



Exemple de partie Grecs Classiques Romains Patriciens



Ce document présente le compte rendu détaillé d'une partie de l'Art de la guerre entre une armée de Grecs Classique menée par Christophe et une armée de Romains Patriciens menée par Hervé. Vous allez pouvoir suivre tour par tour le déroulement de la bataille. Les unités en rouge sont les unités Grecques tandis que les bleues sont celles des Romains. Les petits points bleus ou rouge à côté des unités symbolisent les pertes de cohésion et le désordre.

ARMEE GRECQUE

Initiative +3

1^{er} Corps

Général Stratège (Epaminondas)	6
<i>Cavalerie Thébaine</i>	
5 x Cavalerie moyenne	20
<i>Thraces</i>	
2 x Fantassin moyen élite	10
<i>Archers Crétois</i>	
2 x Infanterie légère arc élite	6
<i>Frondeurs</i>	
2 x Infanterie légère fronde	4
Total	46

2^{ème} Corps :

Général compétent inclus	1
<i>Bataillon Sacré</i>	
1 x Lancier lourd élite	6
<i>Hoplites</i>	
4 x Lancier lourd	20
<i>Javelinier</i>	
3 x Infanterie légère javelot	6
Total	33

3^{ème} Corps Allié Athénien

Général ordinaire allié, inclus	-2
<i>Hoplites</i>	
4 x Lancier lourd	20
<i>Cavaliers légers</i>	
1 x Cavalerie légère arc	3
Total	21
Total de l'armée	100
Unités	24

ARMEE ROMAINS PATRICIENS

Initiative +1

1^{er} Corps :

Général Compétent	2
<i>Légionnaire décadents</i>	
2 x Fantassin lourd	10
<i>Barbares fédérés</i>	
4 x Fantassin lourd impétueux	20
<i>Cataphractes</i>	
2 x Cataphractes impact	14
Total	46

2^{ème} Corps :

Général ordinaire	0
<i>Auxilia Palatina</i>	
4 x Fantassin moyen	16
<i>Archers Auxiliaires</i>	
1 x Archer	4
<i>Archers légers</i>	
2 x Infanterie légère arc	4
Total	24

3^{ème} Corps :

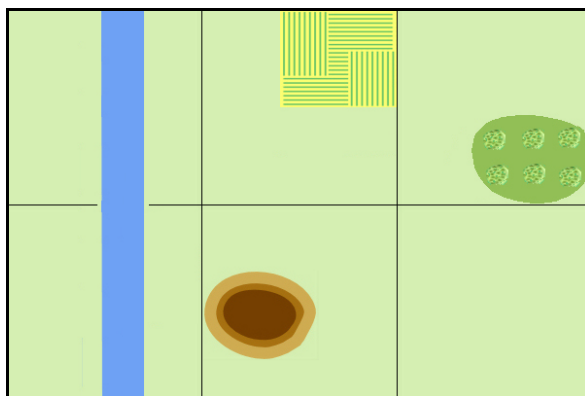
Général ordinaire	0
<i>Barbares fédérés</i>	
6 x Cavalerie moyenne impétueuse	24
<i>Huns</i>	
2 x Cavalerie légère arc	6
Total	30
Total de l'armée	100
Nombre d'unités	23

MISE EN PLACE DU TERRAIN

On commence par déterminer l'initiative qui est emportée par Christophe. Ce dernier décide de se battre en plaine et sélectionne ses éléments de terrain. Il doit prendre un champ puisque c'est le terrain obligatoire et choisit une rivière et une colline douce. Pour pouvoir choisir une rivière il doit obtenir un 3+ et réussi. Hervé quand à lui sélectionne une plantation (un verger en l'occurrence) et une autre colline douce.

Christophe commence par lancer les dés pour positionner le champ qui est le terrain obligatoire. Celui-ci tombe dans le secteur central de son côté de table collé au bord de la table. Il positionne ensuite la rivière sur le côté gauche à 8 UD maximum du bord (résultat de 1D6+4). La difficulté de la rivière est déterminée avec 1D6 et elle se révèle « difficile ». Enfin il lance les dés pour la colline qui tombe dans le même secteur que le champ. Il n'y a pas assez de place pour la poser aussi elle est enlevée.

C'est maintenant au tour d'Hervé de positionner ses terrains. Il commence par la plantation qui se retrouve dans le secteur droit du côté de l'adversaire et collée au bord. Il la place la plus près possible de son côté. La colline quand à elle se retrouve dans le secteur central de son côté à 2 UD du bord de table.

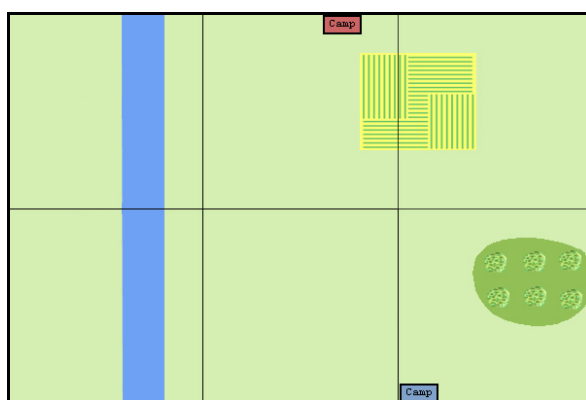


Placement initial du terrain

Les joueurs peuvent maintenant tenter d'agir sur les terrains déjà placés. C'est à Hervé de commencer. Comme il n'a placé que deux terrains, il a droit à deux tentatives. Il tente tout d'abord de déplacer la plantation. Avec un résultat de 4, il peut déplacer le terrain de 6UD en direction de son côté de table. Il tente ensuite le champ et peut également le déplacer sur la droite dans le but de bloquer cette aile pour ses auxiliaires.

Christophe a déjà choisi 3 terrains et il n'a droit qu'à une seule tentative. Il sélectionne la colline et avec un résultat de 6 il choisit de l'enlever de la table.

Les joueurs positionnent ensuite chacun leur campement près de leur bord de table respectif.



Terrain final et campements

PLAN DE BATAILLE

Chaque joueur indique maintenant sur la fiche de déploiement la position de ses corps.

Christophe déploie Epaminondas et sa cavalerie sur sa gauche, puis le corps avec les Hoplites et enfin le corps allié Athénien contre la rivière.



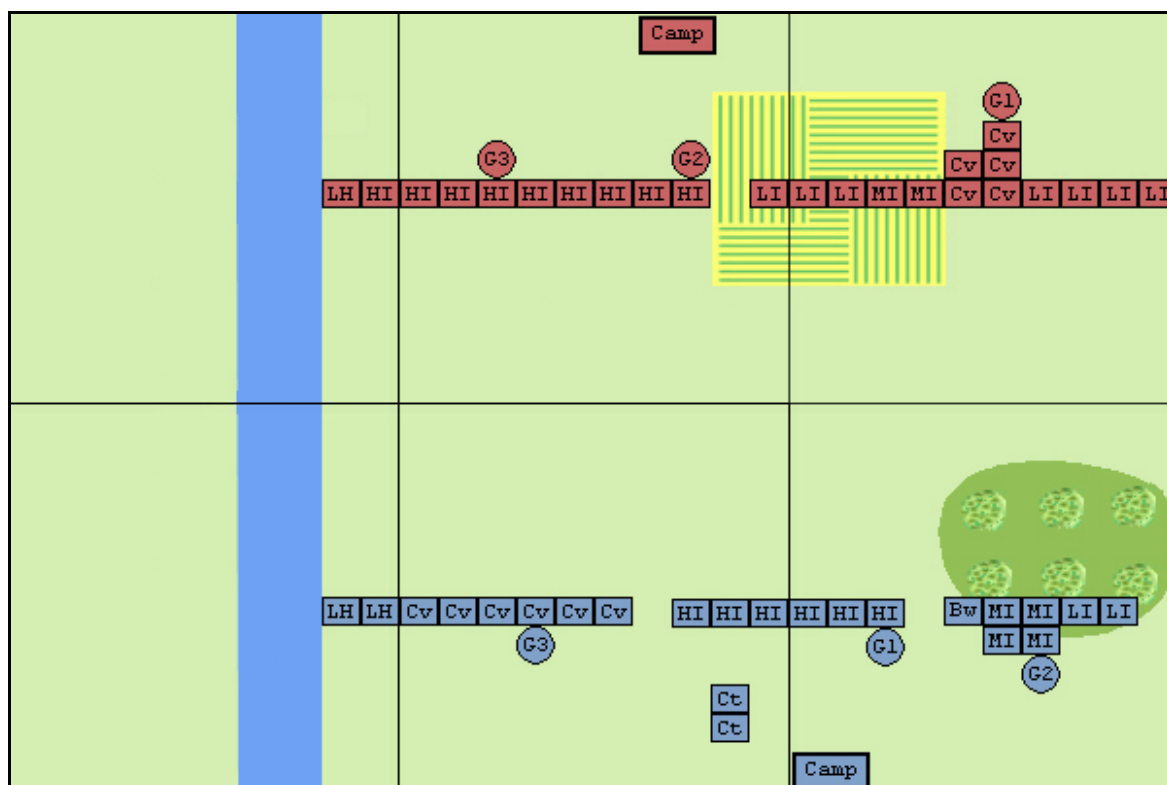
Hoplites grecs thébains

Hervé déploie contre la rivière son 3^e corps (la cavalerie), au centre le 1^{er} corps avec les légionnaires et les barbares et enfin le 2^eme corps (auxiliaires) à la gauche du dispositif.

Aucun des deux joueurs ne fait de marche de flanc. Christophe pourrait placer une embuscade dans la partie droite du champ mais choisit de ne pas le faire. Hervé place un marqueur d'embuscade dans la plantation mais note sur sa fiche de déploiement qu'aucune unité n'y est embusquée.

DEPLOIEMENT DES TROUPES

A tour de rôle en commençant par Hervé, les deux joueurs déploient chacun un corps sur la table. Le schéma page suivante indique le déploiement final.



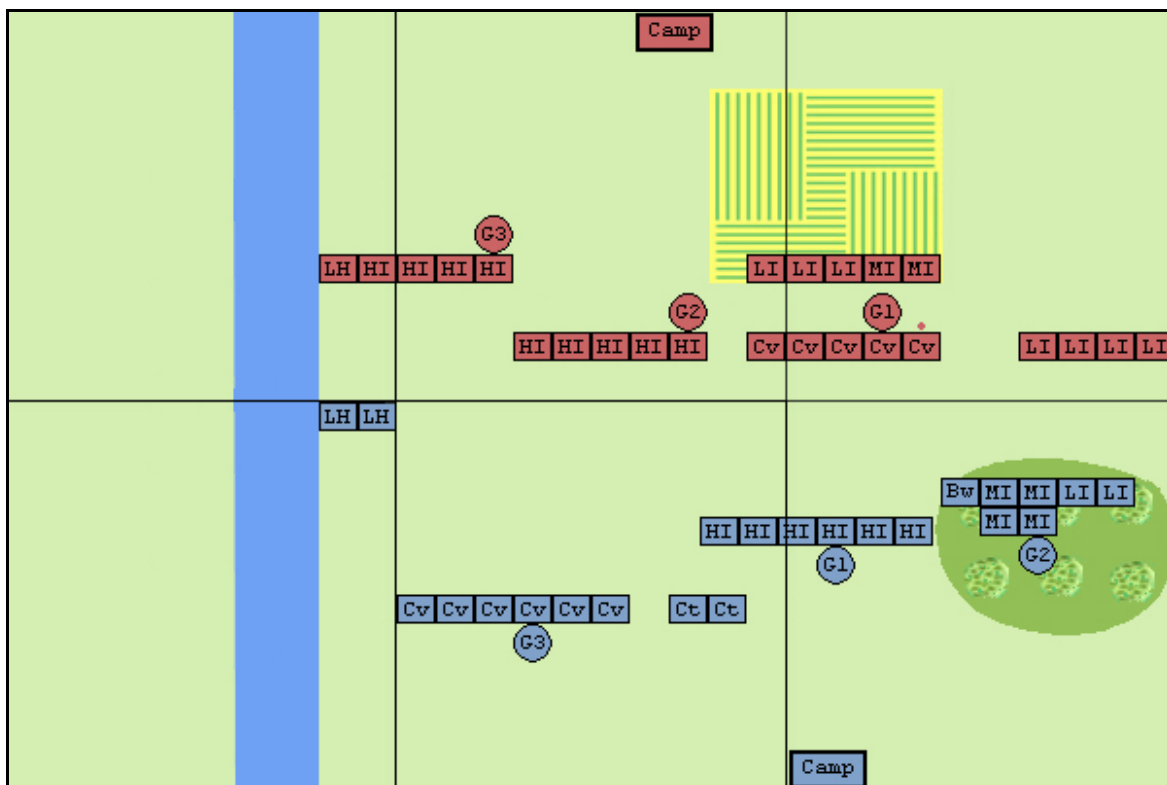
Déploiement initial

TOUR 1

On détermine l'initiative et c'est Christophe qui l'obtient. Il lance 1D6/2 pour déterminer les points de commandement (PC) d'Epaminondas et obtient 2 +3 de bonus soit un total de 5 PC. Le général dispose de plus d'un mouvement gratuit supplémentaire pour lui et les unités qui l'accompagnent. Ceci lui permet de redéployer la cavalerie rapidement. Il passe ensuite au corps des hoplites Thébains qui s'avancent de deux mouvements. Les javeliniers se positionnent au bord du champ. Pour son allié Athénien, un résultat de 3 divisé par 2 donne 2 PC (on arrondit toujours au supérieur) et lui permet d'avancer les hoplites et la cavalerie légère. Comme c'est un allié, si le dé avait été un « 1 » l'allié aurait été non fiable.

C'est au tour du romain d'avancer ses troupes. Le général commandant les Goths n'obtient qu'un seul PC. Il décide d'envoyer les LH ralentir l'ennemi mais ne peut manœuvrer sa cavalerie impétueuse. Le général en chef avec 4 PC avance son infanterie lourde en glissant sur la droite pour venir contre le bois et manœuvre les Cataphractes. Le corps des auxiliaires se déploie dans le verger qui compte comme un terrain accidenté mais qui ne pénalise pas l'infanterie moyenne ou légère.

Les archers romains tirent sur une cavalerie thébaine qui se trouve à 3 UD de distance. L'archer obtient un 4 modifié en 3 car il tire depuis un verger. Le cavalier thébain obtient un 2 et passe en désordre (il perd un point de cohésion).

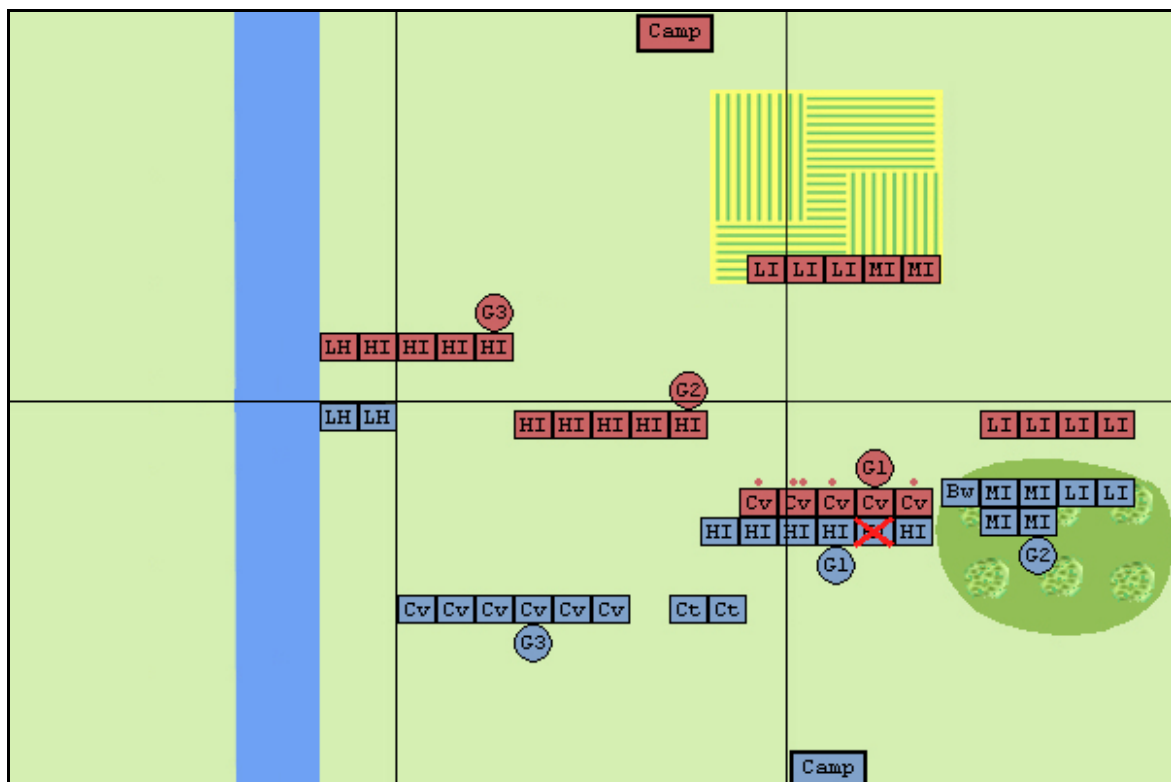


Positions à la fin du premier tour

TOUR 2 GREC

Christophe active Epaminondas et lance sa cavalerie sur les fantassins romains. Les troupes légères s'avancent vers le verger et tirent sur les auxiliaires romains sans résultat car le verger apporte un couvert. Les deux corps d'hoplites continuent leur progression vers l'avant. Le long de la rivière, la LH grecque échange des tirs avec une LH Huns tandis que le deuxième Hun prend pour cible une unité d'hoplites. Les tirs ne donnent aucun résultat.

Lors de la phase de combat les cavaliers thébains combattent les barbares et légionnaires romains. Les cavaliers n'ayant pas la capacité d'impact ils n'ont pas d'avantage sur les fantassins romains qui possèdent même une meilleure cohésion (4 contre 3). Les deux joueurs choisissent d'engager leur général. L'unité de cavalerie à côté du bois obtient un match nul et celle commandée par Epaminondas détruit son adversaire (résultat supérieur de 5 points à celui de son adversaire). Les trois autres unités sont battues et perdent chacune 1 ou 2 points de cohésion.



Positions à la fin de la phase grecque du tour 2



Auxilia Palatina

TOUR 2 ROMAIN

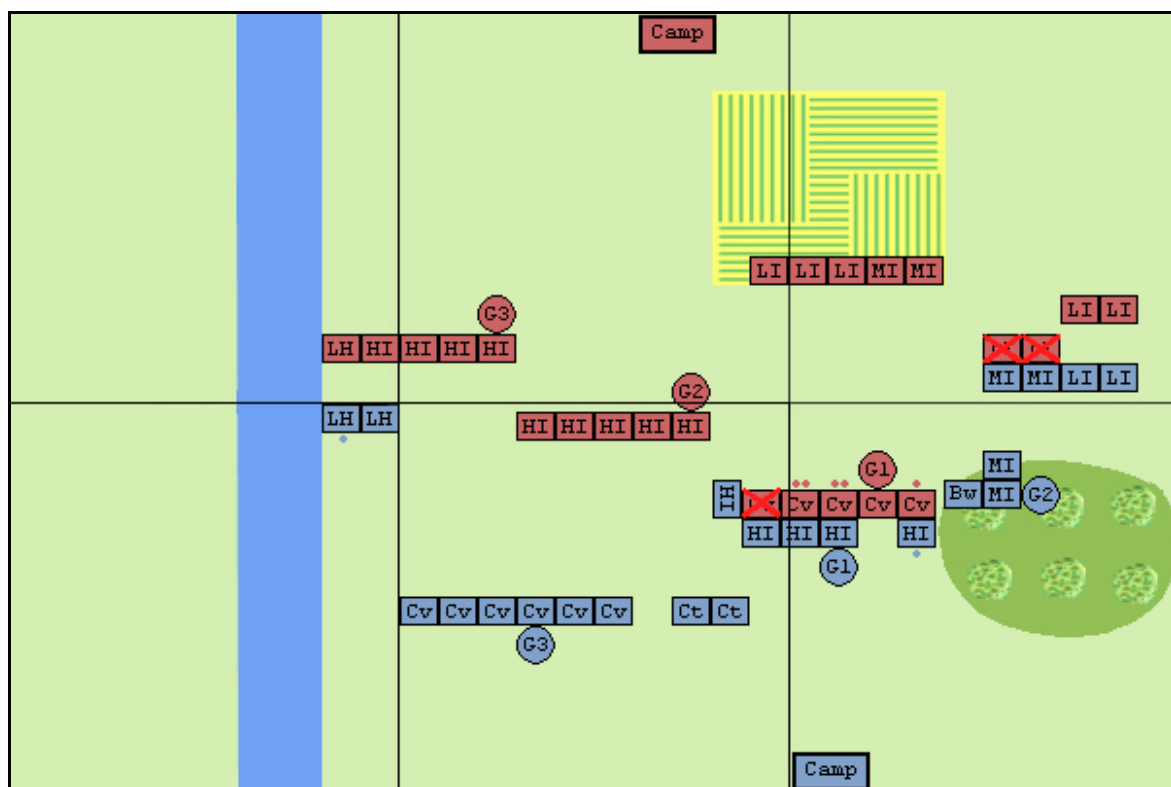
Les Auxiliaires romains chargent l'infanterie légère grecque. Chacun lance un dé pour ajuster sa distance de mouvement. Christophe choisit de tester ses unités deux par deux tandis que Hervé lance un dé global. Avec un 4 les romains avancent de leur distance normale soit 3 UD. Du côté grec, les frondeurs obtiennent un également un 4 et reculent donc de 3 UD mais les archers crétois avec un 1 ne reculent pas suffisamment pour éviter la charge des auxiliaires. L'infanterie légère rattrapée en terrain clair est purement et simplement massacrée !

Le commandant des auxiliaires réorganise les troupes restées dans le verger pour constituer une réserve de deuxième niveau.

Le général romain qui commande l'infanterie obtient 3 PC. Comme il est engagé au combat chaque ordre lui coûte 1 PC de plus. Il choisit de donner l'ordre aux légionnaires du flanc gauche de se rabattre sur la cavalerie ennemie. Celle-ci perd directement un point de cohésion.

Les cavaliers goths restent également sur place (encore un seul PC pour le général). Les hunns continuent à tirer mais ce sont les archers à cheval scythes qui mettent une des unités en désordre.

Lors des combats, l'unité de légionnaire du côté du bois passe en désordre tandis que la cavalerie thébaine de gauche part en déroute et qu'une autre perd encore un point de cohésion.



Positions à la fin de la phase romaine du tour 2

TOUR 3 GREC

Christophe choisit d'activer l'allié Athénien en premier. Il déclare une charge avec la ligne des hoplites et la cavalerie légère contre les hunns. Ceux-ci s'enfuient et distancent facilement les fantassins grecs mais par les archers à cheval scythes qui les rattrapent le long de la rivière. L'unité de Hun combat à -2 (désordre et attaque par derrière) sans bénéficier du support des autres hunns qui ne sont pas dans le bon sens. Les Scythes gagnent le combat et les Huns sont éliminés.

Les hoplites thébains avancent également d'une UD pour venir s'aligner avec les athéniens et former une ligne compacte face aux goths. Le général thébain conduit le bataillon sacré (lancier lourd élite) dans le flanc des légionnaires romains. Ceux-ci perdent un niveau de cohésion et combattent avec un -1. Comme les thébains engagent leur général cela fait un différentiel de +3. Avec 5 contre 3 ramené à 8 contre 3 l'unité de légionnaire est mise en déroute et les thébains poursuivent leur avance. Pendant ce temps les javeliniers légers sortent du champ pour se déployer dans la plaine.

Epaminondas choisit de faire reculer sa cavalerie pour éviter le désastre. Les barbares emmenés par le général se lancent à leur poursuite dans l'espoir de les charger de nouveau le tour prochain. Epaminondas tente ensuite de rallier l'unité de cavalerie à sa droite en dépensant 2 PC. Avec un résultat de 5 au dé, il réussit et l'unité regagne toute sa cohésion. Durant la phase de combat suivante l'unité de légionnaire à côté du bois perd un nouveau point de cohésion.

Sur l'aile droite les frondeurs grecs et les archers romains échangent des tirs. Une unité romaine passe en désordre.



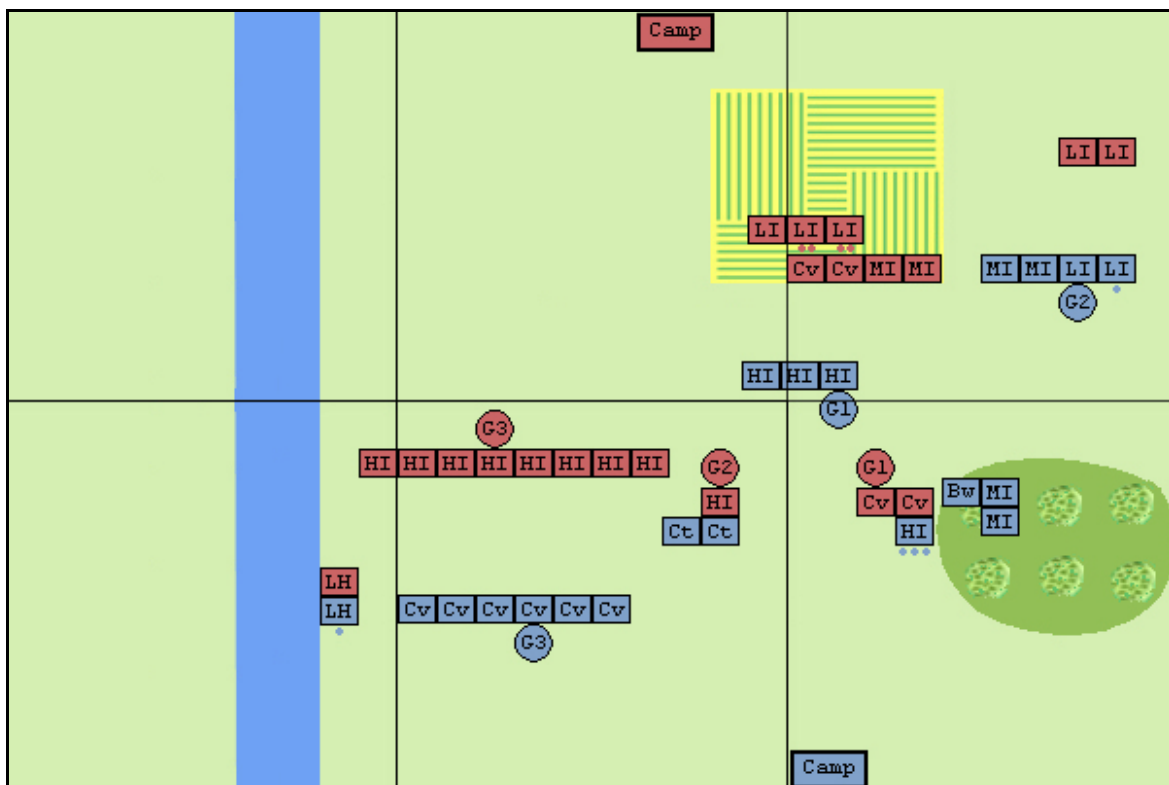
Positions à la fin de la phase grecque du tour 3

TOUR 3 ROMAIN

Le général de la cavalerie obtient 2 PC (plus son point gratuit). Ses cavaliers sont maintenant à portée de charge des hoplites et étant impétueux, il doit dépenser 2 PC (dont son point gratuit) pour éviter une charge en désordre. En effet les hoplites sont plus nombreux et les lanciers annulent le bonus d'impact des cavaliers goths. Avec 1 PC il donne l'ordre à la dernière unité Hun de charger les Scythes qui acceptent le combat et le remporte !

Au centre les barbares chargent les cavaliers thébains en fuite qui esquivent en passant à travers les javeliniers. Comme le mouvement ajusté de la charge des barbares leur permet d'avancer d'une UD de plus, ils contactent également les javeliniers qui fuient également et retournent dans leur champ. Le centre grec est complètement enfoncé ! Qui va stopper les féroces barbares ? Le général donne également l'ordre aux cataphractes de charger le bataillon sacré. Les fiers thébains resserrent les rangs et encaissent la charge sans broncher (match nul). L'unité de légionnaire laissée seule près du bois perd de nouveau un point de cohésion face aux cavaliers thébains d'Epaminondas.

Le général ne disposant que d'un seul PC ordonne aux auxiliaires de charger de nouveau les frondeurs qui parviennent à se maintenir à distance. Il utilise ensuite son point gratuit pour se déplacer.

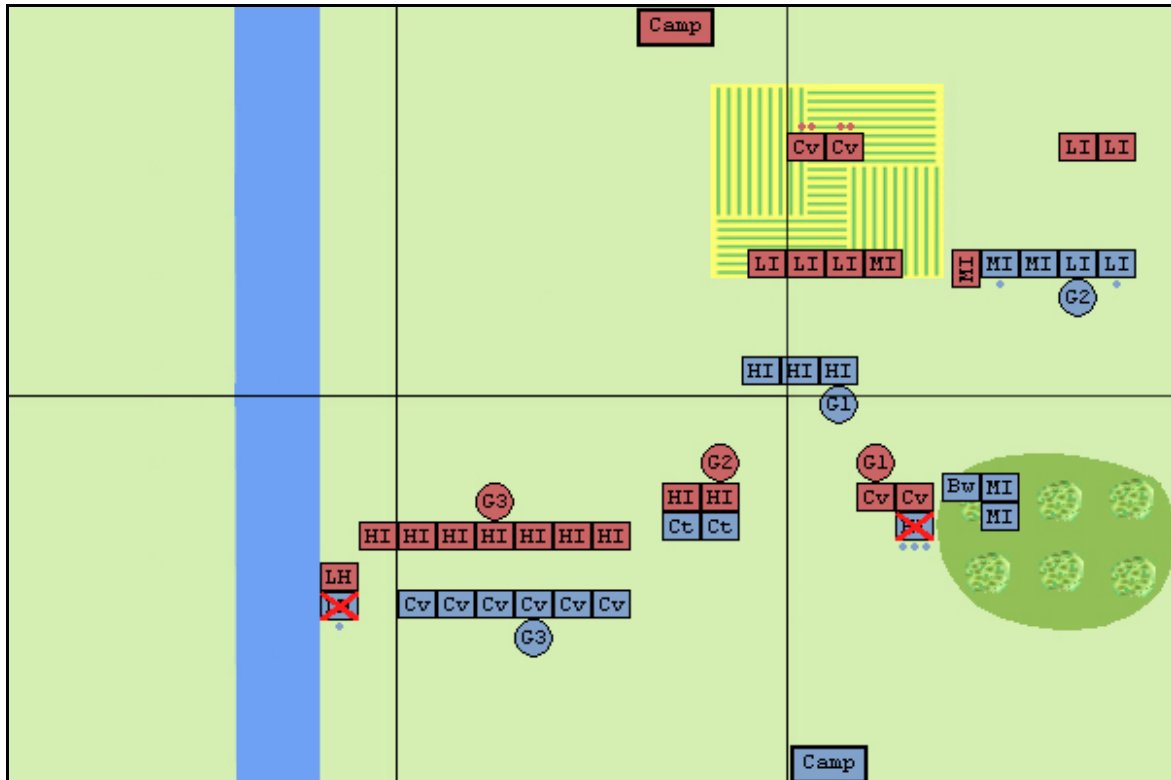


Positions à la fin de la phase romaine du tour 3

TOUR 4 GREC

Epaminondas choisit d'en finir avec les légionnaires romains en se rabattant sur leur flanc ce qui les met directement en déroute puisqu'ils n'avaient plus qu'un seul point de cohésion. Il recule encore sa cavalerie pour la mettre loin de l'ennemi afin qu'elle puisse tenter de se rallier au tour suivant. Une unité Thrace effectue un quart de tour avant d'attaquer les auxiliaires de flanc (ils perdent un point de cohésion).

Les javeliniers thébains se positionnent à la lisière du champ, terrain accidenté qui leur permet de ne pas être balayés par la charge des barbares. Les hoplites thébains et athéniens poursuivent leur avance tandis qu'une unité est détachée pour soutenir le bataillon sacré. Les Scythes achèvent les hunns qui s'enfuient en déroute.



Positions à la fin de la phase grecque du tour 4



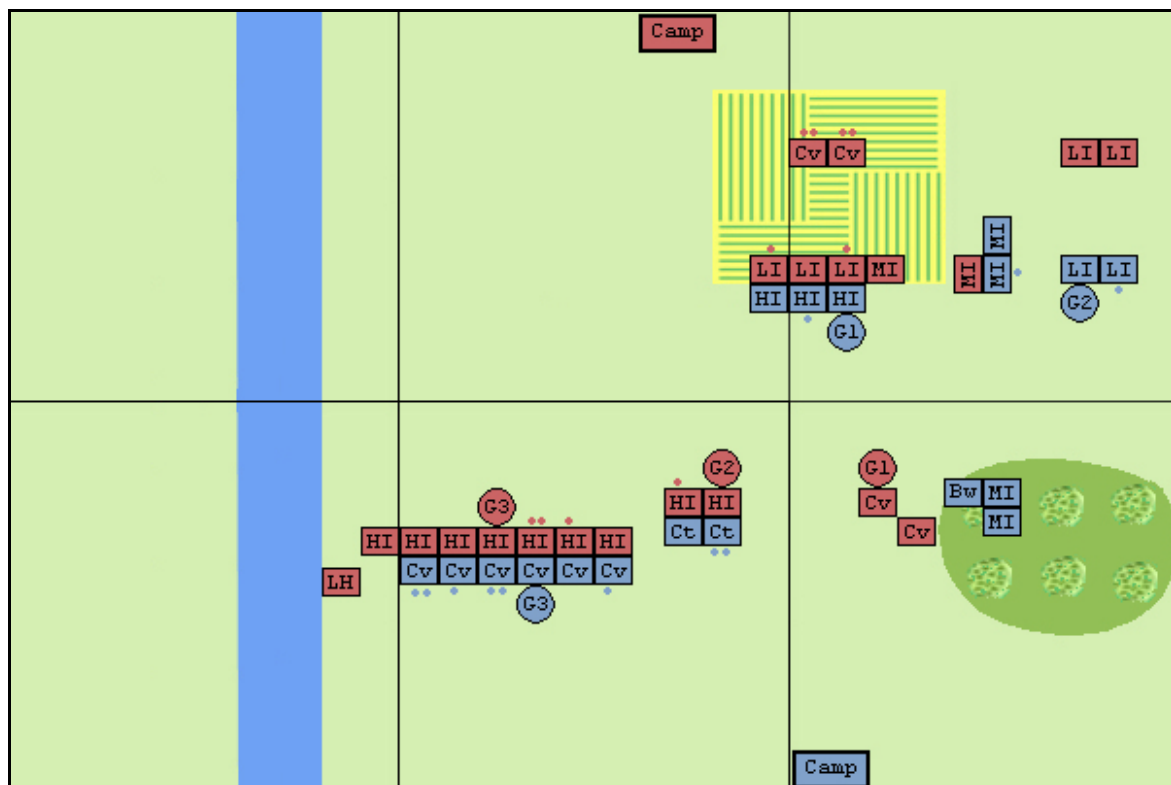
Hoplites Grecs

TOUR 4 ROMAIN

Devant la pression des hoplites grecs, le général romain donne l'ordre à ses cavaliers goths de charger. Ceux-ci s'empalent sur les lances grecques et perdent la majorité des combats.

Les barbares poursuivent leur avance et attaquent les javeliniers dans le terrain accidenté. Ceux-ci ne s'enfuient pas et tentent de s'opposer aux barbares. Ils perdent deux combats sur les trois mais leur ligne n'est pas rompue. Les cataphractes poursuivent leur combat contre le bataillon sacré et les hoplites thébains.

De leur côté des auxiliaires se déploient face à l'attaque des thraces. Le combat donne un match nul. Le général tente de rallier une unité d'archer sans y parvenir. Il n'a ensuite plus assez de points de commandement pour bouger les unités restées dans le verger.



Positions à la fin de la phase romaine du tour 4

Les joueurs décident de compter leurs pertes pour vérifier où ils en sont.

Le Grec a perdu 2 LI crétois, une Cv thébaine et a 7 unités en désordre. Il a donc perdu 13 points sur une cohésion initiale de 24.

Le Romain a perdu 2 LH Huns, 2 HI Légionnaire, 1 HI barbare et a 8 unités en désordre. Il a perdu 18 points sur 23. C'est donc lui qui est pour l'instant le plus mal en point.

TOUR 5 GREC

Le Grec active tout d'abord son allié Athénien. Avec 2 PC et un général engagé au combat, celui-ci ne peut effectuer qu'un seul ordre. Il rabat l'unité d'hoplites de gauche sur le flanc de la cavalerie goth qui part en déroute.

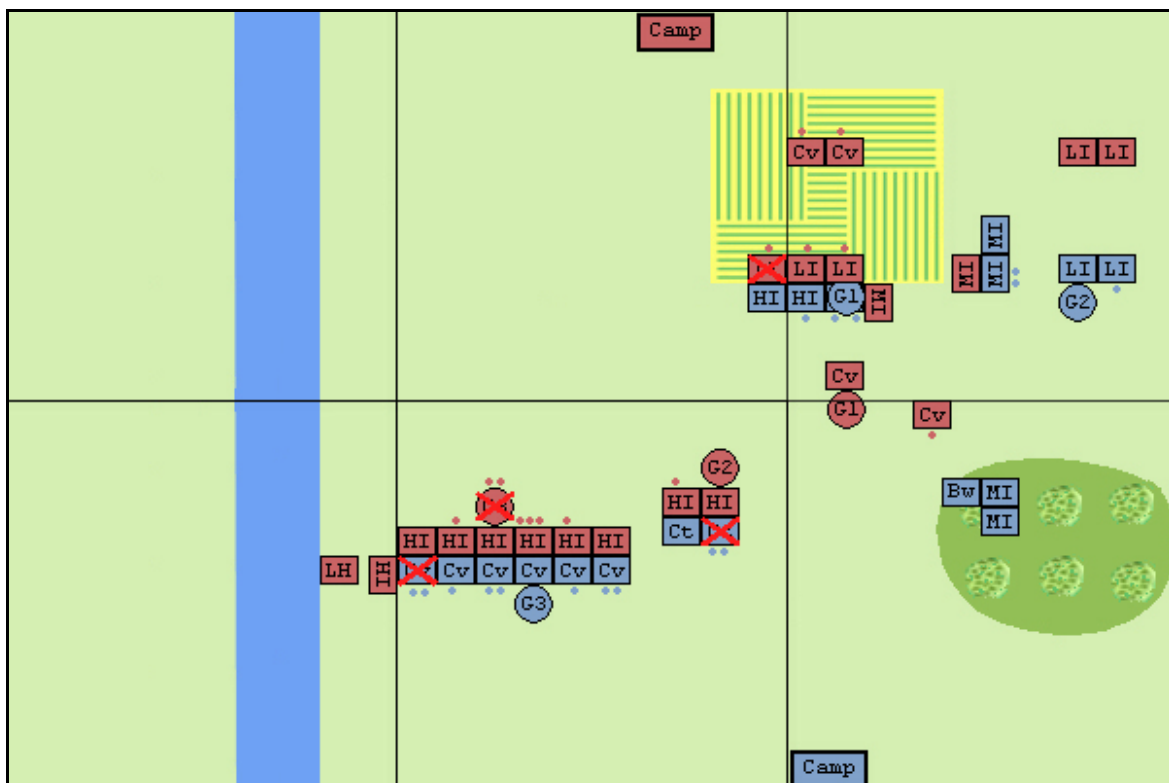
Le général des hoplites thébains est lui aussi au contact. A la tête du bataillon sacré, il continue à combattre les cataphractes romains devant lui tandis que les javeliniers essaient de retenir les barbares.

Epaminondas réorganise ses unités et grâce à ses 5 PC du tour, il peut tenter de rallier les cavaleries à l'abri dans le champ (deux réussites) et donner l'ordre aux Thraces de prendre les barbares de flanc. Prenant la tête des derniers cavaliers il se rue à la poursuite du général en chef romain pour l'attaquer par derrière (un comble pour un Grec !).

Pendant la phase de tir, les archers romains parviennent à infliger une perte de cohésion à une cavalerie ennemie. Durant la phase de combat les pertes continuent à s'accumuler de part et d'autres. Le général allié grec perd son combat face aux goths et meurt dans l'affaire (résultat de 1 sur 1D6). Son unité perd alors un point de cohésion supplémentaire.

Un cataphracte est éliminé par le bataillon sacré tandis qu'un javelinier thébain part en déroute et qu'un autre est désorganisé. Les barbares emmenés par le général en chef romain, après avoir été désorganisés par la prise de flanc des Thraces, perdent leur combat et endurent une nouvelle perte. Heureusement le général est sauf. La seconde unité thrace aux prises avec les auxiliaires romains inflige une nouvelle perte à son adversaire.

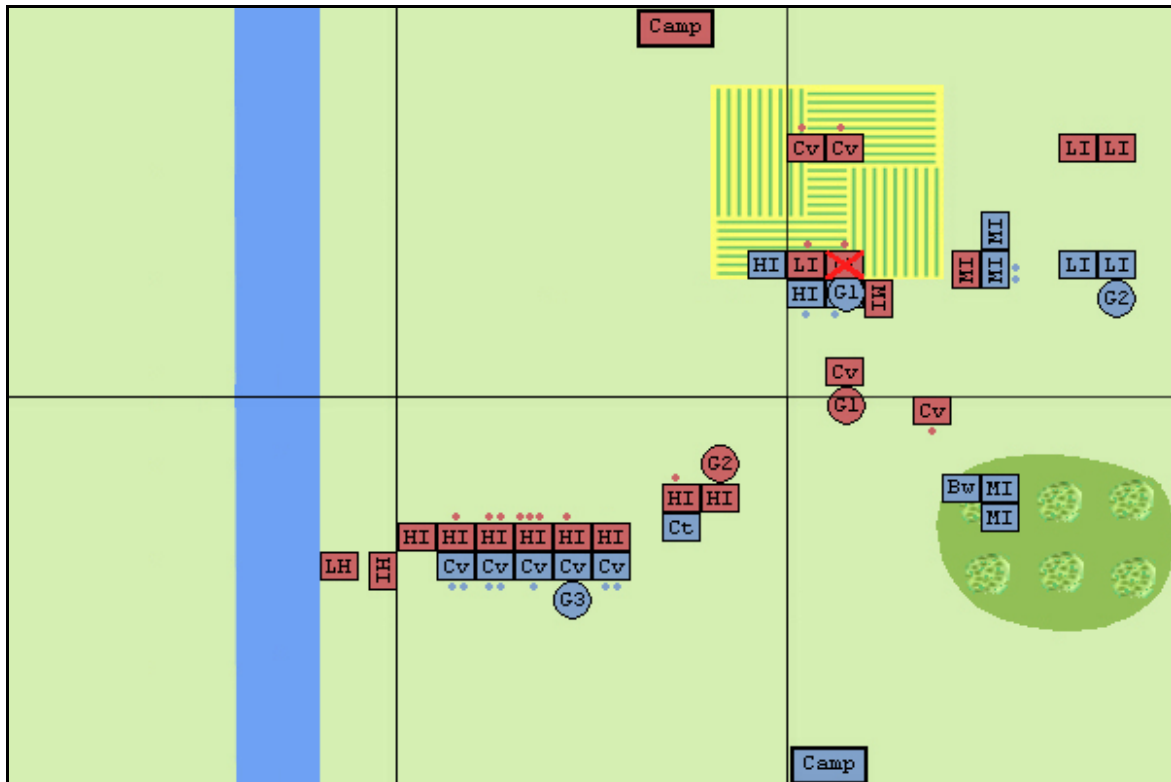
Le romain est à 22 pertes sur 23 ! La fin est proche !



Positions à la fin de la phase grecque du tour 5

TOUR 5 ROMAIN

Sentant un vent de panique parcourir l'armée romaine, les généraux tentent de rallier un maximum d'unités. Le général commandant les goths parvient à rallier une unité en désordre (bonus de +1 si général au contact de l'unité). Le général en chef parvient à rallier les barbares qui galvanisés détruisent les javeliniers thébains en face d'eux. Enfin le général des auxiliaires rallie une unité de LI.



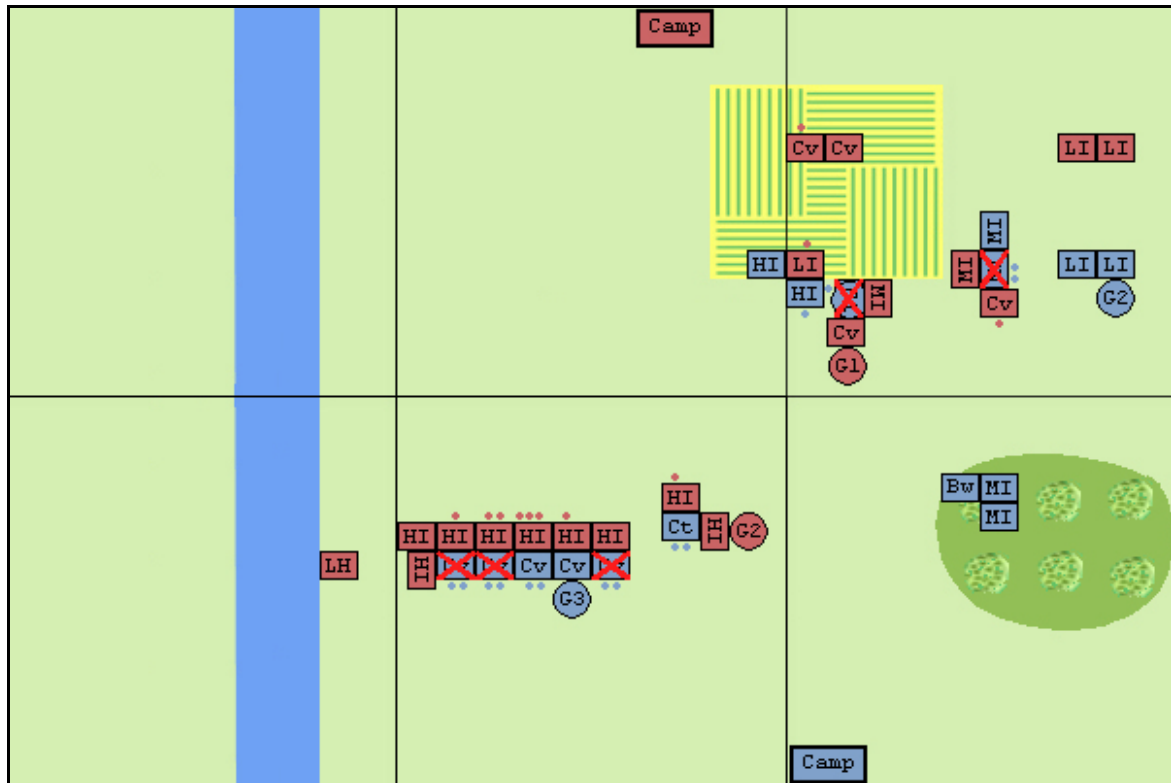
Positions à la fin de la phase romaine du tour 5



Barbares fédérés

TOUR 6 GREC

Epaminondas décide d'en finir et avec ses cavaliers charge dans le flanc du général romain qui est tué dans l'assaut. Il rallie aussi avec succès une cavalerie. Une unité d'auxiliaire est également mise en déroute. Trois unités de cavaliers goths partent en déroute sous la poussée des hoplites thébains et athéniens. C'est en fini de l'armée romaine !



Positions à la fin de la phase grecque du tour 6

L'armée romaine est donc démoralisée puisqu'elle a atteint son seuil de cohésion de 23. L'armée grecque a perdu 2 LI crétois, 2 LI javelinier, une Cv thébaine et un général ce qui fait 6 unités et 12 points de cohésion. Il faut ajouter les 8 unités en désordre ce qui fait un total de 20 points sur une cohésion initiale de 24. La victoire a donc été chèrement acquise.



Peltastes Thraces