

0 - GENERALITES	2		
0.1 - ECHELLES DE JEU	2		
0.2 - ABREVIATIONS.....	2		
1 - TERRAIN.....	2		
1.1 - CARTE ET HEXAGONES	2		
1.2 - TYPES DE TERRAIN	2		
2 - UNITES.....	2		
2.1 - GENERALITES	2		
2.2 - UNITES REGULIERES ET IRREGULIERES.....	2		
2.3 - QUALITE DES UNITES.....	2		
2.4 - TYPES D'UNITE	2		
A - Unités montées.....	2		
B - Unités à pied.....	3		
X 2.5 - UNITES IMPETUEUSES	3		
2.6 - UNITES LEGERES ET TIRAILLEURS.....	3		
X 2.7 - UNITES CAPABLES DE DEMONTER	3		
2.8 - UNITES D'INFANTERIE MONTEE	3		
3 - SEQUENCE DE JEU	3		
4 - POINTS D'ACTIONS.....	3		
4.1 - DETERMINATION DES PA	3		
4.2 - UTILISATION DES PA.....	4		
• Mouvement	4		
• Retenir.....	4		
• Situation du général.....	4		
X 4.3 - CORPS ALLIE (VOIR AUSSI 14).....	4		
5 - GROUPE	4		
5.1 - DEFINITION D'UN GROUPE	4		
6 - ORIENTATION	4		
6.1 - GENERALITES	4		
6.2 - CHANGEMENT D'ORIENTATION.....	4		
• Rotation des unités d'un groupe	4		
• Rotation d'unités isolées.....	4		
X 6.3 - ROTATION AVANT COMBAT	5		
7 - ZONE DE CONTROLE.....	5		
7.1 - GENERALITES	5		
7.2 - MOUVEMENT HORS D'UNE ZDC	5		
7.3 - CONTACT FRONTAL.....	5		
8 - EMPILEMENT	5		
8.1 - RANGS DE SUPPORT.....	5		
• Avance de l'unité au premier rang.....	5		
• Recul de l'unité au dernier rang.....	5		
• Constitution des rangs de support	5		
8.2 - EXCEPTIONS D'EMPILEMENTS ET TRAVERSEE D'UNITES.....	5		
		• Psiloi	5
		• Archers.....	5
		• Bagages.....	6
		• Eléments impétueux	6
9 - MOUVEMENT.....	6		
9.1 - GENERALITES	6		
9.2 - MOUVEMENT VERS L'ARRIERE	6		
9.3 - MOUVEMENTS DE MARCHE.....	6		
9.4 - MOUVEMENT D'UN GROUPE	6		
9.5 - AVANCES SPONTANEEES	6		
9.6 - INFLUENCE DU TERRAIN	7		
10 - TIRS.....	7		
10.1 - LIMITATION DE TIR.....	7		
10.2 - LIGNES DE VUE.....	7		
10.3 - SOUTIEN AU TIR	7		
10.4 - RÉSOLUTION D'UN TIR.....	7		
11 - MÊLÉES	7		
11.1 - GÉNÉRALITÉS	7		
11.2 - RESOLUTION D'UNE MELEE	8		
11.3 - UNITES EN DEBORD	8		
11.4 - PRISE DE FLANC	8		
11.5 - RESULTATS DE COMBAT	8		
• Nul	8		
• Recul.....	8		
• Elimination.....	8		
• Fuite	8		
11.6 - REcul	8		
11.7 - DESTRUCTION	8		
11.8 - FUTE.....	9		
11.9 - AVANCE APRES MELEE	9		
12 - DEMORALISATION	9		
12.1 - PERTES	9		
12.2 - SEUIL DE DEMORALISATION.....	9		
12.3 - CONSEQUENCES DE LA DEMORALISATION	9		
13 - VICTOIRE.....	10		
14 - ARMEES ET PLACEMENT.....	10		
14.1 - COMPOSITION DES ARMEES.....	10		
14.2 - ACHAT DE CORPS ALLIES	10		
Identification des corps.....	10		
14.3 - PLACEMENT	10		
1. Détermination du défenseur.....	10		
2. Choix du côté	10		
3. Préparation des embuscades	10		
4. Placement des corps	11		

Champs de bataille est un système de jeu générique permettant de simuler des batailles historiques antiques-médiévales. La première version de la règle est parue dans VV9, puis dans VV15, de nombreuses listes d'armées et pions étant publiés par ailleurs. Voici aujourd'hui une version complète et amendée de cette règle. En effet, plusieurs extensions, errata et nouvelles règles sont parus dans VV depuis la seconde parution. Surtout, le système s'est enrichi de nombreuses expériences de jeu et certaines modifications sont apparues indispensables.

Toutefois, le système de base de *Champs de bataille* est intégralement conservé ; seuls certains mécanismes qui fonctionnaient de manière insatisfaisante ont été modifiés.

Toutes les modifications de règles (par rapport à la version du n° 15) sont précédées d'un symbole **X**. Ce jeu nécessite plusieurs dés à six faces (d6).

0 - GENERALITES

0.1 - Echelles de jeu

Champs de Bataille étant destiné à simuler des affrontements qui mettent en présence des armées aux effectifs souvent différents sur une très large période de l'histoire, les échelles de jeu peuvent varier d'une bataille à l'autre. Néanmoins, à titre indicatif, les échelles de base s'établissent de la façon suivante :

- un tour de jeu équivaut à environ une quinzaine de minutes de temps réel ;
- un hexagone représente un peu moins de 50 m ;
- chaque pion représente des effectifs variant entre 125 et 250 cavaliers ou piétons, 1 000 hommes s'il s'agit d'un pion de hordes, 15 éléphants ou 25 chars de combat.

0.2 - Abréviations

Pour permettre une adaptation aisée des listes d'armées *DBM*, nous avons choisi de retenir, pour la désignation des unités, les mêmes abréviations que la règle originale, c'est-à-dire des abréviations issues de termes anglais. De plus, ce choix est conforme à celui de la traduction française officielle de *DBM*, ce qui permettra aux joueurs d'employer les mêmes termes pour identifier leurs armées.

1 - TERRAIN

1.1 - Carte et hexagones

Une grille hexagonale est surimpressionnée à la carte pour réguler le mouvement et le combat. L'abréviation hex. pour

Champs de bataille est une adaptation de la règle pour figurines *DBM*, mise au point par Phil Barker et Richard Bodley-Scott et éditée par WRG.

Adaptation réalisée par Stéphane Martin, Théophile Monnier et Nicolas Stratigos, avec le soutien actif de Dominique Sanches.

hexagone sera fréquemment utilisée. Toutes les distances sont mesurées en hexagones, hex. de départ de l'unité qui se déplace ou hex. du tireur exclu, hex. de la cible inclus. Les éléments de terrain à découper fournis dans *Vae Victis* permettent de modifier la carte.

1.2 - Types de terrain

Plusieurs types de terrain peuvent apparaître sur la carte :

- **terrain dégagé ou clair** (terrain plane et ferme dépourvu de tout relief important, colline douce) ;

- **terrain accidenté** (terrain modérément marécageux ou rocheux, terrains boueux, rivières et lacs gelés, broussailles basses, etc.) ;

X - terrain difficile : bois, vergers, oliveraies, oasis, enclos, marais et zones construites.

Dans un terrain difficile, les groupes (voir 5) ne peuvent être formés qu'avec des unités sur une seule colonne, c'est-à-dire adjacentes les unes aux autres strictement sur leur hex. de front ou d'arrière.

Cette obligation ne s'applique que si le groupe **termine** son mouvement dans le terrain difficile. Un groupe situé juste au bord dans un terrain difficile peut donc quitter ce terrain **en ligne**.

Exception : les unités de Psiloi (uniquement) peuvent se déplacer en groupe en terrain difficile sans être en colonne.

Bois ou oasis : la visibilité à travers un bois est limitée à deux hex. de distance. Des unités pénétrant dans un bois doivent commencer leur mouvement adjacent à la lisière.

Le terrain peut influencer sur les mouvements (voir 9.6), les tirs et les mêlées (voir tables correspondantes) ou bloquer les lignes de vues (voir 10.2). De manière générale, le champ de bataille est formé presque entièrement de terrain dégagé, avec quelques zones présentant des terrains particuliers.

2 - UNITES

2.1 - Généralités

Une armée est composée de différents types d'unités de combat, représentées par des pions.

Chaque armée comporte également deux à quatre généraux (le terme de général ne se reporte pas à un grade mais indique simplement les chefs des armées, entourés de leur garde). Mise à part leur capacité de commandement (voir 4), les pions de généraux suivent les mêmes règles que les autres unités, selon leur type.

Chaque pion d'unité comporte un certain nombre d'indications permettant de détailler les caractéristiques de l'unité (voir encadré).

2.2 - Unités régulières et irrégulières

Dans *Champ de bataille*, chaque unité est soit régulière (**Reg.**), soit irrégulière (**Irr.**). Cette distinction, qui dépend du niveau d'entraînement et de la discipline des troupes, reflète la facilité avec laquelle les unités peuvent être contrôlées (voir 4.2). Ainsi, les réguliers sont généralement entraînés à effectuer des manœuvres complexes alors que les irréguliers n'obéissent qu'à des ordres simples.

Cette classification est également utilisée pour les généraux, les généraux réguliers bénéficiant d'une plus grande souplesse de commandement (voir 4.1).

2.3 - Qualité des unités

La classification de qualité des unités permet d'évaluer à la fois le moral, le niveau d'entraînement et de motivation ainsi que la qualité de l'équipement des différentes unités. On distingue donc : des unités supérieures (**S**), ordinaires (**O**) et inférieures (**I**) mais également des unités rapides [(**F**) pour Fast] et des unités exceptionnelles (**X**), dotées de caractéristiques spécifiques.

2.4 - Types d'unité

Cette classification répertorie les unités en fonction de leur façon de se comporter (mouvement et combat) sur un champ de bataille. Les abréviations des unités sont indiquées entre parenthèses.

A - Unités montées

- **Chevaliers (Kn - Knights)** : unités de cavalerie de choc dont la charge fougueuse constitue la tactique de base (ex. : compagnons d'Alexandre le Grand ou chevaliers du Moyen Age). Par extension, cette catégorie regroupe également les chars lourds (trois ou quatre chevaux).

Les unités de **Kn (X)** représentent des unités cataphractées et équipées du kontos, longue lance à deux mains. Les Kn (X) sont considérés comme des Kn (S) contre les tirs et contre les unités de LH, de Sp, de Piquiers et d'Archers en mêlée. Par contre, ils sont considérés comme (I) contre les Chevaliers, les Lames et les Wb, et (O) dans tous les autres cas.

- **Cavalerie (Cv)** : unités de cavalerie équipées d'armes de tir ou de jet (arcs, javelots) ainsi que d'armes de choc (lances, épées). Par extension, cette catégorie regroupe également la plupart des chars de guerre.

- **Cavalerie légère (LH - Light horse)** : ces unités combattent en pratiquant le harcèlement, avec des approches très rapides et des tirs à distance, tout en évitant le corps à corps.

- **Éléphants (El)**.

- **Chameaux (Cm)**

X - Sacrifiables (Exp - Expendables) : chars à faux ou troupeaux affolés destinés à des charges suicidaires sur les formations ennemies.

B - Unités à pied

- **Lances (Sp - Spears)** : infanterie combattant en rangs serrés et souvent en ordre assez profond, équipée d'une lance ou d'un javelot et d'un bouclier (ex. : hoplites grecs).

- **Lames (Bd - Blades)** : infanterie combattant en ordre serré mais entraînée au combat individuel (épées, hallebardes, haches, etc.). On regroupe ici les légionnaires romains, les chevaliers combattant à pied, etc.

✗ **Piques (Pk - Pikes)**¹ : infanterie combattant en rangs serrés et souvent en ordre assez profond, équipée d'une pique ou d'une longue lance tenue à deux mains (piquiers suisses, phalange macédonienne, schiltrons écossais, etc.).

- **Auxilia (Ax)** : infanterie en ordre lâche suffisamment armée et protégée pour combattre au corps à corps (peltastes grecs, auxiliaires romains, etc.).

Les Auxilia (X) sont considérés comme (S) au corps à corps sur leur front contre des Chevaliers, des Sacrifiables, des Sp, des Bd, des Wb ou des Hordes, et comme inférieurs (I) dans tous les autres cas.

✗ **Archers (Bw - Bowmen)** : unités en ordre assez serré, équipées d'arcs ou d'arbalètes et entraînées à tirer par volée.

- **Psiloi (Ps)** : troupes dotées d'une capacité de tir ou de jet (arcs, frondes, javelots) mais combattant en ordre dispersé, avec un équipement léger et qui cherchent à éviter le corps à corps.

- **Barbares (Wb - Warband)** : troupes dont l'efficacité est surtout due à la férocité et à l'impétuosité de leurs combattants plutôt qu'à leur cohésion ou à leur discipline (Gaulois, Germains, etc.).

- **Hordes (Hd)** : masses de combattants de piètre qualité et pauvrement équipés (paysans en révolte, levées perses, etc.).

✗ **Artillerie (Art)** : regroupe tous les types d'armes tirant à longue distance.

✗ **Chariots de guerre (WW - War Wagons)** : tous les véhicules lents et à roues utilisés sur le champs de bataille (tours sur roues, chariots hussites, carroccio italien). Les WW (X) sont considérées comme des WW (O) en combat de front contre les éléphants et (I) dans tous les autres cas.

- **Bagages (Bag)** : unités non combattantes, les Bagages représentent le soutien logistique des armées. Fixes (campements, enclos) ou mobiles (chariots, troupeaux). Les WW (X) sont considérées comme des WW (O) en combat de front contre les éléphants et (I) dans tous les autres cas.

1. L'adaptation des unités de piques dans *Champs de bataille* pose un gros problème d'empilement, puisqu'il est possible, à DBM, de mettre jusqu'à quatre rangs de Piques l'un derrière l'autre. Il serait compliqué de mettre en place des doubles rangs de pions à cause de l'orientation des hexagones, et nous optons donc pour la solution la plus simple : les Piques dans *Champs de bataille* peuvent s'empiler jusqu'à quatre pions par hex. pour obtenir le bonus maximal de soutien (+3). Nous recommandons toutefois de limiter le soutien à un ou deux pions, pour éviter de se retrouver avec des lignes de piquiers larges de quelques pions seulement et profondes d'un seul hex. comprenant quatre pions.

mobiles d'un corps démoralisé (voir 12.3) fuient normalement et sont considérés comme détruits s'ils quittent la carte.

✗ 2.5 - Unités impétueuses

Les unités dites impétueuses sont susceptibles d'effectuer des mouvements non contrôlés (voir 9.5 et 11.9). Sont impétueuses :

- les unités **irrégulières** suivantes: **Chevaliers (S), (O) ou (F), Barbares, Lames (S) ou (F), Chameaux (S), Hordes (S) ou (F)** ;

- les unités régulières et irrégulières, autres que les Bagages, qui sont **plus proches**, en hex., d'une unité ennemie démoralisée que d'une unité ennemie non démoralisée (voir 12).

Les unités d'un corps démoralisé (voir 12.3) ne sont **jamais** impétueuses (et en perdent donc les attributs si elles l'étaient).

2.6 - Unités légères et tirailleurs

Ces types d'unités suivent certaines règles spéciales de mouvement. On appelle :

- **unités légères** : les unités de Cavalerie légère, de Psiloi et d'Auxilia (voir 4.2) ;

- **tirailleurs** : les unités de Cavalerie légère et de Psiloi uniquement (voir 6.2 et 9.2).

✗ 2.7 - Unités capables de démonter

Dans certains scénarios ou listes d'armées, certaines unités peuvent combattre aussi bien à pied qu'à cheval. L'état monté ou démonté se caractérise par des pions différents. **Au début de la partie**, lors du placement d'un corps, le joueur doit choisir s'il fait combattre ces unités à pied ou à cheval, en plaçant les pions correspondants. Les unités gardent alors ce statut pour **toute la partie** et ne peuvent plus démonter ou remonter. Le choix se fait pour chaque pion, le joueur étant libre de déterminer la proportion de troupes à pied ou montées. Les listes d'armées indiquent les équivalents montés et démontés des troupes capables de le faire.

✗ **Note : contrairement à ce qui est indiqué dans leur liste d'armée; certaines troupes démontent selon la règle suivante :**

- les chevaliers carolingiens (VV9) **démontent maintenant en Bw (O) et Sp (O). De nouveaux pions pour cette armée ont été donnés dans VV n°22.**

- les Boukellaroi de l'armée romaine d'Orient et les Kn (F) hérules et gépides (VV9 et 12) **démontent maintenant tous en Sp (O).**

2.8 - Unités d'infanterie montée

Selon les listes d'armée, certaines unités d'infanterie sont considérées comme possédant des montures pour se déplacer. En stratégique (c'est-à-dire à plus de quatre hex de toute unité ennemie), ces unités se déplacent (et fuient) comme des troupes montées. En tactique (c'est-à-dire à 4 hex ou moins d'une unité ennemie), ces unités se déplacent et

combattent comme des troupes à pied. Elles ne nécessitent donc pas de PA pour démonter ou monter, cette action est automatique.

L'infanterie montée sur des chevaux se déplace en stratégique comme de la Cavalerie, celle montée sur chameaux se déplace comme des Chameaux (4 PM dans les deux cas).

3 - SEQUENCE DE JEU

Chaque tour de jeu comprend deux séquences similaires, une pour chaque joueur. Le joueur attaquant joue en premier à chaque tour. Le joueur dont c'est la séquence de jeu est appelé **joueur actif**.

1. Détermination du nombre de points d'actions

Le joueur actif lance 1d6 pour chacun de ses généraux et répartit éventuellement les scores obtenus (voir 4.1).

2. Mouvement des unités

Le joueur actif, selon le nombre de points d'actions dont il dispose, peut déplacer des unités ou des groupes d'unités (voir 9). Une fois tous les mouvements effectués, les unités impétueuses « non retenues » font une avance spontanée (voir 9.5) et les unités d'un corps démoralisé fuient.

3. Tirs à distance

Les unités des deux joueurs dotées de capacité de tir effectuent des tirs à distance (voir 10).

4. Mêlée

Les unités des deux joueurs qui sont en contact frontal se combattent. Le joueur actif décide de l'ordre de résolution des mêlées (voir 11).

Une fois la séquence de jeu du premier joueur terminée, c'est au tour du second joueur d'agir, de manière similaire.

4 - POINTS D' ACTIONS

Les points d'actions (PA) représentent la capacité de contrôle qu'exercent les généraux sur les unités de leur corps. Chaque armée comprend plusieurs corps, commandés chacun par un général. L'un des corps est commandé par le général en chef de l'armée (voir 14 pour la manière dont les armées sont organisées).

Les PA permettent de faire agir les unités.

4.1 - Détermination des PA

Au début de son tour, le joueur jette un nombre de **d6** égal au nombre de corps de son armée.

Pour des généraux **réguliers**, le joueur est libre d'assigner chaque dé au corps de son choix après les avoir lancés. Par contre, avant de lancer les dés, le joueur assigne un dé pour chaque corps commandé par un **général irrégulier** ou si le général en chef de l'armée a été éliminé.

Note : il est recommandé d'utiliser des dés de même couleur pour les généraux réguliers et des dés de couleurs différentes pour les autres corps.

Exemple : une armée composée de deux corps est commandée par deux généraux réguliers. Le joueur lance deux dés et fait 5 et 3. Il est alors libre d'assigner chaque dé au corps de son choix. Par contre, si cette armée comprend un général irrégulier, le joueur se munit d'un dé d'une couleur pour le corps irrégulier et d'un dé d'une autre couleur pour le second corps. Chaque corps tire indépendamment son nombre de PA avec son dé pendant toute la partie.

Les points d'actions ne peuvent pas être cumulés d'un tour à l'autre.

4.2 - Utilisation des PA

Pendant la phase de mouvement, les PA de chaque général servent à faire agir des unités ou des groupes d'unités (voir 5) appartenant au corps d'armée de ce général. Une unité ou un groupe d'unités peut se déplacer ou être retenu (pour des impétueux ou des unités en fuite). Seuls les mouvements exigent des points d'action, les tirs et combat sont automatiques et gratuits.

Le coût de base pour faire agir une unité ou un groupe d'unités est de **1 PA**.

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

● Mouvement

Le coût de base pour les mouvements est modifié de la façon suivante :

X + 1 PA pour faire se déplacer une unité ou un groupe d'unités comprenant des **irréguliers** (sauf *troupes légères* ou *Cavalerie*) qui effectue un changement d'orientation dans ce mouvement.

X + 1 PA pour faire se déplacer une unité ou un groupe d'unités comprenant des **irréguliers** et dont au moins une unité irrégulière (sauf *troupes légères*) ne dépense pas tous ses points de mouvements. Ce modificateur ne s'applique pas si au moins une des unités du groupe devient adjacente avec une unité ennemie, une rivière, un bois ou un terrain impassable.

+ 1 PA pour faire se déplacer un groupe d'unités comprenant des **irréguliers** (sauf *tirailleurs* dans les deux cas) à partir du deuxième mouvement de marche dans le même tour (voir 9.3). Ce coût de **+ 1** s'applique à chaque mouvement de marche en sus du premier (voir ex. 3).

X + 1 PA pour faire se déplacer un groupe qui comprend de l'infanterie montée, des chevaliers, de la cavalerie ou de la cavalerie légère et des troupes à pied (sauf des *Psiloi*). **Exception :** un général monté n'est pas pris en compte pour cette pénalité.

● Retenir

Un joueur doit dépenser des PA pour empêcher ses troupes impétueuses de faire

des avances spontanées (voir 9.5) ou ses troupes d'un corps démoralisé de fuir (voir 12.3). Le coût de base est modifié de la façon suivante :

+ 1 PA pour retenir une unité ou un groupe d'unités qui comprend des unités **irrégulières** (sauf unité ou groupe d'unités entièrement à **pied** occupant une position d'avantage : en terrain accidenté, difficile, sur une élévation supérieure à l'ennemi le plus proche ou défendant des fortifications ou une rive).

● Situation du général

Le coût de base pour toutes les actions est, de plus, modifié de la façon suivante :

+ 1 PA pour faire agir une unité ou un groupe d'unités dont **toutes** les unités se trouvent :

- en vue de leur général mais à plus de 12 hexagones ;

- hors de vue de leur général (selon 10.2) et à plus de 6 hexagones.

Les distances de commandement ne peuvent pas traverser une unité ennemie ou du terrain impassable.

+ 1 PA pour faire agir une unité ou un groupe d'unités dont le général est adjacent à une unité ennemie, a quitté la carte ou a été éliminé (dans ces deux derniers cas, le modificateur « hors de vue » ne s'applique pas en plus). Seule la position du général de corps d'armée influe sur les PA dépensés pour des unités de ce corps.

De plus, le général en chef de l'armée dispose **d'un point d'action supplémentaire**, utilisable pour lui ou pour un groupe dont il fait partie.

X 4.3 - Corps allié (voir aussi 14)

Une armée peut inclure un corps allié. Ce corps dispose de son propre dé d'action.

Un corps allié est considéré comme non fiable si, au premier jet de dé de PA de la partie, le joueur obtient **1** pour ce corps.

Les unités d'un corps allié non fiable ne doivent pas se rapprocher volontairement à moins de **12 hex.** de toutes unités ennemies et elles ne peuvent effectuer aucun tir. Un corps redevient fiable et peut agir de manière normale dès qu'un des cas suivants se présente :

- le joueur obtient **6** avec le dé de PA de ce corps ;

- une unité ennemie devient adjacente avec une des unités de ce corps ;

- une unité du corps subit un tir ennemi ;

- un corps ennemi devient démoralisé.

Un corps allié irrégulier non fiable et de **nationalité différente** change de camp et passe sous le contrôle de l'adversaire si un des corps d'armée de son propre camp devient démoralisé. Le joueur adverse pourra contrôler ce corps au début du tour suivant. Un corps allié régulier ou irrégulier non fiable et de même nationalité change de camp en cas de guerre civile uniquement.

5 - GROUPE

La notion de groupe est l'une des plus importantes du jeu. Maintenir son armée en un minimum de groupes permet de rentabiliser au mieux les points d'actions.

5.1 - Définition d'un groupe

Un groupe est constitué d'unités du **même corps**, adjacentes à au moins une autre unité du groupe et possédant toutes la même orientation (voir exemple 1).

Une unité dans une **Zone de contrôle ennemie** (voir 7) au début d'un mouvement ne peut pas faire partie d'un groupe.

Un groupe peut être constitué au début de chaque mouvement avec toutes les unités qui remplissent les conditions d'appartenance à un groupe, mais pas pendant le mouvement (un groupe ne peut pas « ramasser » d'unités pendant son mouvement). De même, une unité appartenant à un groupe ne peut pas être abandonnée lors d'un mouvement, c'est-à-dire que toutes les unités qui se déplacent en groupe doivent commencer et finir leur mouvement ensemble.

Le mouvement d'un groupe suit des règles strictes (voir 9.4).

6 - ORIENTATION

6.1 - Généralités

Chaque unité doit être orientée vers un des six sommets de l'hexagone où elle se trouve. Elle présente alors deux hex. de front, deux hex. de flanc et deux hex. arrière (voir schéma page 28).

Les Bagages ne présentent aucune orientation et n'exercent pas de Zone de contrôle.

6.2 - Changement d'orientation

Pendant son mouvement, une unité peut changer son orientation au coût **d'un point de mouvement** par sommet d'hex.

● Rotation des unités d'un groupe

Les unités évoluant au sein d'un groupe ne peuvent pivoter que **d'un seul** sommet d'hex. par mouvement. Cette limitation s'applique par mouvement de marche (c'est-à-dire qu'un groupe d'unité peut faire **une** rotation à chaque mouvement de marche).

Exception : les unités de tirailleurs en groupe peuvent effectuer plus d'une rotation par mouvement, pour un coût d'un PM par sommet d'hexagone.

● Rotation d'unités isolées

Une unité se déplaçant seule peut effectuer plus d'une rotation par mouvement, quel que soit son type, au coût d'un PM par sommet d'hex. De plus, une unité de tirailleurs se déplaçant seule peut effectuer jusqu'à un **demi-tour** au coût d'un PM.

Une unité située dans une ZcC ennemie

ne peut pas pivoter dans sa phase de mouvement.

X 6.3 - Rotation avant combat

Au début de la phase de mêlée, les unités des deux joueurs désignées comme engagées (voir 11) par une unité du joueur adverse doivent pivoter afin de présenter un hex. de front à cette unité, en effectuant le moins de rotations possibles.

Une unité, de n'importe quel joueur, qui se trouve dans la ZdC d'une unité adverse au début de la mêlée est **obligée** d'engager cette unité adverse, en pivotant si nécessaire selon cette règle.

A l'inverse, deux unités adverses adjacentes mais dont aucune n'est dans la ZdC de l'autre au début de la phase de mêlée **ne peuvent donc pas** se combattre et ne pivotent pas.

Avant la phase de mêlée, les deux joueurs, en commençant par le joueur actif, doivent donc indiquer, quand le cas se présente, les unités qui engagent une unité adverse adjacente qui ne font pas face à l'attaquant. Chaque unité attaquante ne peut être désignée que pour engager une seule unité adverse, qui pivote alors pour présenter son front.

La désignation des attaques en début de mêlée ne doit être faite que pour les cas où une unité adverse est susceptible de se réorienter ; les autres attaques sont déclarées et résolues l'une après l'autre.

Note : une unité déjà en contact frontal (voir 7.3) avec une unité adverse ne se réoriente pas car elle est obligatoirement engagée par une unité qui lui fait face.

7 - ZONE DE CONTROLE

7.1 - Généralités

Chaque unité exerce une Zone de contrôle (ZdC) sur ses deux hex. de front.

Cette zone limite les mouvements des unités ennemies :

- une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie doit aussitôt stopper son mouvement ;

- une unité ne peut pas entrer dans une ZdC ennemie si elle présente son flanc ou arrière à une des unités qui exercent cette zone (c'est-à-dire qu'une unité ne peut entrer dans une ZdC ennemie que si elle fait face à toutes les unités qui exercent cette zone).

7.2 - Mouvement hors d'une ZDC

Au début de son mouvement, une unité active peut quitter une ZdC ennemie uniquement en effectuant un mouvement vers l'arrière (voir 9.2) et si elle dispose d'une capacité de mouvement **strictement supérieure** à toutes les unités qui exercent une ZdC sur elle. Aucune unité qui recule de cette manière ne doit être dans la ZdC d'une unité ennemie placée sur son flanc ou son arrière. De plus, une unité qui quitte une

ZdC ennemie ne peut pas pénétrer directement dans une autre ZdC ennemie.

7.3 - Contact frontal

Deux unités sont dites en contact frontal lorsque la ZdC de chacune de ces deux unités contient l'unité adverse. Un contact frontal ne sous-entend pas obligatoirement que ces unités vont se combattre. Pour le combat, le contact frontal influence les débords (voir 11.2 et 11.3).

8 - EMPILEMENT

L'empilement est interdit, sauf pour les unités qui peuvent bénéficier d'un rang de support (Lances, Archers, etc.). L'empilement est alors limité à une unité supplémentaire par hex. (exception : Psiloi ou Piques). Les unités capables de s'empiler sont indiquées sur la Table de support.

Exception :

- les unités de Psiloi, selon les indications de certaines listes d'armées, peuvent s'empiler avec certains types d'unités pour les soutenir. Cet empilement est limité à un pion Psiloi, **en plus** de l'empilement autorisé pour les unités soutenues par le Psiloi (exemple : dans la liste Romains patriciens, un pion Psiloi peut venir s'empiler avec deux pions de Lames, pour un total de + 2 contre certaines troupes).

- les unités de **piquiers** de même qualité peuvent s'empiler jusqu'à quatre unités maximum par hex., pour un bonus total de + 3.

Les règles d'empilement s'appliquent pendant le mouvement et lors des reculs (c'est-à-dire qu'il est impossible de traverser un hex. occupé par une autre unité amie ou ennemie). Attention : il convient de différencier capacité d'empilement et capacité de traverser les unités. Seules les unités notées en 8.2 sont capables de traverser d'autres unités, comme indiqué dans cette règle.

Dans tous les cas, seules des unités appartenant **au même corps d'armée** peuvent être empilées ensemble (mais des unités de corps différents peuvent se traverser selon 8.2).

8.1 - Rangs de support

Certaines unités, lorsqu'elles sont empilées ensemble, bénéficient de bonus au combat ou au tir. Des unités empilées ensemble sont considérées comme **une seule unité** (pour le mouvement, le recul, l'avance après mêlée, la destruction, etc.).

Lors du placement initial, toutes les unités qui peuvent s'empiler ensemble sont autorisées à le faire.

Les unités doivent être empilées dans l'ordre de support, l'unité au-dessus de la pile étant considérée comme au premier rang (c'est elle qui combat), l'unité au bas de la pile étant considérée au dernier rang.

La Table de rang de support indique les modificateurs au combat dont bénéficient

des unités empilées.

- **Avance de l'unité au premier rang**

Une unité au sommet d'une pile peut, seule ou au sein d'un groupe, avancer indépendamment pendant le mouvement, uniquement sur ses hex. de front. Elle ne peut pas reculer seule.

- **Recul de l'unité au dernier rang**

Une unité au bas d'une pile peut, seule ou au sein d'un groupe, reculer indépendamment pendant le mouvement, uniquement sur ses hex d'arrière. Elle ne peut pas avancer, sauf si elle peut traverser les unités des rangs précédents (voir 8.2).

Une unité qui offre un rang de support (en étant placée au bas d'une pile) peut reculer sur ses hex. arrière même si l'unité se trouve dans une ZdC ennemie.

- **Constitution des rangs de support**

Pour entrer dans un hex. apporter un rang de support, une unité doit pénétrer par un des deux hex. arrières et posséder la même orientation que l'unité déjà présente ; l'unité qui entre est alors placée en-dessous de la pile. Ce mouvement est possible dans une ZdC ennemie (tout en respectant 7.1).

Une unité qui entre dans un hex. pour apporter un rang de support doit stopper son mouvement. L'unité ainsi formée peut faire ensuite des mouvements de marche, en respectant la règle 9.3. De la même manière, une unité qui recule peut entrer dans un hex. rechercher un rang de support si elle entre par un hex. de front (l'unité est placée au-dessus).

Une unité faisant une **avance impétueuse** (9.5) ne peut pas entrer dans un hex. pour apporter un rang de support.

8.2 - Exceptions d'empilements et traversée d'unités

Important : quelles que soient les exceptions ci-dessous, une unité **adjacente** avec une unité ennemie ne peut jamais être traversée par une unité amie.

- **Psiloi**

Les unités de Psiloi peuvent traverser n'importe quelle unité amie qui présente la même orientation ou l'orientation inverse. Les unités montées (et elles seules) peuvent traverser des unités de Psiloi amies présentant la même orientation ou l'orientation inverse.

- **Archers**

Les unités d'Archers peuvent traverser des unités de Lames amies présentant la même orientation ou l'orientation inverse. De même, des unités de Lames peuvent traverser des Archers présentant la même orientation ou l'orientation inverse.

- **Bagages**

Les Bagages peuvent être traversés par

tous les types d'unités à pied amies.

● **Eléments impétueux**

Les unités faisant une avance spontanée (voir 9.5) doivent (et peuvent) traverser toutes les unités amies sur leurs fronts (exception : Eléphants, à contourner). Les unités ainsi traversées doivent obligatoirement et immédiatement effectuer le mouvement suivant :

- unités à pied traversées par des Chevaliers : fuite (11.8) ;
- troupes impétueuses : effectuent une avance spontanée à la suite des impétueux qui les ont traversées, sauf si elles ont déjà fait une avance spontanée ce tour ;
- autres troupes : reculent si possible (ne sont pas éliminées si le recul est impossible).

9 - MOUVEMENT

9.1 - Généralités

Une unité se déplace d'hex. en hex. en dépensant son potentiel de mouvement.

Les points de mouvement (**PM**) sont indiqués sur chaque pion d'unité (en rouge, cela indique que l'unité est irrégulière).

✗ **Note** : attention la valeur de PM des archers passe à 2.

Les PM ne peuvent pas être cumulés de tour en tour, ni d'un mouvement de marche à l'autre (voir 9.3). Le joueur est libre de dépenser tout ou partie des points de mouvement de ses unités (attention cependant aux PA pour le mouvement de certaines unités qui n'utiliseraient pas la totalité de leurs PM, voir 4.2).

Le mouvement d'une unité ou d'un groupe d'unités doit être complètement terminé avant de pouvoir déplacer une autre unité ou groupe d'unités. Par contre, les mouvements de marche (voir 9.3) peuvent être alternés entre unités ou groupes d'unités. Les unités avancent uniquement sur leurs hex. de front ou peuvent reculer sur leur hex. arrière (voir 9.2).

9.2 - Mouvement vers l'arrière

Une unité seule (quel que soit son type) ou un groupe d'unités entièrement constitué de **tirailleurs** peut faire un mouvement normal (cad. en utilisant tout ou partie de son potentiel de mouvement) sur un ou plusieurs hex. arrière sans changer son orientation, en respectant éventuellement la limitation de 7.2 si elle se trouve dans une ZdC

MOUVEMENT DES ARCHERS

La valeur de PM des archers (**Bw**) de toute qualité n'est maintenant plus que de **2** (à la place de 3 précédemment). Cette décision semble raisonnable pour des troupes qui sont organisées en rangs serrés (par rapport aux unités en ordre lâche comme les Auxilia ou les Psiloi) et cela permet d'organiser des corps d'infanterie plus homogènes, sans pénalités de PA. Problème, tous les pions d'archers imprimés dans les précédents *VaeVictis* deviennent faux... Attention à respecter la nouvelle valeur de mouvement, et surveillez vos adversaires !

ennemie.

Dans un même mouvement, une unité ne peut pas combiner mouvement vers l'avant et mouvement vers l'arrière.

9.3 - Mouvements de marche

Une unité ou un groupe d'unités qui se déplace entièrement à **plus de 4 hex.** de toute unité ennemie peut utiliser plusieurs fois son potentiel de mouvement dans le même tour.

Pour chaque **activation** (dépense de PA) d'une unité ou d'un groupe d'unités, l'unité ou groupe d'unités peut utiliser une fois son potentiel de mouvement (c'est-à-dire effectuer un mouvement normal).

Une unité ou un groupe d'unités qui se trouve, au début de sa phase de mouvement, à **4 hex. ou moins** d'une unité ennemie ne peut bouger qu'une fois dans son tour.

De même, une unité ou un groupe d'unités qui, lors de son premier mouvement, se rapproche à 4 hex. ou moins d'une unité ennemie ne peut effectuer aucun autre mouvement ce tour.

Enfin, une unité ou un groupe d'unités qui a effectué plus d'un déplacement dans le tour ne peut pas se rapprocher à **4 hex. ou moins** d'une unité ennemie.

9.4 - Mouvement d'un groupe

Le mouvement de toutes les unités d'un groupe doit se faire hex. par hex. (ou rotation de sommet d'hex. par sommet d'hex.) et unité par unité. A chaque dépense d'un PM, toutes les unités du groupe doivent ne pas bouger ou se positionner pour rester conformes à la règle d'appartenance à un groupe (règle 5).

Toutes les unités d'un groupe doivent respecter la règle d'appartenance au groupe à chaque dépense de PM du groupe.

Lors d'un mouvement de groupe, une unité peut être abandonnée **au début** de ce mouvement, mais pas **pendant** le mouvement.

***Note** : cette nuance est très importante, un Joueur ne peut donc pas « semer » des unités d'un groupe pendant le mouvement de ce groupe.*

Toutes les unités d'un groupe disposent strictement d'un nombre de PM correspondant à l'unité la plus lente du groupe (mais la pénalité pour les irréguliers qui ne dépensent pas tous leurs points imprimés sur le pion s'appliquent quand même).

correspondant à l'unité la plus lente du groupe (mais la pénalité pour les irréguliers qui ne dépensent pas tous leurs points imprimés sur le pion s'appliquent quand même).

9.5 - Avances spontanées

Les unités impétueuses (voir 2.6) sont susceptibles d'effectuer des avances spontanées.

A la fin de la phase de mouvement, une unité impétueuse effectue une avance spontanée si :

- l'unité n'a pas effectué un mouvement d'au moins un hex. dans cette phase de mouvement.
- ou le joueur ne dépense pas de PA (ou ne dispose pas d'assez de PA) pour « retenir » cette unité

● **Une unité faisant une avance spontanée doit respecter les règles suivantes :**

✗ - l'unité se déplace seule, jamais en groupe et effectue **deux** avances du maximum de son potentiel de mouvement, sauf si une unité ennemie se trouve à 4 hex. ou moins (voir 9.3), dans ce cas elle n'effectue qu'une seule avance ;

- l'unité doit se diriger, en priorité dans l'ordre suivant :

1. vers l'unité ennemie la plus proche située à une distance de 4 hex. ou moins.
2. vers les Bagages ennemis les plus proches en vue.
3. vers l'unité ennemie la plus proche en points de mouvement.

- l'unité doit s'orienter (en dépensant les PM normalement) pour présenter ses hex. de front vers l'unité vers laquelle elle se dirige.

● **Une unité impétueuse peut ignorer, pour son avance spontanée :**

- pour une unité montée impétueuse, toute unité ennemie située en terrain difficile ou dans des fortifications ;

- pour toutes les unités impétueuses, toute unité ennemie de **tirailleurs** non située directement au-delà de ses hex. de front (avant l'avance impétueuse). Ignorer ou non une unité de tirailleurs se fait librement au choix du joueur.

Une unité arrête son avance spontanée dès qu'elle a une unité ennemie dans sa ZdC

NOTES SUR LES MOUVEMENTS

Pour le mouvement, il faut considérer un groupe comme une macro-unité, où les pions font face à la même direction et doivent rester adjacents les uns aux autres pendant tout le mouvement (ce qui veut dire qu'aucune unité qui commence un mouvement avec un groupe ne peut être abandonnée pendant ce mouvement, ni un groupe scindé pendant un mouvement. Par ailleurs – et ce point est très important –, un groupe doit arrêter son mouvement si au moins une unité de ce groupe entre dans une zone de contrôle ennemie.

Par ailleurs, les contraintes de groupe « n'existent » qu'à chaque mouvement de marche distinct. Des unités qui se sont déplacées ensemble au sein d'un groupe peuvent être scindées en plusieurs groupes différents (ou agir indépendamment) pour d'autres mouvements de marche dans le même tour, tant qu'elles respectent les contraintes de mouvement de marche (c'est-à-dire rester à plus de quatre hexagones de tout pions adverse).

Enfin, rappelons que les unités ne sont pas limitées dans leur mouvement de marche dans un tour, la seule limite étant le nombre de PA disponible. Par exemple, si un joueur dispose d'un groupe constitué de cavaliers irréguliers et qu'il obtient 6 à son dé de PA pour le corps de ce groupe, il peut faire un premier mouvement de marche (1 PA), un second (2 PA, ce sont des irréguliers), un troisième (2 PA, idem) et éventuellement un quatrième si le général en chef de l'armée fait partie du groupe. Au total, en supposant que la ligne de cavaliers avancent tout droit, ce groupe aura parcouru 16 hexagones ! Un groupe composé de cavaliers réguliers peut lui parcourir 24 hexagones... Evidemment, sur une carte format VV, ce genre d'unités arrive presque immédiatement au contact. □

ou que son avance est rendue impossible par des unités amies qu'elle ne peut pas traverser (c'est-à-dire unité amie adjacente à une unité adverse ou une unité d'Eléphants, voir 8.2).

- Il n'est pas nécessaire de retenir une unité impétueuse dans les cas suivants (c'est-à-dire que l'unité n'effectue pas d'avance spontanée) :

- l'unité, seule ou au sein d'un groupe, effectue un mouvement d'au moins un hex. durant la phase de mouvement ;

- l'unité inclut déjà une unité ennemie dans sa ZdC ou l'unité est située dans la ZdC d'une unité ennemie ;

- l'unité apporte un **débord** (de quelque manière que ce soit) contre une unité ennemie adjacente engagée par une autre unité amie ;

- l'unité appartient au corps d'armée d'un général allié non fiable (voir 4.3) ;

- l'unité appartient à un corps d'armée démoralisé (mais, dans ce cas, l'unité doit faire un mouvement de fuite, qui peut être retenu, voir 12.3).

9.6 - Influence du terrain

L'entrée dans un hex., quel que soit le type de terrain ou les niveaux, coûte toujours **1 PM**.

Certaines unités ont un potentiel de mouvement réduit selon le terrain :

- ✗ - les unités de **LH** et **Cv** ainsi que les unités montées **Fast** ont leur potentiel de mouvement **réduit de 1** si elles se déplacent dans du terrain accidenté. Ce modificateur est cumulatif (un LH [F] perdra donc 2 PM en terrain accidenté).

- toutes les unités montées ont un potentiel de mouvement de **2** si elles se déplacent dans du terrain difficile lors d'un mouvement.

Chariots : les chariots de tous types ne peuvent pas entrer dans du terrain **difficile** hors-route. En terrain **accidenté**, les chariots hors-route doivent se déplacer pion par pion (pas de mouvement de groupe possible).

10 - TIRS

- ✗ Dans *Champs de bataille*, seules les unités **d'Archers** (Bowmen - Bw), **d'Artillerie** et de **Chariots de guerre (O) et (S)** sont capables de faire du tir à distance. Toutes les autres unités, même représentées par des unités armées d'arc, comme certains Psiloi ou des unités de cavalerie légère, combattent **uniquement** selon les règles normales de mêlée, avec les modificateurs correspondants. En réalité, de telles unités pratiquent le harcèlement, en s'approchant à très courte distance (quelques dizaines de mètres) de l'ennemi et en lâchant de rapides volées de flèches ou de javelots, sans engager de corps à corps².

² Les résultats de combat permettent, sans aucune règle complexe, de simuler les caractéristiques particulières de ces uni-

10.1 - Limitation de tir

Pendant la phase de tirs à distance, les unités **d'Archers des deux camps** doivent effectuer des tirs à distance sur des unités en vue et à portée de tir. Le joueur actif résout en premier ses tirs dans l'ordre de son choix.

- ✗ Exception : les unités d'Artillerie ne tirent que dans la séquence de jeu adverse.

Une unité ne peut effectuer qu'un seul tir par **séquence** de jeu. Une unité ne peut subir qu'un seul tir. Une unité capable de tirer qui subit un tir doit obligatoirement utiliser sa capacité de tir pour riposter à ce tir (voir 10.4).

Une unité qui a effectué des mouvements de marche (c'est-à-dire qui a bougé plus d'une fois) ou qui a fui pendant sa phase de mouvement **ne peut pas tirer**.

- ✗ Exception : une unité d'artillerie (O) ou (S) ne peut tirer que si elle n'a pas bougé de **quelque façon que ce soit** durant son tour.

Une unité ne peut pas tirer si une unité ennemie se trouve dans sa ZdC ou si elle se trouve dans la ZdC d'une unité adverse.

Une unité qui apporte un débord à une unité amie au contact ne peut pas tirer. De même, il est interdit de tirer sur une unité ennemie qui est en contact frontal avec une unité amie ou qui apporte un débord pour un combat.

Une unité qui tire est obligée de prendre pour cible l'unité ennemie **la plus proche** (en hex.) dans sa ligne de tir (au choix du joueur en cas d'égalité).

- ✗ Une unité ne tire pas si le recul de la cible provoque la destruction d'une unité amie.

10.2 - Lignes de vue

Les unités d'Archers ne peuvent tirer que sur les unités situées directement au-delà de leur hex. de front.

- ✗ Les unités de Chariots de guerre et d'Artillerie montée sur véhicules peuvent tirer dans n'importe quelle direction.

Pour contrôler la ligne de vue d'une unité, le joueur trace une ligne entre le centre de l'hex. occupé par l'unité tirant et le centre de l'hex. occupé par l'unité visée. La vue est bloquée si la ligne de vue traverse un hex. (bord inclus) occupé par un obstacle (niveau de colline supérieur au niveau des deux éléments, bois, bâtiments, verger).

De plus, les **unités amies** ou ennemies (bord d'hex. occupé inclus) bloquent le tir (les archers ne peuvent donc pas tirer au-dessus d'une ligne d'unités amies).

10.3 - Soutien au tir

Des unités capables de tirer sur la même cible et qui sont adjacentes les unes aux au-

tes légères. Par exemple, des Psiloi ne seront jamais détruits par des unités d'infanterie lourde (ils fuient, sauf prise de flanc) mais sont uniquement vulnérables à des unités d'infanterie légère (Auxilia et autres Psiloi) et, bien sûr, à des unités montées. De plus, seules des unités d'Archers, en ordre serré et entraînées, sont capables de fournir un volume de feu suffisant pour prétendre à la capacité de tirs à distance.

tres ne tirent pas séparément sur cette cible. Une des unités est considérée comme l'unité de base, au choix du joueur, les autres unités servant à apporter un débord.

Une unité ne peut pas appuyer un tir lorsqu'elle a elle-même la possibilité d'effectuer un tir sur une autre unité ennemie. Elle est alors obligée de tirer sur cette unité séparément.

Les Archers peuvent également bénéficier d'un rang de support, au tir uniquement (**pas en mêlée**). Pour chaque unité adverse en débord ou en support, l'unité cible subit un malus de **- 1** au dé (jusqu'à un maximum de **- 2**).

- ✗ Une unité d'Archers ne peut apporter un débord ou un rang de support au tir que si elle est de même qualité et du même corps que l'unité qui tire, et si aucune n'est située en terrain difficile.

10.4 - Résolution d'un tir

La résolution d'un tir se fait de la même manière que la mêlée (voir 11), en appliquant immédiatement les résultats. Bien évidemment, le tireur ne peut subir aucun résultat défavorable pour lui, sauf en cas de tir de riposte. Quand un tir provoque un tir de riposte, les deux unités peuvent être affectées par le tir, comme lors d'une mêlée.

Le tir de riposte d'une unité est résolu simultanément avec un tir adverse. En fait, il s'agit du même tir mais les deux unités peuvent être affectées. Exemple : une unité d'Archers tire sur une unité d'Archers adverse. Chaque joueur jette 1d6, en ajoutant le modificateur correspondant (contre unité à pied = + 2). L'une ou l'autre subit alors le résultat mais les deux sont considérées comme ayant tiré pour ce tour (l'une en attaque, l'autre en tir de riposte).

Une unité d'Archers utilise la valeur tactique correspondant à sa cible (à pied ou montée), les unités qui subissent un tir utilisent la valeur tactique de combat à pied.

- ✗ **Exceptions** : les Chevaliers, les War Wagons et les Lames qui subissent un tir d'archers utilisent une valeur tactique de **+ 4**.

11 - MELEES

Les mêlées englobent le combat au corps à corps mais également le harcèlement à courte distance pratiqué par certaines unités légères.

11.1 - Généralités

Pendant la phase de mêlée, toutes les unités du joueur actif qui ont au moins une unité sur leur hex. de front doivent soit engager en mêlée une unité adverse, soit apporter un débord pour une autre mêlée contre une unité sur leur front.

Archers : aucune unité d'archers ne peut volontairement aller au contact sur le front d'une unité montée adverse si elle est capable de faire feu sur cette unité.

Le joueur actif détermine et résout dans l'ordre de son choix toutes les mêlées. Chaque mêlée est résolue avant de passer à une autre.

Une unité ne peut combattre qu'une seule unité ennemie par tour, le nombre de débords apportés à d'autres mêlées n'étant pas limité. Une unité ne peut se faire attaquer qu'une seule fois par tour.

11.2 - Résolution d'une mêlée

Au début de chaque mêlée, le joueur actif indique quelle unité ennemie est engagée par une de ses unités.

Une fois les unités qui combattent l'une contre l'autre déterminées, chaque joueur jette un d6 et applique les modificateurs suivants (voir tableau des modificateurs de combat) :

- valeur tactique de l'unité ;
- bonus de rangs de support ;
- modificateurs tactiques ;

Le nombre obtenu est comparé au score de l'adversaire et on applique alors les éventuels modificateurs de qualité de troupe.

11.3 - Unités en débord

A chaque mêlée, le joueur actif détermine une de ses unités comme l'unité engageant l'unité adverse. Des unités amies adjacentes à une unité adverse qui se fait engager peuvent apporter un débord au combat, sous certaines conditions :

- une unité apporte automatiquement un débord contre toute unité ennemie située sur un hex. de flanc si l'unité qui débord se trouve elle-même sur le flanc ou l'arrière de l'unité adverse ;

- une unité peut déborder toutes les unités ennemies situées sur ses hex. de front qui sont engagées par d'autres unités amies, sauf exceptions suivantes ;

- une unité ne peut déborder une unité ennemie sur un hex. de front que si son autre hex. de front est libre d'unité ennemie en contact frontal avec elle.

X - une unité d'Eléphants ne peut pas apporter de débord pour un combat mené par une unité montée amie (sauf pour une autre unité d'Eléphants).

Pour chaque unité adverse en débord, une unité subit un malus de -1 au dé de combat. Lors d'une résolution de combat, les débords sont pris en compte contre les unités inactives (qui sont engagées) mais aussi contre les unités actives (qui engagent) débordées par des unités inactives.

Le malus maximum de débord que peut subir une unité lors d'une mêlée est de -3, avec un malus maximum de -1 par côté.

11.4 - Prise de flanc

La prise de flanc est une attaque avec débordement particulier. La bonne compréhension de ce mécanisme est essentielle pour maîtriser les tactiques de combat de *Champs de bataille*.

Une unité débordant une unité adverse lui présentant son flanc ou son arrière et qui

se trouve dans sa ZdC effectue une prise de flanc. Cette prise de flanc ne peut pas avoir lieu si l'unité effectuant le débordement se trouve elle-même dans une ZdC ennemie (bien que, dans ce cas, elle peut apporter un débord).

Une unité qui subit une prise de flanc ne peut pas reculer suite à un recul après combat, elle est alors éliminée selon la règle 11.7.

11.5 - Résultats de combat

Selon le type d'unité et la différence entre les scores de chaque joueur, le résultat du combat peut être un nul (égalité des scores), un recul ou la destruction d'une des unités. Voir table des résultats de combat.

● Nul

Les unités ne bougent pas. Elles peuvent de nouveau se combattre à la séquence suivante ou engager une autre unité en contact frontal.

● Recul

L'unité doit immédiatement reculer sur un de ses hex. arrière (voir 11.6).

● Elimination

L'unité est immédiatement retirée du jeu (voir 11.7).

● Fuite

L'unité doit immédiatement effectuer un mouvement de fuite (11.8).

Unités en débord : les unités apportant un débord **ne reculent pas** quel que soit le résultat de combat.

11.6 - Recul

Une unité qui recule suite à un tir ou une mêlée doit obligatoirement le faire vers un de ses deux hex. arrière (au choix du joueur) sans changer son orientation. Il est possible de reculer dans une ZdC ennemie.

Une unité qui recule doit respecter les contraintes suivantes :

X - si ce recul est dû à un tir, alors l'unité se tourne vers le tireur avant de reculer ;

- elle ne peut pas reculer dans un hex. occupé par une unité ennemie, dans un hex. infranchissable ou des fortifications ;

- elle peut reculer à travers un hex occupé par une unité amie orientée dans la même direction et qu'elle peut traverser (8.2). L'unité recule alors jusqu'à un hex. arrière libre ;

- elle peut reculer en repoussant une unité amie qu'elle ne peut pas traverser mais qui présente la même orientation. L'unité ainsi repoussée doit suivre les règles normales de recul. Il est toutefois impossible de repousser une unité d'Eléphants, de WW, d'artillerie, de bagages (dans ce cas, si l'unité ne peut pas reculer sur un autre hex., elle est éliminée, sans effet pour l'unité arrière).

- elle peut reculer en repoussant une unité amie de tirailleurs orientée dans une autre direction sauf si cette unité est située

dans la ZdC d'une unité ennemie. Les tirailleurs ainsi repoussés le sont sur un des deux hex. opposés au recul de l'unité (les conséquences normales de recul s'appliquent) ;

- elle peut reculer dans un hex arrière occupé par une unité amie si cela est conforme à la règle des rangs de support ;

- elle ne peut pas reculer en repoussant ou en traversant une unité amie autre que des **tirailleurs** et orientée dans une direction différente.

Une unité traversée ou repoussée par une unité d'Eléphants qui recule part en fuite (voir 11.8).

Ordre de recul : pour son recul, une unité doit choisir, dans l'ordre de priorité :

1. Un hex. libre de toute unité amie ou ennemie et hors ZdC ennemie

2. Un hex. hors ZdC ennemie occupé par une unité amie ;

3. Un hex. en ZdC ennemie.

Une unité qui est dans l'impossibilité de reculer sur ses deux hex. arrière ou qui subit un résultat de recul avec une prise de flanc est détruite. Toutes les conséquences normales de la destruction s'appliquent.

11.7 - Destruction

Une unité qui subit un résultat de destruction ou qui ne peut pas reculer est éliminée.

De plus, une unité détruite dont les deux hex. arrières sont occupés par des unités amies entraîne la destruction d'une des unités sur ses hex. arrière (au choix du joueur). L'unité détruite de cette manière n'entraîne par contre aucune nouvelle destruction.

Cette destruction supplémentaire ne s'applique pas dans les cas suivants :

- si l'unité détruite ou une au moins des unités en arrière est une unité de Bagages ;

- si l'unité détruite est du Psiloi, sauf si l'unité en arrière est elle-même du Psiloi ;

Note : une unité de Psiloi détruite n'entraîne pas la destruction des unités derrière elle, sauf s'il s'agit de Psiloi. A l'inverse la destruction d'une unité quelconque peut entraîner la destruction de Psiloi situé dans un hex. arrière.

- si une fortification existe dans un des hex arrière ;

- si la destruction est due à un tir (sauf unité d'Eléphants).

Une unité qui est dans l'impossibilité de reculer sur ses deux hex. arrière suite à la présence d'unités ennemies détruit une des unités (au choix du joueur ennemi) si ces deux unités présentent leur flanc ou leur arrière.

Dans le cas où les hex. arrière sont occupés par des unités amies *et* ennemies, la règle de destruction arrière ne s'applique pas.

De plus, une unité d'éléphants détruite (par tir ou mêlée) dont les deux hex arrières sont occupés par des unités ennemies (quelle que soit leur orientation) entraîne :

- le recul d'une unité à pied ou la fuite

d'une unité montée (au choix du joueur ennemi, une seule unité affectée) ;

11.8 - Fuite

Une unité qui subit un résultat de fuite effectuée d'abord un mouvement de recul normal (avec toutes les conséquences possibles, 11.6). Elle est ensuite pivotée en direction du bord de carte de son camp (les deux hex de front doivent faire face au bord de carte) et effectue alors un déplacement dans cette direction égal à son potentiel de mouvement.

Lorsque c'est nécessaire, une unité qui fuit peut changer de direction pour éviter des hex. infranchissables (unités ennemies, terrain impassable) mais elle ne peut pas effectuer une rotation de plus d'un sommet d'hexagone consécutif pour contourner un hex. infranchissable. Si c'est le cas, elle est éliminée sans autre conséquence pour les unités adjacentes.

Une unité amie qui ne peut pas être traversée légalement ni contournée est alors traversée « illégalement » par l'unité en

fuite. L'unité ainsi traversée se place à l'arrière de l'unité en fuite, avec la même orientation, et l'accompagne de sa distance maximum de mouvement pour le reste de sa fuite.

✗ Une unité qui fuit ne peut pas entrer en ZdC ennemie.

Une unité en fuite doit sortir de la carte si elle dispose de suffisamment de PM. Elle est alors retirée du jeu et compte comme perte.

Une unité qui a effectué une fuite peut agir normalement dès la séquence de jeu suivante.

11.9 - Avance après mêlée

Une unité impétueuse (voir 2.5), en attaque ou en défense, doit obligatoirement avancer dans un hex. devenu libre suite à une mêlée (par recul, fuite ou destruction). Seule l'unité qui a engagé le combat, si elle est impétueuse, avance (une unité qui donne un débord n'avance pas).

Une unité impétueuse n'effectue pas d'avance après combat si :

- c'est une unité à pied qui a engagé une unité de tirailleurs ;

- elle défend une fortification

- cette avance la ferait sortir de la carte.

✗ Les unités non impétueuses n'avancent jamais après combat (rappel : les unités d'un corps démoralisé ne sont plus impétueuses, même si elles l'étaient précédemment).

Exceptions : certaines unités considérées comme non impétueuses doivent avancer après un combat (mais elles ne subissent pas les règles d'avance spontanée) :

- unités de Chevaliers (sauf chars et [X]), réguliers ou non, sauf contre des Psiloi ;

- de même, **Spears** et **Lames irréguliers** doivent avancer après une mêlée victorieuse, sauf contre des Psiloi et des troupes montées.

Dans un empiement comprenant une unité impétueuse soutenue par d'autres unités, toute les unités sont obligées d'avancer (l'inverse n'est pas vrai).

Une unité ne se réoriente pas lors d'une avance après combat.

12 - DEMORALISATION

A partir d'un certain seuil de pertes, un corps entier (avec toutes ses unités) peut devenir démoralisé et fuir le champ de bataille.

12.1 - Pertes

Les unités éliminées ou celles qui quittent la surface de jeu sont perdues. Les pertes sont comptées de la manière suivante :

✗ - chaque pion de Psiloi ou de Horde (sauf Horde [I] qui compte pour 0) perdu compte comme l'équivalent d'un demi-pion ;

- chaque pion de Bagages perdu compte comme l'équivalent de deux pions ;

- chaque pion perdu de tout autre type compte comme un pion.

Les **Bagages** d'un corps ne sont pas inclus dans le total de l'équivalent en pions du corps. En cas de destruction, ils sont comptés comme pertes pour l'armée, pas pour leur corps.

12.2 - Seuil de démoralisation

Un corps d'armée peut devenir démoralisé dans les deux cas suivants :

- à la fin du tour d'un joueur, au moins un tiers de ses équivalents en pions a été perdu. Le corps est alors automatiquement démoralisé ;

- le pion représentant le général du corps d'armée est éliminé. Dans ce cas, si le prochain dé d'action attribué à ce corps est inférieur ou égal au nombre de ses équivalents en pions déjà perdus (pion du général inclus), le corps devient démoralisé. Ce « test » n'a lieu qu'une fois.

Pour le calcul du seuil de démoralisation d'un corps, il faut détruire au moins 1/3 du nombre d'Equivalent pions, ce qui veut dire que le tiers est arrondi à l'entier supérieur. Exception : si le corps comprend des Psiloi ou des Hordes (qui comptent pour un demi EP), on arrondit au 0,5 supérieur.

Exemple : un corps comprend 13 EP, son seuil de démoralisation est de 5. Le corps démoralise dès qu'il a perdu cinq EP. Par contre, si ce corps comprend des Psiloi ou des Hordes, son seuil de démoralisation est de 4,5.

12.3 - Conséquences de la démoralisation

Chaque tour suivant, le joueur jette normalement ses dés de PA mais, jusqu'à la fin de la partie, il ne peut utiliser les PA attribués à un corps démoralisé que pour faire agir normalement un seul pion (mais sans mouvement de marche) et pour retenir les autres unités ou groupes d'unités de ce corps (y compris les Bagages mobiles).

Toutes les unités non retenues doivent effectuer un mouvement de fuite vers le bord de carte ami (voir 11.8) sauf si elles sont situées dans la ZdC d'une unité ennemie ou si leur ZdC inclut une unité ennemie.

Une unité retenue ne peut effectuer aucune rotation.

Une unité appartenant à un corps d'armée démoralisé voit son facteur de combat réduit de 2 (- 1 pour le général) mais elle engage normalement les unités adverses.

13 - VICTOIRE

Le premier joueur qui parvient à détruire la moitié du nombre d'équivalents

PLACEMENT DU TERRAIN

DBM 2.1 utilise une nouvelle règle de placement du terrain beaucoup plus aléatoire. Le défenseur, comme déterminé par le jet de dé, choisit toujours ses éléments de terrain, mais ceux-ci sont maintenant placés aléatoirement sur l'un des six secteurs de la carte (avec 1d6).

La taille des cartes pour Champs de bataille et la disponibilité des éléments de terrain rendent toujours difficiles l'application stricte de ces règles. Nous proposons la solution suivante.

Remarque préliminaire : la disponibilité des éléments de terrain, fournis par VV ou réalisés par les joueurs, conditionne l'application des règles suivantes. Pour les joueurs n'utilisant ou ne disposant pas d'éléments de terrain (carte « brute »), il suffit de s'en tenir à la règle de base (l'attaquant choisit son côté sur 1 à 4 au dé).

1. Les deux joueurs jettent un dé et ajoutent leur score d'agressivité. Le score le plus élevé est celui de l'attaquant, l'autre joueur est le défenseur. L'attaquant décide de suivre une route ou une rivière pour son invasion. Il peut donc soit placer une route ou une rivière de son bord de carte au bord adverse, soit considérer qu'un côté de la carte (non visible) est une zone d'eau (pas de marche de flanc de ce côté).

De plus, si l'attaquant place une route (ou non si les joueurs n'ont pas d'éléments de terrain de route I), il peut placer de 0 à 3 éléments de colline pentue sur la carte.

✗ 2. Le défenseur place ensuite ses terrains obligatoires (si indiqués par la liste) et de 2 à 3 éléments de terrain de la manière suivante. La carte est d'abord divisée en six carrés (deux au centre, quatre de flanc) numérotés de 1 à 6. Pour chaque élément de terrain, le défenseur jette 1d6 et place l'élément sur carré correspondant. Puis il rejette 1d6, sur un score de 1 à 4, ce terrain doit toucher un des bord de la carte, sur 5 ou 6 l'élément de terrain doit se trouver à 7 hex. au moins d'un bord de carte. Si un élément doit être placé dans un carré où il n'y a plus d'espace, il n'est pas placé et est perdu.

Le défenseur peut placer une rivière (qui compte parmi les éléments), mais uniquement du centre d'un petit côté de carte à l'autre, ou une rivière sur un côté de carte si obligatoire. Attention il ne peut y avoir qu'un seul petit côté de la carte occupé par un cours d'eau.

3. Les deux joueurs placent ensuite leurs corps (et ses embuscades pour le défenseur), selon les règles normales. L'attaquant joue en premier.

pions (12.1) de l'armée adverse, remporte la partie.

Pour le calcul des pertes, les unités d'un corps démoralisé sont considérées comme entièrement perdues, **même si elles sont encore sur la table**. Exception : les Bagages ne comptent comme perdus que s'ils sont détruits au combat.

Le jeu se termine quand un des joueurs emporte la partie (le nombre de tours de jeu n'est pas pris en compte, sauf règle spéciale de scénario).

14 - ARMEES ET PLACEMENT

Champs de bataille peut se jouer avec des scénarios historiques, où les effectifs de chaque camp sont donnés, ou bien en composant des armées à partir de listes d'armée historique.

Les listes d'armées donnés dans *Vae Victis* sont issues des livrets d'armée publiés par WRG pour la règle de jeu avec figurines *DBM*. Ces listes *DBM* sont entièrement compatibles avec *Champs de bataille*.

Chaque liste présente la composition d'une armée, avec des minima et maxima pour chaque type d'unités, et le coût de ces unités en points d'achat. Les listes présentées dans *Vae Victis* sont toutes faites pour des batailles en 200 points d'achat. Pour des parties en 300 ou 400 points, il suffit de multiplier les minima et maxima (exception : le nombre de généraux ne change pas).

OPTIONS DE JEU A 200 POINTS

Les options suivantes sont des propositions diverses qui ont été faites à la rédaction, ou qui ont été expérimentées en championnat. Elles visent principalement à simplifier le jeu, particulièrement en **200 points**.

● Mouvement de marche

Sur les cartes format VV, certaines unités sont capables de traverser la carte presque en un seul tour. Pour éviter ces excès et pour un jeu simplifié, les joueurs peuvent utiliser la règle suivante :

- les unités régulières et les troupes légères peuvent faire deux mouvements par tour ;
- les unités irrégulières ne peuvent faire qu'un seul mouvement par tour.

● Placement simultané

Plutôt que de se placer de manière alternée, un cache (écran quelconque) peut être utilisé pour permettre aux joueurs de se placer simultanément, chacun sur une moitié de carte. Les embuscades ne peuvent également être placées que sur la moitié de carte de chaque joueur. Embuscades mises à part, chaque camp se place à deux hex. de son bord de carte.

● Jeu simplifié

Les joueurs qui veulent faire des parties plus rapides peuvent éventuellement jouer sans bagages et sans général en chef.

● Démoralisation en 200 points

Pour éviter des parties trop rapides en 200 points, un corps n'est démoralisé que quand il a perdu la moitié de ses EP (cette option est vivement recommandée).

14.1 - Composition des armées

Le nombre possible de corps d'une armée est déterminé par le nombre de généraux indiqué dans la liste d'armée, avec un maximum de quatre généraux, alliés compris.

Chaque armée doit s'accompagner de deux bagages par corps (gratuits à l'achat), mobiles ou immobiles au choix du joueur. Ces bagages peuvent être regroupés dans un corps ou répartis librement.

14.2 - Achat de corps alliés

Les listes d'armées présentent également des corps alliés. Lors de la constitution de son armée, un joueur peut ainsi « acheter » des unités d'une autre liste d'armée en tant que corps allié.

De façon générale, les contingents alliés sont spécifiés en référence à leur propre liste. Un contingent allié doit comporter obligatoirement un général et deux bagages. Ce général peut être du type du général en chef ou d'un sous-général de la liste alliée. Sauf précision indiquée dans la liste, un contingent allié ne peut comporter que des troupes obligatoires, en respectant les règles suivantes :

- il doit comporter au moins un quart des minima des éléments obligatoires ;
- il doit comporter au plus un tiers des maxima des éléments obligatoires et au moins un élément.

✗ Les généraux alliés coûtent, en points d'achat, la valeur suivante : général allié régulier : + **10 points** que la troupe correspondante ; général allié irrégulier : + **5 points** que la troupe correspondante.

Un contingent allié ne peut pas comporter des alliés qui lui sont propres.

Sauf précision contraire, il ne peut y avoir qu'un seul contingent allié par nationalité dans une armée. Dans les cas où le nombre d'éléments alliés est limité, la limitation inclut le général et les bagages (qui comptent chacun pour un pion). Les corps alliés sont bien sûr soumis au risque de devenir non fiables (voir 4.3) ou de changer de camp.

Note : les corps alliés, achetés dans une autre liste et les généraux alliés de même nationalité, obligatoires pour certaines liste (les Arabes par exemple), sont soumis à la même règle d'alliés non fiables. La différence est que les généraux alliés de même nationalité ne changeront pas de camp.

Identification des corps

Dans certaines situations, il peut être difficile aux joueurs de reconnaître les unités qui appartiennent à tel ou tel corps. Nous conseillons donc d'apposer une marque d'identification au dos des pions ou sur la tranche pour permettre aux joueurs d'être certains du rattachement de leurs unités (ce qui est très important pour le seuil de démoralisation).

14.3 - Placement

Hors scénario spécifique, la préparation d'une partie s'organise de la manière suivante :

1. Détermination du défenseur

Si les camps ne sont pas déterminés par le scénario, chaque joueur jette un dé et ajoute le facteur d'agressivité de son armée. Le joueur qui fait le score le plus élevé est l'attaquant.

2. Choix du côté

L'attaquant choisit un côté de la carte (côté le plus large) et jette un d6. Sur un résultat de 1 à 4, il se place sur le côté choisi ; sur un résultat de 5 ou 6, il se place sur l'autre côté. Le défenseur se place en face de l'attaquant (avant la sélection du côté de la carte, le défenseur peut ajouter des éléments de terrain s'il le souhaite).

Chaque joueur, défenseur en premier, place alors ses Bagages sur des hex. adjacents à son bord de carte.

3. Préparation des embuscades

Chaque joueur indique en secret, sur une feuille libre, le placement de ses corps (ex. : corps 1 à droite, corps 2 à gauche) et devra respecter ce placement. De plus, le défenseur peut placer, dans les hex de terrain accidenté, des unités de Psiloi, au-delà de 5 hex. du bord de table ennemie. Le placement de ces unités est indiqué sur une feuille libre et elles n'apparaissent pas sur la carte. Ces unités sont visibles par des unités ennemies à trois hex. et sont alors placées sur la carte, ou dès que le joueur les fait agir.

De plus, tous les types d'unités peuvent se placer en embuscade dans un bois ou un oasis. Elles sont révélées dès qu'elles sont en vue de l'ennemi ou si elles agissent.

Enfin, tous les types de troupe peuvent se placer cachées derrière un bois ou une colline (corps de flanc uniquement ou dans la zone de déploiement). Ces troupes sont révélées dès qu'une unité ennemie a une ligne de vue sur elles ou si elles agissent.

4. Placement des corps

Le défenseur place son corps le plus

JOUER EN 300 POINTS

Champs de bataille est idéal pour des parties en 300 points. Comme les cartes format VV sont adaptées pour des parties en 200 points, les joueurs doivent se procurer des cartes hexagonales (cartes *SPQR* ou *Alexander* de chez GMT par exemple) ou se fabriquer des cartes d'une taille de **28 x 36 hexagones** (rapport exact entre la surface d'une table DBM rapportée au soclage d'une unité). Les listes d'armées restent valables, il suffit de multiplier par deux (ou 1,5 pour être précis...) les minima et maxima des différentes troupes, sauf les généraux dont le nombre reste le même. Amusez-vous bien !

nombreux (en pions) à quatre hex. ou moins de son bord de carte. L'attaquant place ensuite son corps le plus nombreux (en pions) à deux hex. ou moins de son bord de carte.

De plus, les unités de chaque camp doivent se placer à plus de deux hex. des bords droit et gauche de la carte (sauf unités cachées). Les joueurs alternent ainsi le placement de

tous leurs corps. La partie commence avec le tour de l'attaquant. □

MODIFICATEURS DE COMBAT

1. Empilement et Rangs de support

Le bonus de rang de support est toujours de + 1 par pion.

Seules les unités strictement indiquées ici sont capables de s'empiler, le bonus de rang de support s'applique dans les conditions définies ci-dessous (mais elles peuvent rester empilées même si leur bonus ne s'applique pas. Exemple : Lames en terrain difficile).

L'empilement est toujours limité à deux pions, sauf exceptions : Psiloi avec infanterie et Piquiers

X - Cavalerie : deux pions **Cv (I)** ou un pion **Cv (O)** ou **Cv (S)** soutenu par de la **Cv(O)** uniquement contre de la **Cv** ou de la **LH**.

- **Ax(X)** : contre des troupes montées

- **Lames** : en terrain clair contre des **Kn** uniquement.

- **Lances** : de même qualité et en terrain clair.

X Piques : de même qualité et en terrain clair (maximum + 3 = quatre pions par hex. max.).

- **Psiloi** : soutenu par un **Psiloi (O)** contre des **Psiloi** uniquement.

- **Barbares** (deux pions max. par hex.)

- **Archers** : bonus au tir uniquement (pas en mêlée) et en terrain clair seulement

+ 1 (si autorisé par la liste d'armées) pour une unité composée d'un ou plusieurs pions de **Lances**, **Lames**, **Piquiers** ou **Auxilia** soutenue par un pion **Psiloi armé d'arcs** contre des **Barbares** ou des unités montées (sauf **Kn [X]**), cumulatif avec d'autres bonus.

X + 1 (si autorisé par la liste d'armées) pour un pion de **Cavalerie** soutenue par un pion **Psiloi (S)** ou **(I)** contre de la **Cavalerie** ou des **Kn (X)**.

2. Modificateurs tactiques

+ 1 pour une position d'avantage : plus haut sur une colline ou derrière une rivière.

- 1 par débord (tir ou mêlée) ou rang de support (tir).

X - 1 pour un général d'un corps démoralisé.

X - 2 si l'unité fait partie d'un corps démoralisé.

- 2 pour des **unités montées en mêlée** alors qu'elles sont situées en terrain difficile ou accidenté ou engagées contre des unités situés en terrain difficile ou accidenté.

- 2 pour des **Barbares (S)** ou **(O)** ou des **Lames** situées en terrain difficile ou accidenté lors d'une mêlée.

- 2 pour des **Hordes (O)**, des **Lances** ou des **Bagages** situées en terrain difficile ou accidenté lors d'une mêlée.

X - 2 pour des **Piques** situées en terrain difficile ou accidenté lors d'une mêlée.

- 1 pour un tir à partir ou sur un hex. de bois.

3. Modificateurs de qualité de troupe

Ce modificateur s'applique **après** le calcul du score final de chaque unité.

X + 1 pour une unité **(S)** en mêlée dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse **d'un type et d'une qualité différente** (sauf contre Eléphant, ce bonus ne s'applique pas).

X + 1 pour une unité **(S)** subissant un tir (sauf tir d'artillerie) et dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse d'un type et d'une qualité différente.

X + 1 pour une unité **(S)** effectuant un tir contre une unité d'un type et d'une qualité différente dont le score est inférieur.

- 1 pour une unité **(I)** dont le score est inférieur ou égal à celui de l'unité adverse (tir et mêlée)

- 1 pour des troupes **(F)** dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse en mêlée durant un tour ennemi.

X - 1 pour des troupes **(F)** subissant un tir (**sauf d'artillerie**) et dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse.

RESULTATS DE COMBAT

X 1. Score égal à l'adversaire :

- **Sacrifiables** : détruits
- **autres troupes** : le combat continue si aucune ne rompt.

2. Score inférieur à l'adversaire mais supérieur à la moitié de son total :

- **Eléphants** : détruits par **Psiloi**, **Auxilia**, **Artillerie**, **Cavalerie légère** ou par toutes troupes si l'unité d'Eléphants

est en terrain difficile. Sinon **recul**.

- **Chevaliers** : **détruits** par **Eléphants**, **Sacrifiables** et **Cavalerie légère**, par des **Archers (S)** à la première mêlée ou par toute autre troupe si l'unité de **Chevaliers** est située en terrain difficile. Sinon **recul**.

- **autres troupes montés** : **fuite** si situées en terrain difficile ou contre **Sacrifiables**. Sinon **recul**.

- **Lames, Piques, Lances** : **détruits** sur un terrain dégagé par **Chevaliers**, **Chameaux (S)** ou **Sacrifiables** ou sur tout terrain par **Barbares**. Sinon **recul**.

- **Auxiliaires** : **détruits** sur un terrain dégagé par des **Chevaliers** ou des **Chameaux (S)**. Sinon **recul**.

- **Archers** : **détruits** par toutes unités montées en mêlée. Sinon **recul**.

- **Barbares** : **détruits** en terrain dégagé par **Chevaliers**, **Chameaux (S)** et **Sacrifiables** ou par **Eléphants** sur tout terrain. Sinon **recul**.

- **Psiloi** : **détruits** en terrain dégagé par **Chevaliers**, **Cavalerie** et **Cavalerie légère**. **Recul** face à des **Eléphants** et des **Sacrifiables**, face à un tir ou face à tous types de troupes en terrain difficile ou accidenté. Sinon **fuite**.

- **Sacrifiables** : **détruits**.

- **Artillerie** : **détruite** par tout type de troupe au contact sinon **recul**.

- **Chariots de guerre** : **détruit** par artillerie (sauf [X]) ou par **Eléphants**.

- **Hordes** : **détruits** en terrain dégagé par **Chevaliers**, **Chameaux (S)** et **Sacrifiables** ou sur tout terrain par des **Eléphants** ou des **Barbares**. Sinon **recul**.

- **Bagages** : **détruits** en mêlée par tous types d'unité. Sinon **fuite** si mobile.

3. Score inférieur ou égal à la moitié du total de l'adversaire :

- **Cavalerie légère** : **détruite** par toutes unités montées, **Chariots de guerre** et **Archers** en mêlée ou si en mêlée en terrain difficile. Sinon **fuite**.

- **Cavalerie** : **fuite** en terrain dégagé par **Lances** et **Piquiers**. Sinon **détruite**.

- **Psiloi** : **détruits** si **(X)** ou en mêlée en terrain dégagé par toutes unités montées. **Détruits** par **Archers**, **Auxilia** ou **Psiloi**. Sinon **fuite**.

- **Autres unités** : **détruites**.