



Dans l'esprit des wargames avec cartes, *Virtus* est un jeu sur le thème des batailles rangées antiques, avec pour objectif la résolution des parties amusantes en moins de deux heures, même sur une table de dimensions modestes, et sans exiger un investissement colossal.

Une quarantaine de figurines et quelques accessoires suffisent donc pour recréer l'atmosphère d'épiques combats au temps de l'Empire Romain, et rêver de devenir *Imperator* le temps d'une soirée !

1 - MISE EN PLACE DU JEU

1. 1 - Le matériel

Des dés, des jetons de différentes couleurs, un jeu de cartes conventionnel, et des figurines. On peut employer des sujets en métal prévus pour les wargames, ou bien des figurines en plastique vendues dans les boutiques de jeux ou de modélisme.



1. 2 - Le recrutement

Chaque joueur rassemble une armée constituée d'une douzaine d'**unités** et d'au moins un **général**. Pour une partie équilibrée, chaque camp consacre un budget égal au recrutement de son armée, compris de préférence entre **150 et 200 points**, en additionnant les coûts de chacune de ses unités. Les « prix » des différents types d'unités sont indiqués dans le tableau récapitulatif figurant en annexe.

1. 3 - Les unités

En principe, une **unité** symbolise un regroupement de plusieurs centaines de combattants de l'ordre d'une cohorte ou d'une tribu, cette notion pouvant toutefois varier en fonction des scénarios sans affecter fondamentalement la philosophie du jeu. En termes de représentation, cela peut être, par exemple, une plaquette avec plusieurs sujets formant une saynète, ou bien encore un groupe d'éléments ou de figurines individuelles, au choix des joueurs selon l'effet visuel recherché. Pour les fans des soldats en plastique au 1/72, le contenu d'une seule boîte peut même généralement suffire à constituer une armée, aussi bien soigneusement peinte que « brute d'égrappage » selon les préférences esthétiques de chacun.

Hormis du fait des limites imparties par les dimensions de la surface de jeu, la taille d'éventuels socles est sans réelle importance ; les armées prévues pour d'autres wargames sont donc aussi a priori parfaitement compatibles. Une convention de simulation commune aux deux camps est simplement conseillée afin d'éviter tout malentendu en cours de partie.

Dans l'exemple ci-contre, de simples figurines au 1/72^{ème} ont été collées sur des jetons dont les couleurs permettent aux joueurs, même très jeunes ou néophytes, d'identifier les différents types de troupes au premier coup d'œil.



1. 4 - Préparation du jeu

Les joueurs prélèvent chacun une sélection identique de **19 cartes** de même couleur :

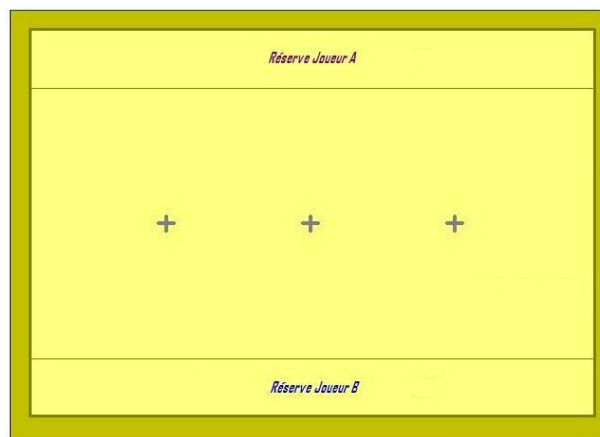
- Les douze cartes 1 à 6,
- Les six cartes de figures,
- Une carte Joker.

Ces cartes sont battues séparément pour former deux pioches respectives similaires, que les joueurs gardent à portée de main, faces cachées.

1. 5 - Le champ de bataille

Prévoir une surface minimale d'environ 80 par 60cm, et quelques éléments de terrain symboliques (arbres, lichens, gravier, écorce, etc.) pour représenter le paysage.

Chaque camp est constitué d'une **zone de réserve**, correspondant à une bande d'environ 10cm en bord de table, et de quatre **secteurs** virtuels d'au moins 20cm par 20cm, délimités visuellement avec, par exemple, trois marqueurs comme ci-contre :



Pour un « petit » scénario en 150 points, une table réduite de 60 par 60cm avec trois secteurs seulement par camp est amplement suffisante.

1.6 - Mise en place du terrain

Hormis pour les scénarios prédéfinis, le terrain est déterminé aléatoirement.

Tirer au sort le joueur A (offensif) ; il choisit et tire le dé qui détermine la nature du scénario :

1d6	Scénario « Plaine »	Scénario « Montueux »	Scénario « Boisé »
Dé « P » :	sur 3/4/5/6	sur 1	sur 2
Dé « M » :	sur 1	sur 3/4/5/6	sur 2
Dé « B » :	sur 1	sur 2	sur 3/4/5/6

Pour chaque secteur, chaque joueur tire ensuite un dé : prendre des **d10** (plaine), ou des **d6** (scénario montueux ou boisé), et placer les éléments de terrain en fonction des résultats :

	Rocaille	Marécage	Bois	Colline
Plaine, dé du joueur A :	-	1	-	10
Plaine, dé du joueur B :	1	-	10	-
Montueux, dé du joueur A :	-	1	-	5/6
Montueux, dé du joueur B :	1	-	6	-
Boisé, dé du joueur A :	-	1	-	6
Boisé, dé du joueur B :	1	-	5/6	-

- Si les joueurs tirent « Colline + Bois », le terrain contenu dans le secteur est une **colline boisée**,
- Si les joueurs tirent « Rocaille + Colline », le terrain contenu dans le secteur est une **hauteur abrupte**,
- Si les joueurs tirent « Marécage + Bois », le terrain contenu dans le secteur est une **forêt épaisse**,
- Si les joueurs tirent « Marécage + Rocaille », le secteur contient une **crevasse**.

Si un aucun élément de terrain n'est tiré dans un secteur, il est simplement considéré comme terrain clair.

1.7 - Le déploiement

Le joueur B (défensif) choisit son côté.

Les joueurs déploient leurs troupes à leur gré dans les trois secteurs de leur camp et dans leur zone de réserve. Un placement simultané en « double aveugle » est recommandé : les joueurs masquent leur déploiement au moyen d'un écran central improvisé, ou bien positionnent leurs troupes conformément à un plan sommaire de leur dispositif tracé secrètement au préalable.

Le joueur qui commence la partie est ensuite tiré au sort : chaque joueur tire un dé et ajoute au score obtenu le nombre d'éléments de terrain situés dans son camp ; le plus faible commence, rejouer en cas d'égalité.

1.8 - Conditions de victoire

Conquérir deux secteurs adverses. Un secteur est déclaré conquis si, à l'issue d'un tour adverse, il est vide de toute unité ennemie et est occupé (ou a été occupé en dernier) par au moins une unité amie.

2 - LE TOUR DE JEU

Le jeu est alterné, chaque joueur devenant actif à tour de rôle. Lorsqu'il est actif, le joueur effectue dans l'ordre les trois séquences suivantes :

1) Tests

2) Activation des unités

3) Résolution des combats, mouvements, et ralliements

C'est ensuite au joueur adverse d'agir de même, et ainsi de suite.

3 - LES TESTS

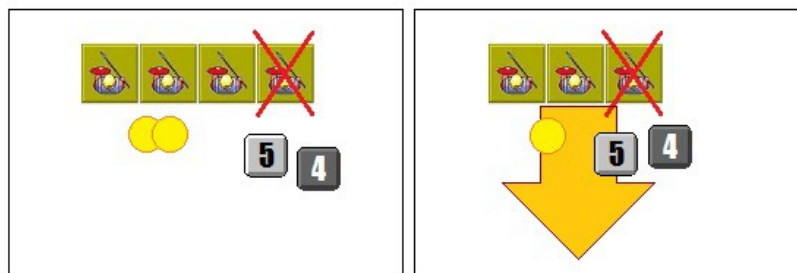
3.1 - Tests de sauvegarde

Le joueur doit tester ses unités identifiées par un ou plusieurs jetons, indiquant qu'elles ont été malmenées dans le précédent tour adverse (le joueur qui commence la partie ignore donc cette séquence). Pour chaque jeton, tirer **2d6** : un clair et un foncé.

- En cas de score sur le dé clair **inférieur ou égal** à la *Valeur Défensive** (VD) de l'unité, le test est réussi. La cohésion de l'unité n'est pas affectée, et le score obtenu sur le dé foncé est simplement ignoré.
- En cas de score sur le dé clair **supérieur** à sa *Valeur Défensive**, le test est raté et l'unité perd **un point de cohésion**. De surcroît, si le score du dé foncé est **supérieur** à sa *Valeur de Cohésion** (VC), l'unité **retraite** dans son secteur arrière, ou bien elle **déroute** et est éliminée s'il s'agit d'une deuxième retraite subie dans un même tour.

Les jetons sont retirés au fur et à mesure de la résolution des tests, et chaque perte consécutive à un échec sur le dé clair dévalue le score à obtenir sur le dé foncé pour le test suivant.

* : voir tableau récapitulatif en annexe



Exemple : le joueur doit tester une unité de VD 3 et de VC 4 qui a reçu 2 jetons. Au premier test, il tire un 5 sur le dé clair et un 4 sur le foncé ; c'est un échec, mais l'unité ne retraite pas et perd simplement un Point de Cohésion. Au second test, il échoue également en tirant exactement les mêmes scores, mais cette fois-ci l'unité retraite car le 4 obtenu sur le dé foncé est supérieur à sa Valeur de Cohésion, tombée à 3 du fait de l'échec au précédent test.

Note : quels que soient les éventuels modificateurs tactiques (voir paragraphes *effets du terrain, rôle des généraux*, ainsi que les règles optionnelles additives), un « 1 » obtenu sur le dé clair est toujours une réussite, de même qu'un « 6 » est toujours un échec.

3.2 - Visualisation des pertes

Les pertes peuvent être visualisées en plaçant derrière l'unité un petit dé dont la constellation indique la Valeur de Cohésion en cours, ou bien, si l'unité est constituée d'un ensemble d'éléments, en retirant tout simplement les figurines au fur et à mesure, auquel cas le nombre d'éléments correspond logiquement à sa Valeur de Cohésion.

Quand sa VC tombe à zéro, une unité est bien évidemment éliminée.

Note : il est interdit en cours de jeu d'amalgamer plusieurs unités pour en reformer une seule.

3.3 – Retraite

Une unité qui retraite ne peut pas être activée ni rallier dans le même tour de jeu, et est tournée dos à l'ennemi pour mémoire et pour effet visuel, ce jusqu'en fin de tour.

3.4 - Tests des généraux

Si un général a reçu des jetons durant le précédent tour adverse, le joueur doit également le tester, **après** résolution des tests des unités de son secteur. Tirer **un dé par jeton** :

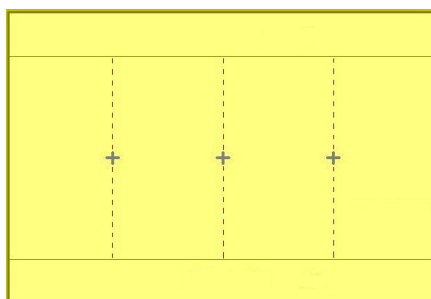
- **1 à 5** : rien, sinon quelques égratignures,
- **6** : le général est tué ou grièvement blessé, et donc éliminé.

4 - L'ACTIVATION DES UNITES

Pour combattre ou bouger, les unités du joueur doivent être **activées** à l'aide des cartes qui constituent sa main.

Pour l'activation des unités, on considère que le champ de bataille est divisé en **segments** virtuels, chacun composé de deux secteurs en vis-à-vis.

Il y a donc deux segments latéraux, et un ou deux segments centraux selon la largeur de la table de jeu :



4.1 - Constitution de la main

Une fois ses éventuels tests résolus, le joueur pioche des cartes d'activation pour constituer, reconstituer ou compléter sa main.

La main est constituée d'**une carte par segment sous contrôle** (i.e. : contenant au moins une unité amie), **plus une carte** si le général désigné comme *général en chef* commande depuis l'arrière, c'est-à-dire s'il se trouve dans la zone de réserve.



4.2 - Répartition des cartes

Dans sa phase d'activation, le joueur peut :

- Abattre autant de cartes qu'il le souhaite, en attribuant une carte et une seule à un segment de son choix,
- Défausser autant de cartes qu'il le souhaite,
- Garder en main autant de cartes qu'il le souhaite, en vue de les employer dans un futur tour de jeu, ou pour bluffer l'adversaire.

Si un joueur se retrouve par inadvertance avec plus de cartes que permis, il doit immédiatement défausser l'excédent de cartes, prélevé au hasard par le joueur adverse.

4.3 - Rôle des cartes d'activation

- Les cartes **1 à 6** déterminent le **nombre maximal** de points d'activation permettant de combattre ou de bouger dans les segments désignés. Les segments sont activés l'un après l'autre, dans l'ordre au choix du joueur, et les cartes correspondantes sont défaussées au fur et à mesure.
- La carte **Joker** octroie **autant de points d'activation qu'on le souhaite** dans le segment désigné. Une fois jouée, elle est défaussée comme les autres cartes.
- Les cartes de **figures** ne permettent **aucune activation**, et servent simplement à simuler les impondérables ; elles sont donc logiquement défaussées en fin de tour, sauf si le joueur souhaite les garder en main en vue de mystifier son adversaire.

Exemple : la main du joueur est constituée de 4 cartes : un 3, un 2, un 6 et un Valet. Il décide d'attribuer le 3 au flanc gauche, le 2 au centre, puis il défausse le Valet et conserve le 6 en vue d'une action massive au prochain tour.

La pioche du joueur est reconstituée à la fin du tour durant lequel il a joué son Joker (en mélangeant les cartes défaussées et celles pas encore piochées), ou s'il ne reste plus assez de cartes dans la pioche pour reconstituer sa main

- Si une unité transite d'un segment vers un autre, elle est incluse dans l'activation des unités du segment de **départ**,
- Si une unité initie son mouvement depuis sa zone de réserve, elle est incluse dans l'activation des unités de son segment d'**arrivée**.

5 - LES COMBATS

Le joueur actif peut faire combattre ses unités activées dans le segment concerné, entendu qu'une unité qui combat ne pourra pas bouger* durant le même tour de jeu, et vice-versa.

Une unité activée ne peut combattre qu'une fois par tour, et au coût d'un **point d'activation**.

Excepté pour les Tirs (5. 3) et les Débordements (5. 4), l'unité doit être **engagée** pour combattre, c'est-à-dire être dans un secteur également occupé par l'adversaire.

* : *sauf les unités bénéficiant de la capacité d'esquive, voir 6. 4.*

5. 1 - Procédure de combat

Désigner l'unité activée. Tirer un nombre de dés égal à sa Valeur de Cohésion ; chaque dé sur lequel le joueur obtient un score **inférieur ou égal** à sa *Valeur Offensive* (voir tableau récapitulatif) est une « touche ». Pour chaque « touche », le joueur adverse reçoit un jeton de pertes (blanc, par exemple), qu'il attribue à une unité de son choix dans le secteur concerné. Si plusieurs jetons de pertes sont infligés dans un même secteur, le joueur doit les répartir équitablement, toutes les unités présentes devant avoir reçu un jeton pour qu'une d'entre elles en reçoive un second, et ainsi de suite.

5. 2 - Charges

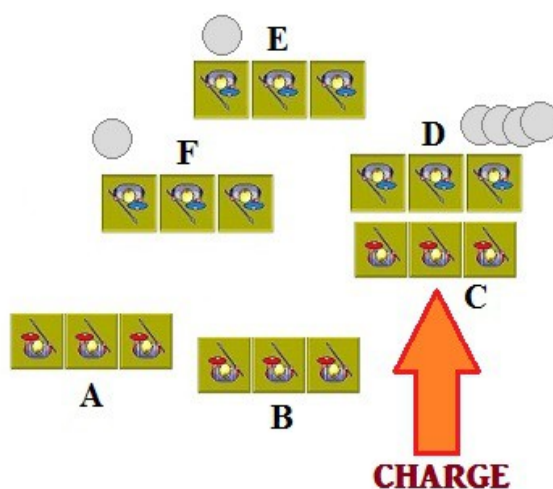
La procédure est similaire à celle d'un combat ordinaire, mais les touches obtenues ne sont pas réparties et sont au contraire concentrées sur un seul adversaire, désigné par le joueur offensif. Une unité qui charge peut être placée ponctuellement au contact de l'unité attaquée pour effet visuel.

Les charges doivent être déclarées en séquence d'activation, et sont effectuées **après** résolution des autres éventuels combats « normaux » dans le secteur.

Chaque charge coûte **un point d'activation supplémentaire** aux unités d'infanterie.

Note : une unité ne peut pas charger un adversaire dont le potentiel de mouvement est supérieur au sien, et les unités d'artillerie ne peuvent en aucun cas charger.

Exemple de combat : le joueur attaque avec ses trois unités A, B et C, et déclare charger avec cette dernière : au total, l'activation lui coûte donc 4 points. Il tire six dés pour les unités A et B de Valeur Offensive 3, et obtient 5, 2, 1, 3, 6 et 2, soit quatre touches ; son adversaire en répartit une sur chacune de ses unités, et attribue la quatrième à l'unité D. C'est sur cette dernière que le joueur offensif concentre ses efforts, en la désignant comme cible de la charge de l'unité C. Il tire trois dés et obtient deux touches supplémentaires ; l'unité D sera donc soumise à un total de quatre tests de sauvegarde.



5.3 - Tirs

Les unités non engagées bénéficiant d'une capacité de tir peuvent cibler le secteur leur faisant face, auquel cas c'est leur *Valeur de Tir* (cf. tableau récapitulatif) qui est employée pour la résolution du combat.

Le tir est impossible depuis la zone de réserve, ou si le secteur ciblé contient une unité amie, un bois, ou une forêt.

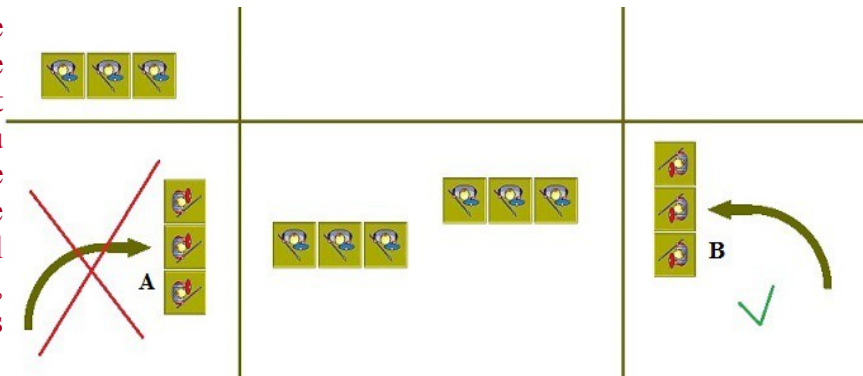


5.4 - Attaque en débordement

Une unité non engagée peut effectuer une **attaque en débordement** sur un secteur latéral adjacent ; l'unité est simplement orientée ponctuellement vers le secteur attaqué pour effet visuel, sans quitter le secteur qu'elle occupe, et emploie sa Valeur Offensive ou celle de Tir selon la plus avantageuse. Comme pour un combat normal, les touches occasionnées par ce type d'attaque sont réparties, mais si le secteur attaqué est *engagé*, chacune d'entre elles inflige alors **deux jetons de pertes**.

Une unité peut effectuer une attaque en débordement depuis un secteur de son propre camp seulement si le secteur en vis-à-vis ne contient aucune unité ennemie *non engagée*.

Exemple : l'unité A ne peut pas effectuer une attaque en débordement sur le secteur central, du fait de la présence de l'unité ennemie qui la fixe dans son secteur frontal opposé. En revanche, l'unité B n'est pas soumise à cette contrainte.



Un joueur est déclaré vainqueur s'il est en mesure d'effectuer une attaque en débordement sur un secteur adverse vide de toute unité ennemie.

5.5 - Généraux touchés

Un général reçoit un jeton pour chaque « 6 » obtenu par l'adversaire lors des combats dans le secteur où il se trouve.

6 - LES MOUVEMENTS

6.1 - Procédure

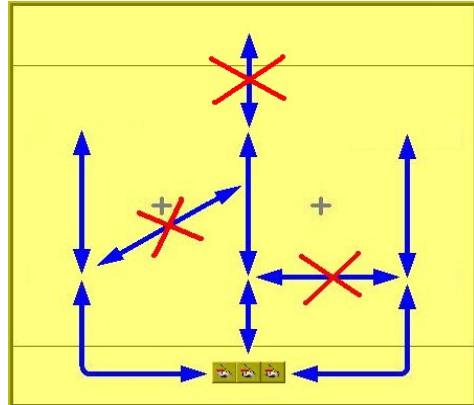
Une fois les combats résolus dans un segment, les unités qui n'ont ni combattu ni retraité durant le tour peuvent bouger, au coût d'un **point d'activation par unité**. On ne mesure pas les distances, les unités sont simplement déplacées en bloc d'un secteur à un autre.



Les mouvements s'effectuent exclusivement :

- de la réserve vers un des propres secteurs du joueur, ou inversement,
- d'un de ses propres secteurs vers le secteur adverse opposé, ou inversement.

Les mouvements d'un segment à un autre transitent obligatoirement par la zone de réserve. Sont donc proscrits les mouvements latéraux, en diagonale, ou vers la réserve ennemie. Il est également interdit de bouger vers un secteur adverse avec une unité déjà *engagée* (mais elle peut reculer vers son secteur arrière ou vers sa réserve si elle n'a pas combattu).



6. 2 – Capacités de mouvement

Les unités à pied peuvent bouger d'**un secteur** par tour de jeu, et les unités à cheval de **deux**, par exemple : de la réserve vers le secteur gauche puis du secteur gauche vers le secteur droit adverse, ou encore du secteur gauche vers la réserve puis de la réserve vers le secteur droit.

Les généraux peuvent bouger de **trois secteurs** par tour de jeu.

6. 3 – Orientation des unités

La situation précise des unités dans un secteur est sans réelle importance dans la mesure où il n'y a aucune ambiguïté ; elles doivent toutefois rester ostensiblement orientées vers le bord de table adverse.

Seules les unités qui *retraitent* (3. 3) ou qui effectuent une *attaque en débordement* (5. 4) sont identifiées par une orientation spécifique, prise en compte pour le tour de jeu en cours seulement.

6. 4 - Capacité d'esquive

Une unité en ordre dispersé (infanterie légère, cavalerie légère, chariots légers) peut bouger même après avoir combattu (et non l'inverse).

En outre, les unités légères **montées** peuvent changer une perte en *retraite* en cas d'échec à un test de sauvegarde, si le score obtenu sur le dé foncé est inférieur ou égal à leur VC.



6. 4 - Marches forcées

A l'exception de l'artillerie, les unités peuvent augmenter leur mouvement d'un secteur supplémentaire, mais elles doivent ensuite passer un test avec un dé en tirant :

- 3 ou - pour les unités en **formation dense** (voir tableau récapitulatif),
- 5 ou - pour les unités en **ordre dispersé** (voir tableau récapitulatif),
- 4 ou - pour les autres unités.

En cas d'échec, l'unité perd un point de VC.

7 - EFFETS DU TERRAIN

- Colline : les unités qui **défendent** un secteur de leur propre camp ou un secteur adverse conquis contenant une colline bénéficient d'un dé de combat supplémentaire, au coût, toutefois, d'un point d'activation supplémentaire.
- Bois : en cas de combat dans un secteur boisé ou d'attaque en débordement vers un secteur boisé, la Valeur Offensive des unités **montées** est réduite à **1**, et celle de l'**infanterie en formation dense** est limitée à **2**. En revanche, la Valeur Défensive de l'**infanterie en ordre dispersé** est augmentée de **2 crans**, sauf lorsqu'elle est *chargée*.
- Colline boisée : cumule les caractéristiques d'une colline et d'un bois.
- Forêt épaisse : idem bois, mais dans un secteur contenant une forêt épaisse, le déploiement initial peut s'effectuer en plaçant des marqueurs, qui soit symbolisent une unité réelle dont la désignation est notée au verso, soit sont des leurres. L'identité des marqueurs est révélée lorsque le secteur est engagé, ou quand les unités réelles sont activées. En outre, une unité qui pénètre dans un secteur contenant une forêt épaisse doit interrompre son mouvement ; il donc est interdit de traverser de part en part un secteur de forêt épaisse dans un même tour de jeu.
- Hauteur abrupte : idem colline, mais impossible à traverser de part en part dans un même tour de jeu, comme pour une forêt épaisse.
- Marécage/Rocaille : ces types de terrain n'apportent aucun bénéfice ; à contrario, toute unité autre que l'infanterie en ordre dispersé y combat avec une VD réduite à 1 (marécages) ou une VO réduite à 1 (rocaille), et il est impossible de les traverser de part en part dans un même tour de jeu, comme pour les forêts épaisses. Pour l'artillerie, ces deux types de terrain sont considérés comme impraticables.
- Crevasse : combine les effets d'un marécage et d'une rocaille.

8 - ROLE DES GENERAUX

Un général n'a pas de valeur de combat propre, et agit librement sans nécessité d'activation. Toutefois, sa présence dans un segment apporte un point d'activation supplémentaire (deux s'il est déclaré *supérieur*), et la Valeur de Cohésion de toutes les unités présentes dans son secteur est augmentée d'un cran pour les tests de sauvegarde s'il est déclaré *charismatique*.

En termes de budget, un général coûte 10 points, 20 points s'il est *supérieur* ou *charismatique*, ou 30 points s'il est *supérieur et charismatique*.

Une armée peut comporter deux généraux ou plus, à la seule contrainte que, en cours de jeu, deux généraux d'un même camp ne peuvent pas occuper un même secteur (sauf la zone de réserve). En outre, l'un d'eux doit être désigné par le joueur comme **général en chef** pour toute la durée de la partie.

Un général qui se retrouve seul dans un secteur occupé par l'ennemi durant un tour de jeu adverse est automatiquement capturé et éliminé.

9 - RALLIEMENT

Une unité qui a subi des pertes peut récupérer 1 point de VC perdu par tour de jeu exclusivement consacré à *rallier* dans sa zone de réserve. Pour cela, l'unité doit rester inactivée et tester avec **1d6** en obtenant un score **inférieur ou égal à sa Valeur de Cohésion**, éventuellement augmentée par la présence d'un général s'il est *charismatique*.

10 – ATTRITION (optionnel)

Une fois jouées, les cartes « 6 » sont défaussées à part, définitivement. Quand les deux cartes « 6 » d'un joueur ont été défaussées, c'est au tour de ses cartes « 5 » d'être défaussées définitivement après avoir été jouées, et ainsi de suite.

TABLEAU DE REFERENCE RAPIDE
Rome et ses ennemis, du 1^{er} siècle av. JC au 3^{ème} siècle

	VO	Tirs	VD	VC	Mvt	Coût	Spécial :
Légionnaires	3	-	3	4	1	11 points	Tortue/Pila
Lég. Vétérans/Prétoriens	3	-	4	4	1	12	Tortue/Pila
Auxiliaires vétérans	3	-	3	4	1	11	
Auxiliaires formés	3	-	3	3	1	10	
Auxiliaires barbares	3	-	2	3	1	9	Impétueux
Auxiliaires Palestiniens	4	-	2	3	1	10	A2M
Lanciarrii	2	-	3	3	1	9	Projectiles
Archers formés	1	2	2	3	1	9	"
Javeliniers	2	-	2	2	1	7	"
Archers légers	1	2	1	2	1	7	"
Frondeurs	2	1	1	2	1	7	"
Clibanarii/Cataphractes	4	-	4	4	2	28	Kontos
Cavalerie lourde	3	-	3	4	2	24	
Cavalerie moyenne	3	-	2	3	2	20	
Dromedarii	2	-	1	3	2	16	
Drom. cataphractés	4	-	2	3	2	22	Kontos
Cavalerie légère	2	-	1	2	2	14	Projectiles
Archers montés	1	2	1	2	2	16	"
Scorpions	1	3	2	1	1	8	Carreaux
Balistes	1	4	2	1	-	8	"
Guerriers nobles	4	-	3	3	1	11	
Guerriers	3	-	2	3	1	9	Impétueux
Horde	3	-	2	4	1	10	Impétueux
Fanatiques	4	-	1	4	1	10	Fanatiques
Faucheurs Daces	4	-	1	4	1	10	A2M
Chariots légers	2	-	2	2	2	16	Projectiles
Eléphants	4	-	3	4	1	24	
Général	-	-	-	-	3	10, 20 ou 30	

VO : Valeur Offensive, VD : Valeur Défensive, VC : Valeur de Cohésion

En **rouge** : unités en **formation dense** ; en **vert** : unités en **ordre dispersé**

Valeur Offensive :

- 4 ; capacité dévastatrice (Kontos, Romphaïa, masses d'armes),
- 3 ; capacité élevée,
- 2 ; capacité moyenne,
- 1 ; capacité médiocre.

Valeur Défensive :

- 4 ; protection optimale (armures intégrales et grands bouclier),
- 3 ; protection élevée (armures **et** boucliers),
- 2 ; protection moyenne (armures **ou** boucliers),
- 1 protection faible.

Valeur de Cohésion : déterminée en tenant compte de l'effectif, de l'expérience, du moral et de la densité de la troupe. En termes de jeu, une VC 4 désigne nécessairement une unité en formation dense, et la VC des unités en ordre dispersé ne peut excéder 2.

Le Coût des unités est simplement obtenu en faisant la somme des valeurs (doublée pour les unités montées).

10 - CATEGORIES DE TROUPES SPECIALES

10. 1 – Unités impétueuses

La Valeur Offensive d'une unité désignée comme *impétueuse* est augmentée d'un cran, tant qu'elle n'a pas perdu de point de VC. En contrepartie, elle doit automatiquement attaquer le secteur en vis-à-vis en cas de présence ennemie, et le joueur doit à *contrario* activer l'unité s'il souhaite la retenir ou lui faire effectuer une autre action.

10. 2 - Fanatiques

Les fanatiques ne retraitent pas, et le joueur n'emploie donc pas de dé foncé lors des tests de sauvegarde pour ce type d'unités. En contrepartie, elles doivent automatiquement attaquer le secteur opposé en cas de présence ennemie, comme les unités impétueuses, et leur activation coûte **un point supplémentaire**.

10. 3 – Unités stoïques

Pour une unité désignée comme *stoïque*, c'est sa VC initiale qui est prise en compte lors des tests de sauvegarde, quelles que soient les pertes éventuelles préalablement subies.

En contrepartie, l'activation de ce type d'unité coûte **un point supplémentaire**.

10. 4 – Unités d'Elite

Les unités désignées comme *élite* peuvent relancer le dé foncé en cas d'échec aux tests de sauvegarde, et rallient en prenant en compte leur VC initiale. En contrepartie, leur coût budgétaire est augmenté de moitié en arrondissant à l'entier supérieur.

10. 5 - Piétaille

Les unités désignées comme *piétaille* emploient un d8 foncé pour les tests de sauvegarde. En contrepartie, leur coût est diminué de moitié en arrondissant à l'entier supérieur.

11 – EQUIPEMENTS SPECIFIQUES

11. 1 – Armes à deux mains (A2M)

Les unités équipées de la sorte infligent des touches identifiées par des marqueurs de couleur spécifique (bleus, par exemple), pour lesquelles la Valeur Défensive de l'unité affectée est limitée à 2. En contrepartie, la propre Valeur Défensive des unités équipées d'armes à deux mains est elle-même limitée à 2.

11. 2 - Projectiles

Pour affiner les résultats des combats, les pertes occasionnées par les tirs sont identifiées par des jetons de couleur spécifique (verts, par exemple), ronds, ou carrés pour les carreaux.

La Valeur Défensive pour la sauvegarde de ces pertes est limitée à 2 pour les unités montées, à l'exception des cataphractes, et augmentée d'un cran pour les unités à pied en ordre dispersé ou pour celles de VD 3. Toutefois, la VD est limitée à 3 pour tout type de troupe si les projectiles sont des carreaux tirés à distance (d'un secteur vers un autre), ou des balles de fronde à courte portée (dans le même secteur).

11. 3 - Pila (ou autres armes de jet lourdes assimilées)

L'unité combat normalement, mais les pertes occasionnées sont identifiées par des marqueurs de couleur spécifique (violets, par exemple), pour lesquels les sauvegardes s'effectuent avec une Valeur Défensive réduite d'un cran. Cette action consomme un point d'activation supplémentaire et est impossible si l'unité charge ou si elle a formé une *tortue* (voir plus loin).

11. 4 – Lances longues/Piques

Une unité qui engage un secteur contenant ce type d'adversaire identifie ses touches sur « 1 » par des jetons de couleur spécifique (rouges, par exemple). Une fois les jetons répartis, les piquiers bénéficient d'une VD augmentée d'un cran, pour les pertes « blanches » uniquement. De plus, une unité montée qui *charge* des piquiers doit tester sous sa Valeur de Cohésion avec 1d6 **avant** résolution du combat, et perd un point de VC en cas d'échec.

En contrepartie, les marches forcées coûtent 1 point d'activation supplémentaire aux unités de piquiers (dépensé en vain si le test échoue), et aucun bénéfice ne s'applique aux touches infligées suite à une attaque en débordement, à un jet de projectiles (y-compris les pila), à l'emploi d'armes à deux mains, ou si l'assaillant est lui-même équipé de lances longues.

12 – TACTIQUES SPECIALES

12. 1 – Tir en cloche

Une unité d'archers *formés* peut effectuer un tir en cloche par-dessus des troupes amies contenues dans le secteur visé, mais au coût d'un point d'activation supplémentaire. De plus, la Valeur de Tir est réduite à 1 si les unités faisant obstacle ne sont pas en ordre dispersé.

12. 2 - Tortue

Les unités de légionnaires peuvent adopter une formation en « tortue », auquel cas elles sont identifiées par un marqueur distinctif quelconque.

Une unité qui passe en tortue ou qui reprend une formation normale peut bouger conjointement, mais elle ne peut pas combattre dans le même tour. La Valeur Défensive des unités en tortue est augmentée d'un cran, mais leur Valeur Offensive est réduite d'un cran et elles ne peuvent pas effectuer de marche forcée.

Si elle charge, si elle est chargée ou si elle retraite, une unité en tortue repasse automatiquement en formation normale.

12. 3 - Shieldwall

Idem tortue, mais permis à toute unité de VD supérieure ou égale à 3. En contrepartie, l'unité est totalement immobilisée.

12. 4 - Orbis

L'unité est identifiée par un marqueur spécifique, et les touches consécutives aux attaques en débordement ne lui infligent qu'un seul test de sauvegarde chacune, même si elle est engagée. En contrepartie, l'unité est totalement immobilisée, et elle ne peut pas combattre dans le tour durant lequel elle adopte cette formation ou si elle reprend une formation normale.

13 - LEADERS

13. 1 – Général intrépide/Héros

Un Général peut être impliqué dans les combats ayant lieu dans son secteur en étant incorporé ponctuellement à une de ses unités, auquel cas l'unité désignée bénéficie d'un dé de combat supplémentaire, ou deux si le général a été défini comme *héro* (coût : 10 points de budget supplémentaires). Toutefois, ce Général ne peut ni bouger ni apporter son bonus d'activation conjointement, et en cas de sauvegardes consécutives à d'éventuelles touches infligées durant le tour adverse suivant, il doit tester **avant** ses unités avec un risque d'élimination augmenté à **5 ou 6**. S'il est tué, l'unité à laquelle il était rattaché doit obligatoirement et prioritairement tester sous sa cohésion en cours avec 1d6, et retraite en cas d'échec.

Précision : un « 6 » tiré par l'adversaire suite à une *charge* menée à l'encontre d'une unité autre que celle soutenue par le général ne lui inflige pas de touche.

13. 2 - Devotio

Si, en début de séquence de tests, le joueur déclare effectuer un Dévotio (suicide rituel), les unités présentes dans le secteur du général possédant cette capacité bénéficient de l'immunité pour tous les tests consécutifs aux pertes subies durant le précédent tour adverse. Toutefois, le général est fatalement éliminé à l'issue de cette séquence. Coût de la capacité : 10 points.

14 – ELEMENTS DE TERRAIN COMPLEMENTAIRES

14. 1 – Cours d'eau

Dans le cadre d'un scénario prédéfini, un cours d'eau peut sillonner entre les secteurs avec pour effet de limiter le passage de l'un à l'autre à deux unités par tour, ou à trois unités en présence d'un pont, ou à une seule unité si le cours d'eau est défini comme très profond.

14. 2 – Camp retranché/Village fortifié (en terrain clair ou colline uniquement)

Coût : 10 points. Toutes les unités qui défendent un secteur contenant un camp retranché bénéficient d'une VD augmentée d'un cran, sans tenir compte d'aucun autre modificateur tactique éventuel ; seules les touches dues aux tirs à distance des balistes font exception à cette règle en infligeant des sauvegardes pour lesquelles la VD ne peut excéder 3.

En contrepartie, toute unité montée (amie ou ennemie) contenue dans un secteur de camp retranché combat avec une VO réduite à 1 et ne peut pas charger. Si le secteur est conquis, les bénéfices du camp retranché s'appliquent aux unités du camp qui en prend possession.

15 - DROMADAIRES

Les pertes occasionnées par une unité de dromadaires sont identifiées par des jetons d'une couleur spécifique (jaunes, par exemple), contre lesquels les unités de cavalerie ont une Valeur Défensive réduite à 1.

En contrepartie, les dromadaires testent comme une troupe « moyenne » en cas de marche forcée, alors que leurs capacités de combat les assimilent aux unités montées légères ; s'ils sont caparaçonnés, ils sont considérés et testent comme une unité « lourde ».

16 – ELEPHANTS

Traiter comme *unité montée en formation dense*.

Infligent des pertes spécifiques (noires, par ex.), pour lesquelles les sauvegardes s'effectuent en prenant en compte pour le dé clair la doctrine, et non pas la Valeur Défensive, soit :

- 2 ou 1 pour les unités en formation dense ou l'artillerie,
- 4 ou moins pour les unités en ordre dispersé,
- 3 ou moins pour les autres unités.

Toutefois, un test similaire est infligé à chaque unité amie contenue dans le secteur de repli ou dans la zone de réserve en cas de *retraite* d'une unité d'éléphants.

On n'emploie pas de dé foncé pour les sauvegardes des éléphants : un échec sur le dé clair occasionne automatiquement une retraite.

17 - ACTIVATION ALTERNATIVE AVEC PIPS

Pour les joueurs qui préfèrent les PiPs, le système suivant est proposé à la place des cartes :

- Si le Général en Chef occupe la zone de réserve, tirer **1d6** par segment sous contrôle et dispatcher les dés en attribuant un dé à chaque segment. Les points d'activation correspondent aux scores obtenus.
- Sinon, tirer **1d6 - 1** par segment sous contrôle, et dispatcher les scores obtenus.

Remerciements à Stef, Julien, Guillaume, Laurent et Lex pour leur aide et leurs contributions.

<http://LEGIO.XXVII.monsite-orange.fr>