerie lourde/formation dense/irréguliers/impétueux. Réduisent d'un cran la VD des unités adverses en formation dense, tandis que celle des unités en ordre dispersé est augmentée d'un cran ; en outre, annulent la capacité *fougueuse* de la cavalerie adverse.

En cas de recul suite à des pertes « paires », l'axe de direction est déterminé aléatoirement avec 1d6, et si le mouvement est impossible du fait de la présence d'une unité (amie ou ennemie), cette dernière perd aussi 1 point de VC.



Activation groupée interdite avec une autre catégorie de troupes.

### 30 - Coup Parthe

En cas d'*esquive*, cette capacité permet à une unité activée avec succès de tirer, puis de s'échapper à marche forcée.

### 31 - Devotio

Suicide rituel commis par un général romain *détaché*, en se jetant volontairement dans la ZdC d'une unité ennemie située à 5 UD ou moins. Le général est bien évidemment éliminé, mais toutes les unités romaines amoindries situées dans un rayon de 5 UD autour du point où s'est déroulé la scène retrouvent instantanément une VC optimale, conformément à leur doctrine.

### 32 - Budget

Coût basique par unité :	10 points
VC 4 / VC 3 / VC 2	+ 2 / - / - 2
Elite / Standard / Levée	+ 2 / - / - 2
VO 4 / VO 3 / VO 2 / VO 1	+ 2 / - / - 2 / - 3
VD 4 / VD 3 / VD 2 / VD 1	+ 2 / - / - 2 / - 3



#### Équipement :

- Armes de jet lourdes + 2
- Javelots/Arcs/Frondes + 1
- Arbalètes + 3
- Balistes + 5
- Armes à deux mains + 1
- Lances longues + 2, ou + 1/0 si degré de protection inférieur à la VD

#### Capacités spéciales :

- Irréguliers - 1
- Disciplinés + 1
- Impétueux ou fougueux + 1
- Fanatiques + 2
- Vétérans / Novices + 1 / - 1
- Coup Parthe + 1
- Montés + 50 % (arrondir à l'entier supérieur)

Quelles que soient ses caractéristiques, le coût basique d'une unité est d'1 point minimum.

#### Généraux :

Coût basique : **10 points** (normal), **5 points** (médiocre), ou **15 points** (supérieur).

- Si valeur de Contrôle 1, ou Leadership en attaque 1 ou Leadership en défense 1 : + **5 points**
- Si valeur de Contrôle 2, ou Leadership en attaque 2 ou Leadership en défense 2 : + **10 points**
- Si capacité Devotio : + **10 points**.



Prévoir deux armées à **180 points** chacune, pour une table de jeu standard de 12 x 9 UD.

Douze listes basiques sont proposées en annexe aux pages suivantes, comme guides à la constitution d'armées pour la période Romaine.

## ROMAINS

### 1 – De Marius à César

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Cav. Gaulois	3	3	2	Irr./Foug./M	12	0/3
Cav. Germains	2	2	2	Jav./Irr./Foug./M	8	0/3
Légionnaires	4	3	4	AJL/Disc./Vét.	18	3/10
Scutarii Ibériques	3	3	2	Irr./Imp.	8	0/3
Inf. Numide	2	1	1	Jav./Irr.	2	0/3
Archers Gaulois	2	1	1	Arcs./Irr.	2	0/3
Frondeurs Ibériques	2	1	1	Fr./Irr.	2	0/3
Artillerie	2	1	2	Bal.	8	0/3

**Généraux : maximum 60 points de commandement**

### 2 – D'Auguste à Sévère

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Equites	3	3	3	Foug./M	17	0/3
Cav. Numide	2	2	1	Jav./Irr./Foug./M	6	0/3
Légionnaires	4	3	4	AJL/Disc./Vét.	18	3/10
Inf. Auxiliaire	3	3	3	Irr./Imp.	10	2/12
Javeliniers	2	2	2	Jav./Irr.	4	0/3
Archers Crétois	2	1	2	Arcs./Irr.	3	0/3
Frondeurs Baléares	2	1	2	Fr./Irr.	3	0/3
Artillerie	2	1	2	Bal.	8	0/3

**Généraux : maximum 60 points de commandement**

### 3 – De Caracalla à Galérius

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Cataphractarii	4	4	3	Foug./M	23	0/2
Dromedarii	2	2	2	Arcs./Irr./M	6	0/2
Cav. Numide	2	2	1	Jav./Irr./Foug./M	6	0/3
Légionnaires	4	3	4	AJL ou LL	16	3/10
Aux. Palestiniens	3	3	2	A2m/Irr./Imp.	9	0/3
Lancarii	2	2	3	Jav./Vét.	8	0/3
Archers Syriens	3	1	2	Arcs./Irr.	5	0/3
Artillerie	2	1	2	Bal.	8	0/3

**Généraux : maximum 40 points de commandement**

### 4 – De Constantin à Aetius

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Equites Singulares	4	3	3	Foug./M	20	0/3
Clibanarii	4	4	4	Foug./M	26	0/3
Equites Sagitarii	2	1	1	Arcs./Irr./Coup Parthe/M	5	0/3
Légionnaires	4	3	3	Plumb./Disc.	14	2/12
Auxilia	3	3	3	Plumb./Imp.	12	2/12
Exculcatores	2	2	2	Jav.	5	0/3
Archers	2	1	1	Arcs./Irr.	2	0/3
Artillerie	2	1	1	Bal.	7	0/3

**Généraux : maximum 40 points de commandement**

## CELTES

### 5 – Gaulois

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Cav. Nobles	3	3	2	Irr./Imp./M	12	0/1
Cavalerie	3	2	2	Irr./Imp./M	9	0/3
Cav. Légers	2	2	1	Jav./Irr./Foug./M	6	0/6
Guerriers Gésates	3	3	1	Irr./Fana.	8	0/6
Guerriers	3	3	2	Irr./Imp.	8	3/18
Javeliniers	2	1	1	Jav./Irr.	2	0/6
Archers	2	1	1	Arcs./Irr.	2	0/3
Frondeurs	2	1	1	Fr./Irr.	2	0/3

**Généraux : maximum 30 points de commandement**

### 6 – Daces

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Cav. Sarmates	4	4	3	Irr./Imp./M	21	0/3
Cav. Légers	2	2	1	Jav./Irr./Foug./M	6	0/6
Faucheurs	3	4	1	Irr./Imp.	9	2/6
Guerriers Pileati	3	3	3	Irr./Imp.	10	0/3
Guerriers Comati	3	3	2	Irr./Imp.	8	3/18
Javeliniers	2	1	1	Jav./Irr.	2	0/6
Archers	2	1	1	Arcs./Irr.	2	0/3
Artillerie	2	1	1	Bal./Irr.	6	0/3

**Généraux : maximum 30 points de commandement**

### 7 - Brittons

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Chars Légers	2	3	1	Jav./Irr./Foug./M	9	1/3
Cavaliers	3	2	2	Irr./Imp./M	9	0/3
Cav. Légers	2	2	1	Jav./Irr./Foug./M	6	0/6
Guerriers Silures	3	3	1	Irr./Fana.	8	0/6
Guerriers Brittons	3	3	2	Irr./Imp.	8	3/18
Javeliniers	2	1	1	Jav./Irr.	2	0/6
Archers	2	1	1	Arcs./Irr.	2	0/3
Frondeurs	2	1	1	Fr./Irr.	2	0/3

**Généraux : maximum 30 points de commandement**

### 8 – Pictes

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Cavaliers	3	2	2	Irr./Imp./M	9	0/3
Cav. Légers	2	2	1	Jav./Irr./Foug./M	6	0/6
Guerriers Attecotti	3	3	1	Irr./Fana.	8	0/6
Guerriers Pictes	4	3	3*	LL/Irr./Imp.	13	3/12
Calédoniens	3	3	2	Irr./Imp.	8	0/6
Javeliniers	2	1	1	Jav./Irr.	2	0/6
Archers	2	1	1	Arcs./Irr.	2	0/3
Frondeurs	2	1	1	Fr./Irr.	2	0/3

\* : degré de protection = 2

**Généraux : maximum 30 points de commandement**



## ORIENT/STEPPE

### 9 – Parthes

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Cataphractaires	4	4	3	Irr./Foug./M	21	0/6
Archers montés	2	2	1	Arcs/Irr./Coup Parthe/M	6	3/12
Cav. Légers	2	2	1	Jav./Irr./Foug./M	6	0/6
Mercenaires Grecs	4	3	3	LL/Irr.	13	0/6
Montagnards	3	2	2	Jav./Irr.	6	0/6
Javeliniers	2	1	1	Jav./Irr.	2	0/6
Archers	2	1	1	Arcs./Irr.	2	0/3
Frondeurs	2	1	1	Fr./Irr.	2	0/3

**Généraux : maximum 30 points de commandement**

### 10 – Palmyréens

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Cataphractaires	4	4	3	Irr./Foug./M	21	2/6
Cataphractes (Drom.)	3	3	2	Irr./Foug./M	12	0/3
Archers montés	2	2	1	Arcs/Irr./Coup Parthe/M	6	0/3
Bédouins (Drom.)	2	2	1	Arcs. /Irr./M	5	0/3
Légionnaires	4	3	4	Disc./Vét.	16	0/6
Auxiliaires	3	3	2	Irr.	7	0/6
Archers formés	3	1	1	Arcs./Irr.	4	0/3
Archers	2	1	1	Arcs./Irr.	2	0/3

**Généraux : maximum 30 points de commandement**

### 11 – Perses Sassanides

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Cataphractaires	4	4	3	Irr./Foug./M	21	2/6
Archers montés	2	2	1	Arcs/Irr./Coup Parthe/M	6	3/12
Eléphants	4	3	3	Irr./Imp./M	18	0/3
Cav. Légers	2	2	1	Jav./Irr./Foug./M	6	0/6
Levée	4	3	3	LL/Irr.	13	0/6
Javeliniers	2	1	1	Jav./Irr.	2	0/6
Archers	2	1	1	Arcs./Irr.	2	0/3
Frondeurs	2	1	1	Fr./Irr.	2	0/3

**Généraux : maximum 30 points de commandement**

### 12 – « Barbares »

Type :	VC	VO	VD	Spécial	Coût	Nb
Nobles Huns	3	3	2	Arcs./Irr./Foug./M	14	0/3
Archers montés	2	2	1	Arcs/Irr./Coup Parthe/M	6	3/12
Cav. Goths	4	3	3	Irr./Imp./M	18	0/3
Cav. Hérules	3	3	2	Irr./Imp./M	12	0/3
Guerriers Francs	4	3	3	AJL/Imp./Irr.	14	0/3
Guerriers Goths	3	3	2	Imp./Irr.	8	0/3
Javeliniers	2	1	1	Jav./Irr.	2	0/6
Archers	2	1	1	Arcs./Irr.	2	0/3

**Généraux : maximum 30 points de commandement**

## FEUILLE DE REFERENCE RAPIDE

### Scores Basiques d'Activation

Qualité/doctrine	En ordre dispersé	En ordre lâche	En formation dense
Levée	SB 1	SB 2	SB 3
Standard	SB 2	SB 3	SB 4
Elite	SB 3	SB 4	SB 5

### Mouvements (tableau des distances maximales)

Type d'unité :	Mouvement basique	Marche forcée
Infanterie légère	2 UD	2 UD
Infanterie moyenne	1 UD	2 UD
Infanterie lourde	1 UD	1 UD
Cavalerie légère	1 UD	5 UD
Cavalerie moyenne	1 UD	4 UD
Cavalerie lourde	1 UD	3 UD
Artillerie	-	1 UD

### Tirs : 1d6 par point de VC (ou 1d8 si LdT restreinte), + 1 dé si tir en surplomb

Scores pour toucher :	1 UD	2 UD	3 UD	4 UD	5UD
Armes de jet lourdes	4 ou -	-	-	-	-
Javelots	4 ou -	1	-	-	-
Frondes	3 ou -	3 ou -	-	-	-
Arcs	3 ou -	2 ou 1	2 ou 1	-	-
Arbalètes	4 ou -	3 ou -	2 ou 1	1	-
Balistes	4 ou -	4 ou -	3 ou -	2 ou 1	1

- Portée réduite d' 1UD si tireur monté ou bougeant en terrain accidenté.
- - 1 si cible en ordre dispersé **ou** à couvert.
- - 2 si cible à couvert dense, ou si cible en ordre dispersé **et** à couvert.
- + 1 si cible montée et/ou en formation dense.

#### Sauvegarde (- 1 si attaque à revers) :

- Infanterie Légère/Cavalerie Légère/Artillerie **2**
- Infanterie Moyenne/Cavalerie Moyenne **3**
- Infanterie Lourde/Cavalerie Lourde **4**

#### Combats rapprochés, paramètres tactiques :

La VO et la VD sont **réduites d'un cran** :

- Par combat résolu durant le tour au-delà du premier,
- Si l'unité est de l'infanterie moyenne occupant un terrain défini comme *accidenté* ou attaquant un adversaire lui-même situé en terrain accidenté.

La VO et la VD sont **réduites de deux crans** pour l'infanterie lourde occupant un terrain accidenté ou attaquant un adversaire lui-même situé en terrain accidenté.

La VO et la VD sont **limitées à 1** pour la cavalerie occupant un terrain accidenté ou attaquant un adversaire lui-même situé en terrain accidenté.

La VD est **limitée à 1** en cas d'attaque à revers.

La VC est **augmentée d'un dé** si l'unité surplombe son adversaire.

La VD est **augmentée d'un cran** si l'unité défend un couvert, ou **de deux crans** pour des piétons défendant un emplacement défini comme *couvert dense*.

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>