

DE BELLIS ANTIQUITATIS

INTRODUCTION

Ces règles dérivent d'un ensemble expérimental pour des batailles entre Romains et Celtes, présenté par Phil Barker à la conférence de la Society of Ancients en 1988. Son accueil conduisit à l'élaboration d'une règle plus générale, en deux pages, appelée « De Bellis Societatis Antiquorum » élaborée pour une compétition très réussie et appréciée lors de la conférence de 1989. « De Bellis Antiquitatis », sa version commerciale, étendit le système de combat, ajouta quelques types de troupes, inclut des explications plus approfondies des procédures et de la philosophie qu'il n'était possible dans le cadre de 2 pages, incorpora des informations pour la mise en place du jeu, un système de campagne de Richard Bodley Scott, et suggéra des compositions pour toutes les armées importantes entre 3000 avant JC et 1485 après. JC. Nous espérons qu'elle sera jugée acceptable à la fois comme une initiation pour les nouveaux joueurs, et comme une règle tonique pour les plus blasés. En fait elle s'est révélée être la règle de jeu la plus influente de ces derniers temps et malgré l'introduction de sa dérivée plus complexe destinée aux grandes armées « De Bellis Multitudinis » en 1993, elle rivalise encore avec DBM pour la première place en tant que règle de compétition la plus populaire aux USA. Certains spécialistes affirment en effet que malgré - et aussi grâce à - sa simplicité, ses meilleurs joueurs font montre d'un talent tactique plus poussé que ceux de DBM !

Notre intention était de fournir la règle de jeu d'histoire la plus simple possible, qui restituerait l'impression et les exigences du commandement des batailles antiques et médiévales. Le mécanisme des règles était alors totalement nouveau. Il découlait de la supposition qu'on pouvait représenter les résultats des décisions de commandement, plutôt que le détail de la manière dont les ordres étaient communiqués et interprétés, que les proportions des différentes troupes présentes étaient déterminées par leur disponibilité au sein de leur culture, plutôt que par leur rapport qualité/prix face à l'adversaire du moment, que les différences entre troupes de même classe et de même époque étaient sans grande importance, et que la plupart des tirs étaient à très courte portée, quelle que soit la portée théorique des armes. Le système qui en découle est plus subtil qu'il n'apparaît au premier abord, et il est le fruit d'un travail de développement très détaillé. Il ne doit pas être altéré. Notez que les règles de DBM, DBR, HOTT et des dérivés futurs ne s'appliquent pas à DBA.

Le joueur moyen aura mémorisé le chapitre des règles de bataille au cours de sa première partie, mais les combinaisons tactiques, tout spécialement dans l'utilisation des troupes légères, sont plus longues à développer. Une partie dure moins d'une heure, de sorte qu'en convention un tournoi de 6 tours peut être terminé en une journée et laisser beaucoup de temps pour la visite des stands de vente. Comme toutes les batailles s'achèvent par une victoire décisive, le travail des organisateurs s'en trouve réduit. En plus des règles de bataille, nous avons inclus des règles de campagne, 59 suggestions de mini-campagnes, 310 listes d'armées basées sur celles de DBM, dont beaucoup comportent des variantes, ainsi que des évolutions de règles pour de plus grandes armées. Les campagnes réunissant jusqu'à 6 adversaires peuvent être aussi bouclées en une journée si on le souhaite.

Cette version 2.2 profite de l'opportunité offerte par la réimpression des règles pour incorporer les changements de la version 2.1, qui n'était disponible que comme une feuille d'amendements, et très peu d'autres.

Copyright © Phil Barker, Richard Bodley Scott & Sue Laflin-Barker 1990, 1995, 2001, 2003, 2004.

TABLE DES MATIÈRES

MATÉRIEL DE JEU ET ÉCHELLES DE REPRÉSENTATION	PAGE 2
DÉFINITION DES TROUPES	3
SOCLER VOS FIGURINES ET MODÈLES RÉDUITS	5
CRÉER LE CHAMP DE BATAILLE	6
CAMPS	7
CAMPS ET GARNISONS DE VILLES	7
RÈGLES DE BATAILLE	8
DIAGRAMMES	12
RÈGLES DE CAMPAGNE	13
SUGGESTIONS DE CAMPAGNES HISTORIQUES À 6 JOUEURS	17
LISTES D'ARMÉES	18
DBA GRANDES BATAILLES	19
DBA GÉANT	20
RÈGLES APPARENTÉES	20
NOTES DUR LA TRADUCTION	20

MATÉRIEL DE JEU ET ÉCHELLES DE REPRÉSENTATION

CHOIX DE L'ÉCHELLE DES FIGURINES

Ces règles peuvent être pratiquées avec toute échelle de figurines ou de modèles réduits. L'échelle 15mm est la plus utilisée et combine la commodité et l'économie. L'échelle 25mm est idéale pour les démonstrations publiques lors de conventions, où sont mises en valeur sa meilleure visibilité pour les spectateurs et la possibilité d'un travail de peinture plus détaillé. Les échelles 10mm, 6mm et 2mm sont également utilisées par quelques groupes de joueurs.

SURFACE DE JEU ET ÉCHELLE DE TERRAIN

L'aire de jeu standard, « le champ de bataille » est un carré de 600mm ou 24 pouces pour les figurines de 15mm ou plus petites, et de 900mm ou 36 pouces pour celles de 25mm. Il est généralement fait d'éléments de terrain séparés disposés sur une base plane, mais un terrain monobloc peut les remplacer, ou des blocs carrés de 12 pouces ou 300mm de côté.

L'échelle de terrain varie avec la taille de l'armée représentée mais, par commodité, 100 pas dans la réalité seront équivalents à 25mm ou 1 pouce mesurés dans le jeu si on utilise des figurines de 15mm ou plus petites, ou à 40mm si on utilise des figurines de 25mm.

Mesurez les distances sur la table à l'aide d'une règle de carton ou d'un matériau similaire longue de 600 pas et graduée tous les 100 pas. N'importe quelle distance peut être mesurée à tout moment si un joueur le souhaite.

TAILLE DE L'ARMÉE ET REPRÉSENTATION DES TROUPES

Une armée est composée de 12 éléments de troupes, dont l'un inclut l'unique général de l'armée. A moins qu'elle n'ait fait une sortie suite à un siège lors d'une campagne, ou alors qu'elle n'ait une Ville sur le champ de bataille, ou comporte plus d'un Chariot de Guerre, elle doit avoir aussi un camp sur la table, lequel peut soit être occupé par l'un des 12 éléments ou par un élément supplémentaire de suivants des camps qui ne peut pas le quitter, soit être laissé sans défense.

Un élément est figuré par une base rectangulaire, généralement en carton, sur laquelle on fixe des figurines (ou des blocs équivalents en 6mm et 2mm) représentant 6 à 8 rangs de fantassins en ordre serré, 4 à 5 rangs de troupes principalement montées ou de tirailleurs, ou un seul rang d'éléphants, de chars à faux, d'artillerie ou de chariots de guerre. Le nombre d'hommes représentés par un élément varie selon la taille de l'armée que l'on simule, mais une échelle nominale donnerait 1000-1200 hommes pour 4 figurines de 25mm/15mm soclés par 4 sur une base, 750-900 pour 3, 5 ou 6 sur une base, 500-600 pour 2 sur une base. Les éléments composés d'un seul modèle réduit représentent au maximum 25 éléphants, ou 50 chars, chariots de guerre ou pièces d'artillerie.

Bien que chaque élément soit représenté par un rectangle rigide, cela ne veut pas dire que les troupes qu'il représente soient forcément formées en un tel bloc et ne modifient pas leur position.

ÉCHELLE TEMPORELLE

Le jeu se déroule en tours alternant, chacun simulant environ 15 minutes réelles.

DÉS

Pour tous les jets de dé, on utilise un dé ordinaire à 6 faces.

CONCEPTION DU JEU

Le système de commandement de DBA est arbitraire, mais donne des résultats très similaires à ceux d'autres, plus élaborés, qui utilisent des ordres écrits, leur transmission par messagers ou signaux, et qui testent leur bonne interprétation au moment de leur réception. Il remplace également les tests de réaction des troupes face à certains événements et simule efficacement la perte de cohésion pendant la bataille.

Les joueurs portent beaucoup plus d'attention aux différences d'armement que ne le faisaient les généraux réels. Les manuels anciens qui sont parvenus jusqu'à nous classent tous les tirailleurs comme Psiloï qu'ils soient armés de javelots, de frondes ou d'arcs, les définissant de fait par leur fonction plutôt que par leur armement. Nous avons appliqué le même principe dans toute la règle, sans apparemment altérer le réalisme global. On a supprimé les différences de moral et d'entraînement, considérées comme liées à la fonction. Ainsi tous les chevaliers sont téméraires, tous les guerriers sont acharnés mais fragiles, tous les tirailleurs sont hésitants.

De même, un vrai général n'était informé des pertes d'une unité que le lendemain, au mieux. Toutefois, il était capable de voir si un corps avançait sous les hourras, tenait le terrain, hésitait et regardait en arrière ou s'il était mis en déroute. Nous fournissons aux joueurs cette information, et seulement celle-ci.

Avec ces règles, on remportera la victoire et atteindra le réalisme plus facilement si on se représente les éléments comme des corps de troupe et non comme des pièces de jeu, si on les utilise de manière historique, et résiste à la tentation de briser les formations en vue d'un avantage à court terme.

DÉFINITION DES TROUPES

Les troupes sont définies par leur comportement sur le champ de bataille plutôt que par les habituels formation, armure, armes et classe de moral. Nous distinguons uniquement les troupes dont le style de combat différait suffisamment pour devoir être traité différemment soit par leur général soit par leur ennemi. Les anomalies apparentes qu'on obtient en regroupant des troupes avec des différences importantes d'armure peuvent être rationalisées en considérant que ces disparités sont compensées par d'autres facteurs, comme la férocité ou l'habileté, et ne sont pas gênantes si l'armée combat seulement des armées de son époque.

Les troupes montées sont : Eléphants, Chevaliers, Cavalerie, Cavalerie Légère, Chars à Faux et Chameaux.

Les troupes à pied sont : Lances, Piques, Lames, Auxiliaires, Archers, Psilois, Guerriers, Hordes, Artillerie et Chariots de Guerre.

Les suivants des camps et les habitants des villes ne sont pas des troupes, mais comptent eux aussi comme étant à pied.

Quelques listes d'armée autorisent l'échange en cours de jeu de certains éléments montés contre un élément de troupes à pied, comme partie d'un mouvement tactique. Ils ne peuvent pas remonter.

Les **ELEPHANTS**, quels que soient leur espèce et leur équipage. Ils étaient employés à charger l'infanterie solide ou à bloquer les troupes montées, dont les chevaux effrayés se tenaient souvent à distance. Les piques les combattaient à peu près d'égal à égal, ils pouvaient être tués par de l'artillerie ou des lanceurs d'armes plus légères, ou être gênés par les psilois.

Les **CHEVALIERS** (KNIGHTS) représentent tous les cavaliers qui chargeaient dès que possible, sans tirer, avec l'intention de rompre et de détruire l'ennemi autant par leur poids et leur impétuosité que par leurs armes ; comme les cataphractaires, les compagnons macédoniens, les Sarmates, les cavaliers goths et les chevaliers normands ou médiévaux, ainsi que les chars lourds sans faux (Hch), menés par plus de 2 chevaux ou équipiers. Des archers massés pouvaient les abattre comme à Crécy, et les lances ou les piques pouvaient les arrêter par un alignement dense de boucliers ou de pointes, les obligeant à se retirer pour charger à nouveau. Les autres piétons se faisaient généralement balayer. Les chevaliers pouvaient faire confiance à leur capacité à défaire la cavalerie lourde ordinaire, mais les cavaliers légers tirailleurs représentaient un plus grand danger. Il fallait les charger tôt ou tard, sous peine de devoir supporter des pertes en permanence. Ils les rattrapaient rarement, mais la charge apportait un répit temporaire. Toutefois une poursuite menée trop loin pouvait les amener à être encerclés et abattus individuellement. Les chevaliers esquivait mal les éléphants et les chars à faux.

La **CAVALERIE** représente la majorité des cavaliers antiques, principalement armés de javelots, arcs ou autres armes de jet mais combinées avec l'épée ou la lance (ainsi que les chars légers (LCh) comprenant jusqu'à 2 équipiers). Ils entamaient habituellement le combat par un tir rapproché, plus intense mais moins continu que celui de la cavalerie légère, utilisant des techniques de tir à l'arc rapide ou faisant circuler les tireurs, pour concentrer une masse de projectiles dans un espace et un temps réduit, mais ils chargeaient lorsque cela était plus efficace ou pour profiter d'un avantage. Ils pouvaient détruire ou mettre en fuite des psilois ou des auxiliaires, écraser des archers à pied surpris en une posture désavantageuse, et pousser d'autres fantassins à se retirer, ou même les anéantir. Moins impliqués dans la charge que ne l'étaient les chevaliers, ils pouvaient se retirer hors de portée des archers, ou pour faire respirer leurs chevaux, entre deux attaques de projectiles sur des piques ou des lances. Ils étaient surclassés au corps à corps par les chevaliers, mais, plus agiles et dotés d'armes de jet, ils étaient moins en danger que ceux-ci face à la cavalerie légère, les éléphants ou les chars à faux.

La **CAVALERIE LEGERE** (LIGHT HORSE) comprend tous les montés légers sur chevaux (2LH) ou à dos de chameaux (2Cm) qui escarmouchaient en essaims dispersés au moyen de javelots, d'arcs ou d'arbalètes et ne chargeaient pas un ennemi non ébranlé ; comme les Numides, les Huns, les archers montés parthes, les Equites Sagittarii ou «Illyriens» de l'armée romaine du bas empire, les génitaires ou les «border staves» écossais. Ils combattaient typiquement en envoyant des flots constants de petits groupes qui galopait à courte distance et tiraient plusieurs fois, puis s'en retournaient se reposer ou changer de monture pendant que d'autres prenaient leur place. La hardiesse engendrée par leur caractère presque invulnérable, les tirs à bout portant et leur tir rapide et continu les rendaient aussi efficaces contre la plupart des fantassins qu'un nombre beaucoup plus grand d'archers à pied, et plus que de la cavalerie en formation qui ne disposait pas d'autant de montures de rechange. Ils ne chargeaient pas tant que la fatigue, les pertes ou le désordre ne rendaient l'ennemi incapable de résister. Lorsqu'ils étaient chargés, ils s'échappaient en tirant derrière eux, prêts à attaquer un poursuivant trop confiant. Ils détestaient les archers à pied, qui les surclassaient en tir comme en portée, et l'artillerie qui menaçait leur position de ralliement. Ils avaient peu de chances de détruire l'infanterie solide équipée de bons boucliers et/ou d'armures sauf si celle-ci découvrait un flanc, mais ils pouvaient fortement gêner leurs mouvements.

Les **CHARS A FAUX** (SCYTHED CHARIOT) à 4 chevaux et 1 seul conducteur. On s'en servait pour charger les formations ennemies tôt dans la bataille pour les briser ou les détruire. Comme ils étaient en général détruits au cours de la tentative, les conducteurs sautaient souvent au dernier moment, offrant un peu d'espoir à leurs cibles, les chevaux pouvant s'écarter de l'impact. Ils étaient surtout dangereux pour les troupes offrant une cible solide et ne pouvant pas esquiver facilement, et étaient donc souvent contrés par des psilois.

Les **CHAMEAUX** (CAMELRY) comprenaient ceux des guerriers montés sur chameaux qui chargeaient ou tiraient à l'arc en masse, mais pas ceux qui tiraillaient, ni l'infanterie transportée à dos de chameaux. Leur valeur principale était de mettre en désordre une formation de cavalerie ennemie supérieure. Ils étaient vulnérables aux archers et aux troupes à pied.

Les **LANCES** représentent toutes les formations combattant avec des lances et un mur de bouclier rigide, comme les hoplites, l'infanterie punique africaine, les skutatois byzantins ou les fyrds saxons. La protection mutuelle offerte par leurs grands boucliers, leur formation serrée et la ligne de pointes de lances leur conféraient une grande puissance de résistance, de sorte que deux corps de lances opposés pouvaient ferrailer et se repousser pendant assez longtemps avant que l'un ne cède. Un avantage pouvait être acquis contre certains adversaires en augmentant la profondeur des formations, lorsque la longueur de front réduite n'entraînait pas leur débordement par l'ennemi. Des lances décidées pouvaient tenir tête aux cavaliers, mais les psilois ou les tirailleurs légers montés pouvaient les contraindre à s'arrêter et à lever leurs boucliers, les entourer et détruire un corps au flanc exposé.

Les **PIQUES** comprennent toutes les formations serrées d'infanterie combattant collectivement avec des piques ou de longues lances maniées à deux mains ; comme les Macédoniens, les Ecosais, les Flamands ou les Suisses. Leurs armes longues les rendaient plus efficaces encore que les lances pour tenir à distance les troupes montées chargeant, tandis qu'en formation profonde, ils pouvaient bousculer la plupart des fantassins, mais les longs manches rendaient aussi les formations plus difficiles à tenir, de sorte que des espaces, résultant des mouvements ou du stress des combats, pouvaient être exploités par des lames ou des guerriers. Des boucliers moins efficaces les rendaient plus vulnérables que les lances face aux archers et aux psilois.

Les **LAMES** comprennent toutes les formations serrées d'infanterie principalement exercées à l'escrime individuelle avec l'épée ou des armes blanches plus lourdes, de taille ou combinant la taille et l'estoc ; comme les légionnaires romains de toutes les périodes, les housecarls, les galloglaich irlandais, les chevaliers démontés, les hallebardiers ou les samourais tardifs. Ils avaient souvent de meilleures armures et boucliers que les autres fantassins, des armes plus aptes à percer les armures, ou des armes de jet en plus de leurs armes rapprochées, ou alors étaient entraînés à venir rapidement au contact pour éviter les projectiles. Ils étaient moins en sécurité que les lances ou les piques face aux charges de troupes montées, mais étaient supérieurs au corps-à-corps contre tous les fantassins, sauf les piques en formation profonde.

Les **AUXILIAIRES** représentent les fantassins capables de combattre au corps-à-corps, mais mettant l'accent sur l'agilité et la flexibilité plus que sur la cohésion ; comme les peltastes hellénistiques ou les thureophorois, les Thraces, les scutarii espagnols, les auxiliaires romains du début ou de la fin de l'empire, ou les bonnachts irlandais. On les utilisait pour chasser les psilois ou pour les supporter, pour prendre ou occuper le terrain difficile, comme liaison entre l'infanterie plus lourde et les troupes montées, à l'occasion comme réserve mobile, et souvent comme le type de troupe principal chez les peuples montagnards. Surclassés en terrain dégagé par les autres fantassins en ordre serré et vulnérables face à la cavalerie, ils compensaient cette lacune par une mobilité accrue, de la flexibilité et de l'insensibilité au terrain difficile.

Les **ARCHERS** représentent les fantassins combattant en unités formées avec l'arc (Bw), l'arc long (Lb) ou l'arbalète (Cb), et qui se fiaient à un tir nourri, des lances légères, des pieux ou parfois (8Bw) des rangs frontaux de porteurs de pavois ou de boucliers, de lanciers ou de piquiers, pour survivre en combat rapproché, plutôt que sur l'escarmouche et le repli ; comme les archers égyptiens, les immortels achéménides, les fantassins indiens, les archers anglais ou les arbalétriers italiens ou chinois. Ils tiraient à plus longue portée que les psilois, souvent par volées. Ils étaient particulièrement efficaces contre les troupes montées, mais si ces dernières entraient au contact sans avoir été arrêtées par leurs tirs, ils étaient souvent balayés.

Les **PSILOÏS** incluent tous les tirailleurs dispersés à pied avec javelots, frondes, frondes à manche, arcs, arbalètes ou haquebutes. Ceux-ci combattaient en un cordon dispersé à proximité des fantassins ennemis, leur rendant la vie difficile par une nuée permanente de projectiles et s'éloignant lorsqu'ils étaient chargés. Ils causaient rarement des pertes sérieuses, mais ils étaient très utiles pour ralentir et entraver les mouvements ennemis, pour protéger le flanc d'autres troupes, pour tenir ou disputer les terrains difficiles, pour coopérer avec la cavalerie, pour supporter des troupes plus lourdes par des tirs depuis leurs arrières et pour contrer les éléphants ou les chars à faux. Les psilois à découvert sans support étaient en grand danger face à la cavalerie.

Les **GUERRIERS** incluent tous les fantassins irréguliers sauvages à pied qui préféraient une charge impétueuse et féroce à la cohésion mutuelle, l'habileté individuelle ou les projectiles, comme les Galates, les Gaulois, les premiers Germains, les Daces, les Bretons ou les Galwèges. Les fantassins ennemis qui ne parvenaient pas à soutenir le premier impact de leur charge étaient balayés, mais ils manquaient de résistance et étaient sensibles aux harcèlements des psilois et aux attaques des troupes montées.

Les **HORDES** représentent les fantassins malhabiles et manquant d'enthousiasme issus de la conscription des paysans en vue d'étoffer le nombre des troupes et d'assurer les basses besognes des sièges et des camps. Ils avaient l'habitude de se blottir en masses denses, cibles idéales pour les archers et l'artillerie, mais leur inertie leur conférait une résistance contre les autres attaques. Ils pouvaient aussi poursuivre imprudemment.

L'**ARTILLERIE**, qu'elle soit à tension, torsion, contrepoids ou à poudre. Elle pouvait agacer l'ennemi à longue portée, détruire des chariots de guerre ou des éléphants et contrer l'artillerie ennemie, mais était immobile et vulnérable aux attaques rapprochées.

Les **CHARIOTS DE GUERRE** comprennent les chariots mantelés hussites pour tireurs, les tours mobiles, les carrioco porte-étendards avec leurs gardes chez les Khazars et les cités-états italiennes, et les autres fourgons qui combattaient surtout en tirant et qui pouvaient manoeuvrer pendant la bataille. Egalement les généraux portés sur des litières entourés d'une garde du corps ne tirant pas (Lit.), mais pas les fourgons de transport utilisés pour fortifier les camps. Ils opposaient une résistance pouvant neutraliser une attaque ennemie, mais ne pouvaient eux-mêmes charger et étaient vulnérables à l'artillerie. Puisqu'ils pouvaient combattre de tous côtés, ils comptent le premier bord au contact comme leur face avant quand ils sont en combat rapproché.

SOCLER VOS FIGURINES ET MODÈLES RÉDUITS

Toutes les figurines doivent être combinées en éléments comportant plusieurs figurines ou bien un éléphant, char ou modèle d'artillerie, fixés sur un socle rectangulaire mince. La taille du socle n'est pas essentielle dès lors que tous les socles ont la même largeur de front et que les 2 armées utilisent les mêmes conventions. Toutefois, le système de soclage de DBM et d'une grande partie de ses concurrents et prédécesseurs, est utilisé par pratiquement tous les joueurs DBA, permettant aux joueurs qui pratiquent généralement des règles plus compliquées de jouer à DBA sans dupliquer de troupes, et aux débutants de passer de DBA à DBM, s'ils souhaitent le faire plus tard.

Largeur de socle : 60mm avec des figurines 25mm. 40mm avec d'autres échelles

Type de troupe	Code DBA	Code DBM	Profondeur de socle avec figurines 25mm	Profondeur de socle aux autres échelles	Nombre de figurines ou modèles par socle
Eléphants	El	El (S, O, I, X)	80mm	40mm	1 modèle
Chevaliers	3Kn	Kn (S, O, F)	40mm	30mm	3
	4Kn	Kn (X)	40mm	30mm	4
	6Kn	Kn (I) DB	80mm	60mm	6
	HCh	Kn (S, O)	80mm	40mm	1 modèle
	3Cv	Cv (S, O, I)	40mm	30mm	3
Cavalerie	6Cv	Cv (S, O, I) DB	80mm	60mm	6
	LCh	Cv (S, O, I)	80mm	40mm	1 modèle
Cavalerie légère	2LH	LH (S, O, F, I)	40mm	30mm	2
	2Cm	LH (I)	40mm	30mm	2
Chars à faux	SCh	Exp	80mm	40mm	1 modèle
Chameaux	3Cm	Cm (S, O, I)	40mm	30mm	3
Lances	4Sp	Sp (S, O, I)	20mm	15mm	4
	3Sp	Ax (X)	30mm	20mm	3
Piques	4Pk	Pk (S, O, I, X)	20mm	15mm	4
Lames	4Bd	Bd (S, O, I)	20mm	15mm	4
	3Bd	Bd (F, X)	30mm	20mm	3
	6Bd	Bd (X) DB	60mm	40mm	6
	4Ax	Reg Ax (S, O, I)	30mm	20mm	4
Auxiliaires	3Ax	Irr Ax (S, O, I)	30mm	20mm	3
	4Bw, Lb, Cb	Reg Bw (S, O, I)	30mm	20mm	4
	3Bw, Lb, Cb	Irr Bw (S, O, I)	30mm	20mm	3
Archers	8Bw, Lb, Cb	Bw (X) DB	60mm	40mm	8
	2Ps	Ps (S, O, I, X)	30mm	20mm	2
Guerriers	4Wb	Wb (S, O)	20mm	15mm	4
	3Wb	Wb (F)	30mm	20mm	3
	5Wb	Hd (S, F)	40mm	30mm	5-6
Hordes	7Hd	Hd (O)	40mm	30mm	7-8
Artillerie	Art	Art (S, O, F, I)	80mm	40mm	1 modèle
Chariots de Guerre	WWg	WWg (S, O, I)	120mm	80mm	1 modèle
	Lit	WWg (I)	120mm	80mm	5-6
Suivants de camps			30mm	20mm	2-4

S'il y a plus d'une option de soclage, c'est qu'un type de troupe DBA représente plus d'un type ou d'une classe DBM, et parce qu'un double socle DBM (DB) est un élément simple à DBA. Il n'y a pas de doubles socles à DBA.

Si votre armée est faite de figurines individuelles 6mm ou 10mm, utilisez le double de figurines ou de modèles mentionnés ci-dessus. Socler des blocs de 6mm ou 2mm est compliqué par le fait qu'ils sont fabriqués avec des largeurs diverses. Ils doivent être coupés et combinés pour paraître réalistes, avec les irréguliers et des tirailleurs souvent en petits groupes aléatoirement dispersés. Utilisez les blocs de formation dispersée pour la cavalerie légère ou les psilois, de formation lâche pour la plupart des chevaliers, cavaliers, auxiliaires, archers ou guerriers, et de formation serrée pour les cataphractaires, les lances, les piques et la plupart des lames.

Répartissez les figurines représentant les troupes régulières uniformément le long du socle en lignes ordonnées, et distinguez les irréguliers en utilisant des figurines de différents types, poses et/ou schémas de couleurs, disposés plus au hasard. Représentez les suivants des camps comme des civils armés. Les citadins des villes ne sont pas représentés par un élément. L'élément du général doit être reconnaissable à sa figurine, son étendard ou son traditionnel blanc destrier, et doit être du type spécifié dans la liste d'armée.

CRÉER LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs doivent pouvoir fournir un champ de bataille au cas où ils seraient défenseurs. Comme on peut définir l'art du général comme l'habileté avec laquelle les généraux adaptent les mouvements de leurs troupes à ceux de l'adversaire et au champ de bataille, il est essentiel d'avoir des terrains variés et réalistes pour rendre les batailles intéressantes. Comme il faut fort peu de temps pour peindre une armée DBA, et vu que l'aire de jeu est si réduite, les joueurs devraient investir du temps et de l'ingéniosité pour réaliser leurs décors de façon aussi attractive pour l'oeil que le sont leurs troupes.

Le champ de bataille est construit habituellement en plaçant des terrains séparés sur un plateau ou une nappe représentant un terrain dégagé comme des pâturages, des champs arables ouverts, de la steppe herbeuse ou un désert sans obstacle. Autrement, le joueur peut fournir des planches de terrains permanents incorporant des décors équivalents. Le champ de bataille est maintenant coupé par deux lignes droites partant à angle droit du milieu des bords, de façon à produire 4 quartiers égaux.

Les types d'éléments de terrain qu'on peut utiliser dépendent de la topographie historique domestique de l'armée du défenseur. Les catégories topographiques et leurs éléments de terrain obligatoires ou optionnels sont :

Topographie :	Terrains obligatoires :	Terrains optionnels :
ARABLE	Ville ou Route	Rivière, Collines Escarpées, Collines Douces, Bois, Route, Voie Navigable
FORÊT	Bois	Rivière, Marais, Collines Douces
COLLINES	Collines Escarpées	Rivière, Bois, Ville, Rivière
STEPPE	Collines Douces	Rivière, Accidenté, Ville, Route
ARIDE	Accidenté	Dunes, Collines Escarpées, Oasis, Ville
TROPICAL	Bois	Rivière, Marais, Accidenté, Ville, Route
LITTORAL	Voie Navigable	Soit Collines Escarpées soit Marais, soit Bois soit Dunes, Ville, Rivière

Le champ de bataille doit avoir 1 à 2 éléments de terrain obligatoires et 2 à 3 éléments de terrain optionnels. Il doit aussi satisfaire toutes les restrictions suivantes :

1. Au moins 3 de ses quartiers doivent inclure au moins une partie d'un élément de terrain.
2. Au moins 2 de ses quartiers doivent inclure une Voie Navigable, une Rivière ou du terrain difficile.
3. Il ne peut pas inclure plus d'une Voie Navigable, plus d'une Rivière, plus d'une Oasis ou plus d'une Ville, ni plus de 2 terrains optionnels de même type.

LES ELEMENTS DE TYPE SURFACE sont les Collines Escarpées, les Collines Douces, les Bois, les Marais, le terrain Accidenté, les Dunes, les Oasis et les Zones Construites. Ils doivent varier en taille, mais chacun doit être circonscrit dans un rectangle dont la somme de la longueur et de la largeur n'excède pas 9 largeurs d'éléments. A moins que l'élément de terrain ne soit de type Accidenté ou Marais, la longueur du rectangle ne doit pas excéder 2 fois sa largeur. Les terrains ne peuvent avoir une taille inférieure à une largeur d'élément dans n'importe quel sens. Les Villes peuvent être polygonales ; mais sinon, tous les terrains doivent être de forme à peu près ovale. Il doit y avoir un passage d'au moins une largeur d'éléments de troupe entre deux éléments de terrains de type surface.

Les Collines Escarpées (mais pas les Collines douces), les Bois, les Marais et les terrains Accidentés sont du terrain difficile. Les Dunes et les Oasis sont du terrain difficile, sauf pour les Chameaux (3Cm et 2Cm). Un élément partiellement en terrain difficile compte comme entièrement en terrain difficile pour les mouvements et le combat rapproché. Toutes les collines présentent un dénivelé depuis une ligne de crête centrale, et apportent un avantage en combat rapproché si une partie du front d'un élément est situé plus haut que tout le front de l'élément adverse. Une crête de Colline ou la lisière d'un Bois ou d'une Oasis bloquent le tir sur ou par un élément situé entièrement derrière elles. Des éléments dans un Bois ou une Oasis ne peuvent pas tirer sur des cibles qui s'y trouvent également.

Une Ville représente un grand village entouré de murs ou de palissades, un fort au sommet d'une colline, une ville entourée de murailles ou un château-fort. Elle n'est ni un terrain dégagé ni un terrain difficile, mais elle apporte un avantage au combat à sa garnison composée d'un élément ou, s'il n'y en a pas, à ses citoyens. Elle est obligatoire en topographie ARABLE car l'agriculture intensive nécessite des marchés et crée des exploitants. La totalité d'une Ville doit être comprise dans les 900 pas de deux bords du champ de bataille.

LES ELEMENTS DE TYPE LINEAIRE sont les Voies Navigables, les Rivières et les Routes. Chacun doit partir d'un bord du champ de bataille et rejoindre l'opposé en traversant seulement 2 quartiers du champ de bataille.

Une Voie Navigable représente la mer ou un grand fleuve comme le Nil. Elle est infranchissable, et il est déconseillé d'amener vos troupes à un endroit d'où elles auraient à y reculer ! Elle s'étend de 200 à 600 pas depuis un bord de champ de bataille, et sur la moitié de sa longueur elle doit être à moins de 400 pas de ce bord. Elle peut être bordée d'une plage ou d'une plaine inondable s'étendant jusqu'à 200 pas du rivage et considérée comme terrain dégagé.

Une Rivière ne peut pas être plus large qu'une largeur d'élément de troupe, ni plus longue que 1 fois ½ la distance entre ses extrémités. Elle ne doit pas s'approcher à moins de 600 pas d'un bord du champ de bataille sauf de ceux par lesquels elle entre ou sort. Elle n'est considérée ni comme terrain difficile ni comme terrain dégagé, mais les troupes qui la traversent sont pénalisées d'une autre façon. Sa nature est constante sur toute sa longueur pour toute la partie et reste inconnue jusqu'à la première tentative de traversée hors route. Un élément défend la berge s'il est à terre et avec son front ou ses 2 coins frontaux en contact avec elle.

La plupart des routes étaient de simples pistes pratiques sur lesquelles les gens avaient l'habitude de passer. Peu étaient pavées, ainsi elles peuvent être représentées comme des pistes brun clair, moins larges que la largeur d'un élément de troupe, les troupes marchant de part et d'autre plutôt que sur elles. Une route doit partir d'un bord du champ de bataille et rejoindre un autre bord, s'incurvant uniquement pour éviter des éléments de terrain et traversant des rivières par un gué ou un pont. Si une Ville est également placée, une route doit la rejoindre ou la traverser. Une Ville traversée par une route peut être traversée par des troupes amies même si elle est occupée, à condition d'ajouter la distance intérieure à la distance normale parcourue sur la route. Ces troupes ne peuvent pas finir leur mouvement à l'intérieur de la Ville sauf si elle n'est pas occupée par des troupes.

CAMPS

Le camp est l'élément logistique de l'armée. Il n'est pas utilisé si l'armée possède une Ville ou plus d'un Chariot de Guerre. Il doit s'inscrire dans un rectangle dont la somme de la longueur et de la largeur n'excède pas 4 largeurs d'éléments; il est représenté par une simple levée de terre et/ou palissade, une enceinte de chariots ou d'épines, un groupe de tentes médiévales avec des cordes entrecroisées, des yourtes mongoles avec des poneys à l'attache, des chameaux agenouillés ou tout autre accessoire utile à l'armée, autour d'un espace suffisant pour un seul élément de troupe ou de suivants de camp. Il doit se situer en terrain dégagé sur le bord du terrain de jeu, d'une Voie Navigable, ou d'une plage, de son côté du champ de bataille.

GARNISONS DE CAMPS ET DE VILLES

Un camp peut être occupé soit par un (et un seul) des éléments de troupe de l'armée, qui pourra le quitter ou être remplacé par un autre élément, soit par un élément de suivants de camp, qui ne pourra pas le quitter. Si aucun des deux n'est fourni, c'est qu'il a été laissé sans défense. Un camp non défendu, ou un camp dont les défenseurs ont été détruits, se sont rendus ou l'ont abandonné, peut être occupé sans combat en déplaçant un élément de troupe à l'intérieur. Si des troupes font mouvement dans un camp tenu par des suivants de camps amis, ces derniers laissent place libre et sont retirés définitivement du jeu. Les occupants de camp qui se rendent sont retirés définitivement aussi.

Une ville peut être tenue par une garnison d'un (et un seul) élément de troupe de l'armée, placé approximativement en son centre, mais représentant des défenseurs tenant son périmètre, ou bien, en l'absence ou suite à la perte d'une telle garnison, par des citoyens, qui ne sont pas matérialisés par un élément.

Tout élément peut occuper seul une ville ou un camp non défendu, pour ensuite la/le défendre, mais seules des troupes à pied peuvent assurer la garnison d'une ville et bénéficier d'un facteur tactique. Une garnison ou autre élément occupant peut quitter volontairement son camp ou sa ville par un mouvement tactique, mais ne poursuit pas les assaillants battus comme mouvement résultant d'un combat. Les occupants d'une ville proche d'une rivière comptent comme défendant la berge contre les éléments ennemis encore partiellement dans la rivière. Les occupants d'une ville ne peuvent pas bénéficier d'un avantage de hauteur sur les assaillants car une colline incorporée dans une ville fait partie de ses défenses.

Les habitants d'une ville (Citadins) sont initialement loyaux au défenseur. Si un élément de troupe de garnison évacue la ville, ou est détruit au tir, les citoyens continuent de défendre la ville. Si un élément de troupe de garnison est détruit en combat rapproché, les citoyens ne continuent pas à défendre la ville. Lorsqu'une garnison ou des citoyens sont détruits en combat rapproché, l'élément ennemi victorieux occupe la ville et reste sur place, occupé à la mettre à sac, jusqu'à ce que son joueur obtienne un dé de PIPs de 5 ou 6. il peut alors s'établir comme garnison de la ville ou l'évacuer. Avant cela, il ne bénéficie pas du facteur tactique de garnison et ne peut ni tirer ni être pris pour cible.

Si les citoyens d'une ville se rendent suite à un tir d'artillerie, celle-ci n'est pas mise à sac, mais ils changent de camp et combattent pour l'ennemi, une administration fantoche étant supposée avoir été mise en place. Un élément ennemi approprié qui l'occupe devient immédiatement sa garnison.

Si un joueur qui possédait d'origine une ville - et que celle-ci a été enlevée par l'ennemi à la suite de sa reddition, ou de sa capture pendant la bataille, ou plus tôt lors d'une campagne - paie 6 points d'initiative au début de l'un de ses tours alors qu'il n'y a pas de garnison ennemie - soit parce qu'elle a été évacuée, ou soit parce qu'elle a été détruite suite à un tir - on considère alors que les citoyens non disparus dans cette bataille se révoltent et renversent l'administration fantoche, recouvrent leur loyauté d'origine et défendent la ville.

Si les habitants d'une ville sont détruits et que celle-ci est laissée inoccupée par l'ennemi ou évacuée, n'importe lequel des deux joueurs peut venir l'occuper ou la traverser sans combattre.

Un camp ou une ville qui est ou qui a été occupé par l'ennemi, soit pendant la bataille, soit plus tôt lors d'une campagne, et qui n'a pas été réoccupé par son joueur d'origine ou qui ne s'est pas révolté, est considéré comme étant sous le contrôle de l'ennemi.

Certaines de ces dispositions peuvent sembler inadaptées à l'échelle de temps d'une bataille, mais elles sont nécessaires dans le cadre d'une campagne. Il faut se rappeler que la trahison a été souvent la cause principale de la chute d'une cité. Le problème peut être évité en établissant une garnison. Les joueurs qui ne le font pas ne pourront s'en prendre qu'à eux-mêmes.

RÈGLES DE BATAILLE

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent chacun un dé et ajoutent le facteur d'agressivité de leur armée. Le joueur dont le score est le plus faible (le défenseur) place les terrains parmi les types autorisés pour son armée. Le joueur dont le score est le plus élevé est l'attaquant. Il numérote trois des bords 1, 2 et 3 et le quatrième, son préféré, qui ne peut pas être un des deux bords les plus rapprochés d'une ville, 4, 5 et 6. Puis il lance le dé pour connaître son bord. Le bord du défenseur est l'opposé. Les deux joueurs placent ensuite leur camp s'ils doivent en mettre un, le défenseur en premier. Le défenseur déploie maintenant ses troupes dans les 600 pas de son bord, ou du rivage s'il est sur le côté d'une Voie Navigable, sauf pour un éventuel élément de garnison désigné pour tenir une ville, même si celle-ci se trouve plus loin. Il ne peut déployer aucun élément à moins de 300 pas de chaque bord latéral, sauf dans un camp ou une ville. L'attaquant procède de même sauf qu'il n'a pas de ville. Le défenseur peut maintenant échanger la position de 0 à 2 paires de ses éléments déployés. Tout joueur dont la topographie est de type LITTORAL peut réserver de 0 à 4 éléments, pour les placer ensemble n'importe où sur le rivage d'une Voie Navigable existante (dont au moins 2 au contact de ce rivage) en un mouvement tactique, coûtant 1 PIP, au cours de son premier tour.

SÉQUENCE DE JEU

L'attaquant commence le 1^{er} tour, puis les deux camps jouent en tours successifs alternés. Lors de chaque tour :

1. Le joueur lance le dé pour déterminer les points d'initiative (PIP)
2. Il utilise les PIP pour effectuer les mouvements tactiques
3. Tous les éléments d'Artillerie, de Chariots de Guerre ou d'Archers, des deux joueurs, en mesure de tirer, effectuent leur tir une seule fois, dans l'ordre décidé par le joueur, et exécutent ou infligent les mouvements résultants
4. Tous les éléments des 2 joueurs dont le front est en contact avec l'ennemi combattent en combat rapproché dans l'ordre décidé par le joueur, et exécutent ou infligent les mouvements résultants.

LANCEMENT DES DÉS DE POINTS D'INITIATIVE

Le joueur commence son tour par le lancement d'un dé. Le résultat est le nombre de PIPs utilisables pour les mouvements tactiques ce tour. Tous les points inutilisés sont perdus, sans pouvoir être conservés pour les tours futurs. Chaque mouvement d'un élément seul ou d'un groupe d'éléments utilise 1 PIP.

Sauf dans le premier tour de chaque camp, un mouvement coûte un point supplémentaire pour chacun des 3 cas suivants qui s'applique.

1. S'il inclut des éléphants, des hordes, des chariots de guerre, de l'artillerie, ou est utilisé pour démonter, ou pour faire mouvement dans, hors de ou à travers une Ville
2. Si l'élément ou le groupe se trouve initialement entièrement à plus de 1200 pas de l'élément du général ; ou si les deux commencent à plus de 600 pas et sont soit séparés par la crête d'une colline, une ville ou un camp, soit à l'intérieur ou séparés par un bois, une oasis ou une dune ; ou si l'élément du général a été perdu.
3. Pour un élément autre que celui du général, si l'élément du général est dans une ville, un camp, un bois, une oasis ou un marais.

MOUVEMENTS TACTIQUES

Un mouvement tactique est un mouvement volontaire utilisant des PIPs et qui a lieu avant les tirs et les combats rapprochés. Il peut être réalisé par un élément seul ou par un groupe d'éléments. Il ne doit pas être confondu avec un mouvement imposé (recul, fuite, poursuite) qui est obligatoire, n'utilise pas de PIPs, résulte normalement des tirs ou des combats rapprochés, et est toujours fait par un élément seul. Un mouvement tactique légal ne peut pas être annulé une fois l'élément déplacé.

Le mouvement tactique d'un élément seul peut se faire dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale ou en oblique, peut passer à travers tout intervalle aussi large que son bord passant le premier, et peut finir en faisant face à n'importe quelle direction.

Des éléments forment un groupe s'ils sont orientés de la même façon, et si chacun est en contact avec un autre à la fois bord à bord et coin à coin. Pour bouger en tant que groupe, chaque élément doit bouger parallèlement au premier élément qui bouge, ou le suivre, et doit se déplacer de la même distance et tourner selon les mêmes angles. Aucun ne peut commencer un mouvement en contact avec le front d'un ennemi.

Les groupes sont temporaires : si le groupe entier ne peut pas faire mouvement, certains de ses éléments pourront probablement se déplacer comme un plus petit groupe ou comme des éléments seuls. De même, un groupe ou un élément seul peuvent rejoindre d'autres éléments et effectuer leur mouvement suivant comme partie d'un groupe plus important.

Un mouvement de groupe par route, ou à travers du terrain difficile, ou à travers toute rivière sauf si elle est facile, doit se faire en colonne d'un élément de large. Un mouvement de groupe peut inclure une réduction de la largeur de son front pour former une telle colonne, ou pour franchir un passage d'une largeur minimum d'une largeur d'élément entre des terrains ou des troupes, peut se faire en suivant une route, et inclure un déplacement latéral d'une demi-largeur de socle maximum pour s'aligner face à un ennemi situé à moins d'une largeur de socle devant soi. Autrement un groupe ne peut qu'avancer droit devant ou tourner en pivotant autour d'un coin frontal. On ne peut faire aucune autre réduction ou augmentation du front, ou changement d'orientation, ou de sens.

Un élément ou un groupe dont le mouvement inclut le fait de démonter se déplace comme piéton et finit son mouvement comme tel. Il ne peut finir avec un bord ou un coin au contact de l'ennemi.

TRAVERSÉE DES RIVIÈRES

Les troupes pénétrant dans une rivière doivent continuer de la traverser avec le même angle, ou s'aligner en combat rapproché avec un élément ennemi défendant la berge opposée. On doit lancer le dé pour le premier élément qui tente de traverser une rivière hors route pendant la partie. Un résultat de 1 ou 2 indique que la rivière est « facile », trop peu profonde et aux berges trop basses pour aider à la défense. 3, 4 ou 5 qu'elle ne peut être traversée qu'à vitesse réduite et que ses berges aident à la défense. 6, qu'elle peut être traversée à vitesse réduite, que ses berges aident à la défense, et qu'on doit lancer un dé pour chaque élément qui tente de la traverser hors route et obtenir 3 ou plus pour réussir la traversée, un résultat de 1 ou 2 indiquant qu'un PIP a été utilisé mais que l'élément reste sur la berge, et qu'aucun autre élément ne peut plus tenter la traversée où que ce soit pendant ce tour.

INTERPÉNÉTRATION DE TROUPES AMIES

Lors d'un mouvement tactique, ou d'une fuite une fois le recul accompli, les troupes montées peuvent toujours traverser des psiloïs et les psiloïs peuvent toujours traverser tout ami, mais, dans les deux cas, uniquement si les troupes traversées sont orientées exactement dans la même direction ou dans des directions exactement opposées, et si il y a assez d'espace derrière elles, et assez de capacité de mouvement pour occuper cet espace.

Les éléments qui reculent suite à un combat ou un tir peuvent traverser des amis orientés exactement dans la même direction, pour finir dans un espace libre immédiatement derrière le premier élément rencontré, mais seulement s'il s'agit de troupes montées reculant à travers tout ami excepté des piques ou des éléphants, de lances reculant à travers des lances ou des lances, de piques ou d'archers reculant à travers des lances, de psiloïs reculant à travers tout ami excepté des psiloïs.

PASSAGE DEVANT LE FRONT D'UN ÉLÉMENT ENNEMI

Un élément situé directement devant n'importe quelle partie du front d'un élément ennemi ou d'une ville ou camp occupé par un ennemi, à une largeur d'élément ou moins, sans aucun autre élément l'en séparant, même partiellement, peut se déplacer seulement pour contacter ou s'aligner en face d'un tel élément ennemi, pour contacter cette ville ou ce camp, pour aller droit sur son arrière sans changer d'orientation, sur son arrière, ou comme mouvement résultant d'un combat ou d'un tir.

MOUVEMENT POUR CONTACTER L'ENNEMI

L'artillerie et les chariots de guerre ne peuvent pas aller au contact, par le bord ou le coin, d'un élément ennemi ou d'une ville ou camp tenu par l'ennemi. Les autres troupes ne peuvent aller au contact d'éléments ennemis que si un élément seul ou au moins un élément d'un groupe finit en contact de front avec un élément ennemi, avec au moins un coin frontal contre un coin frontal, ou tout son front contre l'arrière, ou vient en débord d'un élément ennemi déjà en situation de combat rapproché. S'il y a un espace inférieur à une largeur d'élément entre des éléments ennemis, certains peuvent être en contact de bord mais pas coin à coin, de sorte qu'ils ne prendront pas part au combat ce tour. Les psiloïs en terrain dégagé, ou la cavalerie légère, contactés par un groupe ennemi doivent se conformer à lui, sauf s'ils font eux-même partie d'un groupe. Dans tous les autres cas, les éléments venant au contact se conforment. Les éléments attaquant une ville ou un camp doivent être en contact frontal avec celui-ci.

RUPTURE D'UN COMBAT RAPPROCHÉ

Un mouvement tactique peut être utilisé par un élément seul pour rompre le combat avec un ennemi en contact sur son front, mais seulement s'il n'a pas de front ennemi en contact avec ses flancs ou son arrière, s'il ne change pas d'orientation, et s'il ne rencontre aucun ennemi ni aucun ami qu'il ne peut traverser. L'élément se retire au moins de 200 pas directement sur son arrière et finit face à l'élément avec qui il vient de rompre.

DISTANCES TACTIQUES DE MOUVEMENT

Le mouvement n'est pas mesuré lorsqu'un élément pivote depuis une position de débord d'un ennemi en combat rapproché avec des amis, pour s'aligner en combat rapproché avec le flanc de cet ennemi, ou pour la partie d'un mouvement entre le centre d'une ville ou d'un camp et son bord. Autrement, la distance maximum entre le point de départ de tout coin d'un élément seul, ou de tout élément d'un groupe, et la position finale de ce coin est :

500 pas	si cavalerie légère se déplaçant seulement en terrain dégagé ou sur une route
400 pas	si cavalerie, chameaux ou chars à faux se déplaçant seulement en terrain dégagé, ou si toute troupe autre que cavalerie légère se déplaçant seulement sur une route
300 pas	si chevaliers ou éléphants se déplaçant seulement en terrain dégagé ou si auxiliaires ou psiloï hors route
200 pas	si autres piétons se déplaçant hors route, ou si troupes montées se déplaçant hors route en terrain difficile.
100 pas	tant que le front d'un élément seul ou d'une colonne est dans une rivière autre que facile

L'artillerie et les chariots de guerre ne peuvent pas se déplacer dans du terrain difficile hors route.

DEUXIÈME MOUVEMENT ET MOUVEMENTS SUPPLÉMENTAIRES LORS DU MÊME TOUR

Les éléments qui ont déjà bougé ce tour, soit comme partie d'un groupe, soit seuls, peuvent faire un deuxième mouvement ou des mouvements supplémentaires, soit comme partie d'un groupe, soit seuls, seulement s'ils n'ont pas démontés et s'ils sont :

1. de la cavalerie légère qui ne démarre ni ne s'approche à moins d'une largeur d'élément de l'ennemi.
2. des psiloïs dans le premier tour de leur joueur
3. des chars à faux ou des guerriers, si leur second mouvement finit en combat rapproché avec le front d'un ennemi, son flanc ou son arrière, ou en débordement ou en support arrière
4. des troupes en colonne dont le premier ou l'unique élément avance sur route et ne vient pas au contact de l'ennemi.

TIRS À DISTANCE

Les tirs à distance sont limités aux troupes dont le rôle est de tirer à grande portée, à savoir l'artillerie jusqu'à 500 pas, et les archers et chariots de guerre (sauf Lit) jusqu'à 200 pas. Ils peuvent tirer sur n'importe quel bord d'élément ennemi situé à 360° s'ils sont garnison d'une ville, sont situés dans un camp, ou sont des chariots de guerre, ou sinon situé directement devant eux à une largeur d'élément près, mais pas si le tireur ou sa cible sont en combat rapproché, ou apportent un support arrière, ou comptent comme débord, ni si un autre élément est situé même partiellement entre le bord du tireur et le bord de la cible. Des éléments ennemis qui peuvent se tirer dessus mutuellement doivent le faire. L'artillerie ne tire que dans son propre tour, ou si elle est prise pour cible, et seulement si elle n'a pas bougé. Un 2^{ème} ou 3^{ème} élément qui tire sur un même élément, ou une même ville ou camp, aide le tireur le plus proche, au lieu de tirer séparément. Tout élément supplémentaire tirant sur cette cible pendant ce tour n'a aucun effet. Tirer sur ou depuis une ville ou un camp est traité comme sur ou depuis leur bord.

COMBAT RAPPROCHÉ

En plus du corps à corps, le combat rapproché comprend tous les tirs des troupes montées ou des tirailleurs à pied, et ceux des charges ou des mêlées. Il a lieu lorsque des éléments vont ou demeurent au contact front à front et coin à coin d'un élément ennemi, ou en contact frontal avec un camp ou une ville. Quand un élément est contacté à la fois sur son front et sur le flanc ou l'arrière, son adversaire n'utilise qu'un dé et le facteur de combat utilisé est celui de l'élément sur le front. Les éléments qui ne sont pas en contact mutuel front contre front avec un élément ennemi, mais sont contactés sur leur flanc ou leur arrière par un front d'élément ennemi, se tournent pour faire face, à la fin de la phase de mouvement, le premier qui les a ainsi contacté, l'agresseur devant faire de la place. Si un élément contacte de la sorte le flanc de 2 éléments ennemis, les 2 se retournent, le second se plaçant derrière le premier. Un 3^{ème} élément est repoussé en arrière pour faire de la place. Un élément qui n'est pas en combat rapproché sur son front, mais en contact mutuel coin droit à coin droit ou coin gauche à coin gauche avec un élément ennemi, le débord. Deux ennemis mutuellement en contact flanc à flanc se débordent l'un l'autre qu'ils soient en combat rapproché ou non. Un élément peut déborder 2 éléments ennemis sur des flancs opposés, ou des éléments exposés parce que leur adversaire frontal a reculé, a fui ou a été détruit ce tour. Seulement 1 débord ou prise de flanc peut être compté sur chaque flanc. Une ville peut être attaquée par 3 éléments ennemis au maximum, combattant séparément, les combats cessant si ses défenseurs sont détruits. Un camp ne peut être attaqué que par un seul élément. Une ville ou un camp ne peuvent pas déborder ni être débordés.

RÉSOLUTION DES TIRS OU DES COMBATS RAPPROCHÉS

Qu'un élément soit au contact, tire ou simplement reçoive un tir, son joueur lance le dé, et ajoute les facteurs de combat ci-dessous, ainsi que d'éventuels facteurs tactiques ou de support arrière :

	contre troupes à pied:	contre troupes montées :
Lames	+5	+3
Eléphants	+4	+5
Lances, Chars à faux ou Artillerie lors d'un tir,	+4	+4
Chevaliers, Piques, Chariots de Guerre	+3	+4
Cavalerie	+3	+3
Auxiliaires, Guerriers et Hordes	+3	+2
Archers ou Chameaux	+2	+4
Cavalerie légère, Psiloïs, Artillerie en combat rapproché	+2	+2
Suivants des camps, Citadins des villes	+1	+1

FACTEURS DE SUPPORT ARRIÈRE

Les Piques ajoutent +3, et les Guerriers +1, quand ils sont en combat rapproché frontal contre tout ennemi sauf Cavalerie, Cavalerie légère, Chars à faux, Archers ou Psiloïs, et les Lances +1 en combat rapproché frontal contre des Chevaliers ou des Lances, si dans les 3 cas ils sont supportés par un autre élément ami identique aligné exactement en contact à l'arrière et faisant face à la même direction, et si ni l'élément supporté ni l'élément supportant ne sont en terrain difficile.

Les Lances, les Lames et les Auxiliaires ajoutent +1 s'ils combattent des troupes montées ou attaquent une ville ou un camp, et sont supportés par un élément ami de Psiloï aligné exactement en contact derrière eux ou derrière un élément ami du même type en contact latéral et coin frontal à coin frontal avec eux.

FACTEURS TACTIQUES

Modifiez le résultat pour chacun des facteurs tactiques ci-dessous qui s'appliquent :

- +3 Pour une troupe à pied garnison d'une ville, ou ses citadins ; s'ils sont en combat rapproché ou cible d'un tir.
- +2 Pour des suivants de camp ou d'autres troupes à pied occupant leur propre camp ; s'ils sont en combat rapproché ou cible d'un tir.
- +1 Pour l'élément du général ; s'il est en combat rapproché ou cible d'un tir.
- +1 En combat rapproché ; et plus haut que l'ennemi sur une colline, ou défendant les berges d'une rivière autre que « facile » ailleurs que sur une route
- 1 Pour chaque élément ennemi qui, soit débord, soit est en contact avec son front contre un flanc et un coin avant contre un coin avant, soit est en contact avec tout son front contre l'arrière ; ou pour chaque 2^{ème} ou 3^{ème} élément ennemi aidant le tir d'un élément ennemi.
- 2 Pour tous, exceptés les Auxiliaires, Archers, Guerriers et Psiloïs, en combat rapproché en mauvais terrain (sur ou hors route) ; ou pour toute troupes montées en combat rapproché avec un ennemi lui même en mauvais terrain (sur ou hors route) ; ou pour toutes les troupes montées attaquant une ville, sauf si ce sont des Eléphants.

RÉSULTAT DES COMBATS

Un élément dont le total est inférieur au total de son adversaire doit réaliser immédiatement un mouvement imposé, lequel dépend du type de l'élément et de celui de l'adversaire en combat rapproché sur son front ou l'ayant pris pour cible d'un tir. Les éléments tirant sans que la cible riposte ignorent tout résultat défavorable. Un élément ajoutant +1 (mais pas +3) en support arrière d'un élément détruit directement sur son front est également détruit. Les éléments en combat rapproché avec un flanc ou un arrière ennemi reculent si l'élément ami en combat sur le front recule, fuit ou est détruit.

Si leur total est égal à celui de leur adversaire :

Chars à faux : Détruits.

Si leur total est inférieur à celui de leur adversaire, mais supérieur à sa moitié :

Eléphants. Détruits par Psiloï, Auxiliaires, Cavalerie légère ou Artillerie tirant. Sinon reculent.
Chars à faux. Détruits.
Chevaliers. Détruits par Eléphants, Chars à Faux ou Cavalerie Légère, ou par des Archers dont ils ont contacté le front ce tour, ou si en terrain difficile. Sinon reculent..
Cavalerie ou Chameaux. Fuiet face aux Chars à Faux, ou si en terrain difficile. Sinon reculent.
Cavalerie légère. Fuiet face aux Chars à Faux, à l'Artillerie tirant, ou si en terrain difficile. Sinon reculent.
Piques ou Lances. Détruits par Eléphants, Chevaliers, Cavalerie légère ou Chars à Faux si en terrain dégagé, ou par des Guerriers non situés dans une ville ou un camp. Sinon reculent.
Lames. Détruits par Chevaliers ou Chars à Faux si en terrain dégagé, ou par des Guerriers non situés dans une ville ou un camp. Sinon reculent..
Auxiliaires. Détruits par Chevaliers si en terrain dégagé. Sinon reculent.
Archers. Détruits par toutes troupes montées. Sinon reculent.
Psiloï. Détruits par Chevaliers, Cavalerie ou Chameaux si en terrain considéré comme dégagé par ceux-ci. Sinon reculent.
Guerriers. Détruits par Eléphants, Chevaliers ou Chars à Faux si en terrain dégagé. Sinon reculent.
Hordes. Détruits si dans une ville ou un camp, ou par Eléphants, Chevaliers ou Chars à faux si en terrain dégagé, ou par des Guerriers non situés dans une ville ou un camp, ou s'ils sont cible d'un tir. Sinon sans effet.
Artillerie. Détruite par tous en combat rapproché. Sinon recule.
Chariots de Guerre. Détruits par Artillerie tirant, par Eléphants, ou s'ils sont situés dans une ville ou un camp. Sinon aucun effet.
Suivants ou Citadins. Se rendent face à un tir d'artillerie. Détruits en combat rapproché. Sinon aucun effet.

Si leur total est inférieur ou égal à la moitié de celui de leur adversaire :

Cavalerie. Fuit face aux Piques, Lances ou Hordes si en terrain dégagé, ou face à l'Artillerie en combat rapproché. Sinon détruite.
Cavalerie légère. Détruite par toutes troupes montées, Artillerie tirant, Archers ou Psiloï, ou si en terrain difficile. Sinon fuit.
Psiloï. Détruits par Chevaliers, Cavalerie, Chameaux ou Cavalerie légère si en terrain considéré comme dégagé par ceux-ci, ou par Archers, Auxiliaires ou Psiloï. Sinon fuiet.
Tous les autres. Reculent face à Artillerie en combat rapproché. Sinon détruits.

Un élément qui doit reculer se déplace vers l'arrière de sa profondeur de base (ou de la largeur, si celle-ci est plus petite) sans tourner. S'il s'agit d'Eléphants, les amis rencontrés sont détruits. S'il ne s'agit pas d'Eléphants, les amis faisant face à la même direction sont traversés si c'est autorisé, sinon repoussés en arrière sauf s'il s'agit d'Eléphants ou de Chariots de Guerre. Un élément qui commence son recul avec un front ennemi en contact avec son flanc ou son arrière, ou qui recule d'un tir entièrement sur son bord arrière, sauf s'il provient d'une ville, ou qui rencontre un ennemi, du terrain infranchissable, des amis qu'il ne peut traverser ou repousser ou n'importe quel ville ou camp, ou qui est situé dans une ville ou un camp, est détruit. Des ennemis contactés sur leur bord arrière par le bord arrière ou coin arrière d'un élément qui recule ou est repoussé, ou sur leur flanc par son coin arrière, ou sur leur coin arrière par son bord arrière sont détruits également.

Un élément qui fuit recule de sa profondeur de base, puis se retourne de 180° et se déplace en plus de la distance d'un mouvement tactique complet vers son arrière initial. Il ne change de direction que du minimum nécessaire pour éviter des ennemis, des amis qu'il ne peut traverser, une ville ou un camp avec une garnison, du terrain infranchissable, ou, sauf pour les Psiloï et la Cavalerie légère, du terrain difficile, sauf des Marais ou du Terrain Accidenté. Il cesse son mouvement s'il est dans l'incapacité de bouger. Il ne peut pas éviter la traversée d'une rivière, ce qui provoque sa destruction, sauf si elle est « facile ».

Un élément de Chevaliers, de Chars à Faux, de Guerriers ou de Hordes dont l'adversaire en combat rapproché recule, rompt, le combat, fuit ou est détruit, de même que tout élément qui lui donnait un support arrière, doit poursuivre immédiatement d'une profondeur de sa base (ou d'une largeur, si celle-ci est plus petite), sauf s'il est situé dans un camp ou une ville, ou s'il viendrait à traverser un bord du champ de bataille ou entrer dans un terrain difficile autre qu'un Marais ou un Terrain Accidenté. Un élément qui détruit le défenseur d'une ville ou d'un camp en combat rapproché l'occupe immédiatement.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Le premier joueur qui, à la fin de n'importe quel tour, a perdu, soit son général soit 4 éléments (sans compter les Chars à Faux, les Suivants de Camp ou les Citadins), et qui a également perdu plus d'éléments de ce type que l'ennemi, perd la bataille. Un camp ou une ville, occupé par l'ennemi pendant la bataille, et encore sous son contrôle, compte comme 2 éléments perdus de plus. Les éléments qui, suite à un recul, une fuite, ou d'une autre manière, franchissent les limites du champ de bataille sont comptés comme perdus, mais réapparaîtront au prochain tour dans une campagne.

EXEMPLES DE COMBATS

COMBAT RAPPROCHÉ

Une ligne de quatre éléments de légionnaires romains (classés comme LAMES) est déplacée pour aller au contact de quatre éléments de piquiers macédoniens (classés comme PIQUES) disposés sur deux éléments de profondeur. Chaque élément doit être aligné exactement contre son adversaire, sans chevauchement d'éléments. LAMES (3) inclut le général romain.

	PIQUES (3)	PIQUES (4)	
	PIQUES (1)	PIQUES (2)	
LAMES (1)	LAMES (2)	LAMES (3)	LAMES (4)

Comme c'est son tour, le joueur romain peut choisir lequel de ses deux éléments au contact combat le premier. Il se décide pour LAMES (3). LAMES (1) et (4) ne combattront pas mais comptent comme débords. Les deux joueurs lancent maintenant chacun un dé.

LAMES (3) obtient 4. Il ajoute son facteur de combat de +5 contre les troupes à pied et encore +1 pour le général.

PIQUES (2) obtient 4. Il ajoute son facteur de combat de +3 contre les troupes à pied et encore +3 parce qu'il est supporté sur l'arrière par des Piques. Cependant il doit soustraire -1 parce qu'il est débordé par LAMES (4).

PIQUES (2) a obtenu moins que LAMES (3), mais plus de la moitié de son résultat, et donc recule immédiatement de sa propre profondeur de base, repoussant PIQUES (4) en arrière.

		PIQUES (4)	
	PIQUES (3)	PIQUES (2)	
	PIQUES (1)		
LAMES (1)	LAMES (2)	LAMES (3)	LAMES (4)

LAMES (2) et PIQUES (1) lancent maintenant leur dé.

LAMES (2) obtient 6 et ajoute son facteur de combat de +5.

PIQUES (1) obtient 1, ajoute son facteur de combat de +3, et encore +3 pour le support par des Piques, mais doit soustraire -2 car il est débordé maintenant par LAMES (1) et LAMES (3).

Le résultat de PIQUES (1) est inférieur à la moitié de celui de son adversaire, il est donc détruit. PIQUES (3) n'est pas détruit.

C'est maintenant le tour du joueur macédonien, et il peut ramener PIQUES (2), (3) et (4) au contact s'il le souhaite, et s'il lui reste des points à son dé de mouvement après d'éventuels autres mouvements.

TIR À DISTANCE

Deux éléments d'archers anglais (classés comme ARCHERS) tirent sur un schiltron écossais (classé comme PIQUES).

	PIQUES (2)	
	PIQUES (1)	
ARCHERS (1)	ARCHERS (2)	ARCHERS (3)

ARCHERS(2) tire sur PIQUES (1), avec l'aide d'ARCHERS (1) et (3). Les deux joueurs lancent le dé.

ARCHERS (2) obtient 2 et ajoute son facteur de combat de +2 contre les troupes à pied.

PIQUES (1) obtient 5 et ajoute son facteur de combat de +3. Il ne reçoit pas de support de PIQUES (2), et doit soustraire -1 pour chacun des deux éléments qui supportent son adversaire.

ARCHERS (2) a obtenu moins que son adversaire, et donc ne le détruit pas ni ne le force à reculer, mais échappe à tout effet indésirable pour lui-même parce que son adversaire ne tire pas sur lui.

Si les résultats avaient été inversés, PIQUES (1) aurait été détruit. PIQUES (2) n'aurait pas été détruit avec lui puisqu'il ne lui apportait pas de soutien arrière contre un tir.

REGLES DE CAMPAGNE

INTRODUCTION

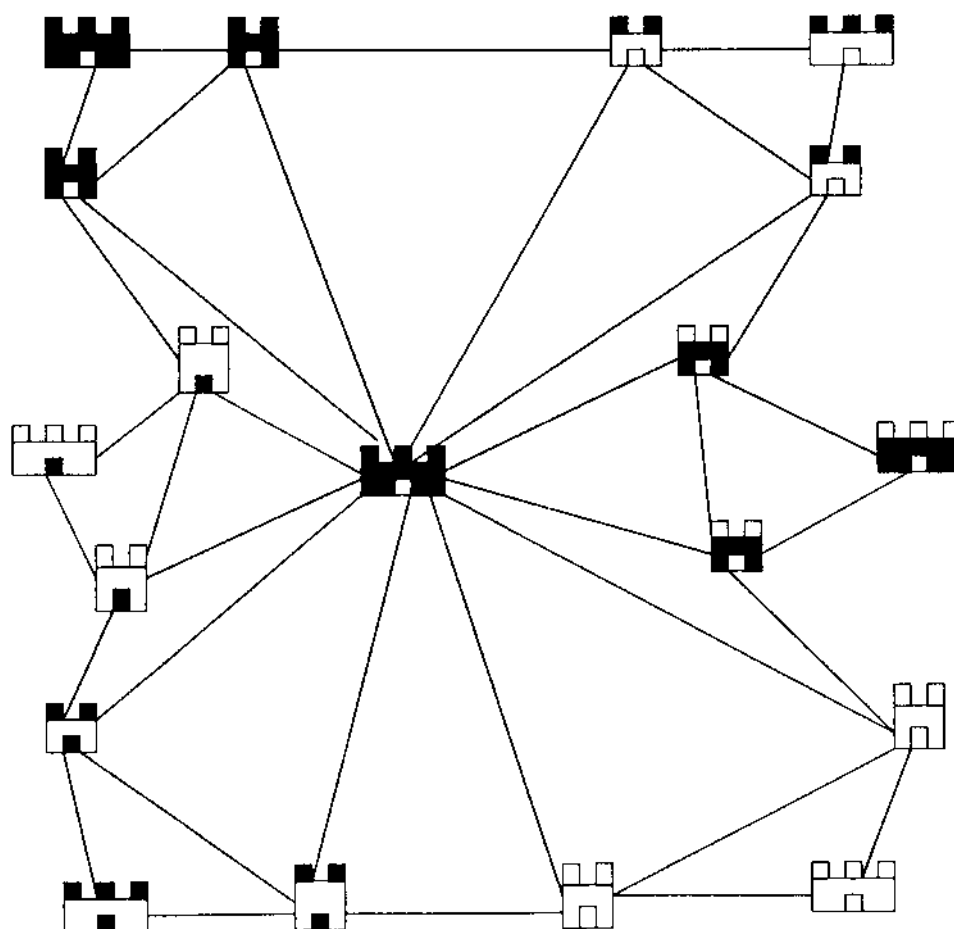
Cette section contient des instructions pour jouer une mini-campagne simple pour 3 à 6 joueurs, qu'on peut si on le désire mener à son terme en une journée, et utilisant les règles de batailles pour décider des batailles de campagnes militaires/politiques plus grandes, ou pour le système de campagne modéré par ordinateur de Richard Bodley Scott.

CARTES

Ci-dessous figure une carte circulaire stylisée pour une campagne de 6 joueurs. Le mouvement se fait par les routes marquées entre des points nodaux représentant des cités ou des provinces, dont le contrôle peut être matérialisé par des marqueurs de couleur. On peut remplacer la forme circulaire par d'autres qui correspondent mieux à la géographie historique, et/ou on peut la modifier en supprimant certaines routes, ou en spécifiant qu'elles se font par mouvement maritime. Mais il ne doit jamais être possible d'attaquer la capitale d'un joueur sans attaquer d'abord une autre de ses cités.

Le "Penguin Atlas of Ancient History" et le "Penguin Atlas of Medieval History" sont d'excellentes sources accessibles pour les liens géographiques.

CARTE STYLISEE POUR UNE MINI-CAMPAGNE A SIX JOUEURS



RESSOURCES

Chaque joueur commence avec 3 cités ou provinces - l'une d'elle étant sa capitale - et une armée de campagne de 12 éléments correspondant à la liste d'armée de sa nation, plus un élément de suivants de camp s'il le désire. Un des joueurs contrôle la cité centrale en plus des 3 qu'il a déjà.

Tous les éléments perdus pendant une bataille ou un siège sont placés dans une réserve, et tous les éléments qui sont recrutés sont pris de cette réserve, l'armée de campagne ne pouvant jamais excéder ces 12 éléments. N'importe quel élément de l'armée de campagne peut être désigné en début de bataille comme accueillant le général.

Si un joueur ne prend part ni à un siège ni à une bataille pendant une année de campagne, la taille maximum de son armée est réduite à 10 éléments de troupe l'année suivante, car on suppose qu'une paix profonde l'a conduit à économiser et négliger ses défenses.

L'ANNEE DE CAMPAGNE

Il y a trois tours/saisons de campagne par an - PRINTEMPS, ETE et AUTOMNE. Chaque joueur lance un dé au début de chaque année. Celui qui a le score le plus élevé joue le premier. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur a sa phase dans chaque tour.

Avant le tour de printemps, tous les joueurs notent simultanément l'emplacement de leur armée de campagne. Il faut placer son armée de campagne entière dans une cité sous son contrôle. La localisation de l'armée de campagne d'un joueur est révélée au début de sa première phase de l'année, ou quand son territoire est envahi, ou quand il envoie un contingent pour aider un autre joueur. Les déclarations de guerre sont également écrites à ce stade et révélées toutes ensemble.

A la fin du tour d'automne, les armées se retirent dans leurs quartiers d'hiver jusqu'au printemps suivant, lançant un dé pour chaque mouvement maritime nécessaire pour rejoindre leur territoire ou celui d'un allié, s'il ne leur est pas possible d'emprunter une route terrestre. Chaque joueur transfère alors 1 élément de troupe de sa réserve vers son armée de campagne pour chaque cité - autre que sa capitale - alors sous son contrôle, plus 2 éléments, pour simuler le recrutement de nouvelles troupes.

MOUVEMENT

A chaque fois que des troupes se déplacent, elles peuvent parcourir un maximum de deux étapes le long de routes désignées par le joueur. Elles ne peuvent passer par une cité que leur joueur ne contrôle pas, sauf si le joueur qui la contrôle leur accorde le passage.

Une armée de campagne qui se déplace par une route maritime doit lancer un dé pour chaque étape, sauf en été. Sur un résultat de 1 elle est prise dans une tempête et doit lancer un nouveau dé qui représente le nombre d'éléments que le joueur doit transférer dans sa réserve au titre de pertes lors de naufrages. Le premier élément perdu doit être de troupes montées s'il y en a. Le joueur décide alors s'il continue jusque sa destination, s'il s'arrête ou s'il retourne à son point de départ sans lancer de nouveau dé.

INVASION

Lors de son tour, un joueur qui n'a pas encore envoyé de contingent en cette saison pour aider un allié peut attaquer la cité d'un joueur avec lequel il est en guerre. Avant de le décider, il peut solliciter l'aide d'alliés. S'il décide alors de poursuivre son attaque, le défenseur peut à son tour solliciter l'aide d'alliés.

Le défenseur peut choisir une des options suivantes (a) engager une bataille contre l'attaquant, en déplaçant son armée si elle n'est pas déjà présente ; ou (b) supporter un siège, amenant son armée sur place ou la retirant s'il le désire. Il peut choisir n'importe laquelle de ces deux options, même s'il a lui-même attaqué une cité ou envoyé un contingent allié, les éléments survivants ayant eu le temps de revenir.

Les joueurs alliés ou tributaires de l'attaquant ou du défenseur n'envoient pas leur armée de campagne à leur aide, mais des contingents alliés. Le seul cas où deux armées de campagne alliées peuvent se retrouver au même emplacement se présente lorsque l'une soutient un siège et l'autre tente de la secourir. Dans ce cas, l'armée assiégée ne fournit qu'un contingent dans la bataille.

Au lieu de la déplacer pour envahir, un joueur peut utiliser sa phase pour déplacer son armée de campagne vers une autre de ses cités ou de celles de ses alliés, pour préparer un mouvement dans un tour postérieur.

RAVITAILLEMENT

L'armée de campagne d'un joueur est ravitaillée si elle est soit sur, soit adjacente à, une cité contrôlée soit par lui-même, soit par un autre joueur qui lui permet de se ravitailler et qui n'est pas assiégée. Une armée de campagne qui, à la fin du tour d'automne, n'est pas ravitaillée, lance un dé qui donne le nombre de troupes perdues pour cause de famine, de maladie ou de désertion avant de commencer une bataille ou d'entreprendre un siège, ou pendant son retour vers ses quartiers d'hiver. Une armée de campagne qui commence sa phase en n'étant pas ravitaillée peut faire retraite vers une situation où elle est ravitaillée, même si elle avait fourni un contingent allié

LIVRER BATAILLE

Si un joueur envahi décide de livrer bataille, cette dernière est livrée entre les armées de campagne des deux ennemis, à l'aide des règles de batailles standard. Le terrain est choisi par le propriétaire actuel de la cité, mais en fonction des types de terrain disponibles dans la liste d'armée du propriétaire de la province au début de la campagne. Si une ville est choisie, elle représente la cité.

PARTICIPATION DES CONTINGENTS ALLIES

Un joueur dont l'armée principale n'a pas encore lancé d'attaque cette saison peut envoyer un contingent allié pour aider un envahisseur ou un défenseur, à condition qu'il puisse se déplacer depuis sa propre armée de campagne jusqu'à la cité étrangère qui subit l'attaque, et que les joueurs contrôlant d'éventuelles cités intermédiaires lui laissent le passage. Si deux contingents sont envoyés au cours de la même saison, ils devront être composés d'éléments différents.

Un contingent allié est composé d'un maximum de 3 éléments pris dans l'armée de campagne du joueur. L'un d'entre eux doit être désigné comme accueillant le général.

Les contingents alliés se déplacent à tour de rôle après le second des protagonistes principaux. Ils ont leur propre dé pour déterminer combien d'éléments/groupes peuvent être déplacés à chaque tour. Ils n'arrivent que lorsqu'ils obtiennent un résultat de 6, et entrent alors en colonne de 1 élément de large par le bord du champ de bataille qui représente le mieux la route sur la carte qu'ils ont suivie, en fonction de la position des protagonistes principaux, et ils mesurent leur premier mouvement à partir de ce bord. Ils peuvent parfois avoir un choix entre plusieurs côtés. Ils n'ont pas de camp sur le champ de bataille. Ils ne peuvent pas quitter le champ de bataille intentionnellement, ni changer de camp pour attaquer leur allié supposé mais leur empressement à l'aider ne regarde que leur propre conscience !

Un élément ne peut affecter le combat pendant le tour de son allié qu'en lui fournissant des facteurs tactiques. L'artillerie tire dans le propre tour du contingent, ou si elle est prise pour cible par l'ennemi.

Un contingent allié :

- (a) ne peut pas être envoyé à l'aide d'un joueur avec lequel sa nation, son suzerain ou son tributaire est en guerre
- (b) ne peut pas être envoyé pour aider l'invasion d'un territoire d'un joueur avec lequel sa nation ou son suzerain n'est pas en guerre
- (c) peut être envoyé pour aider la défense contre un envahisseur avec lequel sa nation n'est pas en guerre.

RESULTATS DE LA BATAILLE

La fin de la bataille est déterminée par les règles de bataille. Les pertes des joueurs alliés sont ajoutées pour déterminer si leur camp a perdu. Lorsque le général d'un contingent allié est perdu, ses éléments restants doivent tenter de se retirer et quitter la table, à partir de leur tour suivant.

Les éléments détruits en combat sont transférés de l'armée de campagne à la réserve. Les éléments qui ont quitté la table retournent dans leur armée principale à la fin de la bataille, tout comme les suivants des camps.

La perte du général d'un des deux protagonistes principaux, et/ou celle de son camp, est pénalisée par le transfert de 2 éléments de troupe de plus de son armée principale dans sa réserve, en plus de ceux qui ont été détruits lors de la bataille. Ceci pour simuler la désertion de troupes démoralisées.

Si le joueur qui contrôlait la cité disputée est battu, la cité est capturée sans siège par l'autre protagoniste principal. Une armée de campagne ou un contingent battus doivent battre en retraite vers une autre de ses propres cités. Si il/elle ne le peut pas il/elle est détruit(e).

Après une bataille, chaque joueur gagne un point de prestige pour chaque élément de troupe que ses troupes ont détruit (ou forcé à reculer ou fuir hors de table) en plus de ses propres éléments perdus (ou forcés à reculer ou à fuir hors de table). Un joueur qui le premier a capturé le camp ennemi ou occupé une BUA contrôlée par l'ennemi, ou dont les troupes ont détruit le général de l'ennemi principal, gagne 2 points de prestige supplémentaires pour chacun de ces faits d'armes.

SOUTENIR UN SIEGE

Si le défenseur choisit de ne pas livrer bataille, la cité est assiégée. Si son armée de campagne est sur la cité, elle doit soit battre en retraite vers une autre de ses cités soit soutenir le siège. L'attaquant lance alors un dé. Il doit obtenir 6 pour capturer une cité dans laquelle l'armée de campagne ennemie soutient le siège, 5 ou 6 si elle n'est pas présente. Si une cité capturée contenait l'armée de campagne du défenseur, cette dernière est entièrement perdue. Si l'assiégeant échoue à capturer la cité, il perd 1 élément de son choix, qu'il transfère de son armée de campagne dans sa réserve. Ses alliés ne souffrent pas de pertes. Le siège se poursuit la saison suivante, à moins que l'hiver n'intervienne, ou que l'armée assiégeante ne se déplace ou ne soit battue en bataille. Le résultat nécessaire pour s'emparer de la cité est réduit de 1 à chaque saison.

Une armée de campagne assiégée peut faire une sortie lors de sa phase suivante pour livrer bataille, mais pas pour battre en retraite sans livrer bataille.

Un contingent allié qui aide un assiégeant est rappelé automatiquement si sa nation est envahie.

TRIBUTAIRES

Tout joueur peut demander à n'importe quel moment à devenir tributaire d'un autre, lequel, s'il est d'accord, devient son suzerain. Un joueur dont la capitale est prise devient automatiquement tributaire du conquérant, et garde le contrôle de sa capitale et de toute autre cité qui lui reste. Si la capitale d'un tributaire est prise ensuite par un autre joueur, il devient tributaire de ce nouveau joueur à la place de l'autre. Un tributaire ne peut pas déclarer la guerre sans le consentement de son suzerain, et doit fournir un contingent allié si son suzerain le lui ordonne. Aucun des deux ne peut attaquer l'autre tant que ce type de relation dure. Un joueur qui est ou devient tributaire peut conserver ou acquérir ses propres tributaires, et peut leur ordonner de fournir un contingent allié pour aider son armée de campagne ou comme contingent de substitution pour son propre suzerain. Un joueur ne peut pas avoir 2 suzerains. Un joueur dont le suzerain perd sa capitale, ou perd deux batailles consécutives, peut renoncer à son statut de tributaire et regagner son indépendance.

CONQUETE

Lorsque la limite de temps est atteinte, chaque joueur compte comme son score les points de prestige acquis lors des batailles, plus 3 points pour chaque cité sous son contrôle personnel, plus 2 points pour chaque cité sous le contrôle de ses tributaires directs.

SUGGESTIONS DE CAMPAGNES HISTORIQUES À 6 JOUEURS

Les armées sont listées ici dans l'ordre, généralement dans le sens des aiguilles d'une montre, avec celle qui détient la cité central en caractères gras. Lorsque la dernière armée est suivi par un //, cela signifie qu'il n'y a pas de lien la connectant à la première armée sinon par la cité centrale si l'un des deux la possède.

Exemple de campagnes

Campagne :	Armées :
Sea Peoples 1180BC	Sea People I/28, Hatti I/24b , Gsgans I/4d, Ugarit I/20a, Egypt I/22b, Libyens I/7b.

(Pour obtenir la liste complète des 59 campagnes, procurez-vous le livret de règles original).

LISTES D'ARMÉES

Les armées présentées ci-dessous ont maintenant été complètement renumérotées pour être compatibles avec les listes d'armées de DBM actuelles. Elles sont organisées en 4 sections, chacune correspondant à un volume des listes d'armes de DBM. Chaque liste offre suffisamment de flexibilité pour autoriser des variations historiques ou des différences d'interprétation, mais pas au point de les tailler sur mesure pour contrer des adversaires spécifiques. Les mercenaires et les peuples sujets qui étaient habituellement utilisés sont inclus, mais pas les troupes alliées qui servaient sous leurs propres généraux, puisqu'elles sont traitées par les règles de campagne, et par les alliés indiqués pour les règles de grandes batailles. Comme une armée nécessite moins de 50 figurines, nous espérons que les joueurs produiront les armées par paires plutôt que d'affronter des adversaires non historiques.

Les listes DBM offrent des descriptions plus détaillées des troupes et des notes sur les armées. Dans de nombreux cas, des informations supplémentaires sur les armées sont données dans la série de livres «armies and enemies» de WRG, et le cas échéant, la référence du livre approprié est donné, selon les codes suivants :

AAANE =	Armies of the Ancient Near East 3000-539 BC	N. Stilman & N. Tallis
AMPW =	Armies of the Macedonian and Punic Wars 359-146 BC	D. Head
AEIR =	Armies and Enemies of Imperial Rome 150 BC – 600 AD	P. Barker
ADA =	Armies of the Dark Ages 600-1066 AD	I. Heath
AFE =	Armies of Feudal Europe 1066-1300 AD	I. Heath
AEC =	Armies and Enemies of the Crusades 1096-1291 AD	I. Heath
AMA1 =	Armies of the Middle Ages 1300-1487 AD (W. Europe)	I. Heath
AMA2 =	Armies of the Middle Ages 1300-1500 AD (E. Europe)	I. Heath

Les autres références sont pour des livres qui ne sont pas publiés par WRG mais qui ont été écrits par des contributeurs à nos listes. Ce sont :

APA =	The Achaemenid Persian Army	D. Head (Montvert Publications)
ATC =	The Army of Tang China	K.H. Ranitzsch (Montvert Publications)
ACA =	Ancient Chinese Armies 1500-200 BC	C Peers (Osprey)
ICA1 =	Imperial Chinese Armies 200 BC – 589 AD	C Peers (Osprey)
ICA2 =	Imperial Chinese Armies 590-1260 AD	C Peers (Osprey)
MCA =	Chinese Medieval Armies 1260-1520 AD	C Peers (Osprey)
ASC2 =	Armies of the 16 th Century: 2.	Ian Heath (Foundry Books).

Chaque entrée consiste en un numéro identifiant l'armée, son nom, ses dates, son type de terrain et son facteur d'agression, ses ennemis contemporains plausibles «E» identifiés par leur section et leur numéro, les alliés «A» qui peuvent être utilisés en grandes batailles, identifiés de la même manière, les références bibliographiques lorsqu'elles sont disponibles, et la composition de l'armée en nombre et type d'éléments, utilisant les codes donnés dans la section sur le soclage pour indiquer le nombre et le type de figurines qui constituent chaque élément.

Un simple / entre les nombres signifie que l'un ou l'autre des chiffres peut être utilisé comme nombre de figurines par élément. Le mot «or» (ou) entre les codes de types de troupes signifie que l'un ou l'autre des types de troupes peut être pris, mais le choix devra rester le même pour la totalité d'une partie isolée, ou pour toutes les parties d'une compétition ou d'une campagne. La forme «3x4Sp or 3x2Ps» signifie que les 3 éléments doivent être les mêmes. La forme «3x4Sp or 2Ps» signifie que l'on peut choisir toute combinaison de 4Sp et 2Ps. Un double // entre les codes de types de troupes, comme dans la liste I/42 «2xLCh//3Bw» signifie que l'on peut remplacer le type monté par le type à pied au cours d'un mouvement tactique lors d'une partie, mais que l'on ne peut pas revenir en arrière pendant le reste de la partie.

Lorsque des alliés potentiels pour des grandes batailles sont séparés par «or» (ou) cela signifie que l'on peut prendre l'un ou l'autre, mais pas les deux en même temps. Si séparés par «and/or» (et/ou), on peut prendre l'un des deux, les deux ou aucun. Si séparés par «and» (et), il faut prendre soit les deux, soit aucun.

SECTION 1 – L'ÉPOQUE DES CHARS – 3000 AV. JC À 500 AV. JC

I/24. Hittite Empire. 1380 BC-1180 BC

Arable. Ag : 2. E = (a) I/4cd, 6b, 18, 19, 20b, 21a, 22a, 24a, 25a. (b) I/4d, 18, 20ab, 21a, 22ab, 24b, 25a, 26ab, 18.
A= (a) I/19. Ref: AAANE.

- (a) 1380-1275BC : 1xLCh (Gen), 3xLCh, 6x3Sp, 1x2Ps, 1x7Hd or 2Ps
- (b) 1274-1180BC : 1xHCh (Gen), 2xHCh, 1xLCh, 6x3Sp, 1x2Ps, 1x7Hd or 2Ps

I/26. Later Mycenaean & Trojan War. 1250-1190BC

Littoral. Ag : 4 if Achaian, 1 if Trojan. E= (a) I/14d, 24b, 26ab, 28. (b) I/24b, 26a, 28. Ref: AAANE
(a) Achaian : 1xLCh // 4Bd (Gen), 3xLCh // 4Bd, 4x4Sp, 2x4Sp or 4Wb or 4Pk, 2x2Ps
(b) Trojan : 1xLCh // 4Bd (Gen), 3xLCh // 4Bd, 4x4Sp, 2x4Sp or 4Wb or 4Pk, 2x2Ps

(Pour obtenir la liste complète des 310 listes d'armées, procurez-vous le livret de règles original).

DBA GRANDES BATAILLES

INTRODUCTION

Ceci est une variante qui permet à chaque joueur de jouer avec une armée plus grande, divisée en corps, et une surface de jeu plus importante, mais sans les détails et la complexité de DBM.

COMPOSITION DE L'ARMÉE

Chaque armée est composée de 36 éléments. Si elle provient d'une seule liste, multipliez le nombre des éléments de chaque type autorisé dans la liste par 3. Chacun des 3 généraux contrôle un corps d'au moins 6 éléments choisis parmi ceux qui sont disponibles. L'armée peut aussi comporter des corps alliés, de la même année, provenant de listes au numéro différent, ou au même numéro mais avec une lettre différente, et qui doivent être des armées indépendantes complètes à 12 éléments provenant de ces listes. S'il y a 1 corps allié, le reste de l'armée doit être de la liste principale multipliée par 2 au lieu de 3. S'il y a 2 corps alliés, ceux-ci doivent être de listes différentes, et le corps restant est lui aussi une armée normale à 12 éléments issus de la liste principale. Un général non-allié doit être désigné comme général en chef. Le général en chef et tous les généraux alliés doivent être du type spécifié comme général dans leurs listes. Les autres généraux peuvent être choisis parmi tout élément de leur liste sauf les Chars à Faux, les Psiloï ou l'Artillerie.

TAILLE DU CHAMP DE BATAILLE ET TERRAINS

La largeur du champ de bataille est doublée, mais la profondeur reste la même. Le nombre des terrains obligatoires devient 1 à 3 et le nombre des terrains optionnels 3 à 4, dont au plus 3 peuvent être du même type. Il ne peut toujours pas y avoir plus d'une Voie Navigable, ni plus d'une Rivière, ni plus d'une Oasis, ni plus d'une Ville.

CAMPS

Un corps allié doit posséder son propre camp ; autrement l'armée entière est dotée d'un camp, de taille normale, sauf si elle possède une ville ou plus d'un Chariot de Guerre.

DÉPLOIEMENT

Le défenseur pose le terrain. L'attaquant choisit un côté long comme son bord de base, le défenseur prenant le côté opposé. Le défenseur déploie tous ses corps, puis l'attaquant les siens. Tout élément qui n'est pas situé dans une ville ou un camp doit être à moins de 1200 pas du général de son corps. L'échange de 0-2 paires d'éléments du défenseur peut se faire entre des corps différents, mais non alliés.

LANCEMENT DES DÉS

Il faut un dé par corps. Tous les dés d'un joueur doivent être de la même couleur sauf celui d'un corps allié, lequel sera toujours utilisé pour ce corps. Une fois le terrain posé et le bord de l'attaquant choisi, le joueur doit noter par écrit lequel de ses corps non alliés recevra toujours le dé au résultat le plus élevé, et lequel recevra le plus faible. Il révèle ce choix lorsqu'il lance ses dés de PIPs pour la première fois.

On cesse de lancer les dés pour un corps lorsque tous ses éléments ont été perdus ou ont quitté le champ de bataille.

COMBAT

Une fois par partie, l'élément du général en chef peut ajouter +1 à son résultat au combat, après que celui ci ait été calculé.

PERTES

Un élément est perdu s'il est détruit ou s'il traverse un bord du champ de bataille, mais pas s'il est simplement démoralisé. Un corps allié dont le camp est actuellement contrôlé par l'ennemi compte comme 2 éléments supplémentaires perdus pour ce corps. Tout autre camp ou ville actuellement contrôlée par l'ennemi compte comme 2 éléments supplémentaires perdus pour chaque corps non allié.

DÉMORALISATION

Un corps qui, au début de son tour, a perdu son général, ou dont le total des éléments perdus autres que les Chars à Faux, les Suivants des Camps ou les Citadins d'une ville, atteint le tiers de ses éléments de troupes initiaux, est démoralisé. Il ne peut faire de mouvement tactique que pour réorienter et tenir sur place des éléments ou pour tenir sur place des groupes. Tous les autres éléments qui ne sont pas en combat rapproché fuient immédiatement en direction du point le plus proche du bord de base de leur armée, sans recul initial, mais en effectuant un changement d'orientation initial si nécessaire. On fait de même au début de chaque tour ami ultérieur, tout élément n'ayant pas été retenu ce tour ou n'étant pas en combat rapproché, devant fuir, qu'il ait déjà fui ou non. Les éléments qui ne sont pas en Ville ou dans un camp soustraient -2 en combat rapproché.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Une armée dont le total cumulé des éléments perdus à la fin de n'importe quel tour, autres que Chars à Faux, Suivants de Camps ou Citadins, est au moins égal à la moitié de ses éléments initiaux, ou dont le corps du général en chef est démoralisé ; et qui a aussi perdu plus de tels éléments dans ce tour que l'ennemi, a perdu la bataille.

DBA GÉANT

INTRODUCTION

DBA géant est une extension de Grandes Batailles DBA pour des parties avec plusieurs joueurs pour chaque camp et/ou pour rejouer de grandes batailles historiques. Il diffère de la façon suivante.

BATAILLES HISTORIQUES

Recherchez le nombre des corps et les effectifs des troupes réellement utilisées, puis divisez les effectifs des troupes de chaque type dans chaque corps par les ratios de la page 2 pour calculer le nombre d'éléments. La surface de l'aire de jeu doit être à l'échelle du champ de bataille historique. Les terrains ne sont pas choisis au moyen des règles habituelles de sélection, mais sont déterminés et placés par accord mutuel pour reproduire le terrain de la bataille réelle.

AUTRES BATAILLES À PLUSIEURS JOUEURS

Un joueur séparé contrôle chaque général. La taille de l'armée est augmentée à 12 éléments fois le nombre de généraux. La largeur du champ de bataille passe à 3 fois la largeur standard DBA et la profondeur peut éventuellement être augmentée d'au plus la moitié. Le nombre d'éléments de terrain obligatoires devient 1 à 4, et le nombre d'éléments optionnels 3 à 6, dont au plus 4 peuvent être de même type.

RÈGLES APPARENTÉES

Depuis sa parution, DBA a été rejoint par des règles dérivées, «Hordes of The Things» pour les batailles fantastiques, «De Bellis Multitudinis» pour des armées plus grandes, «De Bellis Renationis» pour la période de la renaissance, qui vont être suivies par des règles dérivées couvrant d'autres périodes.

TRADUCTION

Traduction initiale, le 1^{er} octobre 2001, signée Vendémiaire

Révisée, complétée des règles de campagne et mise à jour avec les amendements 2.1, octobre 2003.

Révisée, complétée des exemples de combat et mise à jour avec les amendements 2.2, octobre 2004.

Cette traduction ne peut pas être commercialisée. L'utilisation de cette traduction doit être accompagnée de l'acquisition du livret de règles original.

Liste des termes :

Elephants	Eléphants	Chars à Faux	Scythed Chariots
Chevaliers	Knights	Cavalerie	Cavalry
Cavalerie Légère	Light Horse	Chameaux	Camelry
Lances	Spears	Piques	Pikes
Lames	Blades	Auxiliaires	Auxilia
Archers	Bows	Psiloï	Psiloi
Guerriers	Warband	Hordes	Hordes
Artillerie	Artillery	Chariots de Guerre	War Wagons
Citadins	Denizens	Suivants des camps	Camp Followers
Troupes montées	Mounted Troops	Troupes à pied	Foot Troops
Arable	Arable	Forêt	Forest
Collines	Hilly	Steppe	Steppe
Aride	Dry	Tropical	Tropical
Littoral	Littoral	Collines Escarpées	Steep Hills
Collines Douces	Gentle Hills	Bois	Woods
Marais	Marsh	Terrain Accidenté	Rough Terrain
Dunes	Dunes	Oasis	Oasis
Ville	BUA, Built Up Area	Voie Navigable	Waterway
Rivière	River	Route	Road
Terrain Difficile	Bad Going	Terrain Facile	Easy Going
Char	Chariot	Facile (rivière)	Paltry