

OPPIDUM



RÈGLES DU JEU

OPPIDUM

Guerriers celtes contre légionnaires romains pendant la Guerre des Gaules

Après 6 jeux se déroulant au Moyen-Âge, j'ai voulu découvrir une autre période historique et j'ai pensé que la Guerre des Gaules de César serait le décor parfait pour le nouvel opus du système de jeu Cry Havoc. On pourrait penser que les formations de légions ne correspondent pas au concept d'escarmouches au niveau individuel de la série, mais il ne faut pas oublier que les Celtes, sachant qu'ils n'étaient pas de taille à affronter Rome dans une bataille régulière, préféraient toujours mettre en place des embuscades pour compenser leurs faiblesses inhérentes et c'est le type de scénarios que vous trouverez avec ce jeu : des embuscades de groupe de recherche de nourriture, des actions secrètes ou des raids à cheval.

J'ai également souhaité illustrer des engagements limités lors de la célèbre bataille d'Alésia, avec les impressionnants ouvrages de siège déployés par César devant l'oppidum où Vercingétorix s'est retrouvé piégé. La guerre des Gaules a duré 9 ans et César a successivement combattu des tribus germaniques, des Helvètes de la Suisse moderne, des Belges, des Bretons et des Gaulois, de quoi satisfaire notre base de joueurs européens.

Le nom du jeu ne doit pas vous tromper : il ne s'agit pas d'un jeu de sièges antiques, qui ont toujours la réputation d'avoir des règles complexes et une longue durée de jeu. De nombreux scénarios se jouent en terrain découvert et les scénarios mettant en scène des fortifications ne traitent que d'une petite période d'un siège plus long.

Vous vous demandez peut-être pourquoi aucun scénario ne décrit des phases de la bataille de la forêt de Teutoburg en Allemagne ou la révolte de Boudicca en Bretagne au siècle suivant la guerre des Gaules. La réponse tient en deux mots : *Lorica Segmentata*, l'armure articulée de plaques de fer et de cerceaux typique de la période impériale romaine. Les Romains d'OPPIDUM portent la traditionnelle *Lorica Hamata* ou cotte de mailles, qui était en usage pendant la période républicaine. La conversion a eu lieu dans les décennies qui ont suivi la fin de la guerre des Gaules et il n'aurait pas été historiquement exact d'utiliser ces légionnaires pour des événements se déroulant au 1^{er} siècle après J.-C. Mais cela pourrait être un bon titre pour une extension de jeu si OPPIDUM est un succès commercial.

Je tiens à remercier l'équipe internationale qui a mis au point ce jeu sous tous ses aspects. Un merci spécial à Martin Krauel (Allemagne) qui a fait un travail impressionnant sur les règles pour les simplifier tout en proposant quelques concepts innovants. Oleg Hudiakov (Ukraine) a conçu un merveilleux module Vassal que nous avons largement utilisé pour tester les scénarios. Will Annand (Canada) était le principal bêta-testeur et a fourni de nombreux commentaires utiles pour améliorer l'équilibre des parties. Oleksandr Sokolovskyi (Ukraine) s'est focalisé sur les incohérences des règles et les mises en place de scénarios pour éliminer toute incertitude. Parmi les autres contributeurs, citons Christian Delabos, Arnaud Ortiz (France) et Dan Buman (USA). Je n'oublierai pas Philippe Gaillard qui a conçu toutes les cartes historiques, mis en page tous les éléments du jeu et pris tous les risques financiers pour mettre ce jeu entre vos mains.

Buxeria
Septembre 2024

SOMMAIRE

1 - DESCRIPTION ET UTILISATION DES PIONS DU JEU... 1

1.1 - Quelques remarques sur l'échelle de temps et d'espace	1
1.2 - Les pions représentant des personnages	1
1.3 - Les fiches de gestion d'armes de jet	1

2 - SÉQUENCE DE JEU 2

3 - LE TERRAIN 2

4 - PHASE DE TIR 3

4.1 - Ligne de tir	3
4.1.1 - Terrain	3
4.1.2 - Autres personnages	3
4.1.3 - Tir et différents niveaux d'élévation	3
4.2 - Tir sur des cavaliers et des tireurs montés	3
4.3 - Détermination de la case d'impact	3
4.4 - Détermination des dommages	3
4.5 - Munitions	4
4.6 - Tir défensif	4

5 - PHASE DE MOUVEMENT 4

5.1 - Restrictions de déplacement	4
5.2 - Effets des cadavres sur le mouvement	4
5.3 - Infiltration des lignes ennemies	4
5.4 - Mouvement des cavaliers	4
5.5 - Monter et descendre de cheval	5

6 - PHASE DE COMBAT 5

6.1 - Avantage (+) et désavantage (-)	5
6.2 - Effets du terrain sur le combat	5
6.3 - Attaques de plus d'un personnage	5

7 - EFFETS DES TIRS ET DES COMBATS 6

7.1 - Retraite	6
7.2 - Étourdissement, blessure et mort	6
7.3 - Dommages aux cavaliers	6
7.4 - Avance après combat	6
7.5 - Tests de risque	6
7.6 - Phase de récupération	6

8 - ACTIONS 7

9 - CHEVAUX SANS CAVALIER ET CHARRETTES 7

9.1 - Mouvement des chevaux sans cavalier	7
9.2 - Mouvement des chariots	7
9.3 - Animaux et chariots pendant un combat	7

10 - UNITÉS SPÉCIALES ET TACTIQUES 7

10.1 - Légions romaines	7
10.1.1 - Lancer de <i>pilum</i>	7
10.1.2 - Entraînement défensif	7
10.1.3 - Maintenir la formation	7
10.2 - Chariot celtique	7
10.2.1 - Les pions	8
10.2.2 - Mouvement	8
10.2.3 - Combat	8
10.3 - Les scorpions	8

11 - LES MAISONS ET AUTRES ÉDIFICES 9

11.1 - Types de terrain	9
11.2 - Maisons et constructions sur la carte	9
11.3 - Maisons : Ligne de tir	9
11.4 - Maisons : Couverture	9
11.5 - Maisons : Tirs croisés	9
11.6 - Maisons : Mouvement	10
11.7 - Maisons : Combat	10
11.8 - Maisons : Barrières	10
11.9 - Terrain : Tentés	10

12 - GUERRE DE SIÈGE 10

12.1 - Types de terrain	10
12.2 - Remparts	11
12.3 - Tours	11
12.4 - Portes	11
12.4.1 - Défoncer la porte	11
12.5 - Obstacles	12
12.5.1 - Stimuli	12
12.5.2 - Lilia	12
12.5.3 - Cippi	12
12.5.4 - Fossés	12
12.5.5 - Piques	12
12.6 - Manier des équipements de siège	12
12.7 - Équipement de siège : Panier de terre	12
12.8 - Équipement de siège : Fascines	12
12.9 - Équipement de siège : Passerelles	13
12.10 - Équipement de siège : Écrans	13
12.11 - Équipement de siège : Échelles	13

13 - RÈGLES OPTIONNELLES 14

13.1 - La tortue (<i>testudo</i>)	14
13.2 - Boucliers inopérants	14
13.3 - Guerriers germaines	14

1 - DESCRIPTION ET UTILISATION DES PIONS DU JEU

1.1 - Quelques remarques sur l'échelle de temps et d'espace

OPPIDUM est un jeu qui simule des combats d'homme à homme sur des cartes tactiques. Autrement dit, chaque tour de jeu représente une durée de temps réel très courte : quelques dizaines de secondes tout au plus. Juste le temps pour lancer un pilum, porter un coup de glaive ou courir quelques mètres. La largeur d'un hexagone équivaut à deux mètres, un espace suffisant pour qu'un soldat puisse manier son arme confortablement, mais pas suffisant pour un cavalier et son cheval. C'est pour cette raison que chaque personnage monté occupe deux cases, et qu'il est interdit d'avoir deux personnages vivants sur la même case.

1.2 - Les pions représentant des personnages

Chaque personnage à pied est représenté par deux pions imprimés sur les deux faces. La première montre d'un côté le personnage en pleine forme et au revers le personnage assommé. Le deuxième pion montre d'un côté le même personnage lorsqu'il est blessé, et de l'autre côté... mort.

Les personnages possédant une monture disposent de quatre pions : deux les représentent à pied et deux autres à cheval. Au dos du pion du cavalier en pleine forme se trouve une image du cheval sans cavalier, et au verso du cavalier blessé se trouve le cheval mort. Les cavaliers disposent d'un petit triangle pour indiquer où se trouve la tête du cheval, d'où le sens du mouvement.

Sur chaque pion se trouvent le nom et l'image du personnage, ainsi que trois chiffres :



> un chiffre **noir** : Il représente la force d'attaque du personnage. Sa valeur est déterminée par la longueur et la lourdeur de l'arme, l'habileté de celui qui l'utilise et sa condition physique.

> ou un chiffre **vert** : La force d'attaque des personnages portant des pila, des lances ou des javalots est colorée en vert. Le nombre de projectiles qu'ils

peuvent lancer avant de passer à l'épée ou au glaive est géré avec les différentes feuilles de gestion des armes de jet (voir 1.3). Notez que les cavaliers romains et celtes sont représentés sans arme de jet lorsqu'ils descendent de cheval et ont leur force d'attaque colorée en noir à la place. Les légionnaires romains portent toujours un pilum, d'où leur force d'attaque verte, quelle que soit l'arme illustrée.

> un chiffre **rouge** : Il représente la force de défense du personnage. Son montant est déterminé par l'habileté du personnage à parer et à esquiver les coups, ainsi que par sa condition physique. Les personnages avec une cotte de mailles ont leur chiffre rouge entouré d'un cercle.

> un chiffre **bleu** : Il représente la capacité de mouvement du personnage, autrement dit le nombre de points de mouvement (PM) que le personnage peut dépenser à chaque tour de jeu. Sa valeur est déterminée par le mode de transport (à pied ou à cheval), le poids de son équipement et la condition physique du personnage.



Un code de trois lettres décrit les caractéristiques du personnage. La première lettre indique l'origine du personnage, **celte** (C), **romaine** (R) ou membre d'une tribu **germanique** (G). La deuxième lettre désigne le type, **cavalerie** (c) ou **infanterie** (i). La dernière des lettres désigne la fonction, **légionnaire** (g), **centurion** (t), **Principales** (p pour les Romains), **servants de scorpions** (e, par référence aux ingénieurs du Moyen Âge comme dans le jeu *The Anarchy*), **infanterie moyenne** (m), **infanterie légère** (l), **archers** (a), **lanceurs de javalot** (j), **frondeurs** (s - 'sling' en anglais), **paysans** (p pour les Celtes) et **civils** (c).

Le système de pions à deux faces est identique pour tous les personnages du jeu. Les termes « Stun » et « Dead » que l'on trouve sur les pions correspondent en français à « Assommé » et « Mort ». On notera qu'un personnage assommé ne peut ni se déplacer, ni attaquer, et que sa force en défense se réduit à la protection passive de l'équipement qu'il porte.

	Recto		Verso	
Personnage à cheval et en bonne santé : <i>Lucius vient de rejoindre la Legion X pour débarquer en Britannia. Il est convaincu qu'il peut conquérir l'île par lui-même !</i>		Pion A		Cheval sans cavalier : <i>Lucius descend de cheval pour se battre à pied, à moins que quelque chose ne lui soit arrivé sur la plage.</i>
Personnage à cheval et blessé : <i>Lucius a présumé de ses forces et est tombé sur un adversaire plus coriace que prévu.</i>		Pion B		Cheval tué : <i>Lucius doit emprunter un autre cheval pour continuer le combat.</i>
Personnage à pied et en bonne santé : <i>Lucius trouve plus pratique de descendre de cheval pour continuer le combat.</i>		Pion C		Personnage étourdi : <i>Lucius n'a pas vu ce Breton avec sa longue épée.</i>
Personnage à pied et blessé : <i>La fin de Lucius est en vue, et il devrait être très prudent.</i>		Pion D		Personnage tué : <i>Le corps de Lucius ne sera pas rendu à sa famille à Rome.</i>

1.3 - Les fiches de gestion d'armes de jet

Les fiches de gestion d'armes de jet permettent de suivre certains états du personnage, notamment les munitions (voir 4.5), les tirs défensifs (voir 4.6) ou les boucliers désactivés (voir 15.2). Les pions de réserve des personnages (pion blessé pour un personnage en bonne santé, pion sain pour un personnage

blessé) sont placés sur la fiche de gestion de leur faction dans les cases correspondant à leur type d'unité et à leur état. Dans le cas de factions mixtes (principalement romaines), les joueurs peuvent utiliser la fiche de gestion des armes de jet pour leurs unités alliées.

2 - SÉQUENCE DE JEU

Chaque scénario est composé d'une succession de tours de jeu. Au cours d'un tour de jeu, le premier joueur peut faire tirer, bouger et combattre ses personnages, le tout dans des phases distinctes. Une fois que le premier joueur a terminé toutes ses phases, le deuxième joueur fait de même. Ceci est répété à chaque tour de jeu suivant. Chaque scénario indiquera quel camp doit commencer.

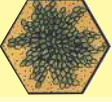
Les phases des joueurs sont :

1. PHASE DE TIR : Les tireurs du joueur actif peuvent tirer.
2. PHASE DE MOUVEMENT : Les personnages du joueur actif peuvent se déplacer. Ils peuvent être soumis à un tir défensif de l'ennemi.
3. PHASE DE COMBAT : Les personnages du joueur actif en contact avec des personnages ennemis peuvent les attaquer.
4. PHASE DE RÉCUPÉRATION : Tous les personnages étourdis du joueur actif récupèrent.

3 - LE TERRAIN

Chaque hexagone sur les cartes affiche un type de terrain spécifique

avec ses propres caractéristiques qui peuvent avoir un impact sur divers aspects du jeu.

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Couverture	Influence du terrain sur les combats
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Broussailles	2 à pied, 4 à cheval	Oui	-
	Arbre	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Oui	-
	Talus	2 à pied, 4 à cheval	Oui si le tir traverse le haut du talus	-
	Ruisseau	2	Aucune	-
	Cascade	4 à pied, Impassable pour les personnages montés	Aucune	-
	Eau	2	Oui	-
	Marécage	2 à pied, 4 à cheval	Oui	-
	Plage	1	Aucune	0

Comme nous le verrons plus loin, le type de couverture influe sur le tir à distance, tandis que le désavantage lié à certains terrains (-) influe sur le combat au corps à corps.

4 - PHASE DE TIR

Le jeu propose plusieurs types d'armes de jet : l'arc, la fronde, le *pilum* et la lance ou le javelot. Ces armes et leurs caractéristiques sont répertoriées dans le tableau des armes de jet. Notez que le jeu traite les lances et les javelots de la même manière, tandis que le *pilum* a des caractéristiques distinctes.

Pour résoudre les tirs, le joueur actif sélectionne d'abord un personnage avec une arme de jet, le tireur, et une certaine case comme cible. Il faut un jet de dé pour déterminer si le tir touche l'hexagone ciblé ou un hexagone adjacent (l'hexagone d'impact) et un jet supplémentaire pour déterminer l'effet de ce tir sur un personnage, le cas échéant.

Un personnage adjacent à un personnage ennemi ne peut pas tirer à moins que ce personnage ennemi ne soit étourdi ou ne soit pas en mesure d'attaquer le tireur.

4.1 - Ligne de tir

Un personnage peut tirer sur la case cible s'il y a une ligne de tir dégagée entre le tireur et la cible. La ligne de tir est une ligne droite imaginaire qui peut être tracée du centre de la case du tireur jusqu'au centre de la case cible.

Comptez le nombre d'hexagones entre le tireur et l'hexagone cible et comparez-le à la portée de l'arme utilisée. Si ce nombre dépasse la Longue Portée de l'arme utilisée, le tir est impossible. Sinon, la difficulté du tir dépend du nombre de cases se trouvant dans la portée courte, moyenne ou longue de l'arme utilisée par le personnage.

Si la ligne de tir traverse une case contenant soit un personnage, soit un type de terrain autre qu'un terrain plat, le tir peut être soumis aux restrictions expliquées ci-dessous

4.1.1 - Terrain

Certains types de terrain gênent la ligne de tir. Il n'est pas possible de tirer à travers des hexagones d'arbres. Il est cependant possible de tirer depuis ou dans un hexagone d'arbre tant que la ligne de tir ne traverse aucun autre hexagone d'arbre. Les collines et les remparts peuvent obstruer la ligne de tir, car ils offrent une certaine élévation, voir 4.1.3. Les bâtiments obstruent également la ligne de tir. Pour ces types de terrains et d'autres, voir 12.1.

4.1.2 - Autres personnages

Si la ligne de tir traverse une case occupée par un personnage, ami ou ennemi, ou un animal vivant, le tir est impossible, sauf si ce personnage est étourdi.

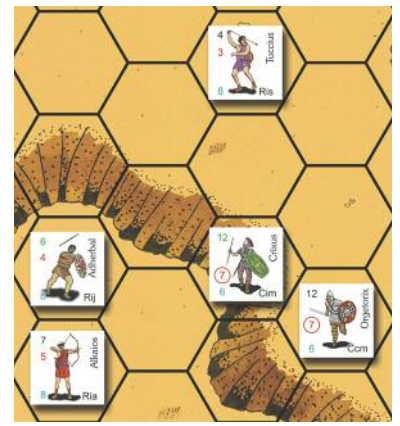
4.1.3 - Tir et différents niveaux d'élévation

Certains types de terrain sont à un niveau différent, ce qui permet de tirer par-dessus d'autres personnages et d'autres obstacles. Les cases au-delà de l'extrémité supérieure des talus sont à un niveau d'élévation supplémentaire, les créneaux d'un rempart à deux niveaux supplémentaires. Ceux-ci sont cumulables : deux rangées de talus et un rempart avec ses créneaux représentent par exemple quatre niveaux d'élévation. Les hexagones ajoutant une élévation entre la cible et le tireur bloquent la ligne de tir, par ex. une colline ou un rempart.

Lorsqu'ils tirent sur une cible située un niveau d'élévation en dessous, les personnages du niveau inférieur ne bloquent pas la ligne de tir, à condition que le tireur se trouve au bord de l'élévation (à côté d'un talus, sur une case de créneau). Lors d'un tir plus en retrait, le bord bloque la ligne de tir si la cible est plus proche du bord que le tireur. Lorsqu'ils tirent sur une cible située à un niveau supérieur, les personnages situés au même niveau ne bloquent pas la ligne de tir, à condition que la cible se trouve au bord. Lorsque vous tirez sur une cible plus en arrière, le bord bloque la ligne de tir si le personnage situé au-dessus est plus proche du bord que le tireur.

Pour des tirs où les tireurs et les cibles ont une différence d'élévation de deux niveaux ou plus, la ligne de tir n'est jamais bloquée par les personnages situés entre les deux ou sur les bords. Si la différence d'élévation est de trois ou plus, un tireur peut également tirer dans ou au-dessus d'arbres ou d'hexagones de tentes à des niveaux inférieurs, mais pas au-dessus ou dans des bâtiments.

Exemple : Trois tireurs auxiliaires romains, Alkaïos, Adherbal et Tuccius, tirent sur Crixus et Orgetorix. Pour Crixus et Adherbal, Crixus bénéficie d'une couverture car le tir traverse le rebord supérieur du talus. Par contre, ils ne peuvent pas tirer sur Orgetorix qui est plus proche du talus qu'eux. Pour Tuccius, Orgetorix et Crixus ne bénéficient d'aucune protection car le tir ne traverse pas le rebord supérieur du talus.



4.2 - Tir sur des cavaliers et des tireurs montés

Un cavalier dans l'hexagone cible compte comme ayant un niveau d'élévation au-dessus de son terrain réel. Notez que cela permet aux cavaliers d'être ciblés derrière d'autres personnages ou aux tireurs montés de tirer sur d'autres personnages.

Seuls les cavaliers avec un score d'attaque vert peuvent utiliser leurs javelots comme armes à distance. Ils ne peuvent tirer que sur des cibles situées dans leurs arcs avant et latéraux (hexagones orange sur l'illustration).



4.3 - Détermination de la case d'impact

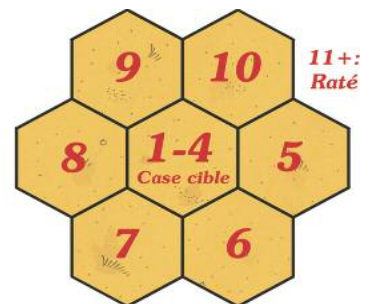
Pour atteindre la case cible, un résultat de 4 ou moins est nécessaire à courte portée. Ce jet est modifié de +1 pour une moyenne portée, de +2 pour une longue portée, et de +1 pour un tireur blessé.

Si ce jet est réussi, la case visée est la case d'impact réel.

Si le résultat modifié est de 5 à 10, une case voisine devient la case d'impact. Consultez le diagramme de dispersion pour déterminer lequel. Le diagramme de

dispersion est aligné avec le sens de l'écriture sur la carte sur laquelle se trouve l'hexagone d'impact, quelle que soit la direction du tir. S'il n'y a aucune ligne de tir entre le tireur ou l'hexagone cible et l'hexagone d'impact (par exemple à l'intérieur d'un bâtiment), le tir a raté.

Si le jet modifié est supérieur à 10, le tir se perd.



4.4 - Détermination des dommages

Si un personnage – ennemi ou ami – se trouve dans la case d'impact, un deuxième jet est effectué pour déterminer le résultat du tir. Consultez le tableau correspondant au type de cible (infanterie ou cavalerie). Ce jet est modifié de +1 si le tireur est blessé, +2 si la cible porte une cote de mailles, de +2 si la cible est à couvert et +4 si la cible bénéficie d'une couverture forte. Pour un scorpion, le jet est modifié de -3 et tous les autres modificateurs sont ignorés (voir 10.3). Si la cible se trouve dans une case avec certains types de terrain, la cible est à couvert. La table des types de terrain répertorie les types de terrain qui offrent un couvert. Un personnage sur un hexagone de talus n'est à couvert que si la ligne de tir passe au-dessus du bord du talus (voir 4.1.3), que ce soit dans la case d'impact ou ailleurs.

Si le tireur se trouve sur une élévation supérieure à la cible, certains types de terrain comme les cases de broussailles, de talus ou de barrière n'offrent pas de couverture.

4.5 - Munitions

Les archers, les scorpions et les frondeurs sont censés avoir suffisamment de munitions pour la durée du jeu. Les personnages avec des pila ou des lances n'en portent qu'une, les personnages avec des javelots en portent trois. Certains Germains (Gil) ont 3 javelots ou lances, comme montré sur leurs illustrations. Leurs noms sont indiqués sur la fiche de gestion des armes de jet.

Après chaque tir, leur réserve de javelots ou de lance est réduite d'un point, ce qui est noté en utilisant la fiche de gestion d'armes de jet (voir 1.3). Une fois qu'un personnage n'a plus de munitions, la case jaune représentant l'arme de mêlée est utilisée et le tir n'est plus possible. Un personnage avec des armes de jet peut ravitailler un personnage qui avait initialement des armes de jet en effectuant une Action Courte (voir 8) dans un hexagone adjacent. Réduisez le nombre d'armes de jet du donneur et augmentez celui des receveurs du même nombre.

4.6 - Tir défensif

Seuls les archers peuvent utiliser le tir défensif. Un archer qui ne bouge pas pendant sa phase de mouvement s'est préparé à un tir défensif,

qu'il ait tiré ou non pendant sa phase de tir. Ceci est géré en utilisant le deuxième pion de l'archer dans la case de tir défensif sur la fiche de gestion des armes de jet de sa faction (voir 1.3), ou un des marqueurs « Defensive Fire » fourni.



Pendant la phase de mouvement suivante des autres joueurs, n'importe quel ou tous les tireurs défensifs peuvent à tout moment, avant, après ou pendant le mouvement de n'importe quel personnage, tirer sur n'importe quel adversaire. Chaque archer ne peut engager un tir défensif qu'une fois par tour ennemi.

Si le tireur défensif est forcé de battre en retraite, étourdi ou blessé avant d'avoir tiré le tir défensif, il perd immédiatement sa préparation au tir défensif pour ce tour.

Tout résultat du tir est appliqué immédiatement. En cas de retraite, la cible perd un PM pour chaque case de retraite. Si une cible est blessée, elle perd immédiatement un nombre de PM égal à la différence entre ses PM d'origine et ses PM une fois blessée. Une cible étourdie, tuée ou désarçonnée ne peut pas continuer son mouvement. Si la cible affectée a encore des PM, elle peut continuer à se déplacer, mais peut à nouveau être soumise à des tirs défensifs de la part d'autres tireurs.

5 - PHASE DE MOUVEMENT

À chaque tour, un joueur peut déplacer tous ses personnages, en utilisant tout ou partie de la capacité de mouvement de chacun. Les mouvements inutilisés ne peuvent pas être transférés d'un personnage à un autre, ni être conservés en réserve pour les tours suivants.

Chaque personnage a un nombre de points de mouvement (PM) imprimés sur son pion (sous forme de chiffre bleu). Chaque case entrée nécessite la dépense de plusieurs PM correspondants à la difficulté du terrain rencontré (voir la Table des Types de Terrain). Certains types de terrain ont un coût en PM différent pour les personnages montés ou pour les personnages à pied. Si un personnage n'a pas assez de PM pour entrer dans une certaine case, il ne peut pas le faire.

Les personnages ne peuvent pas quitter la carte à moins que les règles d'un scénario ne le permettent spécifiquement. Les personnages ou unités (comme les chariots) avec des pions de taille double ou multiples (comme le char celtique) ne quittent une carte qu'une fois qu'ils sont complètement hors de la carte. Si un scénario demande que des personnages entrent sur la carte, ils commencent leur mouvement comme s'ils étaient positionnés dans un hexagone juste à l'extérieur du bord de la carte.

5.1 - Restrictions de déplacement

Les personnages ne peuvent pas traverser des cases contenant des personnages ennemis en vie sauf si ceux-ci sont étourdis. En revanche, il est possible de traverser des cases contenant des personnages amis. Le personnage ne peut pas terminer son mouvement dans une case contenant un autre personnage, y compris s'il est étourdi. Les hexagones partiels situés en bord de carte peuvent être traversés, mais on ne peut pas s'y arrêter.

Les murs sont infranchissables. On ne peut entrer dans les maisons que par les portes et les fenêtres. Seuls les personnages à pied peuvent passer par une fenêtre ou par-dessus une barrière, pour un coût de 3 PM en plus du coût d'entrée dans l'hexagone.

Les personnages à cheval ne peuvent pas traverser une case d'arbre, une case contenant des escaliers ou une case intérieure de bâtiment. Mais ils peuvent accéder aux cours intérieures ou occuper des hexagones de porte. Les chevaux sans cavalier et menés par la bride peuvent traverser des cases d'arbres.

5.2 - Effet des cadavres sur le mouvement

Les hexagones contenant trois personnages morts ou un cheval mort coûtent un point de mouvement de plus que le coût normal. Les hexagones contenant six personnages morts ou deux chevaux morts deviennent infranchissables. Trois morts et un cheval mort bloquent

également une case. En effectuant une Action Longue, un personnage peut déplacer un cadavre humain d'une case adjacente vers n'importe quelle autre case qui lui est adjacente. Deux personnages peuvent entreprendre une Action Longue pour déplacer un cheval mort de la même manière.

5.3 - Infiltration des lignes ennemies

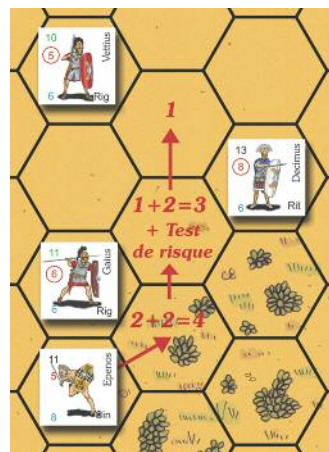
Un personnage qui se déplace d'une case adjacente à un ennemi vers une autre case adjacente au même ou à un autre ennemi doit dépenser 2 PM en plus du coût d'entrée dans la case en raison du terrain.

De plus, si cette case est adjacente à au moins un autre ennemi, un Test de Risque (voir 7.5) est effectué.

Les deux effets s'appliquent par case, quel que soit le nombre d'ennemis. Pour les cavaliers, seule la partie avant de leur pion est prise en compte pour l'infiltration. Les ennemis qui ne peuvent pas attaquer le personnage en mouvement, en raison du terrain ou d'un étourdissement, ne sont pas pris en compte.

Les restrictions d'infiltration ne s'appliquent pas à la dernière case du mouvement. Ainsi, il n'y a pas de coût de mouvement supplémentaire et aucun Test de Risque lorsque le personnage termine son mouvement.

Exemple : Epenos veut attaquer Vettius, mais il devra d'abord traverser des cases contrôlées par Gaius et Decimus. Le premier hexagone lui coûtera 4 PM (2 pour la case de broussailles + 2 pour l'infiltration). Le coût du deuxième hexagone est de 3 PM, mais il devra subir un Test de Risque car il y a 2 Romains adjacents. La troisième case ne coûte que 1 PM, car c'est celle où Epenos termine son mouvement.



5.4 - Mouvement des cavaliers

Pour les cavaliers, le coût en points de mouvement est calculé en déplaçant la partie avant du pion (le côté avec la flèche de direction) dans l'hexagone devant le cavalier ou dans l'un des hexagones à côté de lui. Notez que certains types de terrain ont un coût de mouvement plus élevé pour les cavaliers que pour l'infanterie. La partie arrière du pion suit derrière.

Dans le cadre de leur mouvement, les cavaliers peuvent pivoter sur place, la partie arrière restant en place et seule la partie avant tournant au prix d'un PM supplémentaire par hexagone, en plus du coût de terrain normal.



Exemple : Cotuatos peut avancer dans n'importe lequel des 3 hexagones de son arc de vision (surlignés en orange) au coût standard du terrain (comme +4 pour l'hexagone de broussailles). S'il veut faire une rotation, il devra dépenser un PM supplémentaire par case en plus du coût du terrain. S'il veut tourner dans le sens des aiguilles d'une montre vers

l'hexagone dans le coin supérieur gauche, il devra dépenser 8 PM (4 hexagones de terrain plat + 4 PM supplémentaires).

S'il veut tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, il devra dépenser 7 PM (4 pour l'hexagone de broussailles, 1 pour

le terrain plat et 2 PM supplémentaires).

Au lieu de tout autre mouvement, le cavalier peut reculer d'un hexagone vers l'arrière.

5.5 - Monter et descendre de cheval

Les cavaliers peuvent monter n'importe quel cheval sans cavalier, depuis l'un des hexagones adjacents aux deux cases du pion cheval, pour un coût de 3 PM. Descendre de cheval coûte 3 PM également. Échangez les pions du cavalier à pied et du cheval sans cavalier contre le pion du cavalier, ou vice versa.

Tout PM restant peut être utilisé pour le mouvement. Les PM disponibles pendant ce tour n'augmentent pas en montant à cheval. Après la descente, ceux-ci sont limités par le PM du cavalier démonté moins les 3 PM pour la descente.

Un personnage adjacent à un ennemi et qui monte ou descend d'un cheval vers un hexagone adjacent à au moins un autre ennemi est sujet à un Test de Risque, conformément aux règles d'infiltration. Les chevaux sans cavalier restent immobiles jusqu'à ce qu'ils soient montés ou tenus par la bride (voir 9.1).

6 - PHASE DE COMBAT

Tout personnage qui n'a pas tiré lors de la phase de tir peut effectuer une attaque au corps à corps sur un personnage dans une case adjacente. Une attaque n'est pas possible si l'attaquant ne peut pas entrer dans la case dans laquelle se trouve le défenseur par un mouvement régulier. Par exemple, les cavaliers ne peuvent pas attaquer à travers une fenêtre ou dans une case d'arbre.

Pour résoudre un combat, calculez la différence entre la force d'attaque (chiffre noir ou vert) et la force de défense (chiffre rouge). Vous obtenez un différentiel qui correspond à une colonne de résultats possibles répertoriés dans la table de combat appropriée sur la feuille de jeu 2. L'attaquant lance ensuite le dé pour déterminer le résultat exact du combat en question. Un « 0 » sur le dé signifie « 10 » sur les différentes tables.

Si le défenseur porte une cotte de mailles, ce jet est modifié de +1. Tout résultat supérieur à 10 est considéré comme 10.

6.1 - Avantage (+) et désavantage (-)

Dans tout combat, certaines circonstances favorisent soit l'attaquant, soit le défenseur, quels que soient leurs compétences ou leur équipement. Pour chaque avantage de l'attaquant et pour chaque désavantage du défenseur, la colonne de la Table de Combat est décalée d'une colonne vers la droite. Pour chaque avantage du défenseur ou désavantage de l'attaquant, la colonne de la Table de Combat est décalée d'une colonne vers la gauche. Les décalages de colonnes sont cumulatifs, un avantage et un inconvénient s'annulent.

6.2 - Effets du terrain sur le combat

Le tableau des types de terrain (voir la fiche de jeu 1) définit le terrain comme étant neutre (0), désavantageux (-) ou avantageux (+) pour le défenseur. L'attaquant reçoit un désavantage s'il se trouve sur un terrain désavantageux et un avantage si le défenseur se trouve sur un terrain désavantageux. Il est désavantagé si le défenseur se trouve sur un terrain avantageux. Notez que ces modificateurs sont cumulables les uns avec les autres et avec d'autres sources d'avantage ou de désavantage.

Un personnage à cheval est considéré comme occupant le terrain le moins avantageux des deux cases occupées. Un personnage dans un hexagone avec un certain nombre de cadavres qui confèrent des pénalités de mouvement (voir 5.2) attaque et défend avec un désavantage supplémentaire.

6.3 - Attaques de plus d'un personnage

Lorsque deux personnages (ou plus) peuvent attaquer le même personnage ennemi, ils peuvent attaquer individuellement, sans aucune

règle particulière, ou bien ils peuvent attaquer conjointement, selon les règles suivantes.

Plusieurs attaquants additionnent leur force d'attaque pour créer un seul facteur total qui est utilisé pour calculer les chances contre la défense du défenseur en un seul jet d'attaque.

De plus, les attaquants à plusieurs gagnent un avantage (+). Cette règle ne s'applique pas lors de l'attaque d'un personnage monté sauf s'il est attaqué par plusieurs cavaliers.

Si les attaquants décident d'attaquer à plusieurs et qu'ils se trouvent sur des types de terrains différents, le terrain le moins avantageux sera pris en compte par rapport à celui occupé par le défenseur.

Exemple : Un groupe de Bretons féroces affronte quelques Romains du corps expéditionnaire de César :

- Le guerrier nu Moltonei pourrait attaquer le légionnaire Quintus, mais le différentiel de combat ne serait que de $(12-7=5)$, ce qui serait résolu dans la colonne 5/8 de la Table de Combat avec beaucoup de risques. Uxouinos pourrait rejoindre Moltonei et attaquer Quintus, donnant un différentiel de combat de $(12+11=23)$ et $23-7=16$. Ils ont un avantage (+) pour une attaque con-



jointe qui est contrebalancé par le désavantage (-) d'Uxouinos car il est dans un hexagone de Broussailles. Le résultat est lu dans la colonne 13/16, avec des chances de succès beaucoup plus élevées.

- Brennos et Luernios peuvent attaquer conjointement le cavalier romain Lucius, mais ils ne bénéficieront d'aucun avantage (+) pour une attaque conjointe car ils sont à pied contre un cavalier.

- Les 3 cavaliers bretons peuvent attaquer Antonius, mais leur avantage (+) est contrebalancé par la position désavantageuse (-) d'Abalanis sur une pente. Le différentiel de combat de $(21+23+20=64)$ et $64-14=50$ est lu dans la colonne 31/50. Si Abalanis décide de ne pas engager Antonius, alors le différentiel de combat serait de $(21+23=44)$ et $44-14=30$, mais avec un avantage (+) car ils sont tous les deux des cavaliers attaquants conjointement. Le résultat du combat serait lu dans la colonne 31/50, donc identique à combattre avec 3 cavaliers.

7 - EFFETS DES TIRS ET DES COMBATS

Les personnages touchés par des tirs, ou lors de combats, peuvent être contraints de battre en retraite, être étourdis ou blessés, voire tués. Les personnages montés peuvent en outre être démontés ou avoir leurs chevaux tués. Tous les effets sont appliqués immédiatement au personnage affecté, avant que la prochaine attaque ne soit résolue.

7.1 - Retraite

Le personnage qui retraite (défenseur ou attaquant) s'éloigne d'une case de son adversaire au combat (respectivement attaquant ou défenseur). Une retraite n'est pas possible dans des cases dans lesquelles le personnage en retraite ne peut pas entrer normalement. Par exemple, un cavalier ne peut pas battre en retraite dans une case d'arbre.

Le personnage en retraite peut déplacer les personnages alliés en les déplaçant vers un hexagone adjacent. Ces derniers peuvent également déplacer les personnages alliés, ce qui entraîne une retraite en cascade.

À la suite d'un tir, un personnage peut battre en retraite à travers des hexagones occupés par des personnages amis. Les personnages qui retraitent ne peuvent pas reculer vers une position plus proche du tireur.

Si la retraite n'est pas possible, le personnage qui bat en retraite est blessé à la place.

Le coût en PM n'a pas d'importance lors d'une retraite. Il n'est pas possible de monter sur une échelle pendant une retraite, mais il est possible de s'en éloigner, que ce soit vers le haut ou vers le bas.

Si le personnage qui retraite ou un personnage ami déplacé entre dans une case adjacente à un nombre quelconque de personnages ennemis, un Test de Risque (voir 7.5) est effectué. Les ennemis qui ne peuvent pas attaquer le personnage qui retraite, en raison des limitations du terrain ou étant étourdis, sont ignorés dans ce cas.

Dans le cas d'une attaque conjointe (voir 6.3) tous les attaquants doivent battre en retraite sur un résultat AR1 sur la table de combat.

7.2 - Étourdissement, blessure et mort

Un personnage étourdi ou blessé est retourné du côté sain vers le côté étourdi (Stun) ou échangé contre son pion blessé. Un personnage étourdi ou blessé meurt immédiatement s'il est à nouveau blessé ou étourdi. Les tireurs blessés reçoivent un modificateur de +1 sur leur jet de détermination de la case d'impact (voir 4.3).

Un personnage étourdi qui est forcé de battre en retraite est également tué. Un personnage étourdi ne peut pas tirer, se déplacer ou attaquer et est très faible en défense, tandis qu'un personnage blessé est plus faible et plus lent.

Dans le cas d'une attaque conjointe (voir 6.3) un seul attaquant, choisi par son joueur, est affecté sur un résultat AB (Attaquant Blessé) sur la table de combat.

7.3 - Dommages aux cavaliers

Les attaques contre un cavalier sont résolues de la même manière que les attaques contre l'infanterie avec les modifications suivantes :

Les cavaliers battent en retraite en s'éloignant du tireur ou de l'attaquant selon leurs règles de mouvement normales (voir 5.4). Lors d'un combat, ils doivent évacuer un hexagone adjacent à l'attaquant, pour permettre à ce dernier d'avancer.

Si le cavalier ne peut pas se retirer selon ces règles, il est blessé à la place.

Un Test de Risque n'est nécessaire que si le pion du cavalier entre dans un hexagone adjacent à un autre ennemi auquel le cavalier

n'a pas été précédemment adjacent avant ou pendant la retraite. Un cavalier assommé est automatiquement démonté. La table de combat précise si le cheval est tué (CT). Dans ce cas, le cavalier est démonté en plus de tout autre effet. Si un cavalier ainsi démonté entre dans un hexagone adjacent à au moins un autre ennemi, un Test de Risque (voir 7.5) est effectué.

Lorsqu'un cavalier est démonté après un combat ou un tir, le joueur propriétaire place le pion approprié - cavalier assommé, blessé ou mort - sur l'un des hexagones adjacents à son cheval. Si tous les hexagones adjacents sont occupés, un personnage ami peut être décalé d'un hexagone pour faire de la place au cavalier à pied. S'il n'y a plus d'hexagone disponible pour le cavalier à pied, il est automatiquement tué. Le cheval lui-même reste à la même place et doit être représenté par son propre pion, à moins qu'il ne soit tué.

Les chevaux sans cavalier sont traités comme de l'infanterie lorsqu'ils sont attaqués (voir 9.3).

7.4 - Avance après combat

Si à la suite d'une attaque pendant la phase de combat le défenseur a été contraint de battre en retraite, a été étourdi ou a été tué, le personnage attaquant (ou l'un d'eux, dans le cas d'une attaque combinée de plusieurs personnages) peut avancer d'un nombre de PM égal à la moitié de sa capacité de mouvement, avec au minimum une case. Tout coût supplémentaire en PM ou Test de Risque dû à la règle d'infiltration est supprimé. La première case traversée doit toujours être une des cases évacuées par l'ennemi (ou la case du personnage étourdi ou tué). Si le ou les attaquants sont contraints de battre en retraite ou tués, le défenseur peut avancer de la même manière.

L'avance après combat n'est pas obligatoire, mais elle doit être effectuée immédiatement, sans attendre la résolution des autres combats de cette phase. Les PM utilisés lors de l'avance après combat n'empêchent pas le personnage concerné de se déplacer normalement lors du tour de jeu suivant.

7.5 - Tests de risque

Un champ de bataille est un endroit dangereux. Dans certaines situations, les personnages peuvent être affectés de manière aléatoire par des circonstances malheureuses autres que les attaques ennemies directes. Certaines règles soumettront ces personnages malchanceux à un Test de Risque, qui prendra effet immédiatement.

Dé	Effets
≤ 5	Pas d'effet
6-7	Fin du mouvement
8	Étourdi (et démonté)
9 ≥	Blessé

Modificateurs
-1 pour un personnage en cotte de mailles pendant une infiltration ou une retraite
-1 pour un cavalier pendant une infiltration ou une retraite
+2 pour une chute
+2 pour un personnage en cotte de mailles durant une chute

7.6 - Phase de récupération

Tous les personnages étourdis du joueur actif sont tournés du côté sain lors de la dernière phase du tour de ce joueur actif, y compris ceux qui ont été étourdis dans ce tour.

8 - ACTIONS

Pendant la bataille, les personnages peuvent effectuer d'autres activités que le tir, le déplacement et le combat. Les personnages étourdis ne peuvent pas effectuer d'actions, mais les blessés le peuvent.

Une **Action Courte** a lieu pendant la phase de combat à la place d'une attaque au corps à corps. Un tireur qui a effectué une attaque à distance ce tour-ci ne peut pas effectuer d'Action Courte.

Pour effectuer une **Action Longue**, le personnage ne peut rien faire d'autre pendant tout le tour : pas de tir, pas de déplacement, pas de combat. L'effet de l'Action Longue se produit à la fin du tour de ce joueur.

Une liste de toutes les actions possibles est fournie dans la feuille de jeu N° 2, avec le nombre de personnes nécessaires pour les réaliser.

9 - CHEVAUX SANS CAVALIER ET CHARIOTS

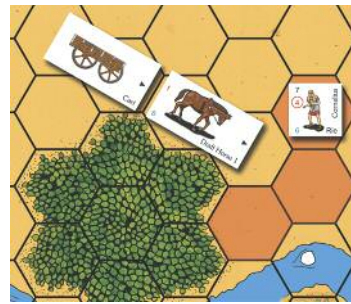
Les règles sur les chevaux s'appliquent aux animaux, y compris les chevaux sans cavalier et les animaux de trait, mais pas aux chars celtiques (voir 10.2). Ils sont généralement traités comme des personnages, mais ne sont jamais considérés comme des ennemis.

9.1 - Mouvement des chevaux sans cavalier

Les chevaux sans cavalier et les chevaux de trait restent immobiles jusqu'à ce qu'un personnage les mène par la bride.

Pour mener un animal, un personnage doit entrer dans l'un des 3 hexagones adjacents à l'hexagone avant de l'animal. Un personnage à pied peut mener jusqu'à trois animaux ou un animal de trait avec un chariot. Un cavalier ne peut mener qu'un seul cheval sans cavalier, mais pas d'animaux de trait avec un chariot. Mener des animaux par la bride n'est pas possible tant qu'un personnage ennemi est adjacent à l'hexagone avant de l'animal.

Pour le reste de cette phase de mouvement, le personnage de tête sera suivi par l'animal, qui est traité comme une extension du personnage qui le mène. L'animal ne peut pas se déplacer plus loin que son propre nombre de PM, s'il en a un, ou être mené plus d'une fois pendant le tour du même joueur. L'animal utilise le coût en PM des cavaliers et ne peut pas entrer dans un terrain où un cavalier ne peut pas entrer.



Exemple : Cornelius doit être dans une des 3 cases orange pour mener le cheval par la bride.

9.2 - Mouvement des chariots

Un chariot est immobile, mais peut être attelé à un cheval de trait. Le chariot se déplace chaque fois que l'animal est déplacé, suivant derrière le pion de l'animal. Le chariot ne peut pas se déplacer de plus de 6 PM avec un cheval de trait. Pour atteler ou déatteler un animal de trait à un chariot, un personnage adjacent à l'animal et au chariot doit entreprendre une Action Longue (voir 8). Le chariot ne peut entrer que dans des cases de terrain plat.

Un animal de trait peut être conduit par un personnage comme n'importe quel animal domestique (voir 9.1), l'animal suivant le mouvement du personnage et le chariot suivant l'animal. Ce n'est pas possible si le chariot est conduit par un cocher. Un cocher est un personnage sur le côté du pion chariot adjacent à l'animal de trait. Au lieu de se déplacer à pied, le cocher peut déplacer l'animal de trait avec le chariot qu'il tracte. À moins d'abandonner le contrôle du chariot, le cocher ne peut ni attaquer ni tirer.

Les personnages à pied peuvent monter dans un hexagone de chariot pour 3 PM. Ils resteront sur le pion du véhicule comme passagers quand le chariot se déplacera.

9.3 - Animaux et chariots pendant un combat

Les chevaux et les chariots bloquent la ligne de tir comme des personnages à pied.

S'ils sont attaqués ou se font tirer dessus, les animaux sont traités comme des personnages à pied. Les animaux ne peuvent pas être étourdis ou blessés ; ils sont tués à la place.

Les personnages dans un hexagone de chariot bénéficient d'une couverture. Leurs capacités de tir et de combat ne sont pas restreintes.

Un personnage dans un chariot peut être attaqué. S'il est attaqué depuis l'extérieur du chariot, le personnage se défend avec un avantage (+).

Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez maintenant jouer les scénarios du Groupe 1

10 - UNITÉS SPÉCIALES ET TACTIQUES

Plusieurs unités ont des caractéristiques uniques qui peuvent être mises en valeur par les règles de tactiques spéciales suivantes.

10.1 - Légions romaines

Les légions romaines se distinguaient par leur entraînement non pas en tant que guerriers individuels, mais en tant que soldats combattant en formation. Les tactiques suivantes ne sont disponibles que pour les légionnaires romains (Rig), leurs *Principales* (Rip) et centurions (Rit).

10.1.1 - Lancer de *pilum*

Un légionnaire (Rig uniquement) qui a utilisé son *pilum* pour une attaque à distance peut toujours attaquer en mêlée au cours du même tour de jeu.

10.1.2 - Entraînement défensif

Une attaque contre un légionnaire (Rig, Rip ou Rit) adjacent à au moins deux autres légionnaires, qui ne sont pas étourdis et au même niveau d'élévation, se fait avec un désavantage (-) pour l'attaquant.

10.1.3 - Maintenir la formation

Durant la phase de mouvement, deux légionnaires (Rig, Rip ou

Rit) peuvent échanger leurs positions au lieu de leur mouvement habituel. Lorsqu'un légionnaire est contraint de battre en retraite à la suite d'une attaque ennemie pendant un combat, il peut se retirer dans une case occupée par un autre légionnaire, en échangeant leurs positions. Cela se produit avant que l'ennemi puisse avancer.

Exemples :

O r g e t o r i x attaque Gaius, mais comme il est adjacent à Titus et Quintus, de chaque côté, le résultat se lit dans la colonne 0/4 au lieu de la colonne 5/8 (12-6=6).

Ambiorix et Crixus attaquent Quintus qui doit reculer. Il peut échanger sa position avec Paullus qui est juste derrière lui.



10.2 - Char celtique

L'ère du char était révolue depuis longtemps sur le continent, mais les tribus celtes de Bretagne l'utilisaient encore dans leurs guerres tribales.

10.2.1 - Les pions

En termes de jeu, le char est une unité qui ne ressemble à aucune autre.



Il est composé de deux pions : l'un représentant le char lui-même, montrant le char intact ou un char brisé, l'autre représentant les deux poneys, allant soit vite, soit lentement. Le pion des poneys indique la valeur de mouvement et de

défense de l'assemblage du char. Cet attelage ne peut pas attaquer par lui-même. Il peut être utilisé pour transporter un cocher (Cih) et un personnage à pied, appelé ici le passager, généralement un lanceur de javelot ou un guerrier, transportés au combat. Les deux personnages peuvent être empilés sur le pion du char.

Pour les besoins du jeu, les chevaux ne peuvent pas être séparés du char. Ce sont des poneys, ni dressés, ni aptes à être montés.

10.2.2 - Mouvement

Un char peut se déplacer tant qu'il est conduit par un cocher. Selon la distance parcourue lors d'une phase de mouvement, il s'agit soit d'un char lent (utilisant jusqu'à 6 PM) soit d'un char rapide (utilisant plus de 6 PM). Cela peut changer une fois pendant la phase de mouvement. Cela est représenté en retournant le pion poneys soit sur le côté avec 6 PM (lent) soit 12 PM (rapide).

Un **char lent** se déplace et pivote sur place comme un cavalier, mais il ne peut pas reculer. Une fois qu'un char lent dépense plus de 6 PM en un seul mouvement, il devient immédiatement un char rapide, ce qui lui permet d'utiliser 12 PM au total.

Un **char rapide** se déplace comme un cavalier, mais ne peut pas pivoter sur place ni reculer. Si un char rapide termine son mouvement et n'a pas dépensé plus de 6 PM pendant ce mouvement, il devient un char lent. Cela peut se produire involontairement, si le char rapide ne peut pas se déplacer plus loin, par exemple à cause du terrain.

Un char rapide peut traverser des hexagones avec de l'infanterie ennemie. Ces personnages sont déplacés vers un hexagone voisin choisi par leur joueur et sont sujets à un Test de Risque (voir 7.5). Cela n'est pas possible si le personnage d'infanterie ennemi est à côté de deux autres personnages ennemis ou plus.

Un char est affecté pendant son déplacement par les règles d'Infiltration comme un cavalier. Pour l'adversaire, il compte comme un personnage ennemi, sauf s'il est vide.

Le char peut transporter un passager en plus du cocher. S'il n'y a pas de passager, n'importe quel personnage ami peut monter sur un char lent pour 3 PM et devenir passager. Le passager et le cocher seront déplacés avec le char. Un passager ou un cocher sur un char lent peut descendre du char avant ou après le déplacement du char pour 3 PM. Le passager et le cocher ne peuvent pas descendre d'un char rapide. Un chariot vide est traité comme un cheval sans cavalier, y compris pour le combat.

10.2.3 - Combat



Le char et le cocher ne peuvent ni tirer ni attaquer.

Le passager transporté par le char peut tirer pendant la phase de tir selon les règles normales de tir. Le tir n'est pas limité par le mouvement du char, ni par les arcs de tir.

Comme un cavalier, le char offre un niveau d'élévation pour tirer et être pris pour cible. Deux marqueurs sont fournis pour gérer le nombre de javelots par char sur la fiche de gestion des armes de jet du joueur celtique.

Un passager peut attaquer pendant la phase d'attaque, à condition que les règles normales le permettent.

Lorsqu'il est soumis à un tir ou à un combat, le char est traité comme une seule unité, incluant les poneys, le cocher et le passager. Ces trois derniers ne peuvent pas être ciblés ou attaqués individuellement. Un char dans un hexagone touché par des tirs est affecté comme un cavalier. Il ne peut pas bénéficier de couverture. Lorsqu'il est attaqué en combat, il utilise la force de défense du char (indiquée sur le pion

des poneys, en fonction de sa vitesse) ou la force de défense d'un passager, si cette dernière est plus élevée.

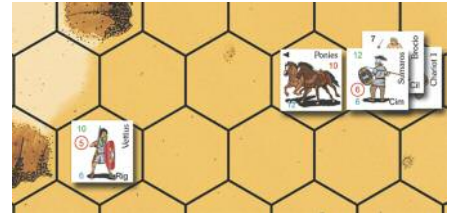
Le char ignore les résultats de la retraite. Tout résultat de E, B ou T est appliqué au cocher, s'il n'y a pas de passager. Sinon, le passager est affecté si le résultat non modifié du dé est impair, le cocher s'il est pair. Si le cocher est étourdi ou tué, le char s'écrase. Tout résultat CT conduit à un crash.

Ces règles s'appliquent également lorsque le char est affecté par un Test de Risque.

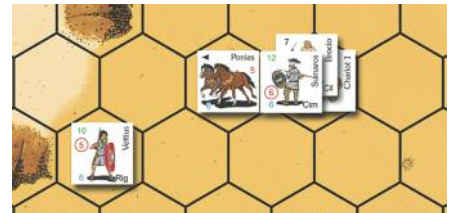
Si le char s'écrase, le cocher et tout passager font un Test de Risque (voir 7.5) pour chute. Tout effet s'ajoute au résultat de l'attaque. Le char est détruit après un crash : retournez le pion du char pour montrer son côté cassé. Il gêne le mouvement comme un cheval mort (voir 5.2). Le pion poneys est retiré du jeu. Les pions cocher et passager sont placés dans cette case ou dans des cases adjacentes.

Exemples :

1 – L'attelage du char se déplace à grande vitesse vers le légionnaire. Il commence le tour en tant que char rapide, car il a parcouru plus de 6 PM au tour précédent. Pendant la phase de tir, le guerrier peut lancer son javelot.



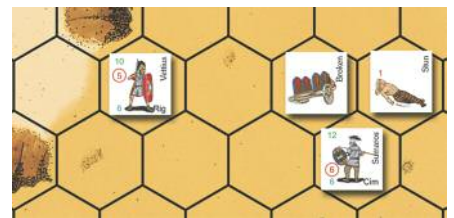
2 – Pendant la phase de mouvement, le char ne se déplace que d'une case, il ralentit donc (retourner le pion Poneys pour afficher le côté avec 6 PM).



3 – Le char se déplaçant à faible vitesse, Sumaros décide de descendre du char au coût de 3 PM. Il peut utiliser ses PM restants pour engager Vettius et l'attaquer ensuite pendant sa phase de combat.



4 - Lors de la phase de combat suivante du joueur romain, Vettius s'est avancé et a attaqué le char plutôt que Sumaros. Il a obtenu un résultat CT et le char a été détruit.

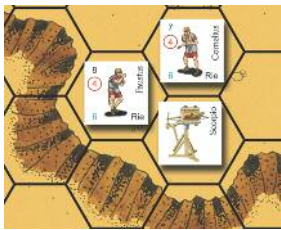


Le pion du char est retourné pour montrer son côté endommagé et le pion des poneys est retiré de la carte. Le conducteur du char a été soumis à un Test de Risque et a été étourdi alors qu'il était éjecté de la plate-forme lors de l'accident.

10.3 - Les scorpions

Le scorpion romain est un type de baliste. C'était une arme unique que les ennemis de Rome n'utilisaient pas. Le scorpion représenté ici est immobile pour les besoins du jeu, car il est trop gros pour être transporté et installé à l'échelle du jeu. De plus, on suppose qu'il dispose d'une réserve de missiles pratiquement illimitée.

Un scorpion chargé peut tirer pendant la phase de tir si deux personnages romains se trouvent dans des cases voisines. Au moins



l'un d'entre eux doit être un servent (Rie) (qu'il soit blessé ou en bonne santé). En tant que tireurs, ceux-ci ne peuvent ni se déplacer ni attaquer pendant ce tour. Le scorpion obtient un modificateur de -3 sur le jet de dégâts. De plus, il ignore les modificateurs de couverture (simple ou lourde) et d'armure.

Après le tir, la baliste doit être rechargée. Deux personnages doivent effectuer des Actions Longues (voir 8) pendant deux tours pour recharger le scorpion. Utilisez les marqueurs spéciaux pour gérer le temps de recharge de chaque scorpion sur la fiche de gestion des armes de jet.



Sauf indication contraire du scénario, le scorpion commencera une partie chargé et prêt à tirer.

Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez maintenant jouer les scénarios du Groupe 2

11 - LES MAISONS ET AUTRES ÉDIFICES

11.1 - Types de terrain

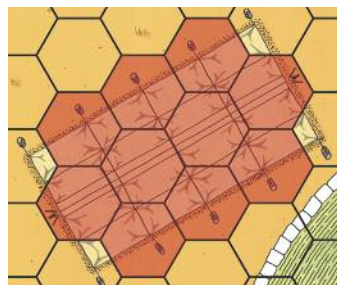
Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvements par case	Couverture	Influence du terrain sur les combats
	Intérieur de maison	1 à pied, Impassable pour les personnages montés (sauf pas de porte)	Aucune	0
	Fenêtre dans un mur	1 à pied (+3 PM pour traverser), impassable pour les personnages montés	Oui	Déf. +
	Porte dans un mur	1	Oui	Déf. +
	Mur	Impassable	Totale si le tir passe à travers le mur	0
	Porche	1 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	0
	Barrière	1 à pied (+3 PM pour traverser), impassable pour les personnages montés	Oui (si le tir traverse)	Déf. +
	Tente	2 à pied (à l'intérieur), impassable pour les personnages montés	Oui	0 Déf+ si combat au travers
	Ouverture de tente	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Oui	0

11.2 - Maisons et constructions sur la carte

La disposition des maisons et autres constructions n'est généralement pas alignée avec les hexagones de la carte.

Lorsqu'une case combine plusieurs types de terrain, le terrain qui couvre au moins 60 % de l'hexagone est celui à prendre en compte.

Exemple : Les cases rouges indiquent lesquelles sont considérées comme des cases de tente. Les 4 coins sont exclus car ils ne couvrent pas 60% de leur case et sont considérés comme du terrain découvert.



11.3 - Maisons : Ligne de tir

Les murs bloquent la ligne de tir, sauf lorsque on tire à travers une porte ou une fenêtre.

Un personnage qui se trouve à l'extérieur ou à l'intérieur d'un bâtiment

peut tirer à travers une porte à condition qu'aucune section de mur ne bloque sa ligne de tir.

Tirer à travers une fenêtre n'est possible que lorsque le tireur ou la cible se trouve à côté de la fenêtre. La ligne de tir est alors déterminée à partir du milieu du bord de la fenêtre, et non à partir du centre de la case.

11.4 - Maisons : Couverture

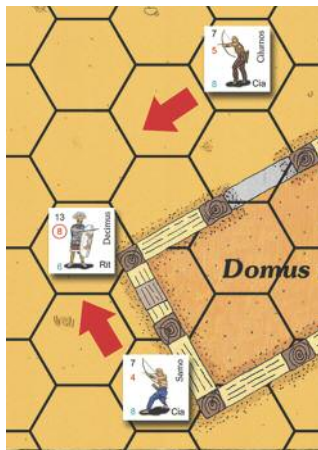
Une cible subissant un tir à travers une fenêtre ou une cible à l'intérieur du bâtiment subissant un tir de l'extérieur bénéficie d'une couverture, à moins que le tireur ne se trouve dans un pas de porte ou immédiatement derrière la fenêtre. Un personnage directement derrière une barrière bénéficie de couverture.

11.5 - Maisons : Tirs croisés

Les personnages sur des pas de porte bénéficient d'une couverture. Les personnages dans les hexagones contenant un coin de bâtiment bénéficient d'une couverture si le tireur n'a pas de ligne de tir des deux côtés du bâtiment. Cette couverture est limitée à un côté de la porte

ou un angle. Le personnage doit sélectionner son côté couvert en cas de tir croisé. Il ne bénéficiera d'aucune couverture lorsqu'on lui tirera dessus de l'autre côté.

Exemple de tir croisé : Deux Celtes tirent, dans le même tour, sur un centurion romain qui se trouve dans une case de coin de bâtiment. Il ne peut pas bénéficier deux fois d'une couverture, le joueur romain doit donc indiquer contre quel tireur il est couvert.



11.6 - Maisons : Mouvement

Les murs sont infranchissables. Pour entrer dans un bâtiment, un personnage doit être à pied et doit franchir une porte ou une fenêtre. Seuls les personnages à pied peuvent traverser une case de fenêtre. Les personnages blessés avec une cotte de mailles ne peuvent pas traverser une fenêtre en raison de leurs points de mouvement réduits, car 4 points sont nécessaires pour traverser une fenêtre. Les chevaux, avec ou sans cavalier, ne peuvent pas entrer dans une case 'Intérieur de bâtiment'. Ils sont autorisés dans les cases de porte.

11.7 - Maisons : Combat

Lorsque le combat se déroule à travers une porte ou une fenêtre, le défenseur est toujours considéré comme étant sur un terrain avantageux (+), qu'il soit à l'intérieur ou à l'extérieur.

11.8 - Maisons : Barrières

Elles sont conçues pour arrêter des poulets et des cochons, mais pas des hommes d'armes. Un personnage dans l'hexagone directement derrière une barrière bénéficie d'une couverture. Un personnage peut la franchir pour un coût de 4 PM (3 PM pour franchir la barrière + 1 PM pour la case de terrain). Au combat, un défenseur derrière une barrière se trouve sur un terrain avantageux (+).

11.9 - Terrain : Tentes

On entre normalement dans les tentes par l'une des entrées balisées de chaque côté. Un personnage peut déchirer la toile de n'importe quel autre côté en effectuant une Action Courte d'un côté de la tente, après quoi il est placé sur un hexagone adjacent dans la tente.

Les tirs dans une tente ne sont possibles que contre un personnage directement derrière la toile de tente. Un personnage peut être attaqué à travers un côté de tente, mais se défend avec un avantage (+). Les tentes ne sont pas considérées comme étant endommagées de manière permanente par l'une de ces actions pour les besoins du jeu.

Ne lisez pas plus loin ! Vous pouvez maintenant jouer les scénarios du Groupe 3

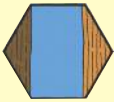
12 - GUERRE DE SIÈGE

Les Romains et les Gaulois utilisaient diverses méthodes offensives et défensives pour sécuriser et prendre des fortifica-

tions. Comme sous d'autres aspects, les Romains avaient l'avantage technologique et organisationnel, mais les Gaulois se sont rapidement adaptés à ce nouveau type de guerre.

12.1 - Types de terrain

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvements par case	Couverture	Influence du terrain sur les combats
	Talus gazonné	Impassable	Aucune	-
	Escalier	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	-
	Palissade (Murus Gallicus)	1 à pied (depuis une autre case de mur), impassable depuis une échelle	Forte (si le tir traverse)	0
	Créneau (Murus Gallicus)	1 à pied, 4 depuis une échelle	Oui (si le tir traverse)	0
	Porte	1 si ouverte, impassable si fermée	Aucune	0
	Palissade	1 à pied, (depuis une autre de parapet) impassable depuis une échelle	Forte (si le tir traverse)	0
	Créneau	1 à pied, 4 depuis une échelle	Oui (si le tir traverse)	0

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvements par case	Couverture	Influence du terrain sur les combats
	Plancher à l'étage	1 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	0
	Épieux	3 à pied (depuis une échelle), impassable pour les personnages montés + Test de risque	Aucune	0
	Fossé	3 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	Déf. -
	Fossé inondé	4 à pied, impassable pour les personnages montés	Aucune	Déf. -
	Cippi	2 à pied, impassable pour les personnages montés + Test de Risque	Aucune	Déf. -
	Lilia	2 à pied, impassable pour les personnages montés + Test de Risque	Aucune	Déf. -
	Stimuli	2 à pied, impassable pour les personnages montés + Test de Risque	Aucune	Déf. -

12.2 - Remparts

Les fortifications des oppida gaulois, appelées *muris gallicus* et ceux des structures que César fit construire autour d'Alésia, Circonvallation et Contrevallation, sont similaires en terme de jeu. Elles étaient constituées d'un talus en terre engazonnée, surmonté d'une plate-forme en bois, protégée à l'extérieur par une palissade en bois ou un mur de pierre dans le cas des *muris gallicus*. Au sommet, la palissade alterne des parties hautes et basses. Le créneau bas permet le tir de projectiles et est de couleur claire. Le reste de la palissade est brun foncé.

Les cases vertes du talus gazonné et celles d'escaliers sont toutes considérées comme ayant un niveau d'élévation, tandis que les hexagones de plate-forme ont deux niveaux d'élévation (voir 4.1.3). Ainsi, le tir de projectiles n'est pas possible depuis l'extérieur de la fortification par-dessus le mur vers l'intérieur, ou vice versa. Le tir de projectiles est possible jusqu'à la plate-forme, depuis l'intérieur ou depuis l'extérieur.

Le tir depuis la plate-forme à travers le rempart vers l'extérieur n'est possible que depuis les cases adjacentes aux créneaux. Un personnage derrière une palissade ne peut pas tirer à travers le rempart. Les tirs à travers le rempart vers ou depuis des cases de plate-forme non adjacentes au rempart ne sont pas possibles, quelle que soit l'élévation.

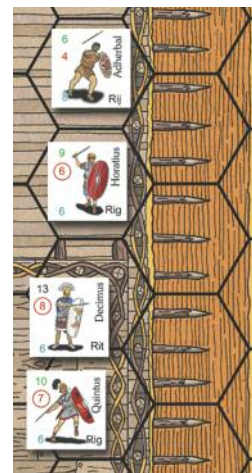
Les créneaux accordent une couverture contre les tirs à travers le rempart, tandis que les palissades accordent une couverture forte.

12.3 - Tours

Des tours d'observation étaient disposées le long du rempart. Les personnages peuvent entrer dans les cases de la plate-forme sous la tour, quel que soit le personnage présent sur la tour dans le même hexagone. Il s'agit d'hexagones de plate-forme et de créneaux. Le sommet des tours est à trois niveaux d'élévation. Elles sont protégées de tous côtés par le même type de palissade que la plate-forme. La tour est accessible via une échelle fixe depuis la plate-forme pour 3

PM ou en utilisant une échelle escamotable installée sur un hexagone de plate-forme adjacent (voir 12.11). Un seul personnage peut se trouver dans l'hexagone d'échelle.

Exemple : Adherbal et Horatius défendent le parapet tandis que Decimus et Quintus sont plus haut dans une tour d'observation. Horatio et Decimus sont protégés par la palissade et bénéficient d'une forte couverture. Adherbal et Quintus peuvent profiter des créneaux pour lancer des javelots et des *pila* sur les attaquants gaulois. Horatio pourrait se déplacer dans l'hexagone sous Decimus, s'il voulait lancer un *pilum*.



12.4 - Portes

Les personnages peuvent entrer dans les cases sous la plate-forme menant à l'intérieur, où se trouvent les portes. Les portes de l'oppidum ou de la circonvallation sont constituées de deux vantaux qui peuvent s'ouvrir indépendamment.

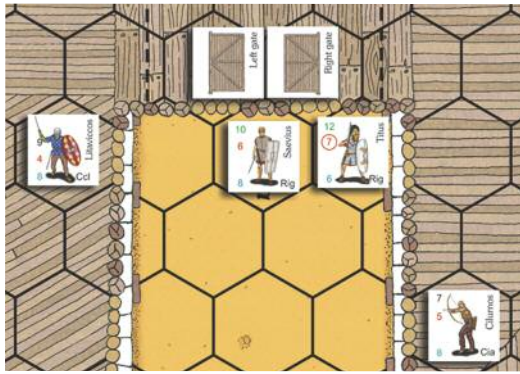
Pour ouvrir ou fermer le vantail d'une porte, un personnage situé dans une case adjacente à l'intérieur de la fortification doit effectuer une Action Longue. À la fin de ce tour, le vantail peut être ouvert ou fermé en retournant le pion.

Une porte fermée est traitée comme un mur en ce qui concerne la ligne de vue et le mouvement.

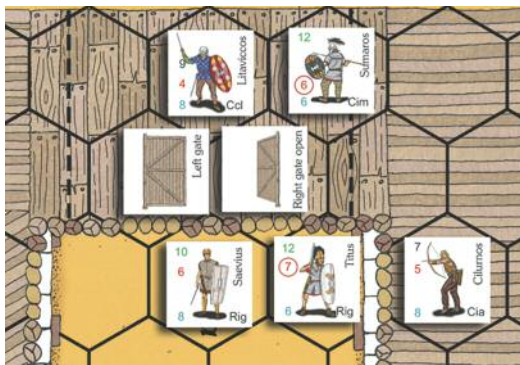
12.4.1 - Défoncer la porte

Une porte peut être défoncée par deux attaquants placés sur des hexagones adjacents à la porte (et du même côté), effectuant tous deux des Actions Longues pendant deux tours consécutifs. Une fois fracassée, la porte reste ouverte jusqu'à la fin de la partie.

Exemple : Saevius et Titus tentent tous deux d'ouvrir la porte droite de l'oppidum alors que Cilurnos leur tire dessus depuis les remparts (ci-dessous).



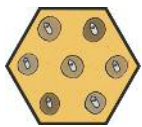
Ils ont réussi à enfoncer le portail, mais ils doivent maintenant affronter Litaviccus et Sumaros qui attendent derrière le portail (ci-dessous).



12.5 - Obstacles

Les Romains utilisaient différents types d'obstacles devant leurs fortifications pour empêcher l'approche des ennemis.

12.5.1 - Stimuli



Une série de fines pointes de fer barbelé fermement ancrées dans des piquets en bois enfoncés dans le sol, dont seule la pointe dépasse. La pointe percerait le pied de tout ennemi qui marcherait dessus.

Ces cases sont infranchissables aux chevaux et coûtent 2 PM à pied. Le personnage doit subir un Test de Risque lorsqu'il traverse une case de *Stimuli*.

12.5.2 - Lilia



Ces fosses étaient disposées en damier et contenaient un pieu en bois aiguisé. Ils n'étaient pas conçus pour tuer, mais pour ralentir la progression de l'ennemi par des blessures aux pieds ou aux mollets.

Ces cases sont infranchissables aux chevaux et coûtent 2 PM à pied. Le personnage doit subir un Test de Risque lorsqu'il traverse une case de *Lilia*.

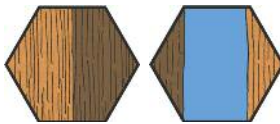
12.5.3 - Cippi



Plusieurs rangées de branches dont les extrémités étaient coupées et aiguisées pour former une haie de pointes face à l'ennemi. De quoi ralentir toute attaque, gardant les attaquants exposés aux tirs venant des murs.

Ces cases sont infranchissables aux chevaux et coûtent 2 PM à pied. Le personnage doit subir un Test de Risque lorsqu'il traverse une case de *Cippi*.

12.5.4 - Fossés



2 types de fossés étaient utilisés pour retarder la progression de l'ennemi : les fossés secs et les fossés inondés après détournement du débit des cours d'eau avoisinants.

Ces cases sont infranchissables aux chevaux et coûtent 3 PM à pied s'ils sont à sec ou 4 PM s'ils sont inondés. Ils peuvent être franchis par des passerelles (voir 12.9).

12.5.5 - Piques



Les murs extérieurs de la circonvallation et de la contrevallation sont hérissés de piques en bois, conçues pour gêner ou blesser quiconque tente d'escalader le mur. Tout personnage montant ou descendant une échelle dans un hexagone de piques doit subir un Test de Risque.

12.6 - Manier des équipements de siège

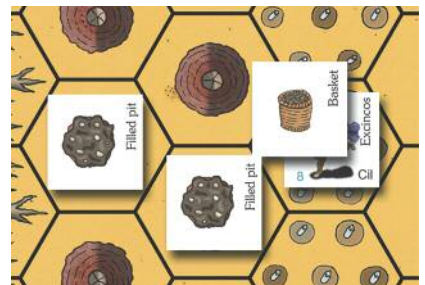
Différents types d'équipements de siège peuvent être utilisés (récupérés, transportés et mis en place) par des personnages à pied. Le nombre de personnages nécessaires est précisé pour chaque type d'équipement : les paniers de terre et les fascines peuvent être maniés par un seul personnage, tandis que les passerelles, les échelles et les écrans nécessitent deux personnages.

L'équipement peut être récupéré à tout moment pendant la phase de mouvement, à condition que le ou les personnages n'aient pas tiré pendant la phase de tir et qu'il leur reste deux PM. S'il y a deux personnages, ils sont déplacés simultanément. Lors de ce déplacement, le pion de l'équipement est déplacé avec le(s) personnage(s). Le mouvement du ou des personnages est réduit de 2 PM. Les personnages ne peuvent tirer ou attaquer pendant aucun tour où ils portent ou ont porté de lourdes charges. Si un personnage portant un équipement est forcé de battre en retraite, est étourdi ou tué, l'équipement reste dans le même hexagone et peut être récupéré par d'autres personnages. Après déplacement, l'équipement peut être utilisé ou déposé dans l'hexagone d'un des personnages ou à côté de l'un d'eux. S'il est déposé, il ne peut pas être transporté plus loin pendant cette phase de mouvement par d'autres personnages. S'il est utilisé, d'autres personnages sont affectés par l'équipement pendant la même phase de mouvement, par ex. un autre personnage peut grimper sur une échelle juste mise en place lors de la même phase de mouvement.

12.7 - Équipement de siège : Panier de terre

Les paniers servent à transporter de la terre pour remplir les cases de *Lilia*, afin de permettre aux attaquants de les traverser. Un personnage à pied peut manier un pion Panier de terre (voir 12.6). S'il est utilisé, retournez le pion pour afficher son côté « Fosse remplie – Filled pit ». Les personnages peuvent traverser une case de fosse remplie sans pénalité de PM ni Test de Risque.

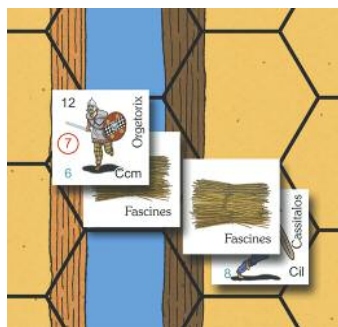
Exemple : Excincos transporte un panier plein de terre pour combler une autre fosse à côté des 2 autres qui sont déjà comblées.



12.8 - Équipement de siège : Fascines

Les fascines servent à combler les fossés pour permettre aux assaillants de les traverser. Un personnage à pied peut manier un pion Fascine (voir 12.6). Les personnages peuvent traverser une case de fossé avec une fascine pour un coût de 2 PM.

Exemple : Cassitalos porte une fascine pour élargir le chemin pour traverser le fossé tandis qu'Orgetorix utilise déjà une fascine existante pour traverser.



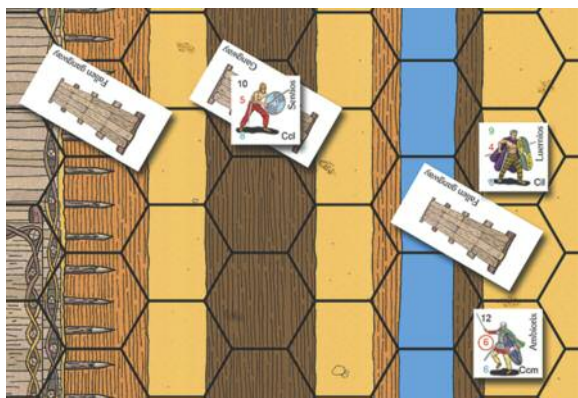
12.9 - Équipement de siège : Passerelles

Les passerelles en bois servent à franchir les fossés. Deux personnages peuvent manier une passerelle (voir 12.6). Une fois installée, la passerelle couvre une case de fossé qui peut ensuite être traversée au prix de 1 PM.

Une passerelle peut être jetée dans un fossé si un personnage adjacent effectue une Action Courte (voir 8). Retournez le pion pour afficher son côté « Passerelle tombée – Fallen gangway ». La passerelle peut être remise en place par deux personnages adjacents au côté qui est encore au niveau du sol (le plus grand). Les deux doivent effectuer des Actions Longues (voir 8) simultanément.

À noter que les échelles de transport (leur pion de 2 cases) peuvent également servir de passerelles pour franchir les fossés.

Exemple : Sentios peut facilement traverser le fossé sur une passerelle, mais il sera bloqué à la suivante car la passerelle est tombée dans le fossé sous les piques. Derrière lui, Ambiorix et Luernios remettent en place une autre passerelle tombée dans le fossé.



12.10 - Équipement de siège : Écrans

Les écrans sont utilisés pour se protéger des tirs. Deux personnages peuvent manier un écran (voir 12.6). Tant qu'un écran est porté par deux personnages, ils bénéficient d'une couverture.

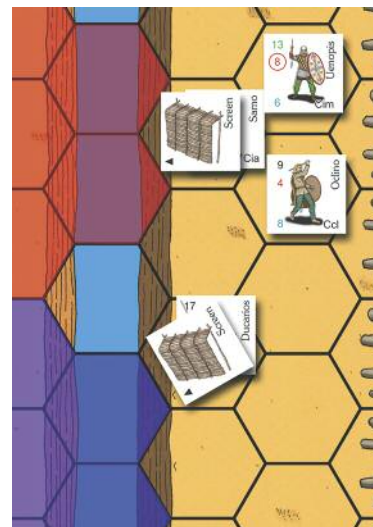
L'écran peut être installé face au côté ou au coin d'un hexagone. Une fois l'écran en place, la case d'écran peut être pénétrée sans coût supplémentaire en PM. C'est un terrain désavantageux (-) en cas de combat.

Un écran installé peut être déplacé d'un hexagone ou orienté dans une direction différente au sein du même hexagone, par deux personnages adjacents effectuant une Action Courte.

Un personnage dans la case d'écran bénéficie d'une couverture lourde (voir 4.4), mais seulement si le tir est effectué depuis l'intérieur de l'arc frontal protégé par l'écran (comme indiqué par la flèche noire sur le pion). Un personnage dans la case d'écran ne peut pas tirer dans la direction de son arc frontal.

Les personnages dans les cases adjacentes bénéficient d'une couverture normale, si la ligne de tir traverse la case d'écran. Entrer dans une case contenant un écran ne coûte pas de PM supplémentaire. En cas de combat, la case d'écran est considérée en terrain désavantageux (+).

Exemple : Oclino et Uonatorix ont déplacé l'écran à côté du fossé inondé. De leurs positions, ils bénéficient d'une couverture contre tout tir devant traverser la case où se trouve l'écran. Samo dans la case d'écran bénéficie d'une couverture forte si le tir arrive d'une case en rouge, mais il ne peut pas tirer sur les fortifications romaines. Ducarios est protégé par un autre écran. Son arc frontal est représenté par les cases en bleu.

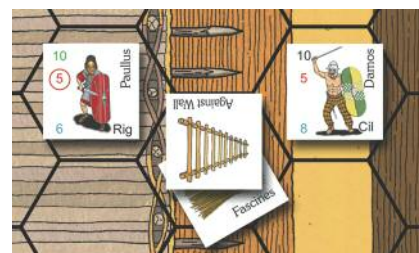


12.11 - Équipement de siège : Échelles

Les échelles d'escalade permettent d'atteindre les remparts depuis l'extérieur de la fortification. Elles peuvent être maniées (voir 12.6) par deux personnages en utilisant le pion de 2 cases, et peuvent être placées dans une case adjacente au rempart ou au *murus gallicus*. Une fois en position, le pion de 2 cases est échangé contre sa version redressée à 1 case. Les échelles ne peuvent être mises en place que sur un terrain découvert ou dans une case de fossé déjà équipée d'une passerelle ou remplie de fascines.

Le déplacement sur une échelle coûte 3 PM. Les personnages peuvent se déplacer de l'échelle vers une case de rempart adjacent au prix de 4 PM ou grâce à une Avance après combat (voir 7.4).

Exemple : Après avoir jeté une fascine dans le fossé pour le combler, les Gaulois ont pu dresser une échelle contre la palissade et à travers les piques. Damos va maintenant tenter de gravir l'échelle à un coût de 3 PM pour grimper, avec un Test de Risque à cause des piques, 4 PM pour franchir le parapet et enfin 2 PM à cause de la présence de Paullus (Infiltration).



Les personnages sur une échelle ne bénéficient d'aucune couverture et combattent (en attaque et en défense) avec un désavantage au combat. Il n'est pas possible de monter sur une échelle pendant une retraite, mais il est possible de s'éloigner d'une échelle, que le personnage soit en haut ou en bas.

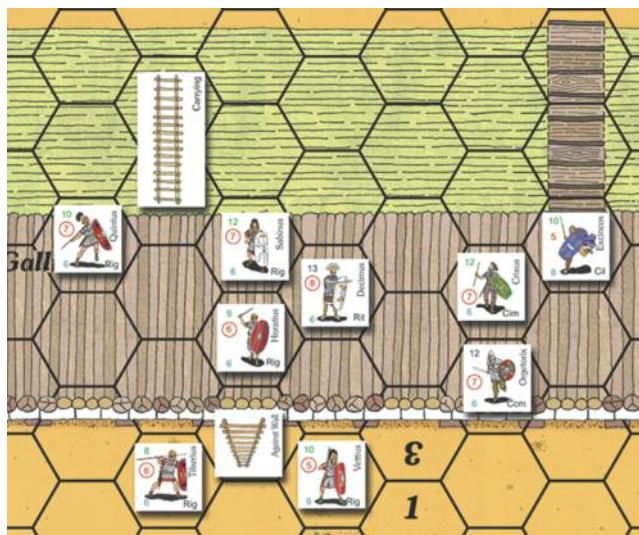
Une échelle verticale peut être déplacée d'une case ou orientée dans une direction différente au sein de la même case, par un personnage adjacent effectuant une Action Courte. Il est impossible de déplacer ou de faire tourner une échelle si quelqu'un se trouve dessus.

Un personnage dans une case adjacente peut renverser l'échelle en effectuant une Action Courte (voir 8). Cette opération réussit automatiquement s'il n'y a personne sur l'échelle. Si un personnage est sur l'échelle, le renversement n'est réussi que sur un résultat de 1 à 6 avec le d10. Si l'échelle est renversée, son pion est changé pour sa version à 2 cases. Le personnage reste dans la même case et est soumis à un Test de Risque (voir 7.5), en utilisant les modificateurs de chute.

Une échelle relevée peut être hissée sur le rempart ou le *murus gallicus* dans une case de créneau par deux personnages adjacents à l'échelle en effectuant des Actions Longues, dont au moins une sur le mur. Une fois cela fait, l'échelle peut être maniée (voir 12.6) sur le rempart.

Deux personnages adjacents (dont au moins un sur le haut de la fortification) peuvent hisser une échelle redressée sur le rempart ou *murus gallicus* en effectuant des Actions Longues. Une échelle peut être utilisée pour franchir deux cases de rempart, soit par le haut, soit par le bas, en utilisant le pion à deux cases.

Exemple : Les Romains ont pu accéder au sommet du *murus gallicus* de l'oppidum grâce à des échelles. Mais les Gaulois défendent solidement l'accès à l'escalier du rempart. Quintus et Sabinus portent alors une autre échelle et la déposent sur le rempart pour éviter l'affrontement avec les guerriers gaulois et accéder à la ville. Horatius et Vettius peuvent hisser une autre échelle sur le *murus gallicus*



13 - RÈGLES OPTIONNELLES

Les règles optionnelles suivantes s'appliquent pour des situations particulières sur le champ de bataille. Elles ajoutent de la complexité, mais apportent une touche plus historique. Elles peuvent être utilisées ensemble ou individuellement sans affecter l'équilibre du jeu.

13.1 - La tortue (*testudo*)

Contre les tirs ennemis, les légionnaires (Rig, Rip ou Rit) peuvent former la fameuse tortue avec certains soldats serrant leurs boucliers vers l'avant et ceux derrière eux les couvrant de leurs boucliers par le haut.

Au début du tour des joueurs, une tortue peut être constituée d'un minimum de 7 légionnaires. Chacun de ces légionnaires doit être au même niveau d'élévation et adjacent à au moins trois autres de ces légionnaires. Au moins un légionnaire doit être adjacent aux 6 autres. Sur ce légionnaire (ou l'un de ceux-là), un marqueur *Testudo* (tortue en latin) est placé, la flèche marquant son orientation. Dans les phases de mouvement suivantes, la tortue peut se



déplacer de 3 PM en déplaçant le pion *Testudo* dans l'une des cases de son arc frontal. Tous les légionnaires de cette tortue se déplacent simultanément, gardant tous leur proximité les uns avec les autres. Le coût de mouvement par case est le coût le plus élevé de toutes les cases entrées par un légionnaire dans cette tortue.



Au lieu d'avancer, la tortue peut faire une rotation en tournant le pion *Testudo* sans déplacer aucun légionnaire.

Les légionnaires en formation de tortue ne peuvent ni tirer, ni se battre au corps à corps. Ils ne reçoivent pas le bonus d'entraînement défensif (voir 10.1.2) et ne peuvent pas non plus utiliser le maintien de la formation (voir 10.1.3).

Chaque légionnaire dans une tortue bénéficie d'une couverture forte si le tireur se trouve dans l'arc frontal de la tortue. De plus, tout légionnaire dans une tortue contraint de battre en retraite peut ignorer ce résultat.

Notez que la tortue réaliste simulée ici ne peut pas être utilisée pour aider des légionnaires à passer au-dessus des structures défensives ennemies, comme le suggèrent certaines sources anciennes.

13.2 - Boucliers inopérants

Les boucliers devenaient inopérants s'ils étaient touchés par un pilum, un javelot ou une lance, car le poids du projectile forçait le guerrier à se débarrasser de son bouclier pour continuer le combat. Cela se produit lorsqu'un personnage portant un bouclier obtient un résultat BI sur la table de dommage des armes de jet. Après cela, il se défend avec un désavantage (-).

Le personnage peut se réarmer avec l'équipement d'un camarade ou d'un ennemi tombé au combat, pour éliminer ce statut. Pour ce faire, le personnage sans bouclier doit effectuer une Action Courte dans un hexagone avec un personnage mort équipé d'un bouclier.

Utilisez la feuille de gestion des armes de jet correspondante pour suivre les personnages concernés. Pour les personnages avec des boucliers et des armes de jet, la partie inférieure de leur case est utilisée. Pour tous les autres personnages, la case intitulée Boucliers Inopérants est utilisée. On peut aussi utiliser un des marqueurs « Disabled Shield » fournis.



13.3 - Guerriers germaines

Les cavaliers germaines étaient accompagnés au combat par une infanterie légère équipée de javelots. Selon César, ils saisissaient la queue du cheval, ce qui leur permettait de courir plus vite et de suivre le cavalier.

Si au début de la phase de mouvement, un lanceur de javelot germain en bonne santé (Gij) est à côté d'une des trois cases derrière un cavalier germain (Gcl), les deux sont autorisés à se déplacer simultanément de 10 PM, avec le fantassin suivant le cavalier. Les deux personnages sont individuellement soumis à la règle d'infiltration.

Vous pouvez maintenant jouer tous les scénarios !

v 1.0 - 2024
Imprimé en France

pour le compte de
HISTORIC'ONE Éditions
www.historicone.com

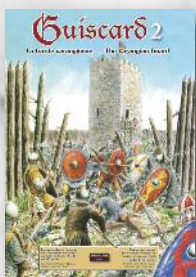
OPPIDUM

Guerriers celtes contre légionnaires romains pendant la Guerre des Gaules

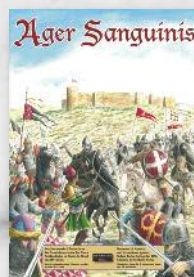
L'épopée normande

OPPIDUM est une adaptation des jeux de la série L'Épopée Normande à l'époque de la Guerre des Gaules au I^{er} siècle avant JC. Si le concept vous a plu et que vous souhaitez varier les époques et les thèmes dans l'Occident et le Proche-Orient médiéval des XI^e et XII^e siècles, la série L'Épopée Normande est faite pour vous. Les Normands, descendants des Vikings, ont exercé une influence décisive sur l'Histoire de l'Europe. Chaque jeu explore une période de cette aventure unique, que ce soit en France, en Angleterre, en Italie du Sud, en Sicile ou au Proche-Orient. Au total, près de 1 000 personnages différents et 50 cartes qui sont disponibles pour simuler un Moyen Âge qui ne sera limité que par votre imagination.

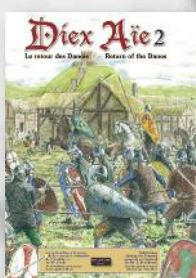
Déjà parus :



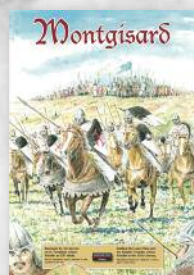
GUISCARD 2 : Ce jeu de simulation retrace l'épopée des Normands, conduits par Robert Guiscard (le rusé), en Italie du Sud et en Sicile au XI^e siècle. Le jeu oppose les différentes factions de l'époque comme les Byzantins avec leur terrible Garde Varangienne, les Arabes de Sicile, les Allemands, les Lombards et bien sûr les Normands, arrivés comme simples mercenaires au milieu de cet imbroglio d'intérêts divergents et qui prirent le pouvoir par les armes.



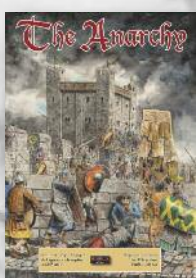
AGER SANGUINIS (le Champ du Sang, du nom de la dernière bataille de Roger de Salerne, régent d'Antioche en 1119) : ce jeu complet met en scène la lutte des Normands de la principauté d'Antioche, de leurs alliés arméniens et des premiers contingents de chevaliers hospitaliers contre les Turcs au XII^e siècle en Terre Sainte.



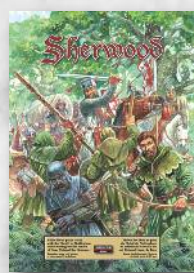
DIEX AIE 2 ("Dieu nous aide !", le cri de guerre des ducs de Normandie) : Ce jeu retrace la résistance des Saxons à l'établissement du "joug normand" dans les décennies ayant suivi Hastings. Outre les Normands et les Saxons, le jeu permet aussi de jouer les Écossais. DIEX AIE 2 propose un jeu de campagne permettant de générer des scénarios tactiques qui sont joués sur les cartes de la série.



MONTGISARD est une extension pour Ager Sanguinis qui simule les combats en Terre Sainte entre Saladin et Baudouin IV, le Roi Lépreux, de la bataille de Montgisard à celle de Hattin. Le jeu inclut des Templiers, des personnages célèbres comme Balian d'Ibelin ou Renaud de Châtillon et une carte double du gigantesque Crac des Chevaliers.



THE ANARCHY est le nom sous lequel est connue la guerre civile de 1135 à 1154 pour la succession d'Henri I^{er} Beauclerc, roi d'Angleterre et duc de Normandie. Cette guerre fut une succession de sièges et est l'occasion de remettre à niveau toutes les règles de siège des jeux de la série. Un jeu de campagne complète le jeu tactique.



SHERWOOD : Ce jeu sur le thème populaire de Robin des Bois a été spécialement conçu pour des néophytes afin de découvrir les mécanismes du jeu d'escarmouche. Il y a même un mode de jeu réservé aux jeunes enfants !

**Dessin de la couverture :
Florent VINCENT**