

En Avant !

Règle d'initiation
au jeu d'histoire
avec figurines
de l'Antiquité à 1914.

Auteur : Yvan Hochet
Club Histoire et Sortilèges
Maison pour Tous
Centre de Loisirs
rue Louise Michel
14550 Blainville sur Orne

Pourquoi cette règle ?

Cette règle a pour but d'initier au monde passionnant du jeu d'histoire, dès l'âge de 8-10 ans.

Les jeux avec figurines sont assez connus, mais surtout dans les univers médiéval - fantastique ou futuriste. Le jeu d'histoire est malheureusement beaucoup moins populaire et il reste pratiqué par quelques centaines de passionnés en France, presque tous regroupés en clubs au sein de la Fédération Française de Jeu d'Histoire. Il existe de nombreuses règles de jeu de qualité pour recréer les batailles historiques de tous les temps, mais elles restent pour la plupart assez complexes ou en anglais.

La règle « *En Avant !* » vise à combler cette lacune. Elle est d'abord simple : des principes de jeu logiques et valables pour une très large époque, le moins de jets de dés possible et peu de calcul mental. Elle est jouable avec un nombre limité de figurines (moins de cinquante figurines dans chaque camp suffisent pour s'amuser) et valable pour les figurines les plus faciles à trouver (le 1/72 plastique), bien qu'on puisse jouer avec des soldats plus petits ou plus grands. Une partie peut prendre moins d'une heure et se jouer sur une table de cuisine. La règle est rédigée de la manière la plus claire possible, mais l'expérience de plusieurs parties est irremplaçable pour assimiler le fonctionnement d'une bataille. Il est donc normal de ne pas maîtriser toutes les règles dès le début. Enfin, ce fascicule comprend quelques listes d'armées et des conseils pratiques pour que la table de jeu soit aussi belle à regarder qu'à pratiquer. Sont en préparation des règles avancées, des livrets historiques et fantastiques et une règle de campagne.

N'oublions pas enfin que ce n'est qu'une règle de jeu et que les joueurs y prendront et modifieront tout ce qu'ils veulent car il y aura sûrement des situations imprévues ... à condition que les deux soient d'accord évidemment, car le plaisir du jeu est en grande partie dans le fair-play ! Ultime précision, mais elle est d'importance : il s'agit bel et bien d'un jeu qui permet éventuellement de mieux comprendre l'histoire militaire, en aucun cas d'une glorification de la guerre ou de l'armée.

Notes de conception

à l'usage de ceux qui connaissent déjà (bien) le jeu d'histoire.

Les choix d'une telle règle peuvent surprendre : encore une règle ? Une règle valable pour toutes les périodes (ou presque) ? Un facteur de combat unique ? Des listes d'armées limitées ? Peu de différence entre les canons ? Pas de liste d'armée du Bas – Brunswick de l'époque néo-tardive ? Scandale ! Risible !

C'est oublier qu'il s'agit ici d'une règle d'initiation, destinée en particulier aux plus jeunes qui se lanceraient dans l'aventure, souvent entre eux, sans forcément bénéficier de notre incommensurable expérience et de l'impressionnant matériel d'un club. Il est en effet souvent arrivé qu'à la suite d'une démonstration publique qui avait déclenché l'enthousiasme des néophytes, nous n'ayons rien à leur proposer de concret pour qu'ils puissent rejouer chez eux des batailles historiques.

La règle est écrite de manière didactique, de façon à être comprise par un débutant. Cela explique sa longueur. Les joueurs confirmés pourront se contenter de découvrir la feuille de résumé du jeu pour comprendre l'essentiel. Tout avoir sous la main en un seul fascicule est également indispensable pour ne pas décourager les bonnes volontés .

« *En Avant !* » peut être jouée avec des figurines de 6, 15, 20 ou 25 mm. Mais il est évident que la plupart des débutants, surtout peu fortunés, sont encouragés à se lancer dans l'achat de quelques boîtes de « petits soldats » en plastique. Les soclages importent peu tant que les adversaires utilisent les mêmes, bien sûr...

L'esprit de cette règle doit évidemment beaucoup à l'excellente règle anglaise « D.B.A. » (De Bellis Antiquitatis) et aux diverses adaptations réalisées, entre autres par le magazine français *Vae Victis*. Tous nos remerciements à ces inspirateurs ainsi qu'aux testeurs de la règle au club Histoire et Sortilèges de Blainville / Orne (Calvados) mais aussi de Cherbourg et de Rouen.

Quant aux noms de règles auxquels vous avez échappés, il y a entre autres D.I.M. (« De Il y a longtemps jusqu'à Maintenant »), D.D.F. (« Du Début jusqu'à la Fin »), DCP (« De Cro Magnon jusqu'aux Poilus »), D.B.B. (« De Bénouville à Blainville »), entre autres ... alors estimez-vous heureux !

Table des matières

La règle de jeu : p.4

La préparation du jeu : p.4

- De quoi avez-vous besoin pour jouer ? p.4
- Comment gagner ? p.4
- Quels sont les différents types de troupes ? p.4
- Comment socler les figurines ? p.5
- Quelles sont les échelles de jeu ? p.5
- Quels sont les différents éléments de terrain possibles ? p.6

La mise en place du jeu : p.7

- Quelles troupes s'affrontent ? p.7
- Sur quelle surface jouer ? p.7
- Comment placer les éléments de terrains ? p.7
- Comment déterminer les objectifs territoriaux ? p.7
- Quel côté choisir pour placer son armée ? p.8
- Comment regrouper les socles en unités ? p.8
- Comment placer ses unités sur le terrain ? p.9
- Qui joue en premier ? p.10
- Dans quel ordre joue-t-on ? p.10

Le tour de jeu : p.10

- Combien de tours de jeu dure la partie ? p.10
- Comment se déroule le tour de jeu ? p.10
- Première action possible : changer de formation. p.11
- Deuxième action possible : déplacer les unités. p.12
- Troisième action possible : réorganiser une unité. p.13
- Quatrième action possible : tirer. p.13
- Comment combattre au corps à corps ? p.17
- Comment évolue la combativité ? p.19
- Quand se termine le jeu ? p.19

Annexes

- 1 : les réglettes de mesure (déplacement et tir). p.20
- 2 : tableau récapitulatif du tour de jeu. p.22
- 3 : composer son armée (budget, liste d'armées). p.24
- 4 : les figurines (les choisir, les trouver, les socler, les peindre, les ranger). p.30
- 5 : les décors. p.35
- 6 : à la découverte du jeu d'histoire (la fédération et les clubs, les magazines, la documentation, les ressources d'internet). p.37

LA REGLE DU JEU

Le jeu oppose deux armées de figurines sur un champ de bataille. Les figurines d'infanterie (à pied), de cavalerie (à cheval ou sur d'autres montures) ou d'artillerie (catapultes, canons ...) sont représentées par des socles de figurines, regroupés en unités. Chaque socle représente des troupes plus nombreuses en réalité.

Le but du jeu est de faire chuter la combativité de l'adversaire tout en maintenant la sienne au plus niveau.

LA PREPARATION DU JEU

De quoi avez-vous besoin pour jouer ?

Il faut au moins :

- deux armées de figurines soclées selon les indications de la règle (cf. annexe 4).
- plusieurs dés à 6 faces (abrégés « d6 » dans la règle).
- des jetons (de couleur quelconque) pour indiquer les unités qui seront **activées**.
- des jetons d'une autre couleur pour les unités **désorganisées** réduites à un socle.
- de quoi mesurer avec les réglattes fournies à la fin de la règle (cf. annexe 1).
- une surface de jeu (voir l'annexe 5 pour construire un terrain). Sa surface dépend de la taille et du nombre des figurines (voir plus bas « Sur quelle surface jouer ? »).
- d'éléments de terrains pour varier la surface du camp de bataille : villages, forêts, collines, cours d'eau, champs, haies ... Ces éléments ne sont pas obligatoires mais ils rendent la partie plus intéressante et plus visuelle.
- éventuellement des petits drapeaux (ou à défaut des jetons d'une autre couleur) pour marquer les objectifs territoriaux à conquérir sur le terrain.

Comment gagner ?

Il existe deux moyens de gagner :

- soit atteindre les objectifs spécifiques définis dans le scénario.
- soit démoraliser l'armée adverse en faisant tomber sa combativité à 1.

La **combativité** exprime la combinaison de l'expérience, de la fatigue, de la discipline et du moral d'une armée. Elle simule la capacité à appliquer les ordres et à encaisser les chocs.

La combativité se mesure de 2 (armée au bord de la déroute) à 5 (armée d'excellente qualité, en pleine forme et motivée). La combativité de 1 exprime une déroute : les derniers combattants de l'armée fuient. la partie est alors finie.

Elle est donc variable selon les armées et peut même changer au cours de la partie, en fonction des réussites ou des échecs de chaque camp.

Il est possible de faire chuter la combativité adverse en détruisant une partie de son armée, ou en éliminant son général, ou en prenant d'assaut son camp, ou en occupant des objectifs territoriaux.

Les joueurs connaissent la combativité de leur adversaire dès le début de la partie.

Quels sont les différents types de troupes ?

Il existe l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie. Elles peuvent être légères ou lourdes. Elles sont classées en trois niveaux de qualité guerrière (inférieure, normale, supérieure).

L'infanterie englobe toutes les troupes à pied : légionnaire romain, homme d'armes médiéval, fantassin de Napoléon, guerrier zoulou ... L'infanterie peut avoir trois niveaux de qualité : **inférieure** (troupes peu armées et mal entraînées comme les paysans du Moyen Age), ou **normale** (la majorité des troupes de toutes les époques) ou **supérieure** (troupes d'élite comme les grenadiers de la garde napoléoniens).

L'infanterie peut éventuellement tirer comme les archers de l'Antiquité ou du Moyen Age, ou comme tous les fantassins à partir des 17^e et 18^e siècles.

Certaines infanteries peuvent être dites « **lourdes** » à cause de l'importance de leur armement défensif (comme les légionnaires romains). Une infanterie lourde bouge moins vite mais combat mieux. D'autres unités d'infanterie sont « **légères** » (comme les éclaireurs) : elles se déplacent plus vite mais combattent moins bien.

La **cavalerie** englobe toutes les troupes montées (à cheval mais aussi sur des chameaux), comme les chevaliers du Moyen Age ou les cavaliers sudistes de la guerre de Sécession, ainsi que les chars de guerre tirés par des animaux (comme les chars égyptiens).

Comme l'infanterie, la cavalerie a trois niveaux de qualité : elle est **inférieure** (comme les cavaleries légères destinées au harcèlement), ou **normale** (comme la plupart des cavaleries) ou **supérieure** (comme les cavaliers huns de Attila).

Certaines cavaleries peuvent être dites « **lourdes** » (le cavalier est protégé et parfois également le cheval), comme les chevaliers du Moyen Age ou les cuirassiers napoléoniens. D'autres cavaleries sont « **légères** »: elles se déplacent vite mais combattent moins bien. Selon les époques, certaines cavaleries peuvent tirer.

L'artillerie englobe tout le matériel de guerre qui ne sert qu'à tirer à distance : les catapultes, les balistes et évidemment les canons.

L'artillerie peut également être de qualité **inférieure**, ou **normale** ou **supérieure**. Cette qualité est le reflet de sa puissance de feu et de sa portée.

Certaines troupes sont exceptionnelles (comme les éléphants de guerre) et donc rares. Elles sont décrites dans la liste d'armée qui en propose.

Chaque armée dispose d'un camp (des tentes, des chariots, un campement...) qui représente son point de départ et de ravitaillement. Ce camp doit être gardé sous peine de faire chuter sa combativité s'il est pris par l'adversaire.

Comment socler les figurines ?

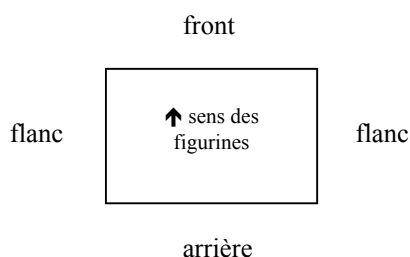
Les figurines sont groupées par 2, 3 ou 4 sur des bases de carton fort (le socle) qui doivent avoir une largeur et une profondeur fixes. Les figurines doivent être toutes orientées dans le même sens.

Tant que les deux camps adverses utilisent le même soclage et que chaque joueur peut identifier clairement toutes les unités en jeu (les siennes et celles de l'adversaire), le soclage est libre.

Si les joueurs n'ont pas encore soclé leurs figurines, il est possible de suivre les indications de l'annexe n°4.

Le général est celui qui commande toute l'armée. Soit il est soclé comme les autres troupes (c'est souvent le cas dans l'Antiquité ou au Moyen Age car il participe souvent au combat), soit il est soclé de manière libre (un socle pour la figurine du général ou un socle plus large pour inclure autour de lui son état-major, comme à partir du 17^e siècle où il est plus en retrait). En revanche les commandants de chaque unité ne sont pas représentés à part (ils sont intégrés dans les socles). Le soclage du camp est libre, mais il doit correspondre au moins à deux socles de cavalerie.

Figure 1 : un vocabulaire spécifique désigne les différentes parties du socle.



Quelle sont les échelles de jeu ?

Il ne faut pas confondre l'échelle des figurines (15 mm = environ 1/100, 20 mm = environ 1 / 72, 25 mm = environ 1 / 50) et ce que représente un socle en réalité :

- un socle d'infanterie représente environ 200 hommes en réalité.
 - un socle de cavalerie représente environ 150 cavaliers en réalité.
 - un socle d'artillerie représente une batterie complète (entre 5 et 10 canons ou autres matériels) en réalité.
- Néanmoins, certains scénarios peuvent modifier cette échelle de représentation.

On considère que la largeur d'un socle représente environ 100 m.

Un tour de jeu représente environ une dizaine de minutes de la réalité.

Les distances pour le mouvement et le tir sont mesurées à l'aide des réglettes (cf. annexe 1).

Quels sont les différents éléments de terrains possibles ?

Les éléments de décor ne sont pas seulement décoratifs. Ils ont une double importance : ils peuvent modifier le déplacement des unités (soit l'élément de décor accélère, soit il ralentit, soit il empêche le déplacement des unités) et ils peuvent modifier les tirs pour un ou plusieurs socles qui sont placés dedans (ils sont des abris légers ou forts pour les cibles des tirs).

Tableau 2 : les éléments de terrains

type de terrains	modification sur le déplacement	le terrain bloque-t-il la vue ?	modification sur les tirs
plaine	aucun	non	aucune
route	accélère	oui	aucune
champs labourés, terrain boueux	ralentit	non	aucune
herbes hautes, champs de blé, broussailles, vergers ...	ralentit	oui	abri léger
bois	ralentit	oui	abri fort
marais	ralentit ou impassable	oui	abri léger
rivière	ralentit (s'il y a un gué)	non	aucune
fleuve	impassable	non	aucune
colline douce, dune	ralentit	oui	voir règle particulière du tir
ville ou village ou hameau	ralentit	oui	abri fort
rochers, éboulement	ralentit ou impassable	oui	abri fort
haies, murets, palissades	ralentit	oui	abri léger
fossés, tranchées	ralentit ou impassable	non	abri fort
colline forte, montagne	ralentit ou impassable	oui	voir règle particulière du tir
lac	impassable	non	aucune
sable	ralentit	non	aucune

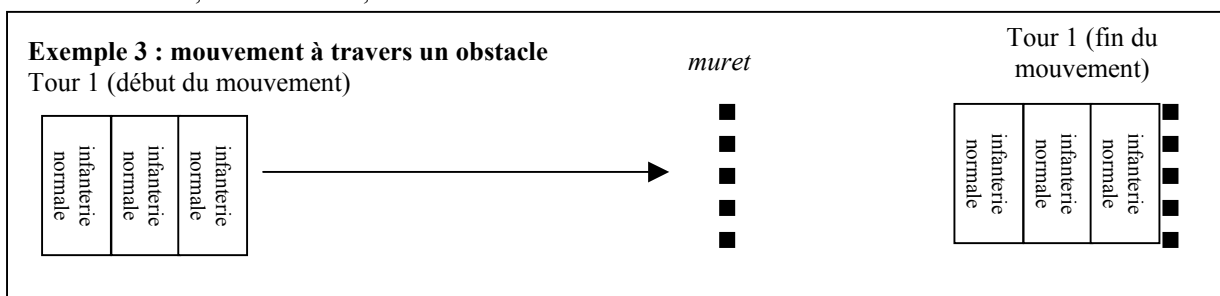
Quand un élément de décor « ralentit », le mouvement de l'unité devient celui de l'unité plus lente (exemples : sur un champ labouré, la cavalerie légère se déplace comme de la cavalerie normale, l'infanterie normale se déplace comme de l'infanterie lourde). Quand de la cavalerie lourde se trouve ralentie par un terrain, elle se déplace comme de l'infanterie lourde. Quand de l'infanterie lourde se trouve ralentie par un terrain, elle se déplace jusqu'à la ligne pointillée la plus basse de la réglette de mouvement (annexe 1).

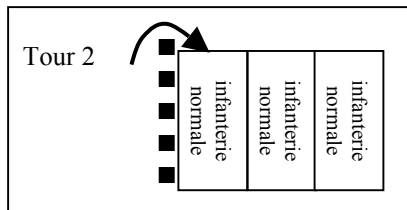
La route n'accélère le mouvement que s'il commence et se termine sur la route. Dans ce cas, on avance l'unité d'un socle supplémentaire.

La taille des éléments de décors est donnée selon l'échelle des figurines dans l'annexe 5.

En posant les différents éléments de décor, il faut bien être d'accord sur leur effet sur le mouvement et sur la nature de l'abri qu'ils offrent.

Les obstacles linéaires (murs, haies, palissades, barrières...) ralentissent de manière spéciale : l'unité qui veut en traverser un se déplace pour arriver à son contact puis s'arrête, quel que soit le mouvement restant. Au tour suivant, elle le franchit, mais doit rester en contact avec.





Les bois et les villages, villes et hameaux sont des terrains particuliers. Ils doivent être parfaitement définis au sol (par une zone découpée par exemple) et ils peuvent porter des éléments de décors (arbres ou maisons miniatures). Compte tenu de l'échelle, chaque arbre ou chaque maison en représente plusieurs en réalité. C'est pour cela que lorsqu'une unité entre sur un de ces terrains, il est possible de déplacer voire d'enlever les éléments de décors : une fois sur le terrain, toute la zone est un bois ou une zone construite. Peu importe la localisation des arbres ou des maisons, les modèles sont juste là pour rendre le terrain plus visuel.

MISE EN PLACE DU JEU

Les joueurs choisissent leur armée. Ils disposent le terrain, positionnent le ou les objectifs territoriaux puis déploient leurs troupes en les regroupant par unités.

Quelles troupes s'affrontent ?

Chaque joueur choisit une armée.

Les deux joueurs ne sont pas obligés de prendre des adversaires historiques (comme les Grecs contre les Perses) mais ils doivent choisir des armées de la même période (Antiquité, Moyen Age ...).

Il faut noter ou se souvenir de la combativité de chaque armée (qui est connue de l'adversaire). Il faut aussi compter son nombre de socles et calculer combien représente un quart de socles de cette armée (arrondir au chiffre entier inférieur), pour calculer la perte de combativité dans la partie.

Quand il n'y a pas de scénario, les adversaires peuvent avoir des armées d'une même puissance (cf. annexe 3 sur le budget) et d'une combativité égale. L'autre solution consiste à avoir des camps déséquilibrés (une armée moins puissante mais d'une combativité supérieure en face d'une armée plus puissante d'une combativité inférieure).

Sur quelle surface jouer ?

Quand elle n'est pas fixée par le scénario, la surface de jeu qui représentera le champ de bataille dépend de la taille des figurines et du nombre d'unités.

Pour des petits combats (moins de 20 socles dans chaque champ), on peut jouer sur un carré d'environ :

- 60 cm de côté pour des figurines de 15 mm,
- 100 cm de côté pour des figurines de 20 mm,
- 120 cm pour des figurines de 25 mm.

Pour des batailles plus importantes, une surface de 120 cm de profondeur et de 180 cm de largeur constitue un bon compromis pour toutes les échelles.

Comment placer les éléments de terrains ?

Il existe plusieurs possibilités :

- le terrain est imposé par le scénario. Il suffit alors de suivre le plan fourni.
 - ou le terrain est placé à l'amiable. Les joueurs décident ensemble de la disposition des éléments.
- Option : le terrain est exactement symétrique (les éléments de décors n'avantagent personne en étant par exemple placés au milieu de la table).
- ou le terrain est mis en place par un arbitre.
 - ou les deux joueurs se répartissent les rôles : l'un choisit entre 1 à 6 éléments de terrains (le nombre peut être tiré au sort) et l'autre joueur les place. Celui qui commence peut être celui qui a la plus grande combativité.
 - ou les deux joueurs tirent au sort le nombre d'éléments de terrain et chacun à son tour en place un.
 - ou un joueur place les éléments de terrain et l'autre peut en ajouter ou en enlever un.
 - ou les joueurs placent chacun 1d6 terrains sur une moitié de table et on tire au sort celui qui choisit son bord.

Comment déterminer les objectifs territoriaux ?

Les objectifs territoriaux sont les parties de terrain à prendre pour faire chuter la combativité adverse.
Ces objectifs peuvent être fixés par le scénario.

Sinon, on lance un dé pour déterminer combien il y aura d'objectifs territoriaux : on cherche l'élément de terrain le plus central. Il devient objectif territorial sur un résultat de 2 à 6 au dé. On fait ensuite de même sur le terrain le plus proche qui devient un objectif sur un résultat de 3 à 6. Puis on continue sur les autres éléments de terrain (en réduisant à chaque fois les chances au dé).

S'il n'y a aucun élément de terrain pouvant constituer un objectif, il n'y a aucun objectif territorial (la bataille devient alors une lutte purement frontale).

Les drapeaux peuvent être placés sur ces objectifs territoriaux.

Quel côté choisir pour placer son armée ?

Il existe plusieurs solutions pour déterminer par quel côté les armées adverses vont entrer sur le champ de bataille :

- les camps de départ sont indiqués par le scénario.
 - ou les deux joueurs se mettent d'accord.
 - ou les deux joueurs tirent au sort qui choisit son côté.
 - ou les deux joueurs demandent à un arbitre ou une autre personne de choisir pour eux.
 - ou celui qui n'a pas placé le terrain choisit son côté.
 - ou celui qui a la plus forte combativité choisit son côté.
- etc.

Les socles doivent se disposer seulement sur le côté qui leur a été attribué dans une bande d'une largeur maximale d'une réglette.

Comment regrouper les socles en unités ?

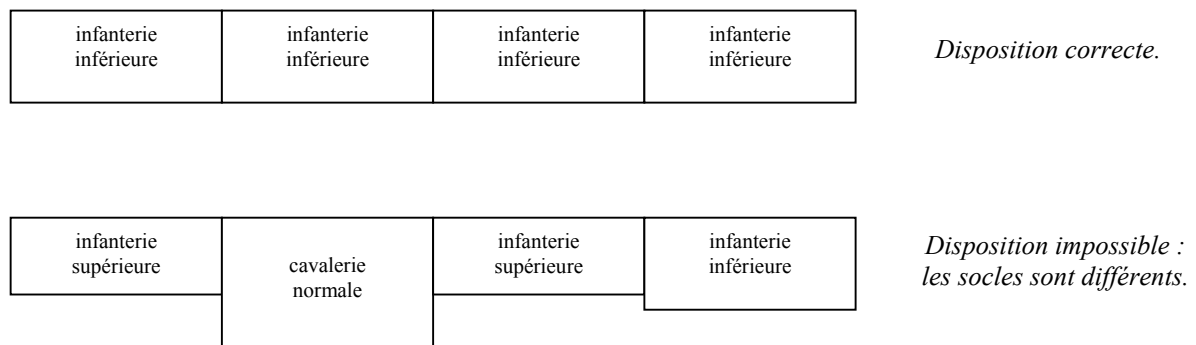
Il n'est pas possible de regrouper n'importe comment les socles de figurines. Les socles de figurines sont en effet regroupés en unités. Ces unités doivent suivre quelques règles de disposition :

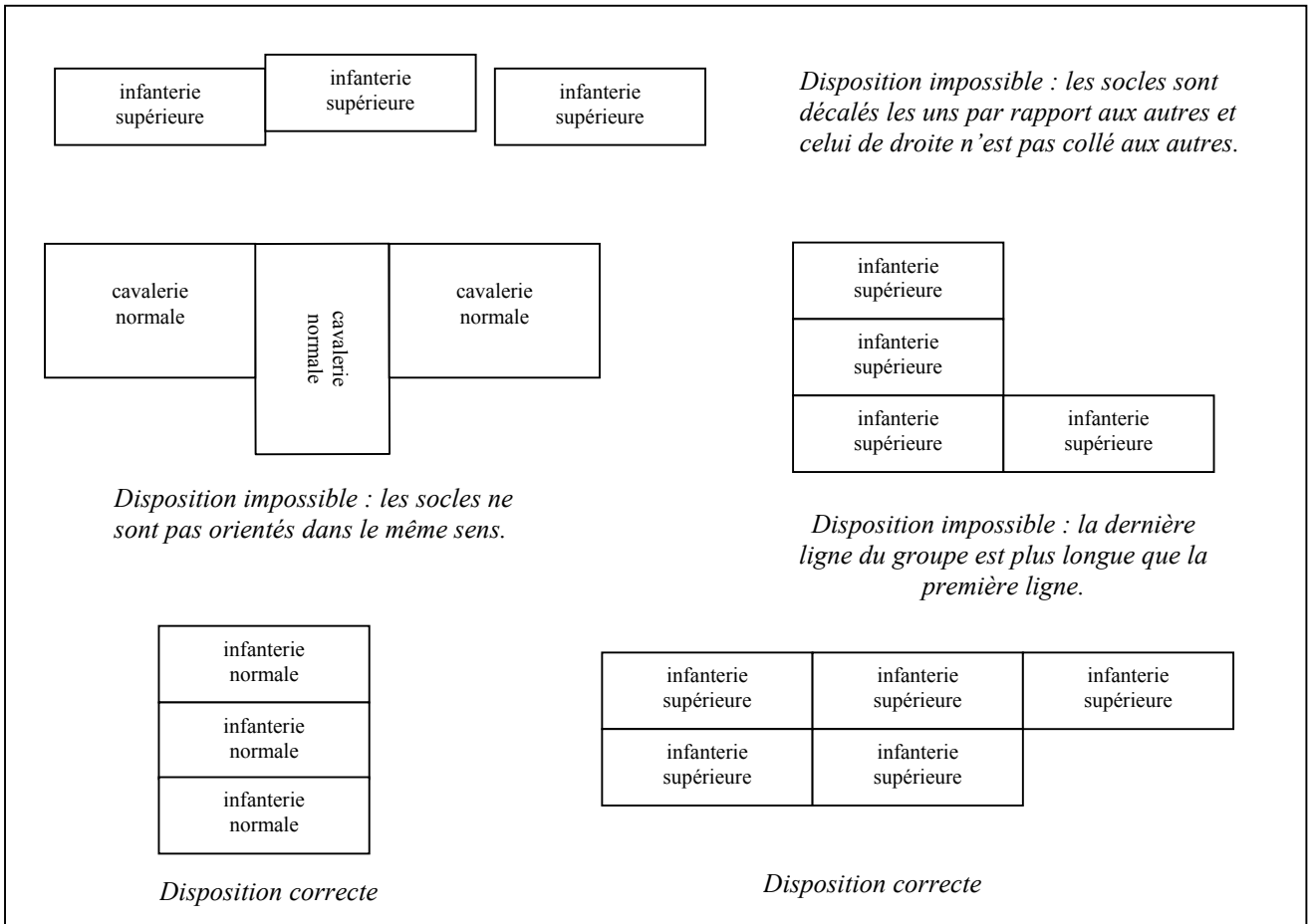
- les socles doivent se toucher, par n'importe quel côté (front, flanc ou arrière). Pas de socles séparés !
- les socles doivent être alignés (pas de socles décalés).
- les socles doivent être du même type : soit de la cavalerie, soit de l'infanterie, soit de l'artillerie (pas de mélange).
- les socles doivent être des troupes de même qualité : soit inférieure, soit normale, soit supérieure (pas de mélange).
- les socles doivent être tous orientés dans le même sens (pas de directions différentes).
- si l'unité est disposée sur plusieurs rangs, tous les rangs doivent comporter le même nombre de socles (sauf le dernier qui peut être moins long).
- dans la mesure du possible et pour éviter toute contestation, l'unité doit se trouver entièrement sur le même type de terrain (exemple : l'unité se trouve seulement dans un bois en évitant de déborder en dehors du bois).
- les unités constituées au début du jeu ne peuvent plus être changées en cours de partie (il est par exemple impossible de séparer une unité en deux lors d'un mouvement ou d'un changement de formation).

Une unité peut se composer d'un seul socle.

Les listes d'armées donnent le nombre de socles dans l'unité (cf. annexe 3).

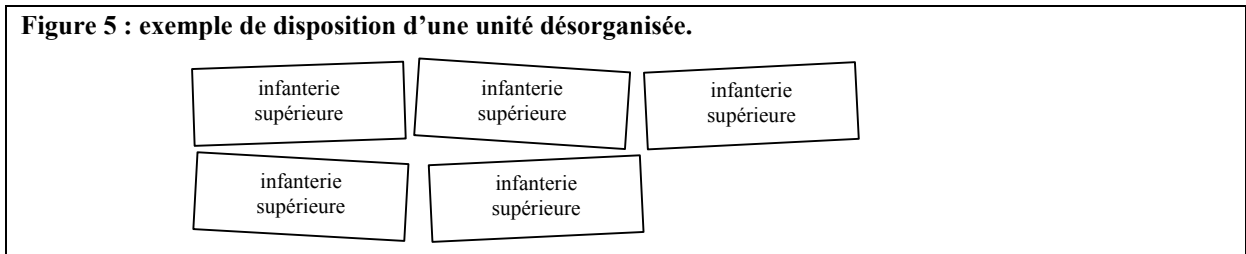
Figure 4 : exemples de disposition correctes ou impossibles d'unités.





Les unités dont les socles sont légèrement séparés les uns des autres indiquent une désorganisation (il est aussi possible de les obliquer légèrement).

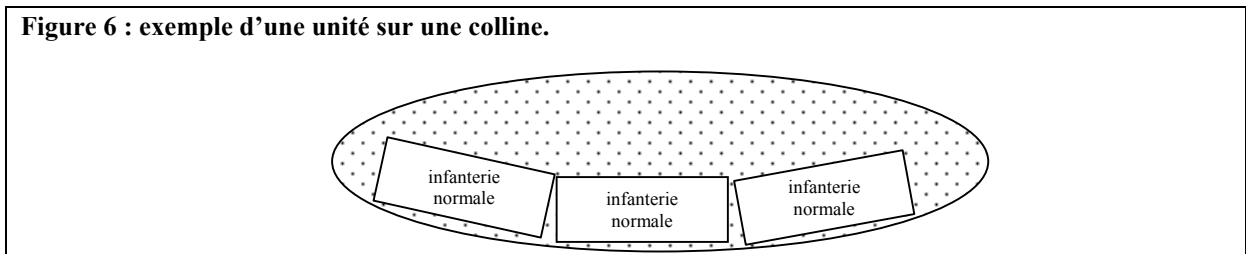
Figure 5 : exemple de disposition d'une unité désorganisée.



Seules exceptions :

- le socle du général peut toucher une unité sans respecter les règles de groupe.
- si une unité se dispose pour longer un terrain courbe, elle peut suivre la forme de ce terrain. Si les socles sont en file indienne, ils peuvent ne pas être parfaitement alignés s'ils suivent une route sinueuse par exemple (mais les socles doivent se toucher).

Figure 6 : exemple d'une unité sur une colline.



Comment placer ses unités sur le terrain ?

Savoir qui place son armée en premier est important car la bataille peut être différente en fonction du placement des unités qui se font face. Il existe donc plusieurs solutions :

- l'ordre du placement est indiqué par le scénario.
- ou on tire au sort celui qui se place en premier (en ajoutant au résultat du dé la combativité de l'armée).
- ou les unités sont placées en même temps, à l'amiable.
- ou un écran (un livre, une boîte en carton ...) sépare les deux joueurs qui placent chacun leur armée en même temps mais sans voir le placement adverse. Quand les deux joueurs ont terminé, on enlève l'écran.
- ou le joueur dont l'armée a la plus grande combativité choisit s'il se place en premier ou en second. En cas d'égalité pour la combativité, on détermine par un jet de dé qui est l'attaquant et qui est le défenseur.
- ou un joueur place une seule de ses unités. Puis l'autre joueur place une des siennes. Le premier en remplace une seconde etc.

Qui joue en premier ?

Il existe plusieurs solutions :

- le scénario indique qui joue en premier.
- ou chaque joueur lance un dé, en ajoutant la combativité de l'armée. Le plus haut résultat décide s'il joue en premier ou second. A chaque nouveau tour, on relance le dé. Ainsi un même joueur peut commencer plusieurs fois à jouer en premier si le sort le favorise.
- ou celui qui s'est placé en premier joue en second.

Dans quel ordre joue-t-on ?

Il y a plusieurs possibilités :

- soit on alterne : le premier joueur joue, puis le second, puis le premier etc. jusqu'à la fin du jeu.
- soit on remet en cause à chaque nouveau tour : lors du premier tour, le premier joueur joue puis le second. Au début du deuxième tour, on relance le dé pour savoir qui a l'initiative et joue en premier... et ainsi de suite à chaque début de tour.

LE TOUR DE JEU

Chacun son tour, le joueur a le choix de déplacer un nombre limité d'unités, ou changer leur formation ou les faire tirer ou les réorganiser. Quand les socles ennemis arrivent au contact, il y a combat : on recherche d'abord quel joueur a l'avantage, puis ce joueur lance un ou plusieurs dés qui déterminent les résultats du combat (échec, recul, fuite ou destruction). Ces résultats font diminuer ou augmenter la combativité de chacun, déterminant au bout d'un certain nombre de tours la victoire ou la défaite.

Combien de tours de jeu dure la partie ?

La partie dure le nombre de tours indiqué par le scénario, ou bien jusqu'à ce que la combativité d'un des deux joueurs tombe à 1.

Il faut prévoir de quoi se souvenir du nombre de tours joués (papier, jetons ...).

Comment se déroule le tour de jeu ?

Le joueur qui active ses unités est le **joueur actif**. L'autre est le **joueur passif**.

Le joueur actif active un nombre d'unités inférieur ou égal à sa combativité (exemple : si sa combativité est de 4, il peut activer entre 1 et 4 unités, ou bien aucune s'il veut).

Pour chacune de ses unités, il a le choix entre quatre actions :

- soit changer de formation (par exemple passer d'une ligne à une colonne).
- soit bouger (avancer, effectuer un virage ...).
- soit tirer, si l'unité est équipée en armes de tir.
- soit tenter de réorganiser une unité, c'est à dire de la remettre en ordre après un choc (elle a été désorganisée).

Le joueur actif réalise ces actions dans l'ordre qu'il veut.

On ne peut pas cumuler ces actions sur la même unité en même temps (exemple : soit l'unité bouge, soit elle tire).

Une fois qu'une unité est activée, il est conseillé de placer un marqueur (ou un dé) derrière afin de s'en souvenir.

Le joueur actif choisit librement les unités qu'il peut activer, sauf si une (ou plusieurs) d'entre elles est en fuite : dans ce cas, il est obligé de l'activer en premier (voir le chapitre sur la fuite plus bas).

Puis le joueur actif résout ses combats au corps à corps.

C'est ensuite à l'autre joueur de devenir le joueur actif. Une fois que ce second joueur a activé ses unités, l'autre joueur active les unités qui n'ont pas encore été activées (celles qui n'ont pas de marqueur).

Le tour de jeu est terminé quand les deux joueurs ont activé toutes leurs unités qu'ils souhaitaient.

Pour qu'il n'y ait aucune contestation et aucun retard, la règle suivante est conseillée: on annonce l'unité à activer à l'adversaire, on indique quelle action on lui applique puis on la joue sans avoir la possibilité de changer d'avis.

Exemple : le joueur A dispose de 8 unités (de combativité 4) et le joueur B de 12 (de combativité 3). Le joueur A joue en premier (il est le joueur actif): il active 4 unités (qu'il fait toutes avancer). Puis le joueur B en active 3 (deux mouvements et un changement de formation). C'est à nouveau au joueur A d'activer ce qui lui reste d'unités non activées (soit 4) : il fait alors encore bouger ses 4 dernières unités. Il reste 9 unités à activer au joueur B. Comme le joueur A n'a plus rien à activer, le joueur B active en une seule fois ses 9 unités restantes. C'est la fin du premier tour. Ceci montre que le joueur A, qui a moins d'unités mais d'une meilleure combativité (donc des ordres mieux appliqués), a activé ses unités avant le joueur (dont la combativité est plus faible).

Première action possible : changer de formation.

Le joueur actif peut changer la formation de toutes les unités qu'il peut activer à son tour.

Changer de formation consiste à modifier la disposition des socles au sein de l'unité. Cela permet de réduire le front d'une unité (elle passe d'une ligne à une colonne), ou de l'étendre (elle passe d'une colonne à une ligne) ou de changer de direction (effectuer un demi-tour soit pivoter de 180° sur place ou un quart de tour soit pivoter de 90° sur place). Bouger un seul socle dans l'unité est un changement de formation.

Ce changement de formation est impossible si :

- l'unité est totalement ou partiellement au contact de l'adversaire.
- l'unité est désorganisée.
- l'unité est, même partiellement (un socle suffit), dans la zone de contrôle de l'ennemi.

Le changement de formation doit se faire sans avancer l'unité vers l'adversaire : il s'effectue par rapport à un socle de référence qui ne bouge pas (les autres socles bougent par rapport à lui, sans mesurer leur distance de déplacement). Le changement de formation ne doit pas amener l'unité à se séparer en plusieurs unités.

Figure 7 : exemples de changements de formation

Exemple 1 : passage d'une ligne à une colonne.

Situation de départ (le socle de référence est le C)

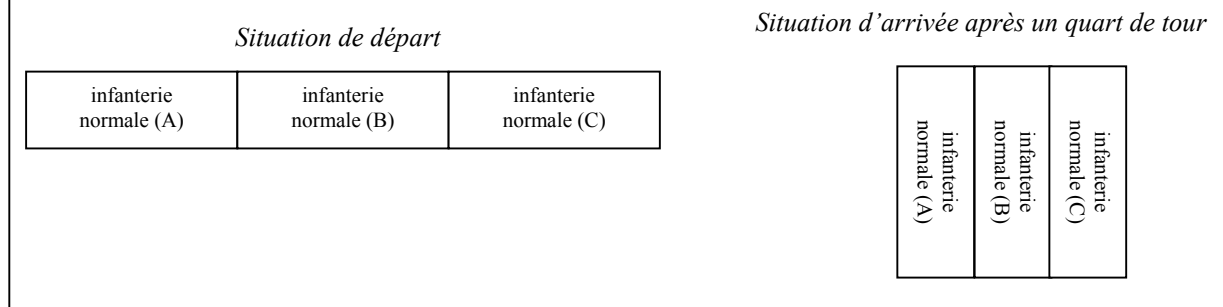
infanterie normale (A)	infanterie normale (B)	infanterie normale (C)
------------------------	------------------------	------------------------

Les socles A et B se sont rangés derrière le socle C et le groupe n'a pas avancé.

Situation d'arrivée

infanterie normale C
infanterie normale B
infanterie normale A

Exemple 2 : quart de tour vers la droite (faire pivoter de 90°).



Attention : changer de formation est une action complète (l'unité ne peut pas se déplacer ou tirer en même temps).

Deuxième action possible : déplacer les unités.

Le joueur actif peut déplacer toutes les unités qu'il peut activer à son tour.

Pour déplacer une unité, il suffit de poser la réglette le long du ou des socles du premier rang de l'unité et de l'avancer de la longueur voulue. Les autres socles suivent.

Les réglettes (cf. annexe 1) indiquent les mouvements possibles pour la cavalerie et l'infanterie.

L'artillerie à pied se déplace comme de l'infanterie lourde et l'artillerie à cheval se déplace comme de la cavalerie lourde.

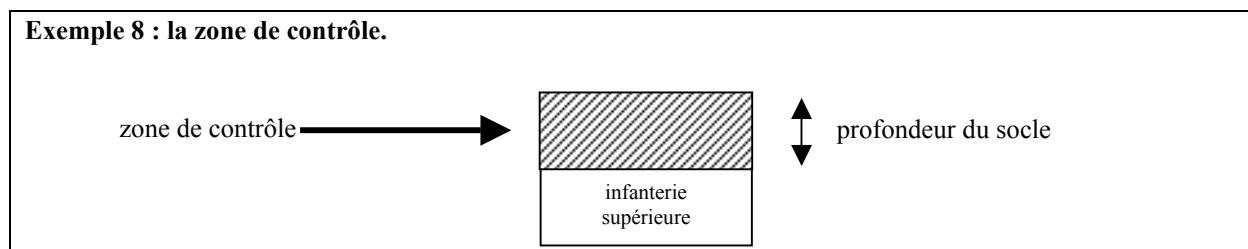
Le joueur actif peut déplacer ses unités d'une distance inférieure ou égale à celle de la réglette.

Le mouvement ne doit pas entraîner une séparation de l'unité qui bouge en plusieurs groupes.

Quelques situations particulières :

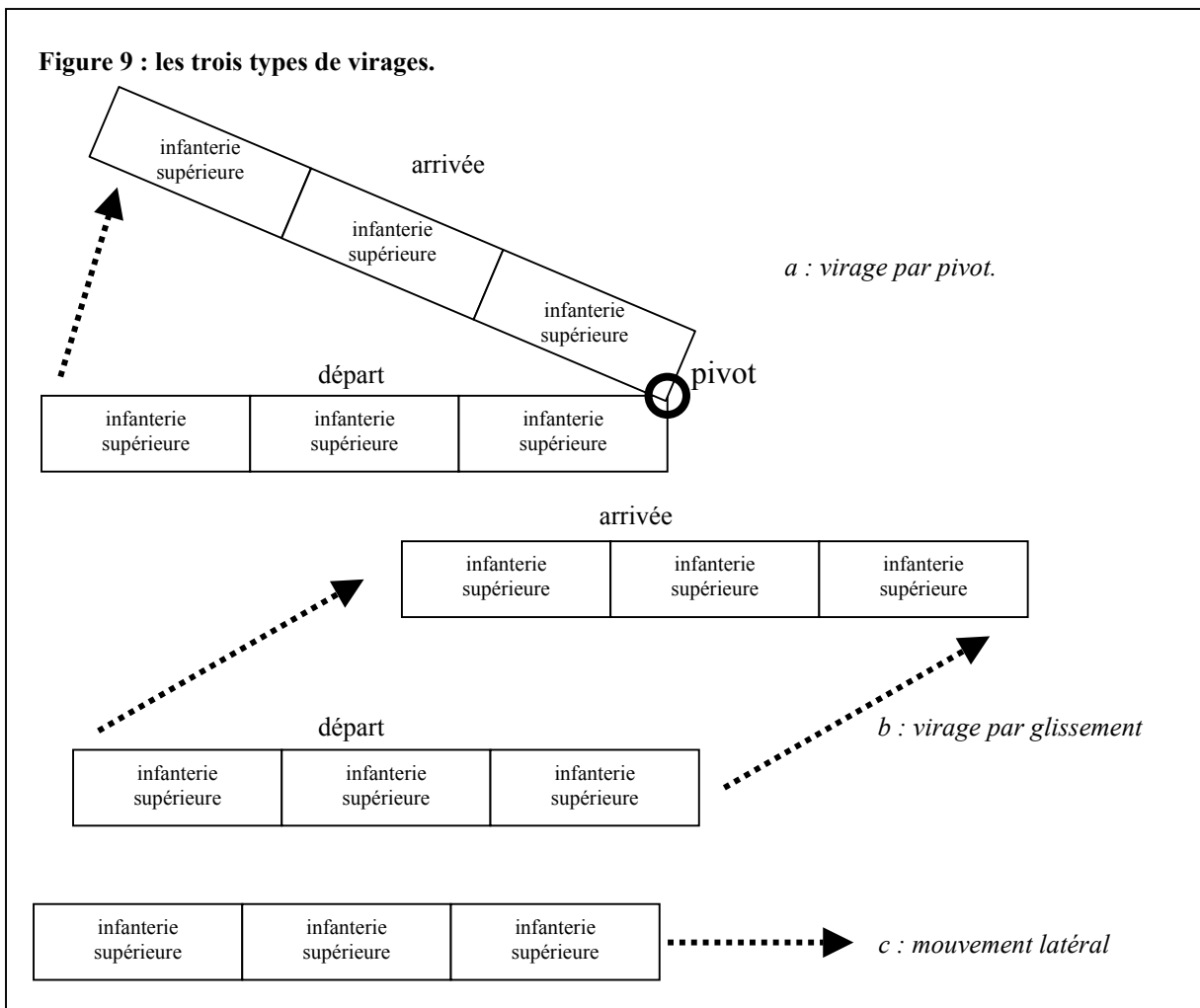
- un socle seul peut bouger dans toutes les directions dans la limite de son mouvement.
- si une unité recule, elle ne peut le faire que de la largeur d'un socle (elle reste orientée dans le même sens). Sinon, elle peut reculer de tout son mouvement mais doit effectuer un demi-tour et elle se retrouve désorganisée.
- si une unité passe en partie sur un terrain ralentissant, on considère qu'elle fait tout son mouvement sur ce terrain.
- il est impossible de traverser des socles amis (sauf pour les unités légères amies qui peuvent traverser et être traversées) ou ennemis. Pour passer entre deux unités amies, il faut au moins la largeur d'un socle entre les deux pour faire passer une unité (qui n'est pas obligée de changer de formation).
- les généraux à cheval se déplacent comme de la cavalerie légère. Un général à pied se déplace comme de l'infanterie légère.
- il est impossible de se déplacer trop près du front ennemi. Il y a devant chaque socle une **zone de contrôle** correspondant à la profondeur d'un socle dans laquelle il n'est possible que de reculer, de stopper ou d'aller contacter le socle adverse.

Exemple 8 : la zone de contrôle.



- il y a trois manières d'effectuer un virage : le pivot (le front de l'unité change d'orientation : exemple 9a), le glissement (le front de l'unité reste parallèle : exemple 9b) et le mouvement latéral (9c).

Figure 9 : les trois types de virages.



Remarque : pour réaliser ces virages, il est conseillé de se servir de la règlette pour faire coulisser les socles.

Attention : bouger une unité est une action complète (on ne peut tirer ou changer de formation ou se réorganiser) en même temps.

Troisième action possible : réorganiser une unité.

Une unité désorganisée est une unité qui est devenue mal commandée, à la suite d'un tir ou d'un combat au corps à corps.

Une unité désorganisée ne peut plus changer de formation, ne peut plus se déplacer (sauf pour s'éloigner des unités adverses) et ne peut plus tirer.

Cette unité peut présenter un groupe incorrect (des socles non alignés), qu'il faut laisser ainsi (voir figure 5). S'il ne reste plus qu'un socle dans une unité qui devient désorganisée, il est éliminé.

Pour réorganiser une unité, il faut lancer un dé : si le résultat est inférieur ou égal à la combativité de l'armée, les officiers réussissent la réorganisation. Le joueur reforme alors correctement son unité en alignant ses socles.

Si le général touche l'unité désorganisée, elle se réorganise automatiquement (pas de jet de dé).

Si l'unité fuyait et que le test de réorganisation échoue, elle continue à fuir. Si l'unité fuyait et que le test réussit, l'unité peut effectuer un demi-tour en même temps que sa réorganisation.

Quatrième action possible : tirer.

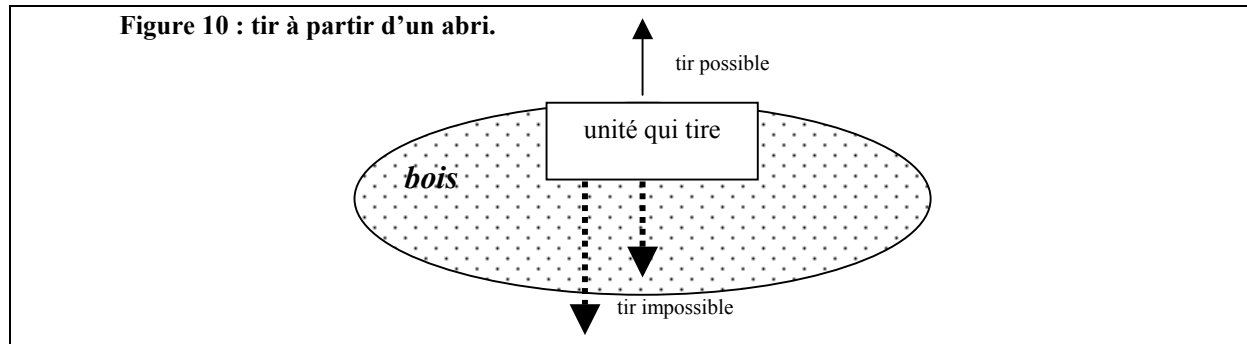
1) Qui peut tirer ?

Le tir est réservé à l'artillerie ainsi qu'à l'infanterie et la cavalerie équipées pour tirer (seulement certaines unités dans l'Antiquité et au Moyen Age, tous les fantassins dès le 18^{es}). La cavalerie tire surtout à partir des guerres napoléoniennes.

Si l'unité est disposée sur plusieurs rangs, seul le premier rang peut tirer (sauf si le second rang est situé plus haut que le premier et ainsi de suite pour les autres rangs arrières, comme lorsque l'unité est adossée à une colline par exemple).

Une unité peut tirer à partir d'un abri léger ou fort à condition qu'elle soit en limite de celui-ci et qu'elle tire vers l'extérieur de l'abri (voir figure 10).

Certaines armes de jet (comme le pilum romain ou la francisque des Francs) ont des portées de tir trop courtes pour être représentées à l'échelle adoptée par cette règle. Elles sont prises en compte dans la valeur de l'unité.



2) Quand peut-on tirer ?

Le tir est une des actions possibles quand on active une unité. Il n'est pas obligatoire.

Une unité ne peut tirer qu'une fois dans son tour (un tir dans le jeu représente plusieurs salves de flèches ou de balles en réalité).

Une unité ne peut pas en même temps bouger et tirer, ou changer de formation et tirer, ou se réorganiser et tirer.

Une unité ne peut pas tirer si elle est engagée en corps à corps.

3) Sur qui tirer ?

Une unité ne peut avoir qu'une cible qui est forcément l'ensemble d'une unité adverse (et pas un socle précis).

La cible est forcément l'unité adverse la plus proche. En cas d'hésitation entre deux cibles possibles, il faut choisir la plus dangereuse (celle qui risque de faire le plus de dégâts rapidement) ou départager au dé les cibles potentielles.

Une unité ne peut pas séparer son tir sur plusieurs cibles différentes. Mais il peut arriver que tous les socles d'une unité ne puissent pas tirer si certains sont gênés. De même, il peut arriver que certains socles de l'unité ciblée soient hors de portée ou à l'abri.

Pour tirer, il faut :

- que la cible ne soit pas engagée en corps à corps.

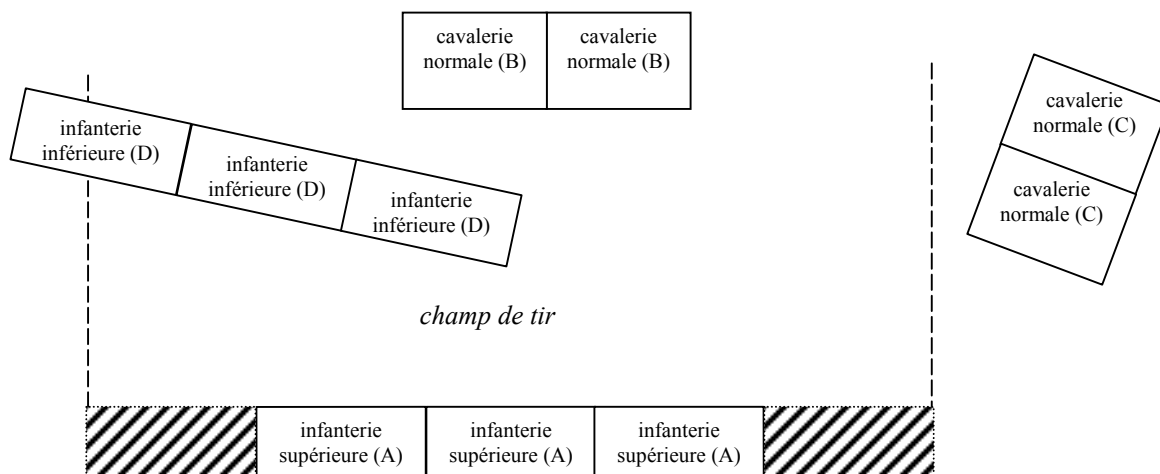
- que la cible soit dans le champ de tir du tireur (même partiellement). La largeur du champ de tir correspond au front de l'unité qui tire, plus la largeur d'un socle à droite et à gauche. En longueur, il suffit de consulter le verso de la règle de mouvement qui donne les distances de tir (cf. annexe 1 et tableau 12) : l'artillerie tire beaucoup plus loin que les fusils et ceux-ci tirent plus loin que les arcs par exemple.

- qu'un obstacle ne bloque pas la vue de l'unité qui tire. Il faut qu'il n'y ait rien (ni socle ami ou ennemi, ni terrain qui bloque la ligne de vue) entre la largeur du front de l'unité qui tire et la largeur du front de l'unité ciblée.

Cas des unités dans des terrains qui gênent le tir : si l'unité prise pour cible est dans un terrain constituant un abri fort ou léger, elle ne peut être prise pour cible que si elle touche le bord de ce terrain (exemple : unité en lisière d'un bois).

Attention ! Le joueur qui tire donne son ordre puis mesure si c'est possible. Si ce n'est pas le cas, tant pis ! Il a perdu son action et ne peut en changer.

Figure 11 : exemples de tirs possibles et impossibles.



L'infanterie supérieure A a un champ de tir qui correspond à 5 socles de large (3 socles de l'unité + 1 de chaque côté). Elle tire à l'arc long, donc il faut mesurer avec la règle la profondeur du champ de tir égale à la distance de cette arme (portée réduite). La cavalerie C est hors du champ de tir : elle ne peut donc pas être prise pour cible. L'infanterie D et la cavalerie B sont dans le champ de tir, mais comme l'infanterie D est plus proche, c'est elle qui sera la cible (même si elle ne se trouve que partiellement dans le champ de tir : le dernier socle de gauche de l'unité D pourra être pris pour cible). Si l'infanterie D était une unité amie du tireur A, l'unité A ne pourrait tirer sur l'unité B car l'unité D se trouve (même partiellement) entre le front des unités A et B.

4) Avec quelles armes tirer ?

Les armes sont différentes selon les époques. Elles sont regroupées dans ce tableau selon leur portée. Les portées sont mesurées avec la seconde règle (cf. annexe 1).

Selon l'époque et l'armée, ces armes peuvent influencer le résultat du tir car certaines sont plus puissantes.

Figure 12 : les portées des armes

armes	portées	avantages selon l'époque
arc court, fronde	courte	aucun
arc	courte	aucun
arbalète, arc long	réduite	+1 au Moyen Age
arquebuse, mousquet	réduite	+1 si d'autres troupes utilisent des arcs, frondes ou arbalètes, sinon aucun
baliste	réduite	+2 pour l'Antiquité et le Moyen Age
fusil du 17 ^e s. au milieu du 19 ^e s.	moyenne	aucun à cette période
fusil du milieu du 19 ^e s. à 1914	longue	aucun à cette période, +1 si d'autres troupes utilisent le fusil du 17 ^e - milieu 19 ^e s
mitrailleuse (fin 19 ^e s.)	longue	+2
catapulte	longue	+2 pour l'Antiquité et le Moyen Age
artillerie inférieure	longue	+2
artillerie normale	2 règles	+3
artillerie supérieure	3 règles	+4
artillerie supérieure lourde	4 règles	+5

5) Comment résoudre un tir ?

Il faut suivre la procédure suivante :

- ① le joueur actif indique clairement quelle unité tire et indique clairement quelle unité est la cible.
- ② les joueurs vérifient que le tir est possible (distance, obstacles).
- ③ le joueur actif compte ses avantages qu'il a (cf. figure 13, colonne « tireur »).
- ④ le joueur passif compte les siens (cf. figure 13, colonne « défenseur »).

⑤ le joueur actif lance autant de dés qu'il a d'avantages (il lance toujours au moins 1 dé) : pour chaque résultat supérieur ou égal à la combativité de l'adversaire, il compte un impact.

Attention : quand il obtient un 6, soit le joueur actif le conserve (et c'est donc un impact car la combativité ne peut jamais dépasser 5), soit il prend le risque de le relancer. S'il obtient avec ce nouveau lancer un résultat inférieur à la combativité adverse, l'impact est perdu. S'il obtient avec ce nouveau lancer un résultat supérieur ou égal à la combativité adverse, il gagne un impact de plus. Et s'il obtient un nouveau un 6, il gagne un impact de plus et peut encore relancer le dé en suivant le même principe !

⑥ le joueur passif lance autant de dé qu'il a d'avantages : pour chaque « 1 » obtenu, il obtient une sauvegarde. Chaque sauvegarde obtenue annule un impact du joueur actif.

Il se peut que le joueur passif (la cible) n'ait aucun avantage : il ne lance donc aucun dé.

Figure 13 : les avantages du tireur et du défenseur

avantages pour le tireur	avantages pour le défenseur
1 avantage si le tireur est plus haut que la cible	1 avantage si le général touche l'unité ciblée
1 avantage si le tir est un tir d'enfilade (le socle du tireur est entièrement sur un des côtés ou derrière la cible)	1 avantage si la cible est dans un abri léger
1 avantage par socle supplémentaire qui tire par rapport au nombre de socle(s) visé(s)	2 avantages si la cible est dans un abri fort
1 avantage si la cible est « inférieure »	1 avantage si la cible est « supérieure »
1 avantage si le tireur est « supérieur »	1 avantage si le tireur est « inférieur »
1 avantage si l'unité ciblée est désorganisée	1 avantage si la cible est « légère »
2 avantages si l'unité ciblée est en fuite	1 avantage si la cible est « lourde »
1 avantage si la cible est volumineuse (cavalerie, colonne, carré) ou 2 si la cible est très grosse (bâtiment, éléphant ...)	
X avantages selon l'arme utilisée (voir tableau 12)	

Exemple (reprise de l'exemple 11) :

L'infanterie A tire sur l'infanterie D : 3 socles tirent sur 3 socles. Le tireur compte 2 avantages : l'infanterie A est supérieure (1 avantage) et l'infanterie D est inférieure (1 avantage). Le tireur lance donc 2 dés. L'unité ciblée ne compte aucun avantage donc elle ne lance aucun dé.

Si plusieurs unités tirent sur une même cible, on résout autant de tirs différents (on ne cumule pas les dés).

6) Quel est le résultat des dés ?

Pour chaque impact obtenu par le joueur actif qui n'a pas été annulé par une sauvegarde du joueur passif, l'unité ciblée doit :

- être désorganisée.
- OU perdre un socle.
- OU reculer de la profondeur d'un socle.

Si l'unité ciblée reçoit un impact, son joueur choisit une des trois solutions (désorganisation ou perte ou recul). Si l'unité reçoit deux impacts, son joueur choisit deux solutions différentes sur trois (désorganisation + perte, ou désorganisation + recul, ou recul + perte). Si l'unité reçoit trois impacts, elle doit cumuler les trois solutions (désorganisation + recul + perte). Si l'unité ciblée reçoit plus de trois impacts, son joueur applique les trois solutions différentes puis il choisit librement les solutions supplémentaires. Exception : on ne peut être désorganisé qu'une seule fois.

7) La désorganisation :

Les socles sont très légèrement écartés et disposés avec un léger désordre (cf. figure 5). S'il ne reste qu'un seul socle dans l'unité, on place un marqueur d'un couleur derrière pour s'en souvenir.

Rappel : l'unité ne pourra plus ensuite se déplacer vers une unité ennemie, ne pourra plus tirer et ne pourra pas changer de formation tant qu'elle ne sera pas réorganisée.

8) La perte d'un ou plusieurs socles :

Il faut enlever le ou les socles des derniers rangs ou aux extrémités d'une ligne (cela simule les pertes comblées par les hommes qui montent en première ligne ou qui se resserrent autour du centre).

9) Le recul :

Quand le recul est choisi par l'unité ciblée, c'est toute l'unité qui recule de la profondeur d'un ou plusieurs socles. Exemple : une unité qui subit deux impacts peut enlever un socle puis reculer de la largeur d'un socle.

La cible qui doit reculer dans une direction qui l'éloigne du tireur, sur le terrain le plus facile à parcourir.

Quand une unité entière doit reculer, il faut que l'espace de recul soit complètement libre de tout socle ou de tout obstacle infranchissable. Sinon, l'unité qui devait reculer est détruite. Exception : si de la cavalerie recule sur de l'infanterie (qui est orientée dans un autre sens), ce sont les socles d'infanterie qui sont détruits.

Attention : l'artillerie ne peut pas reculer (seuls les servants partent, les canons restent) ainsi que les unités désorganisées. Elles doivent appliquer seulement des pertes.

10) La fuite :

Quand une unité subit autant ou plus d'impacts que sa combativité, elle doit fuir : elle applique d'abord les impacts puis ce qui reste de socles fait demi-tour, parcourt la totalité de son mouvement vers le bord le plus sécurisant (celui par lequel elle est arrivée, ou bien le bord le plus proche si cela ne la rapproche pas d'unité ennemie) et elle est désorganisée à l'arrivée. Elle effectue ce mouvement en ligne droite (le plus possible), quelque soit le terrain. Si elle ne peut fuir (terrain infranchissable derrière, unités gênantes), elle est détruite.

S'il y a beaucoup d'unités en jeu, il est conseillé de mettre un marqueur spécial derrière pour se souvenir de la fuite.

La fuite est contagieuse : si une unité fuit, l'unité amie la plus proche (qui peut voir l'unité qui fuit) lance un dé et doit obtenir moins ou autant que sa combativité (elle ajoute 1 à son dé si elle est inférieure, elle enlève 1 si elle est supérieure). Si elle réussit, elle reste sur place. Si elle échoue, elle panique à son tour et se met à fuir dans les mêmes conditions.

Au tour suivant, toute unité qui fuit doit passer avec succès un test de réorganisation sinon, elle continue à fuir dans les mêmes conditions. Cette action doit être faite en premier quand son joueur devient actif. Si elle sort du terrain, l'unité est considérée comme définitivement perdue.

Comment combattre au corps à corps ?

1) Quand y a-t-il corps à corps ?

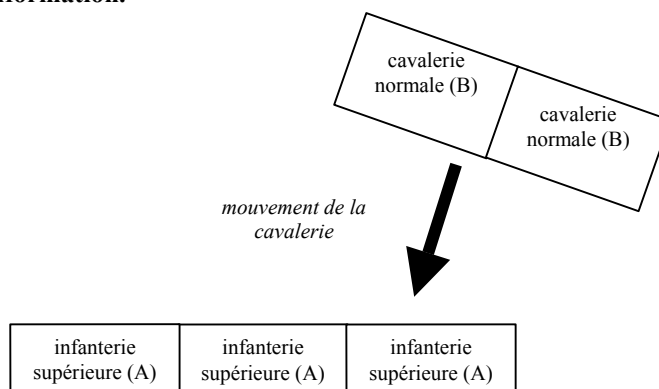
Le corps à corps a lieu quand des unités adverses se touchent, à la suite d'un mouvement.

Exceptions : l'infanterie ne peut jamais venir attaquer de la cavalerie (sauf si celle-ci est déjà engagée dans un corps à corps ou si elle est désorganisée) et l'artillerie ne vient jamais volontairement en corps à corps (elle ne se déplace pas pour venir contacter une unité adverse).

Les unités qui arrivent en corps à corps doivent se conformer (les socles doivent être alignés parfaitement les uns en face des autres). C'est l'unité qui a le front le moins long qui s'aligne sur l'autre (en cas de même longueur, c'est l'unité qui attaque qui se conforme). Si la conformation entraîne un dernier virage pour l'unité qui attaque, celui-ci est gratuit (il n'est pas compté dans le mouvement total).

Figure 14 : exemple de conformation.

Situation de départ :



Situation d'arrivée : les socles ennemis sont alignés.

	cavalerie normale (B)	cavalerie normale (B)
infanterie supérieure (A)	infanterie supérieure (A)	infanterie supérieure (A)

Exceptions :

- s'il n'y a pas assez de place pour que l'unité qui attaque puisse se conformer, l'attaque ne peut avoir lieu ce tour (l'unité qui attaque devra d'abord changer de formation avant de se lancer au corps à corps).
- si l'unité qui attaque fait entièrement son mouvement sur un des flancs de l'unité attaquée ou entièrement sur son arrière, l'unité attaquée ne se retourne pas pour ce corps à corps (on considère qu'elle a été **surprise**). Elle subit alors un fort malus pour le combat. Elle ne pourra se retourner que lorsqu'elle sera activée.
- il est possible de contacter une unité ennemie qui est déjà engagée en corps à corps en allant se placer là où il y a de la place pour le front de l'unité qui attaque.

2) Comment résoudre le corps à corps ?

Résoudre le corps à corps est obligatoire (ce n'est pas une action au choix).

Le corps à corps est résolu dès que des unités ennemies sont en contact. Mais, s'il le désire, le joueur actif peut activer une ou plusieurs autres unités pour les amener dans ce combat avant de le résoudre.

Exemple : le joueur actif, avec une combativité de 3, a fait bouger une de ses unités, ce qui l'amène en contact avec une unité ennemie. Mais il lui reste 2 autres unités qu'il peut activer pour les amener dans ce combat, ce qu'il fait avant de calculer le résultat du corps à corps.

La procédure à suivre est presque la même que pour les tirs. Dans les corps à corps, la cavalerie est plus forte que l'infanterie. L'artillerie n'est pas faite pour des combats au corps à corps : elle est donc inférieure à la cavalerie et à l'infanterie.

Pour chaque corps à corps, chaque joueur compte le nombre d'avantages dont il dispose (cf. tableau 15). Ce tableau est unique pour l'attaquant comme pour le défenseur.

Tableau 15 : les avantages en corps à corps

QUI VIENT D'ATTAQUER ?
1 avantage pour celui qui vient d'attaquer (s'il vient de se déplacer pour venir attaquer)
DE QUOI SE COMPOSENT LES UNITES ?
1 avantage pour celui qui emploie de la cavalerie pour attaquer de l'infanterie
1 avantage pour la troupe la plus nombreuse (celle qui compte le plus de socles)
2 avantages pour celui qui emploie de la cavalerie ou de l'infanterie pour attaquer de l'artillerie
QUELLES SONT LES UNITES DE MEILLEURE QUALITE ?
1 avantage pour de l'infanterie lourde ou de la cavalerie lourde
1 avantage pour celui qui emploie une troupe de qualité supérieure
1 avantage si l'adversaire a de l'infanterie légère ou de la cavalerie légère
1 avantage si l'adversaire a une troupe de qualité inférieure
QUELLES SONT LES UNITES LES MIEUX PLACEES ?
1 avantage pour celui qui est plus haut que l'adversaire
1 avantage pour le défenseur s'il est en abri léger
2 avantages pour le défenseur s'il est en abri fort
1 avantage pour l'infanterie qui se bat en terrain accidenté contre de la cavalerie
1 avantage si l'ennemi est pris de flanc ou sur l'arrière
1 avantage pour l'unité qui le front le plus long
2 avantages si l'ennemi est pris sur les deux flancs ou sur un flanc + sur l'arrière
3 avantages si l'ennemi est pris sur les deux flancs et sur l'arrière
1 avantage si l'attaquant est en colonne (un seul socle de large)
AUTRES AVANTAGES LIES AU MORAL
1 avantage si le général touche l'unité au combat
1 avantage si l'unité ennemie est désorganisée

Remarques sur les avantages :

- l'avantage lié à l'attaque (cf. premier avantage du tableau) n'est valable que lors du premier tour d'attaque. Si le combat dure plus d'un tour, il disparaît.
- certaines troupes tirent un avantage supplémentaire quand elles sont disposées sur plusieurs rangs, comme les phalanges d'Alexandre le Grand (voir dans les listes d'armées de l'annexe 3).
- aucun camp ne lance moins d'un dé (même si un des deux ou les deux adversaires sont à 0 avantage).

Chaque joueur lance les dés et applique les mêmes résultats que pour le tir : pour chaque résultat supérieur ou égal à la combativité adverse, l'unité ennemie doit subir :

- une désorganisation
- OU un recul
- OU un socle de perte.

Les mêmes règles que pour le tir s'appliquent (tirage des 6, cumul des impacts, désorganisation, perte, recul, fuite). Cependant, il existe quelques contraintes supplémentaires :

- une unité qui subit une prise de flanc ou une attaque de dos ne peut pas reculer.
- si une des unités recule, l'unité adverse qui était en contact peut si elle le désire avancer d'un socle (si elle-même n'a subi aucun impact) en direction de l'unité qui recule : c'est la **poursuite**. Si après une poursuite, les unités adverses sont encore en contact, on procède immédiatement à un nouveau combat.

3) Comment arrêter un corps à corps ?

Si une unité veut reculer alors qu'elle est encore en corps à corps (**rompre le combat**), elle doit faire un test de combativité (lancer un dé et faire moins que sa combativité). Si le test réussit, elle peut reculer de la profondeur d'un socle dans l'ordre. Si le test échoue, elle se retrouve désorganisée et elle ne recule pas.

Une unité désorganisée ne peut tenter de rompre le combat.

Comment évolue la combativité ?

Au cours du jeu, les armées fatiguent, se découragent ou sont galvanisées : leur combativité évolue. Le joueur dont la combativité tombe à 1 a perdu la partie.

Comment gagner de la combativité ?

- prise d'un objectif territorial (une unité l'occupe sans être au corps à corps au moins pendant un tour) : +1
- ou selon le scénario (par exemple, arrivée de renforts)

Mais la combativité ne pourra jamais dépasser 5. Si le joueur est déjà à 5 et qu'il gagne un nouveau point de combativité, c'est l'adversaire qui perd 1 point.

Comment perdre de la combativité ?

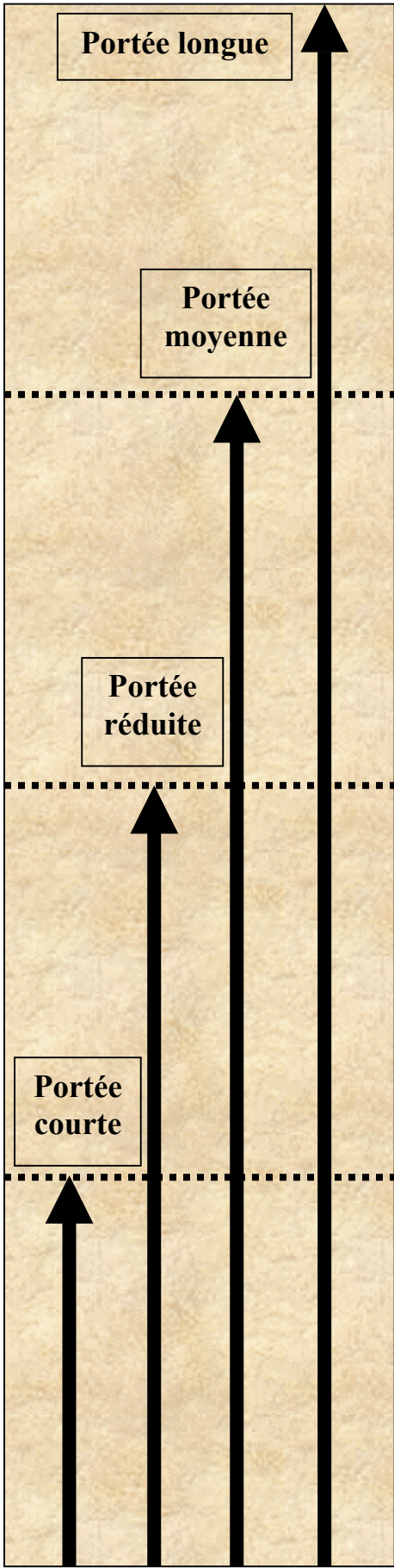
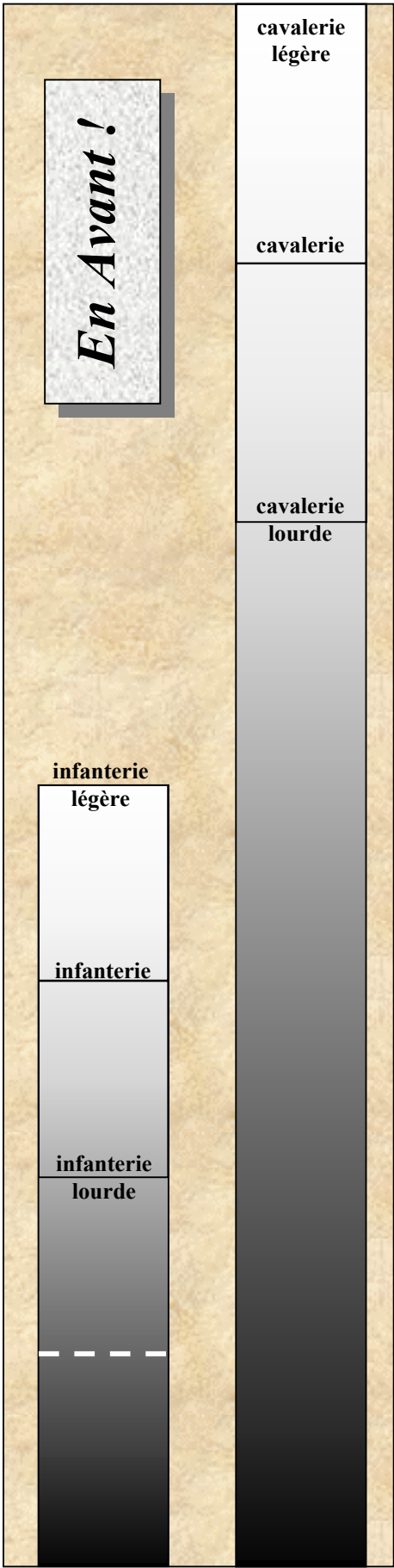
- perte de socles : -1 par quart de pertes (exemple : sur une armée de 40 socles, sa combativité diminue de 1 si elle perd 10 socles).
- perte du camp de départ : -2
- perte du général : -3
- fatigue au bout de 10 tours de jeu : -1 (puis -1 à nouveau s'il y a 10 tours), pour les deux camps à partir du début du 11^e tour.

Quand se termine le jeu ?

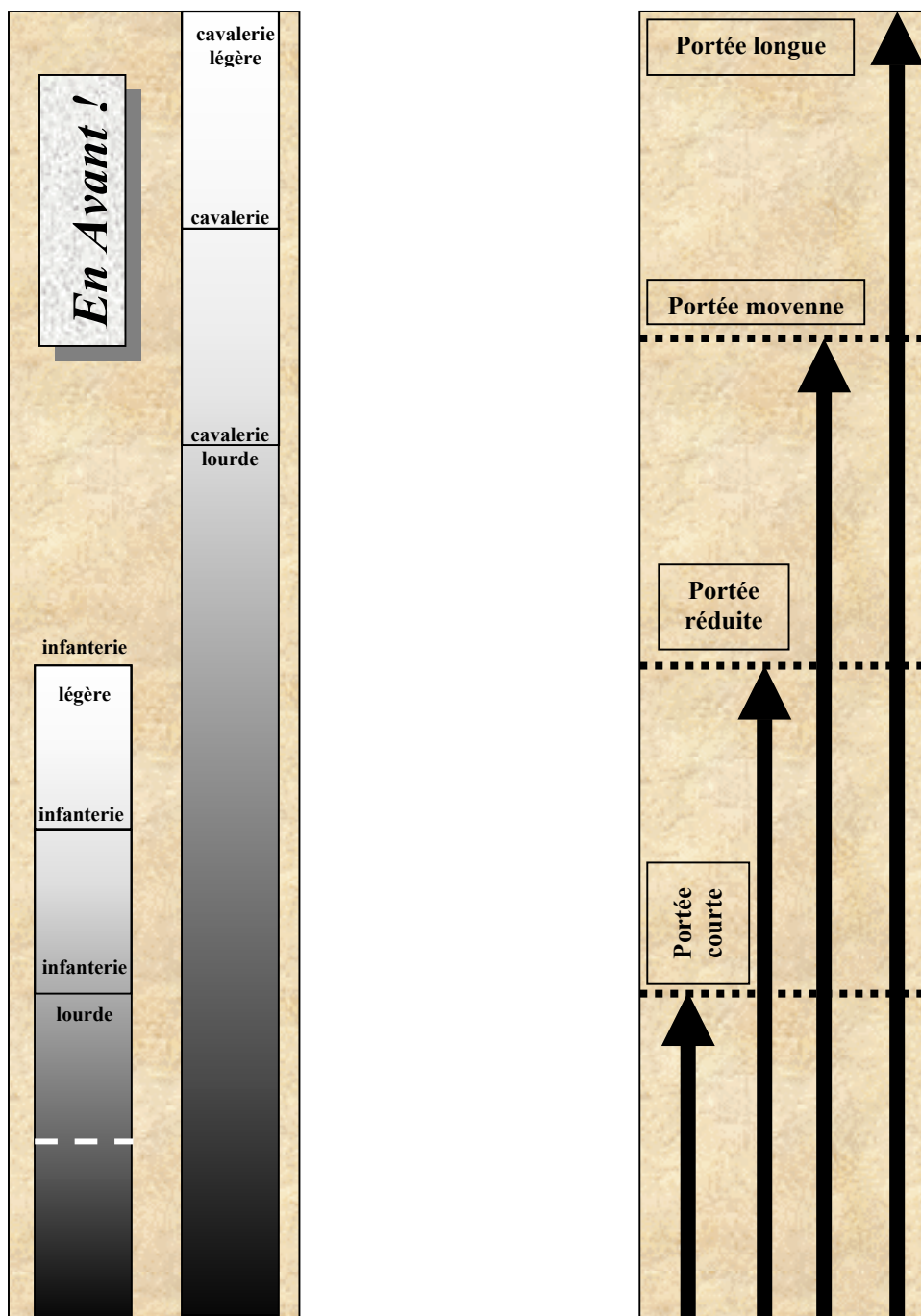
Le jeu peut se terminer de plusieurs façons :

- une des armées voit sa combativité tomber à 1.
- les objectifs du scénario sont atteints.
- les deux joueurs en ont assez et se mettent d'accord pour mettre fin à la bataille : celui qui conservé la plus haute combativité gagne. En cas d'égalité de combativité, on compte le nombre de pertes. En cas d'égalité dans les pertes, on pondère les pertes par la valeur de chaque socle (cf. annexe 3 sur le budget des troupes). En cas d'égalité dans la valeur des pertes, on mesure la surface occupée par chaque armée. En cas d'égalité de la surface occupée...euh...match nul !

Annexe 1 : les réglottes de mouvement et de tir pour des figurines de 20 mm (1/72).



Annexe 1 (suite) : les réglettes de mouvement et de tir pour des figurines de 15 mm (1/100).



Pour les figurines plus grandes (25 – 28 mm), il faut agrandir les réglettes à 30 cm de longueur, soit un agrandissement de la première réglette (p. 20) de 150 % à la photocopieuse ou au scanner.

Pour les figurines encore plus grandes (35 mm type « Warhammer »), il faut agrandir les réglettes à 42 cm de longueur, soit un agrandissement de la première réglette (p. 20) de 210 % à la photocopieuse ou au scanner.

Il est conseillé de photocopier ces réglettes, les découper et les coller sur du carton fort (de type calendrier). On peut coller la réglette des mouvements d'un côté et celle des tirs de l'autre côté.

Annexe n°2 : aide-mémoire du tour de jeu.

Ces fiches récapitulent tout ce qui est indispensable pour jouer. Elles peuvent être photocopiées et collées sur un carton fort ou rangées dans une pochette plastique pour être à portée de main à proximité de la table de jeu.

Matériel

2 armées + leur camp, des dés, des jetons de différentes couleurs (activation, désorganisation), les réglettes, une surface de jeu, des éléments de terrain, des drapeaux.

Préparation

Annoncer sa combativité (de 2 à 5), placer les éléments de terrain, déterminer les objectifs territoriaux, choisir son côté, regrouper ses socles en unités (socles qui se touchent, alignés dans le même sens et sur la même ligne, seul le dernier rang est plus court, socles homogènes de même troupe de même qualité, unité inséparable), choisir comment placer ses unités (dans la distance d'une réglette), déterminer qui joue en premier.

Tour de jeu

On joue en alternance : chaque joueur active un nombre d'unités inférieur ou égal à sa combativité. Puis l'autre joueur fait de même jusqu'à ce que chacun ait activé toutes ses unités.

Placer un jeton derrière chaque unité activée.

Activer une unité : la déplacer OU changer sa formation OU tirer OU essayer de la réorganiser

Changer de formation

Manœuvre : étendre ou diminuer ses rangs, changer d'orientation.

Limites : sans se rapprocher de l'adversaire.

Interdit si l'unité est au contact ou dans la zone de contrôle de l'adversaire ou si elle est désorganisée.

Réorganisation

Seulement pour les unités désorganisées.

Lancer 1 dé : le résultat doit être inférieur ou égal à la combativité (automatique si le général touche l'unité).

Mouvement

Avec la réglette.

Le mouvement peut être inférieur.

Virages possibles : pivot ou glissement ou latéral.

Interdit si l'unité est au contact ou dans la zone de contrôle de l'adversaire ou si elle est désorganisée

Tir

Qui ? Le 1^{er} rang des unités équipées (seulement les socles qui touchent la limite intérieure d'un abri).

Quand ? Le tir n'est pas obligatoire. L'unité ne tire pas quand elle est en corps à corps. Un seul tir par tour.

Sur qui ? Sur l'unité non engagée en corps à corps la plus proche dans son champ de tir, sans obstacle entre le front du tireur et celui de la cible.

Avec quoi ? Voir le **tableau 1** au dos pour les portées.

Comment ? Le tireur lance autant de dés qu'il a d'avantages (voir **tableau 2** au dos) et la cible fait de même.

Résultat ? La cible reçoit autant d'impacts que de dés du tireur supérieurs ou égaux à la combativité de la cible (et non annulés par les résultats de 1 sur les dés de la cible). Possibilité de relancer les 6.

Effets ? Désorganisation (décaler les socles) OU perte OU recul (s'il est possible). Ces effets sont au choix et cumulables. Fuite si le nombre d'impacts est égal ou supérieur au nombre de socles de l'unité ciblée. La fuite est contagieuse (test pour l'unité amie la plus proche).

Corps à corps

Contact d'unités ennemies à la suite d'un mouvement (l'infanterie ne se déplace pas pour attaquer de la cavalerie et l'artillerie ne se déplace pas pour attaquer au contact).

L'unité qui a le rang le plus long se conforme (aligne ses socles sur l'autre unité).

Le corps à corps est obligatoire. On ne peut rompre le combat qu'en réussissant un jet inférieur ou égal à sa combativité.

Les avantages sont calculés de manière identique pour les deux unités adverses : voir **tableau 3**.

Les mécanismes sont les mêmes que pour le tir (mais l'unité attaquée ne lance pas de sauvegarde) : voir « résultats » et « effets ».

Possibilité de poursuite pour l'unité qui gagne.

Evolution de la combativité

Le joueur dont la combativité tombe à 1 a perdu la partie (ou celui qui a la plus basse au bout d'un certain nombre de tours).

Gagner de la combativité : prise d'un objectif territorial (une unité l'occupe sans être au corps à corps au moins pendant un tour) : +1 Mais la combativité ne pourra jamais dépasser 5.

Perdre de la combativité : perte de socles (-1 par quart de pertes de socles), perte du camp de départ (-2), perte du général (-3), fatigue au bout de 10 tours de jeu (-1 puis -1 à nouveau s'il y a 10 tours, pour les deux camps à partir du début du 11^e tour).

Tableau 1 : les portées des armes et leurs avantages selon l'époque

armes	portées	avantages selon l'époque
arc court, fronde	courte	aucun
arc	courte	aucun
arbalète, arc long	réduite	+1 au Moyen Age
arquebuse, mousquet	réduite	+1 si des troupes de la bataille ont des arcs, frondes, arbalètes
baliste	réduite	+2 pour l'Antiquité et le Moyen Age
fusil du 17 ^e s. au milieu du 19 ^e s.	moyenne	aucun à cette période
fusil du milieu du 19 ^e s. à 1914	longue	+1 si des troupes de la bataille utilisent le fusil 17 ^e -19 ^e s
mitrailleuse (fin 19 ^e s.)	longue	+2
catapulte	longue	+2 pour l'Antiquité et le Moyen Age
artillerie inférieure	longue	+2
artillerie normale	2 réglettes	+3
artillerie supérieure	3 réglettes	+4
artillerie supérieure lourde	4 réglettes	+5

Tableau 2 : les avantages du tireur et du défenseur

avantages pour le tireur	avantages pour le défenseur
1 avantage si le tireur est plus haut que la cible	1 avantage si le général touche l'unité ciblée
1 avantage si le tir est un tir d'enfilade (le socle du tireur est entièrement sur un des côtés ou derrière la cible)	1 avantage si la cible est dans un abri léger
1 avantage par socle supplémentaire qui tire par rapport au nombre de socle(s) visé(s)	2 avantages si la cible est dans un abri fort
1 avantage si la cible est « inférieure »	1 avantage si la cible est « supérieure »
1 avantage si le tireur est « supérieur »	1 avantage si le tireur est « inférieur »
1 avantage si l'unité ciblée est désorganisée	1 avantage si la cible est « légère »
2 avantages si l'unité ciblée est en fuite	1 avantage si la cible est « lourde »
1 avantage si la cible est volumineuse (cavalerie, colonne, carré) ou 2 si la cible est très grosse (bâtiment, éléphant ...)	
X avantages selon l'arme utilisée (voir tableau 1)	

Tableau 3 : les avantages en corps à corps

QUI VIENT D'ATTAQUER ?
1 avantage pour celui qui vient d'attaquer (s'il vient de se déplacer pour venir attaquer)
DE QUOI SE COMPOSENT LES UNITES ?
1 avantage pour celui qui emploie de la cavalerie pour attaquer de l'infanterie
1 avantage pour la troupe la plus nombreuse (celle qui compte le plus de socles)
2 avantages pour celui qui emploie de la cavalerie ou de l'infanterie pour attaquer de l'artillerie
QUELLES SONT LES UNITES DE MEILLEURE QUALITE ?
1 avantage pour de l'infanterie lourde ou de la cavalerie lourde
1 avantage pour celui qui emploie une troupe de qualité supérieure
1 avantage si l'adversaire a de l'infanterie légère ou de la cavalerie légère
1 avantage si l'adversaire a une troupe de qualité inférieure
QUELLES SONT LES UNITES LES MIEUX PLACEES ?
1 avantage pour celui qui est plus haut que l'adversaire
1 avantage pour le défenseur s'il est en abri léger
2 avantages pour le défenseur s'il est en abri fort
1 avantage pour l'infanterie qui se bat en terrain accidenté contre de la cavalerie
1 avantage si l'ennemi est pris de flanc ou sur l'arrière
1 avantage pour l'unité qui le front le plus long
2 avantages si l'ennemi est pris sur les deux flancs ou sur un flanc + sur l'arrière
3 avantages si l'ennemi est pris sur les deux flancs et sur l'arrière
1 avantage si l'attaquant est en colonne (un seul socle de large)
AUTRES AVANTAGES LIES AU MORAL
1 avantage si le général touche l'unité au combat
1 avantage si l'unité ennemie est désorganisée

Annexe 3 : composer son armée (budget, liste d'armées).

Le budget

Les différents types de socles n'ont pas la même puissance dans le jeu.

Pour essayer de représenter cette différence, chaque socle a une valeur en points. Le mode de calcul est le suivant :

- infanterie : 1
- cavalerie : 2
- artillerie : 3
- selon la qualité : +1 si le socle est « normal », +2 si le socle est « supérieur »
- +1 si le socle peut tirer (on ne compte pas ce bonus pour l'artillerie)
- +1 si le socle est « lourd ».

L'éléphant vaut toujours 6 points.

L'écart de valeur entre les socles est donc de 1 (infanterie inférieure sans arme de tir) à 6 (artillerie supérieure lourde : 3 + 2 + 1, ou éléphant).

Ceci doit permettre de constituer des armées équilibrées. Ainsi deux armées de 100 points qui s'affrontent pourront être complètement différentes (entre autres pour le nombre de socles), mais avoir autant de chances de l'emporter.

Pour faire une partie rapide et sur une petite surface, il est conseillé de ne pas dépasser 50 points. Une bataille avec deux armées de 100 points risque de durer quelques heures et il est raisonnable de jouer sur une grande surface à plusieurs joueurs dans chaque camp si chaque armée dépasse les 100 points.

Il est aussi possible d'avoir des armées « déséquilibrées », notamment une armée plus forte mais avec une plus faible combativité que l'adversaire. Dans ce cas, pour ne pas avantager l'un ou l'autre camp, chaque joueur multiplie la valeur en points de son armée par sa combativité et les deux doivent arriver à un total identique.

Exemple : une armée de 40 points de combativité 5 vaut une armée de 50 points de combativité 4.

Listes d'armées

Les listes d'armes suivantes privilégient la disponibilité des figurines plastiques (1/72 ou 20 mm), assez faciles à trouver (cf. annexe 4). Elles concernent donc des régions et des époques les plus connues. Elles sont classées par ordre chronologique.

Elles sont regroupées par couples d'ennemis, voire plus selon les périodes. Ces couples sont des adversaires historiques, mais rien n'empêche de faire s'affronter des Egyptiens de Ramsès II contre des chevaliers français de la guerre de Cent Ans, pour peu que le plaisir du jeu compte plus que l'anachronisme ! Mais seules les armées des périodes antique et médiévale peuvent s'affronter : il n'est pas possible de les faire combattre d'autres périodes (de même que les armées napoléoniennes et de la guerre de Sécession sont trop différentes pour se rencontrer dans une bataille).

Toutes les armées de l'Antiquité et du Moyen Age sont équilibrées à 35 points (parfois un peu plus ou un peu moins) pour ne pas acheter trop de figurines pour débiter et pour jouer sur une surface réduite. La combativité est laissée à la décision des joueurs.

Si les joueurs veulent composer une armée plus importante, il suffit de multiplier par deux, trois ou plus les effectifs de chaque liste. Pour ménager un effet de surprise à l'adversaire, il est aussi possible de diviser son armée en deux : la première partie suit la liste d'armée et la seconde est libre (sans dépasser les 35 points).

Pour simplifier les listes, « 6 guerriers » signifie « 6 socles de guerriers ».

Les socles de même type ne forment pas forcément une seule unité (c'est au joueur de décider s'il les sépare ou s'il les laisse en une seule unité).

Pour les périodes napoléonienne et de la guerre de Sécession, il n'est pas donné de liste d'armées, mais des indications de budget par unité (bataillon ou régiment d'infanterie, batterie d'artillerie, régiment de cavalerie).

Liste d'armées de l'Antiquité

Le Nouvel Empire égyptien (entre le 16^e et 10^e s. av. J.C.)

Les Egyptiens sont à l'apogée de leur puissance. Les pharaons prestigieux, tels que Ramsès II, se succèdent. Mais la frontière Sud, dans le désert, est toujours sous la menace des Nubiens.

Egyptiens : 4 chariots légers (cavalerie normale), 5 guerriers (infanterie supérieure), 2 archers (infanterie normale + tir : arc) et 2 javeliniers (infanterie inférieure légère).

Nubiens : 6 guerriers (infanterie normale), 8 archers (infanterie inférieure + tir), 6 infanterie légère (infanterie inférieure légère).

Les figurines plastiques sont des Nexus (réédition Atlantic) : infanterie égyptienne et cavalerie égyptienne. Les Nubiens sont les mêmes figurines, mais la peau est peinte en marron très foncé.

Les guerres grecques et médiques (5^e s. av. J.C.)

Les cités grecques, comme Thèbes, Corinthe, Sparte, ou Athènes se déchirent entre elles depuis leurs origines. Mais au 5^e s., un adversaire de taille vient les menacer sur leur propre sol : l'empire perse, finalement battu par les Grecs, presque tous unis, comme à Marathon en – 490. Cet avertissement n'empêche pas les cités grecques de recommencer à se déchirer dans la terrible guerre du Péloponnèse, opposant le camp de Sparte contre celui d'Athènes.

Cité grecque : 7 hoplites (infanterie supérieure lourde), 2 frondeurs (infanterie inférieure + tir : fronde), 2 javeliniers (infanterie inférieure légère).

Option : il est possible de remplacer 1 socle de hoplite par 1 socle de cavalerie normale.

Rappel : il est possible de faire s'affronter différentes armées de cités grecques entre elles, compte tenu de leurs rivalités incessantes.

Perses : 3 cavaliers (cavalerie normale), 5 guerriers (infanterie supérieure), 3 archers (infanterie normale + tir : arc), 2 alliés (infanterie inférieure légère).

Option : il est possible de remplacer 2 socles de cavaliers par 1 socle de char à faux (cavalerie supérieure lourde).

Les figurines plastiques sont plutôt des Zvezda (ou Italeri), à la rigueur des Hat ou des Nexus.

Alexandre le Grand (4^e s. av. J.C.)

Alexandre le Grand, jeune roi de Macédoine et dont le père avait vaincu les cités grecques divisées et affaiblies, est probablement un des plus grands généraux de tous les temps en faisant la conquête en une dizaine d'années de l'immense empire perse. Il meurt très jeune et ses généraux se déchirent immédiatement pour se partager un territoire de l'Egypte à l'Inde.

Gréco-macédoniens d'Alexandre : 2 compagnons (cavalerie supérieure), 1 Thessaliens (cavalerie normale), 2 podromoï (cavalerie inférieure légère), 4 phalanges (infanterie supérieure lourde), 2 javeliniers (infanterie inférieure légère), 2 frondeurs (infanterie inférieure + tir : fronde).

Perses : 2 garde du roi (cavalerie supérieure), 4 cavalerie (cavalerie normale), 2 alliés (cavalerie inférieure légère), 1 char à faux (cavalerie supérieure lourde), 2 archers (infanterie normale + tir : arc).

Les figurines plastiques sont des Zvezda (ou Italeri) pour les Perses et la cavalerie d'Alexandre ou des Hat (infanterie d'Alexandre).

Les guerres puniques (3^e s. av. J.C.)

Après avoir conquis une grande partie de l'Italie, la jeune République romaine se heurte à la puissante ville de Carthage. Il fallut trois guerres du 3^e au 2^e s. av. J.C. à Rome pour vaincre et finir par raser complètement Carthage... non sans mal car au cours de la 2^e guerre punique, Rome faillit disparaître sous les coups du brillant général carthaginois Hannibal. Ensuite, l'impérialisme romain ne rencontre plus aucun obstacle.

Carthagois d'Hannibal : 2 cavalerie punique (cavalerie normale), 2 cavalerie numide (cavalerie inférieure légère), 2 Africains (infanterie supérieure), 2 Gaulois (infanterie normale), 2 Ibères (infanterie normale), 1 éléphant, 2 frondeurs des Baléares (infanterie inférieure + tir : fronde)

Romains : 2 cavalerie (cavalerie normale), 6 légions (infanterie supérieure lourde), 5 infanterie légère (infanterie inférieure légère)

Règle spéciale : les éléphants se déplacent comme de la cavalerie lourde, ils apportent 2 avantages en cas de corps à corps, l'équipage ne tire pas (ils ne sont pas assez nombreux pour être significatifs), si l'éléphant perd un combat, il ne peut reculer ou être désorganisé mais il devient incontrôlable : c'est le joueur adverse qui le fait se déplacer en ligne droite et toute unité amie ou ennemie qui se trouve sur son passage est automatiquement détruite.

Les figurines plastiques sont des Hat (gamme étendue sur cette période, y compris les éléphants).

La conquête de la Gaule (1^{er} s. av. J.C.)

Une des dernières grandes conquêtes de Rome est la Gaule, divisées entre de multiples « cités » ou peuples. L'ambitieux Jules César en a besoin pour conforter un pouvoir de plus en plus personnel. Vercingétorix, un jeune noble arverne, mène en vain une ultime révolte en -52 au moment où presque toute la Gaule est déjà conquise. Mais les Romains n'apprécient pas tous la montée en puissance de César : il se bat entre autres avec le général romain Pompée, avant de finir lui-même assassiné en -44.

Romains : 6 légions (infanterie supérieure lourde), 2 mercenaires (infanterie normale), 2 mercenaires (infanterie inférieure légère), 1 baliste ou 1 catapulte (1 artillerie inférieure), 1 cavalerie celte (cavalerie normale).

Option : il est possible de remplacer la cavalerie celte par 1 de cavalerie thrace (cavalerie inférieure légère)

Gaulois : 2 cavaliers nobles (cavalerie normale), 2 gardes du corps (infanterie supérieure), 10 guerriers (infanterie normale), 3 javeliniers (infanterie inférieure légère).

Rappel : les Romains et les Gaulois peuvent s'affronter entre eux (lutte de Pompée contre César ou lutte des « cités » gauloises entre elles).

Les figurines plastiques sont d'abord des Italeri et éventuellement des Hat. Les machines de guerre romaines sont disponibles seulement chez Hat et Zvezda.

L'apogée de l'Empire romain (1^{er} et 2^e s. ap. J.C.)

L'Empire romain arrive à sa taille maximum au 2^e s. ap. J.C., contrôlant tout le bassin méditerranéen, jusqu'aux confins de la « Bretagne » (l'Angleterre) et de la Mésopotamie, grâce à des empereurs comme Trajan. C'est la période de l'apogée de l'empire, où les légions surveillent efficacement les frontières contre les « Barbares » qui le cernent, dont un des peuples les plus menaçants est les Germains.

Romains : 2 equites (cavalerie normale), 5 légions (infanterie supérieure lourde), 3 auxiliaires (infanterie normale), 3 alliés (infanterie inférieure légère).

Option : il est possible de remplacer 1 socle de cavalerie, ou 1 socle de légion, ou les 3 d'alliés par 1 baliste ou 1 catapulte (artillerie inférieure).

Germains : 2 cavalerie (cavalerie normale), 10 guerriers (infanterie normale), 2 archers (infanterie normale + tir : arc), 5 javeliniers (infanterie inférieure légère).

Les figurines plastiques sont des Hat (rééditions Airfix), sauf si on trouve les Romains Esci (plus beaux mais épuisés)

La fin de l'empire romain (5^e s.)

L'empire romain d'Occident s'écroule au 5^e s. sous les coups des « invasions barbares ». La Gaule est traversée par de nombreux peuples dont certains font souche, comme les Francs ou les Wisigoths. C'est la fin de l'Antiquité et le début du Moyen Age.

Romains : 2 equites (cavalerie normale), 4 légions (infanterie supérieure normale), 6 auxiliaires (infanterie normale).

Option : il est possible d'avoir 2 cavalerie légère (cavalerie inférieure légère) à la place d'1 légion ou d'1 equites ou de 2 auxiliaires.

Francs : 2 cavalerie (cavalerie normale), 10 guerriers (infanterie normale), 2 archers (infanterie inférieure + tir : arc), 5 javeliniers (infanterie inférieure légère).

Wisigoths : 2 gardes (cavalerie supérieure), 3 cavaliers (cavalerie normale), 6 guerriers (infanterie normale), 3 archers (infanterie inférieure + tir : arc).

Saxons : 2 nobles (infanterie supérieure), 12 guerriers (infanterie normale), 5 javeliniers (infanterie inférieure légère).

Pictes : 4 cavaliers (cavalerie inférieure légère), 10 guerriers (infanterie normale), 4 archers (infanterie inférieure + tir : arc).

Option : les Pictes peuvent remplacer 2 cavaliers par un chariot (cavalerie normale)

Rappel : les Romains peuvent se battre contre n'importe qui, les Francs et les Wisigoths contre tous sauf les Pictes, les Saxons contre tous sauf les Wisigoths, les Pictes contre les Romains ou les Saxons.

Les figurines plastiques sont des Hat.

Liste d'armées du Moyen Age

Au milieu du Moyen Age (du 11^e au 13^e s.)

Les temps féodaux en Europe sont marqués par une dispersion du pouvoir aux mains des seigneurs, plus ou moins grands. Les rois doivent se battre, contre les autres rois, mais aussi pour s'imposer chez eux. Les petites guerres sont donc nombreuses.

Féodaux français : 4 chevaliers (cavalerie supérieure lourde), 4 piétons (infanterie normale), 3 arbalétriers (infanterie inférieure + tir : arbalète)

Féodaux anglais : 3 chevaliers (cavalerie supérieure lourde), 5 piétons (infanterie normale), 5 archers (infanterie inférieure + tir : arc long).

Les figurines plastiques sont des Hat (anciennes Airfix « Robin des Bois »).

Les premières croisades (11^e – 12^e s.)

Les Francs se lancent en 1095 à l'assaut de Jérusalem, aux mains des Turcs Seljoukides. La ville sacrée est prise dans le sang en 1099 et les vainqueurs créent plusieurs Etats au Proche-Orient, qui disparaissent progressivement au 13^e s.

Croisés : 4 chevaliers (cavalerie supérieure), 4 croisés (infanterie supérieure), 2 arbalètes (infanterie inférieure + tir : arbalète), 3 pèlerins (infanterie inférieure).

Turcs seljoukides : 3 cavaliers (cavalerie normale), 6 Turcomans (cavalerie inférieure légère), 3 guerriers (infanterie normale), 3 archers (infanterie inférieure + tir : arc), 2 javeliniers (infanterie inférieure)

Les figurines plastiques sont des Italeri.

Alexandre Nevski (13^e s.)

Alexandre Nevski est un des plus grands hommes de l'histoire russe : il a arrêté les chevaliers teutoniques (allemands) qui s'étendaient vers l'Est et il a réussi à maintenir sa principauté russe face à la domination mongole du khan de la Horde d'Or, la grande puissance orientale de l'époque.

Chevaliers teutoniques : 3 chevaliers (cavalerie supérieure lourde), 5 Turcoples et Livoniens (cavalerie inférieure légère), 3 guerriers de l'Ordre (infanterie normale), 2 arbalétriers (infanterie inférieure + tir : arbalète).

Mongols de la Horde d'Or : 4 cavaliers (cavalerie normale), 8 cavaliers légers (cavalerie inférieure légère), 2 alliés (infanterie normale), 2 archers arméniens (infanterie inférieure + tir : arc).

Russes : 5 cavaliers (cavalerie normale), 3 cavaliers légers (cavalerie inférieure légère), 4 guerriers (infanterie supérieure), 2 infanterie légère (infanterie inférieure légère).

Rappel : les Mongols et les Teutoniques se battent contre les Russes, mais pas entre eux.

Les figurines sont des Italeri ou Zvezda.

La guerre de Cent Ans (14^e et 15^e s.)

Les Français et les Anglais se battent en France pour conserver la couronne de France. Après une série de désastres où une partie de la chevalerie française disparaît sous les flèches des archers anglais, la France redresse la situation, en partie grâce à Jeanne d'Arc.

Français : 5 chevaliers (cavalerie supérieure lourde), 2 arbalétriers génois (infanterie inférieure + tir : arbalète), 3 soldats (infanterie normale).

Option : les Français peuvent remplacer un socle de chevaliers par 1 canon (artillerie inférieure)

Anglais : 2 chevaliers (cavalerie supérieure lourde), 6 arcs longs (infanterie inférieure + tir : arc long), 6 soldats (infanterie normale).

Les figurines sont des Revell ou des Italeri.

Pour aller plus loin : D.B.A.

« *De Bellis Antiquitatis* » (DBA) est une règle anglaise (2^e édition de 2001) de jeu d'histoire sur l'antiquité et le Moyen Age. Son principal mérite est d'avoir osé la simplicité du jeu tout en proposant plusieurs centaines de listes d'armées de douze socles seulement chacune, de la plus haute antiquité au 15^e s. Cette règle reste un modèle de jouabilité et a fortement inspiré la rédaction de « En Avant ! ».

Si les Romains et les Gaulois vous donc semblent trop banals et que vous êtes en quête d'exotisme et d'originalité, vous trouverez votre bonheur dans la foisonnante et impressionnante liste d'armées DBA : pourquoi ne pas jouer les samouraï, les Aztèques, les Hébreux, les Chinois Han, les Indiens, les Vandales, les Byzantins, les Tibétains, les Carolingiens, les Arméniens... et bien d'autres peuplades encore, dont parfois on a peine connaissance !

Les listes d'armées de « En Avant » ont d'ailleurs été puisées et légèrement modifiées à partir de DBA.

Comment passer alors de DBA à « En Avant ! » ? Le petit tableau suivant fournit les équivalences .

Unités de DBA	Unités de « En Avant » !
Knights (Kn), Heavy Chariots (HCh), Scythed Chariots (SCh)	cavalerie supérieure (souvent lourde)
Cavalery (Cv), Camelry (Cm), Light Chariots (Lch)	cavalerie normale (chevaux, chameaux, chars)
Light horse (LH)	cavalerie inférieure (parfois légère)
Blades (Bd), Pikes (Pk), Spears (Sp)	infanterie supérieure (parfois lourde)
Auxilia (Aux), Warbands (Wb)	infanterie normale
Psiloi (Ps), Hordes (Hd)	infanterie inférieure (parfois légère)
Artillery (Art)	artillerie (souvent inférieure)
Bows (Bw), Crossbows (Cb), Longbows (Lb)	infanterie inférieure ou normale (+ tir)
Elephants (El)	éléphants

Quand plusieurs options d'équivalence sont possibles (exemple : certains cavaleries supérieures peuvent être lourdes ou non), il faut se documenter sur la période et la nature de l'armée.

Exemple : les chevaliers montés de la guerre de Cent Ans (Knights dans DBA) sont des « lourds » en raison de l'armure qu'ils portent, alors que les cavaliers d'Alexandre le Grand (les « compagnons », eux aussi classés en Knights) ne sont que de la cavalerie supérieure.

Liste d'armées de la période napoléonienne

De 1799 à 1815, le général Bonaparte devenu entre temps l'empereur des Français Napoléon Ier, s'opposa à la plupart des pays européens, regroupés en cinq coalitions successives, dans une lutte pour la suprématie européenne. Le principal adversaire de Napoléon Ier fut le Royaume-Uni, mais également la Russie, l'Autriche, la Prusse pour ne citer que les principaux. Dans un premier temps, les victoires furent plutôt françaises (comme Austerlitz en 1805) mais le sort changea de camp à partir de la désastreuse campagne de Russie en 1812, pour finir dans la défaite à Waterloo en 1815.

Pour cette période, il n'y a pas de liste d'armées : les joueurs fixent un budget et composent chacun une armées.

Les unités représentent des :

- bataillons pour l'infanterie : 4 socles
- régiments pour la cavalerie : 4 socles
- batteries pour l'artillerie : 1 socle. L'artillerie à cheval doit ajouter un socle supplémentaire qui représente les chevaux et les équipages tirant la batterie. Quand l'artillerie à cheval se déplace, elle a besoin d'un tour où elle est immobile pour être dételée et être installée (considéré comme un changement de formation) avant de pouvoir tirer.

A cette époque, les uniformes sont suffisamment variés pour reconnaître quelle est la nature de l'unité.

Toutes les unités d'infanterie tirent ainsi que les unités de cavalerie (sauf les cuirassiers, les lanciers comme les ulhans et les cosaques). Mais quand une unité de cavalerie tire, elle ne peut le faire qu'à une portée courte et avec un avantage de +1 à la cible (l'arme était souvent moins puissante et le mouvement à cheval ne facilitait pas la précision).

Ce tableau donne le budget de chaque unité, valables pour tous les pays.

	type de troupes	budget de l'unité
bataillon d'infanterie inférieure (jeunes conscrits, landwehr, milice...)	infanterie inférieure + tir	8
bataillon d'infanterie de ligne (majorité des troupes)	infanterie normale + tir	12
bataillon d'infanterie d'élite (garde)	infanterie supérieure + tir	16
régiment de cavalerie légère (hussards, dragons, lanciers, cosaques...)	cavalerie inférieure	8
régiment de cavalerie lourde (cuirassiers, carabiniers...)	cavalerie normale lourde	16
régiment de cavalerie de la garde	cavalerie supérieure	16
artillerie légère à cheval (calibre de 3 ou 4 ou 6 pouces)	artillerie inférieure	4
artillerie légère à pied (3 ou 4 ou 6 pouces)	artillerie inférieure	3
artillerie moyenne à cheval (8 ou 9 pouces)	artillerie normale	5
artillerie moyenne à pied (8 ou 9 pouces)	artillerie normale	4
artillerie lourde à pied (10 ou 12 pouces)	artillerie supérieure	5
artillerie lourde à cheval (10 ou 12 pouces)	artillerie supérieure	6

Liste d'armées de la guerre de Sécession

De 1861 à 1865, le Nord et le Sud des Etats-Unis s'affrontent dans une guerre fratricide dont l'esclavage des Noirs est un des enjeux (les Américains l'appellent la « guerre civile »). Dans un premier temps, le Sud (« les Gris » ou les confédérés) remporte des victoires. L'année 1863 avec la bataille de Gettysburg est une charnière. Mais la puissance industrielle et démographique du Nord (« les Bleus » ou les fédérés) finit par faire la différence et le Sud cède en 1865.

Pour cette période, il n'y a pas de liste d'armées : les joueurs fixent un budget et composent chacun une armée.

Les unités représentent des :

- régiments pour l'infanterie (environ 5 régiments formant une brigade) : 1 à 3 socles pour les sudistes, 1 à 5 socles pour les nordistes
- régiments pour la cavalerie (environ 5 régiments formant une brigade) : 1 à 3 socles pour les deux camps. Attention : la cavalerie peut tirer (fusil). Toutes les unités sont de la cavalerie légère (inférieure, normale ou supérieure).
- batteries pour l'artillerie. La classification des canons est la même que pour l'époque napoléonienne. Il faut ajouter le canon à âme rayée (Parrot ou Withworth) qui est de l'artillerie supérieure lourde.

Contrairement à la période napoléonienne, les uniformes ne permettent pas de faire la différence entre la qualité des unités (et parfois même de distinguer le camp !). Il est donc conseillé de varier le soclage des unités :

- infanterie supérieure : 5 figurines par socle
- infanterie normale : 4 figurines par socle
- infanterie inférieure : 3 figurines par socle

En général, les unités sudistes étaient moins nombreuses (régiments plus petits et moins de régiments) mais avaient une meilleure combativité, surtout pour la cavalerie.

Règle particulière : la cavalerie peut « démonter », c'est à dire descendre de cheval pour se battre à pied. Cette action lui prend un tour de jeu (c'est un changement de formation). On remplace les socles de cavaliers par des socles d'infanterie (en laissant un socle pour se souvenir où sont restés les chevaux), mais cette infanterie est automatiquement inférieure. Elle peut remonter ensuite en suivant la même règle.

La règle de tir pour la cavalerie est la même que pour la période napoléonienne, mais elle peut tirer jusqu'à portée réduite.

Annexe 4 : les figurines

Les figurines sont la clé du jeu d'histoire : variées, elles permettent de reconstituer n'importe quelle armée. Bien peintes, elles rendent le terrain de jeu très visuel. Encore faut-il les choisir, les trouver, les socler, les peindre et les ranger !

Choisir ses figurines.

Il existe trois principales tailles de figurines, qui malheureusement ne sont pas compatibles entre elles. Chacune a ses partisans et des détracteurs. Il faut donc choisir une de ses trois tailles et s'y tenir (au moins avoir deux ennemis de même échelle) !

- le 15 mm (ou 1/100) en plomb (uniquement).

Avantages : le choix est incroyablement vaste, tant pour les peuples que pour les poses des combattants. Le prix n'est pas très élevé. Les figurines sont faciles à ranger. En plomb, elles tiennent bien sur la table. Le champ de bataille est réduit (60 x 60 cm suffisent pour deux armées de 35 pts). Elles permettent facilement de reconstituer des grosses batailles.

Inconvénients : elles sont difficiles à trouver (presque seulement en vente par correspondance). Leur taille réduite ne permet pas de distinguer beaucoup de détails. La qualité de gravure est très inégale. Elles sont parfois difficiles à peindre du fait de leur petite taille.

- le 20 mm (1/72 ou 1/76), en plastique essentiellement.

Avantages : elles sont très faciles à trouver (magasins de maquettes). Les marques actuelles étoffent considérablement leurs gammes à toutes les époques. Elles constituent le meilleur rapport qualité / prix (une armée à 35 pts à moins de 15 €). La gravure est parfois remarquable chez certaines marques.

Inconvénients : trop légères, elles ne tiennent pas bien sur la table de jeu. Le plastique est difficile à peindre et elles s'écaillent vite, surtout aux extrémités (lances, fusils...). La surface minimum de jeu est plus grande (100 x 100 cm pour deux armées de 35 pts).

- le 25-28 mm, en plomb.

Avantages : les figurines sont superbes (poses, détails, attitudes). Elles sont assez faciles à peindre compte tenu de leur taille. L'effet visuel sur une table est impressionnant. Les gammes sont très étendues.

Inconvénients : elles sont difficiles à trouver (presque seulement en vente par correspondance en Angleterre). Elles sont assez chères. Elles nécessitent une grande surface de jeu et des rangements adaptés. Il est difficile de reconstituer une bataille avec de gros effectifs.

Si, comme beaucoup de joueurs, vous n'arrivez pas à choisir, vous pouvez tenter les trois échelles avec à chaque fois un couple d'ennemis différents !

Renseignez-vous aussi de vos amis ou du club le plus proche : s'ils préfèrent et pratiquent déjà une échelle, il serait dommage de vous retrouver seul avec votre armée non compatible...

Mais si vous voulez jouer vite (en trouvant rapidement des figurines) et à pas cher, le 20 mm l'emporte.

Il existe d'autres échelles (le 1/300 ou 6 mm, le 10 mm, le 54 mm...) mais elles sont très marginales en France.

Trouver les figurines

Les figurines les plus faciles à trouver sont les 20 mm plastique, dans les magasins de modèles réduits et parfois dans les magasins de jouets. Les marques actuelles les plus courantes sont **Italeri** (la meilleure gravure et le meilleur rapport qualité / prix et qui réédite d'autres marques comme Zevzda ou Esci) ou **Zvezda** (certaines de ses références sont reprises par Italeri, mais parfois le contenu de Zevzda est différent comme pour les Mongols, Russes et Teutoniques), **Hat** (la marque la plus dynamique mais aux poses un peu raides), **Revell** (dont les anciennes références sont souvent des merveilles), **Nexus** (des rééditions de l'ancienne marque Atlantic), **Imex**, **Esci**... Leurs gammes privilégient l'Antiquité, le Moyen Age, la période napoléonienne et la guerre de Sécession (sans parler de la Seconde Guerre mondiale, pas couverte par cette règle). Les nouveautés et rééditions sont rapides ces dernières années : renseignez-vous auprès de votre marchand préféré.

En revanche, si vous ne voulez que des figurines en plomb, il faudra être plus patient : il n'existe qu'un magasin en France où le choix est réel (Jeux Descartes Wagram, 6 rue Meissonnier, Paris 17^e). Leur catalogue est réellement impressionnant, bien qu'il ne propose qu'un nombre réduit de marques, dont la plus célèbre (**Essex** pour le 15 mm). Il existe en effet des dizaines de marques (surtout anglaises) qui proposent des milliers

de références, sur absolument toutes les armées, de toutes les époques et de tous les pays. La marque la plus courante en 25 mm est **Wargame Foundry**. Le meilleur moyen de trouver ces figurines en France est d'acheter la revue bimestrielle **Vae Victis** qui propose en fin de magazine les publicités de tous les revendeurs de l'hexagone. La plupart des marques ont aussi des sites internet qui permettent parfois de visualiser des figurines et de commander (voir annexe 6).

Socler les figurines.

Les socles ne sont pas laissés au hasard. Leur taille est logique (les armées entraînées sont plus denses) et leur décoration ne doit pas être bâclée.

La taille des socles est standard, mais elle varie selon l'échelle utilisée.

Pour des figurines de ...	15 mm	20 mm	25 mm
La largeur du socle doit être de...	4 cm	6 cm	8 cm

Le nombre de figurines par socle est, lui aussi, codifié : il permet de reconnaître facilement l'unité.

Pour l'Antiquité et le Moyen Age :

	Profondeur du socle pour des figurines de...			Nombre de figurines par socle
	15 mm	20 mm	25 mm	
infanterie inférieure	2 cm	3 cm	4 cm	2 figurines
infanterie normale	2 cm	3 cm	4 cm	3 figurines
infanterie supérieure	1,5 cm	2 cm	3 cm	4 figurines
cavalerie inférieure	3 cm	4 cm	5 cm	2 figurines
cavalerie normale	3 cm	4 cm	5 cm	2 ou 3 figurines (au choix)
cavalerie supérieure	3 cm	4 cm	5 cm	3 figurines
artillerie, éléphants	4 cm ou +	6 cm ou +	8 cm ou +	1 figurine avec ses servants

Pour l'époque napoléonienne, les profondeurs de socles restent les mêmes, mais il n'est pas besoin de faire varier le nombre de figurines par socle car la diversité des uniformes permet de reconnaître facilement l'unité. Il est possible alors de mettre :

- 3 figurines d'infanterie par socle
- 2 cavaliers par socle
- 1 canon par socle

Pour l'époque de la guerre de Sécession, les profondeurs de socles restent les mêmes, mais comme les uniformes sont ressemblants et parfois confus, il est conseillé de mettre :

- 3 figurines par socle d'infanterie inférieure
- 4 figurines par socle d'infanterie normale
- 5 figurines par socle d'infanterie supérieure
- 2 cavaliers par socle
- 1 canon par socle.

Le matériau idéal pour réaliser les socles est le **carton fort** (le plus pratique et le plus économique est celui des calendriers). Evitez en revanche le carton ondulé (qui vieillit mal et ne supporte pas la peinture), le bristol (trop fin), le bois (trop difficile à tailler)... Tracez soigneusement les socles à la règle avant de les découper bien droit, car il faut que vos socles sur le terrain de jeu s'alignent parfaitement.

Le problème des figurines plastiques est leur poids trop faible. Pour pallier ce problème, il suffit de coller une **rondelle métallique** entre chaque figurine et le socle, afin de l'alourdir et de le rendre plus stable sur le terrain (une rondelle de 2 cm sous chaque fantassin par exemple). Le collage peut se faire à la colle universelle en tube, mais cela tient bien aussi avec de la colle à bois étalée généreusement au pinceau. Puis, pour cacher les rondelles, il suffit d'étaler avec une spatule étroite (un cutter fin) une couche d'**enduit de rebouchage**, et non de lissage (l'idéal est le pot de 1 kg d'enduit tout prêt). Cette pâte donnera en séchant l'aspect d'un sol irrégulier et il alourdira aussi le socle. Cet enduit est très facile à peindre. Tous ces matériaux se trouvent dans les magasins de bricolage.

Pour les figurines en plomb, la rondelle métallique est inutile. L'enduit, en revanche, peut être utilisé.

Une fois le socle sec (colle et / ou enduit), il faut le peindre et le décorer. La règle de base est de toujours réaliser des **socles clairs** pour mettre en valeur les figurines. Préférez alors les teintes beige ou sable plutôt que marron foncé ou pire, vert foncé. Comme pour les figurines, la peinture acrylique est conseillée pour peindre le socle. Si vous avez beaucoup de socles à peindre, achetez directement un gros pot (en veillant bien que la peinture soit mat), toujours au magasin de bricolage.

Rien de plus triste qu'un socle uniforme : il est possible de le rendre plus réaliste de manière très simple en ajoutant du **flocage** (c'est un accessoire de modélisme ferroviaire très courant, constitué de poudre plus ou moins fine, en sac). Préférez des teintes de vert moyen ; souvent, une seule teinte suffit. Si vous êtes un amoureux de la nature, procurez-vous différentes teintes (marron, différents verts voire des petits cailloux...). Fixer le flochage est très simple :

- remplissez une petite boîte avec votre flochage.
- déposez quelques grosses gouttes de colle à bois sur le socle, de manière irrégulière.
- enfoncez votre socle dans la boîte où se trouve le flochage, qui va rester adhérent sur les gouttes de colle.
- une fois sec, secouez votre socle pour ôter l'excédent de flochage qui n'a pas été collé.

Dernier conseil : les socles d'une même armée doivent être identiques, pour en renforcer l'aspect visuel.

Peindre les figurines.

La peinture des figurines pourrait remplir des dizaines de pages, d'autant qu'il existe de nombreuses méthodes et qu'en ce domaine, les goûts et les couleurs ne se discutent pas ! Chaque joueur prétend avoir la meilleure méthode et si vous voulez vexer un joueur, faites la grimace en observant attentivement ses figurines... A vrai dire, il n'existe pas UNE méthode mais plusieurs : essayez-en plusieurs et choisissez celle qui vous convient, tout simplement !

Quel type de peinture choisir ?

La peinture la plus connue est la « **peinture à maquette** » en petits pots métalliques (de marque Humbrol). Elle n'est cependant pas la plus pratique pour les figurines : elle sèche lentement, elle doit se diluer au white spirit (qui sert aussi à nettoyer les pinceaux), elle est assez épaisse et peut cacher les détails et elle est brillante si elle est mal mélangée (il faut la remuer avec une tige pendant 5 minutes). De plus, les pots ferment souvent mal car il reste de la peinture sur les bords du couvercle, ce qui fait sécher le contenu. En revanche, les couleurs métalliques (or, argent, bronze) sont souvent bien meilleures dans cette formule. Ces peintures se trouvent dans les magasins de modélisme.

Moins courante mais plus pratique est la **peinture acrylique** (de marque Model Color ou Games Workshop) : elle sèche vite (moins de 15 minutes souvent), elle se dilue et se nettoie à l'eau, elle s'étale facilement et le conditionnement Model Color permet de travailler au goutte à goutte (sans faire sécher le contenu) et d'être plus économique. Ces peintures se trouvent parfois dans les magasins de maquettes (surtout ceux qui proposent des figurines) mais aussi dans certains rayons de grandes surfaces de bricolage et bien sûr dans les magasins spécialisés dans les figurines (comme Games Workshop).

Quelque soit la peinture choisie, il faut toujours veiller à avoir des teintes « **mat** ».

Quel matériel acquérir ?

Pour débiter, inutile d'acheter trop de pots : les couleurs les plus courantes suffisent (rouge, jaune, vert, bleu, violet, marron, beige, blanc, noir, « chair », argent, acier, or, bronze). Mélanger les couleurs est tentant pour obtenir une teinte originale, mais il faut être sûr de la composition exacte du mélange, afin de le reproduire facilement et sans varier sur plusieurs figurines (surtout si elles ne sont pas peintes en une seule fois). Des effets faciles à réaliser sont obtenus avec des « encres » : l'encre noire (éventuellement l'encre de chine) est un minimum, mais l'encre « chair » est aussi très utile (sans parler des encres bleue, rouge, verte...).

Il ne faut jamais tremper son pinceau directement dans le pot, mais bien le secouer ou le mélanger, déposer quelques gouttes sur une palette quelconque (un morceau de carton épais suffit) et de diluer éventuellement ces gouttes (avec de l'eau pour de l'acrylique, du white spirit pour la peinture « maquette »).

Quelques pinceaux suffisent : un très épais qui servira à étaler la première couche, un moyen (n°2) pour les habits et équipements, un fin (n°0) pour les détails comme les visages et éventuellement un n°00 pour les détails les plus fins (boutons, yeux...) si vous êtes courageux et patient. Les pinceaux sont chers, il faut les protéger en ne trempant jamais complètement les poils dans la peinture (seulement le bout) et en les nettoyant parfaitement après chaque utilisation.

Il faut prévoir aussi de quoi protéger la table de travail (qui doit être parfaitement éclairée), quelques godets (un pour nettoyer les pinceaux qui contiendra vite de l'eau sale, un qui servira à prélever de l'eau propre pour diluer la peinture), un chiffon.

Comment procéder ?

Plutôt qu'une méthode, voici quelques règles élémentaires et des erreurs à éviter :

- **se documenter** pour avoir une idée des couleurs à utiliser (cf. annexe 5).
- **imaginer** les couleurs des figurines avant de peindre.
- **ébarber** les figurines : enlever au cutter les restes des traces de moulage (plomb ou plastique).
- les figurines plastiques doivent être en plus **nettoyées** avant de peindre : les tremper dans de l'eau savonneuse (au liquide vaisselle) pendant quelques heures pour les débarrasser de la pellicule huileuse qui empêche la peinture de bien adhérer.
- une fois sèches, il faut peindre entièrement les figurines en blanc ou en noir : c'est la « **sous-couche** » qui permettra à la peinture de mieux tenir ensuite. Choisir le blanc permettra d'obtenir des figurines aux teintes un peu plus vives ; choisir le noir permettra d'assombrir un peu les figurines, voire d'obtenir des effets supplémentaires (liséré et ombrage : voir plus bas). Les figurinistes sont très divisés sur ce choix : le mieux est de tester les deux formules et de conserver celle qui vous convient. Certains préconisent de sous-coucher avec de la peinture en bombe : ce n'est pas très économique et si la bombe est trop proche, la peinture s'agglutine et cache les détails.
- une fois la sous-couche sèche, procédez « en série » pour gagner du temps et économiser de la peinture : si vous devez peindre du rouge sur plusieurs figurines, regroupez-les et ne peignez que le rouge ! Ne peignez pas entièrement une figurine avant de passer à une autre (sauf si vous avez un an à perdre).
- en général, il est conseillé de commencer par peindre la chair (visage, mains...) et la peau des animaux (chevaux, gris éléphant, beige chameau...), puis les grandes pièces d'habillement (tissus, armures, bois...), pour terminer par les détails (yeux, cheveux, boutons, liserets, décorations diverses, ceintures...). Attendez bien que la peinture précédente est sèche avant de continuer !

Pour aller plus loin dans la peinture.

- **variez les couleurs des chevaux** pour plus de réalisme (le crin peut être noir ou de la couleur de la peau, la peau peut être blanche, noire, grise, beige, marron, les jambes et la tête peuvent présenter des tâches blanches).
- **l'encre** sert à faire ressortir les ombres : l'encre chair s'applique sur les creux du visage (autour du nez, cou, sourcils, sur des cheveux clairs...) et entre les doigts des mains. L'encre noire peut s'appliquer sur tous les creux de la figurine (plis des vêtements, jonction entre les pièces d'armure, muscles des animaux...) et, diluée, elle permet de « salir » l'acier des armes et des équipements. A la première application, elle est très sombre mais en séchant, elle s'éclaircit jusqu'à devenir presque transparente.
- **si vous avez sous-couché en noir**, cela peut présenter deux avantages : quand vous peignez, n'allez jamais jusqu'au bout de la surface pour laisser un mince trait noir entre chaque partie différente de la figurine (entre la main et la manche, de chaque côté de la ceinture sur la veste...). Ainsi, la figurine est plus contrastée. L'autre avantage est les ombres : ne peignez pas les creux de la figurine, que vous laisserez en noir pour simuler la profondeur.
- **si vous avez sous-couché en blanc**, diluez beaucoup votre peinture quand vous l'appliquez sur la figurine : la teinte sera alors irrégulière, ce qui pourra accentuer sans trop d'efforts les plis, creux et bosses de la figurine.
- **les cottes de mailles** doivent être peintes en noir puis « **brossées** » avec de la couleur acier : mettre un tout petit peu de peinture acier ou argent au bout du pinceau (cette peinture doit être presque sèche et ne doit surtout pas couler). Puis passer le pinceau très légèrement en surface de la cotte de mailles : seule la surface devient acier alors que le fond reste noir.
- il peut être utile de **vernir** ses figurines pour les protéger du transport et de la manipulation (la sueur des doigts endommage la peinture). Mais il faut surtout choisir un vernis mat. Un conseil : ne vernissez qu'une figurine pour vérifier que le vernis n'abîme pas les teintes. Certains vernis sont aussi en aérosols, mais cela n'est pas très économique.

Un dernier conseil : vos premières figurines ne seront sans doute pas à la hauteur. Evitez alors de vous lancer dans une première armée difficile à peindre (comme les chevaliers du Moyen Age avec leurs blasons !). Ce n'est qu'en peignant souvent et beaucoup que vous arriverez à un niveau qui vous satisfera. Et s'il y a bien un domaine où vous pouvez progresser sans cesse, c'est bien la peinture des figurines !

Enfin, pour les paresseux ou maladroits ou les pressés... ou les amateurs de belle peinture, il existe des peintres professionnels qui peuvent transformer vos bouts de plastique ou de plomb en chefs d'œuvre (voir l'annexe 6 pour les adresses).

Ranger les figurines.

Bien ranger les figurines est indispensable pour ne pas endommager leur peinture, surtout quand vous devez vous déplacer pour aller jouer en club ou chez un ami.

La première solution consiste à trouver une boîte avec des compartiments étroits (un compartiment permettant de ranger un socle). Il est aussi possible de la fabriquer. Cette boîte ne doit pas être trop profonde pour attraper facilement les figurines et leur éviter de « sauter » pendant un transport agité.

Mais la meilleure solution est la **plaque aimantée autocollante** : il suffit de coller de petits morceaux de cet autocollant aimanté sous chaque socle (2 petits carrés de 1 cm de côté suffisent pour un socle). Ranger ensuite les socles dans une boîte métallique, comme une boîte à gâteaux pour les petites armées ou une caisse à outils : les socles ne bougeront plus et ne glisseront pas dans le transport, préservant la peinture des figurines. Cet aimant autocollant peut être trouvé dans certains magasins spécialisés (bricolage, pièces automobiles, électronique...) et la plupart des revendeurs de figurines en proposent.

Bougez toujours vos socles **par le socle**, jamais par les têtes ou par les armes, sous peine de devoir repasser fréquemment un coup de peinture !

Annexe 5 : les décors

Une belle armée de figurines bien peintes perd tout son attrait si elle n'évolue pas dans un beau décor. Les amateurs vous le diront tous : le terrain compte autant sinon plus que la peinture des figurines dans le plaisir visuel et même le plaisir du jeu !

Le sol

Vous pouvez bien sûr jouer directement sur une table ou par terre. Mais si vous voulez matérialiser le champ de bataille, il existe plusieurs solutions.

La solution la plus simple consiste à acheter une **nappe verte en papier** (dans n'importe quel supermarché). Le coût est plus que modique (1 à 2 euros) et il sera même possible de dessiner les éléments de terrain dessus. Mais le papier est fragile et se déchire facilement. Le rendu n'est en plus pas extraordinaire.

La deuxième solution consiste à acheter un **morceau de moquette couleur gazon** dans les supermarchés spécialisés. On est beaucoup plus proche de l'aspect de la verdure et le prix reste raisonnable. Un morceau de 120 x 180 sera presque toujours suffisant, quelle que soit l'échelle des figurines. Mais les armées donnent l'impression de se battre sur un green de golf, trop propre ! En plus, la moquette se range difficilement (il faut toujours la laisser roulée). Souvent épaisse, elle peut présenter des bosses quand elle est étalée (dans ce cas, prévoir des poids dans chaque angle pour la tendre). La **feutrine verte** est plus souple et peut être rangée pliée, mais elle est beaucoup plus chère et finit par se froisser (disponible dans les magasins de tissus).

La solution la plus satisfaisante est le « **tapis de train** » : vendu en rouleau dans les magasins de modélisme, il est assez cher mais présente le meilleur aspect visuel, très proche d'un terrain réel. Il existe même en marron - beige. Mais il faut le coller sur une planche de contre - plaqué (avec de la colle à bois généreusement étalée ou du scotch double face sur presque toute la surface). Les rouleaux donnent des surfaces inférieures au 120 x 180 cm : il est donc possible de découper le terrain en carrés de 30 x 30 cm ou de 60 cm x 60 cm pour obtenir un terrain modulaire. La marque Games Workshop (magasins spécialisés) propose un rouleau 120 x 180 cm d'un seul tenant, mais il est onéreux.

Des éléments de terrain économiques et fonctionnels en deux dimensions.

La solution la plus simple consiste à découper les éléments de terrain dans des **surfaces plates** (carton de calendrier peint, moquette rase aux couleurs correspondantes aux teintes du terrain...) : un village en gris, une colline en marron, un marais en vert foncé, un champ de blé en jaune, une rivière en bleu...

Cette solution est économique, très rapide, facile et de ne pas prendre beaucoup de place pour le rangement. En plus, les socles sont faciles à déplacer car le terrain est plat.

Les dimensions sont laissées à l'envie des joueurs, mais il faut prévoir le même terrain en plusieurs dimensions et en plusieurs formes (une petite et une grande colline, une colline ronde, allongée...). Chaque élément de terrain doit au moins pouvoir contenir une unité. Il ne faut pas oublier que le terrain n'est pas vraiment à la même échelle que les figurines (puisque une figurine représente entre 50 et 100 hommes) : un village ou une petite ville n'est donc pas forcément étendu 10 x 10 cm pour un hameau pour des figurines de 20 mm par exemple).

Des éléments de terrain et de décors splendides en trois dimensions.

Assez vite, vous aurez envie d'avoir un champ de bataille avec de « vraies » collines, de « vrais » arbres, de « vraies » maisons... Comme pour la peinture des figurines, il existe de nombreuses méthodes. Certains terrains sont tellement beaux qu'on hésite à le toucher ou à jouer dessus ! Il ne s'agit pas de devenir ici un « pro » du décor, mais de mettre du relief sur la table de jeu facilement et de manière économique.

Pour obtenir ... :

- **des collines** : taillez dans du polystyrène extrudé (celui pour l'isolation) la forme de votre colline, en taillant des pentes douces (pour pouvoir poser les socles sans qu'ils glissent), sauf si vous voulez définir des pentes impossibles à franchir. Mélangez ensuite du sable assez grossier (pas trop fin) avec un peu de colle à bois : étalez cette mixture douteuse sur la colline et laissez sécher en veillant à bien étaler du sable partout. Miracle ! Cette texture imite très bien un sol irrégulier et vous n'aurez pas à la peindre. Vous pouvez ensuite coller quelques petits cailloux puis saupoudrer et coller du flochage vert (pour faire des tâches d'herbe).

- **des champs de blé** : coupez des carrés ou des rectangles dans un paillason marron. Pour éviter que ces morceaux ne peluchent, vous pouvez passer un peu de colle à bois sur les quatre côtés. Ce champ peut être entouré de barrières et être lui-même collé sur un carton de calendrier plus large (recouvert de la même texture que les collines).

- **des haies** : coupez des bandes dans des tampons vert à récurer. Coller ces bandes sur du carton fort (calendrier), en essayant d'alourdir la base (en collant des rondelles entre le socle et le tampon à récurer ou avec de l'enduit de rebouchage pour le sol).

- **des amas rocheux** : collez des cailloux variés (forme, couleur, taille), récupérés dans un jardin, mais aux arêtes aiguës sur un carton fort (calendrier). Le sol peut être obtenu avec la même texture que les collines. Evitez les galets, peu satisfaisants visuellement. Saupoudrez et collez du flochage entre les cailloux.

- **des forêts** : découpez la forme de la forêt dans un carton fort et peignez ce socle en marron, avec du flochage vert foncé. Il est très difficile de fabriquer ses propres arbres : mieux vaut les acheter dans les magasins de modélisme ferroviaire (attention : ils sont chers) en variant les types d'arbres (feuillus, conifères). Mais il ne faut pas coller les arbres sur cette base car quand les unités entrent dans la forêt, il faut pouvoir déplacer ou enlever les arbres. L'inconvénient est la légèreté des arbres qui peuvent tomber facilement : il suffit alors de coller une grosse rondelle métallique sous la base de chaque arbre, ce qui le rendra beaucoup plus stable.

- **des barrières** : récupérez des grandes allumettes pour les cheminées, à vernir en foncé et en mat. Il suffit ensuite de les coller ensemble sur des socles étroits (que l'on peut alourdir de la même manière que les haies), à décorer avec du flochage vert.

- **des rivières** : découpez de longues bandes étroites de carton fort (calendrier), à peindre en bleu foncé. Prévoir des bandes droites et plusieurs virages plus ou moins marqués (ce qui permet de changer le cours de la rivière ou du fleuve à chaque partie). Marquez les rives avec un petit bourrelet d'enduit de rebouchage de chaque côté, ce qui permet en plus d'alourdir ces portions de cours d'eau.

- **des maisons** : la plupart des revendeurs de figurines proposent des maisons à toutes échelles, en résine ou en plâtre. Mais elles sont lourdes, chères et pas peintes. Mieux vaut se lancer dans l'aventure des maquettes de bâtiments en bristol, beaucoup moins chères voire gratuits sur internet (annexe 6), déjà décorés et souvent faciles à monter. Pour réaliser les collages de ces bâtiments, mieux vaut utiliser de la colle très forte (type superglue). Ces bâtiments sont souvent trop légers mais il est possible de les alourdir en collant à l'intérieur plusieurs rondelles métalliques. Il est déconseillé de faire un beau socle à chaque bâtiment : ils seront en effet regroupés sur des socles plus larges (hameau, village, ville) sur lesquels il ne faut pas les coller pour pouvoir les déplacer quand une unité y entre. Deux marques de maquettes de bâtiments en carton sont assez faciles à trouver (souvent dans les rayons de bricolage enfants et de travaux manuels) : **Usborne** (notamment le village viking, la ville médiévale, le village médiéval, le port médiéval, le camp romain) et **L'Instant Durable** (spécialisé dans les monuments historiques mais qui propose une belle série de fermes traditionnelles de France). Quoi de plus ressemblant qu'une ferme à colombages, du Moyen Age au 20^e s ?

L'annexe 6 mentionne des sites de construction de terrain, mais ils sont en anglais. **Games Workshop** a édité un très bon ouvrage en français, très bien expliqué et rempli de photos pour construire des éléments de terrain très variés : «**Champ de Bataille**» (dans les boutiques Games Workshop).

Autre bonne solution : rejoindre un club, où tout les joueurs mettent en commun leurs éléments de terrain !

Dernier détail, mais il est d'importance : prévoir à l'avance où vous allez ranger tout cela...

Annexe 6 : pour aller plus loin dans le jeu d'histoire.

Une fédération et des clubs.

Il existe une fédération nationale : la **Fédération Française de jeu d'Histoire** (71 avenue du Muguet, 93370 Montfermeil). Son but est de promouvoir le jeu d'histoire, de toutes les époques, de toutes les règles et de soutenir les clubs. Elle publie régulièrement « Le Messenger » qui recense les dates et les résultats des tournois, qui donne les précisions sur les règles, qui propose des articles d'histoire militaire...

Le jeu d'histoire peut se pratiquer entre deux amis ou dans la famille, mais les clubs sont irremplaçables : on peut s'initier à de nombreuses règles, rencontrer des passionnés qui ne sont jamais avares de leurs conseils (peinture, décors, règles), découvrir d'autres périodes, faire des parties amicales ou des tournois, partager son matériel (la plupart débutent avec des armées prêtées par les habitués), de profiter d'un équipement ... le tout dans la convivialité.

En général, il existe au moins un club par grande ville (pour le Nord-Ouest, il y en a un à Rennes, un à Cherbourg, un au Havre, un à Rouen, un à Evreux). Pour trouver le club le plus proche de chez vous, il faut acheter la revue *Vae Victis* (bimestrielle, en kiosque) qui publie la carte de France des clubs, ou s'adresser à la FFJH, ou rechercher sur internet.

Une revue : Vae Victis.

Vae Victis (bimestrielle, en kiosque) est la revue du jeu d'histoire en France. Elle existe depuis plusieurs années. Elle offre une présentation luxueuse sur 70 pages, traitant du jeu d'histoire avec figurines, mais aussi sur carte (avec des pions) et informatique. Le contenu est varié (présentations de règles, règles originales, scénarios, articles d'histoire militaire, nouveautés des jeux) et chaque numéro comprend un jeu complet (carte, pions, règles). Cependant, l'ensemble est plutôt destiné aux amateurs avertis plutôt qu'aux débutants.

Sa partie « nouveautés figurines » comporte les adresses des principaux revendeurs français et son encart central (« journal de marche ») donne les références des clubs et des principales manifestations.

Une ressource formidable : internet

Comme dans de nombreux domaines, et en particulier le jeu d'histoire, internet offre des ressources presque inépuisables pour le jeu d'histoire. Voici une sélection de quelques sites incontournables pour débuter, qui renvoient eux-mêmes à des centaines d'autres adresses. Moralité : attention à votre forfait !

Le portail du jeu d'histoire en France : histofig (<http://www.histofig.com/>)

Il faut commencer par ce site qui recense les clubs français, propose une grande variété de liens, des articles, des uniformes napoléoniens, des règles de jeu gratuites, une présentation de la FFJH...

Un site personnel : Denis Roussel (<http://perso.wanadoo.fr/denisroussel/dbm/index.html>)

Un passionné qui présente avec de l'humour et de l'originalité ses règles de prédilection. La page de liens est particulièrement bien fournie !

Une marque de figurines 15 mm : Essex (<http://www.essexminiatures.co.uk/>)

La marque la plus célèbre de figurines 15 mm plomb, car elle propose probablement le choix le plus impressionnant. Le site est austère mais la plupart des références sont visibles en photo et il permet de commander en ligne (en toute sécurité et toute rapidité, nous avons testé !)

Une marque de figurines 20 mm : Hat (<http://www.hat.com/>)

La marque la plus dynamique dans le monde du 20 mm plastique, même si la qualité de gravure et de pose n'est pas la meilleure. Le principal intérêt du site est de proposer de nombreux liens dans le domaine des figurines plastiques et surtout de mettre en ligne toutes les contributions des amateurs de cette échelle (figurines peintes, conversions, fiches d'uniformes...), même pour les figurines des autres marques. Revell, Italeri et Imex ont aussi leur site.

Une marque de 25 mm plomb : Wargames Foundry (<http://www.wargamesfoundry.com>)

Cette marque propose de magnifiques figurines, dans une gamme extrêmement variée. Le site est très bien illustré de nombreuses photos. Possibilité de commander en ligne (de manière sûre).

Un peintre de figurines : Laurent Groscolas (<http://www.chez.com/lgrocolas/>)

Il travaille en France et peint très bien toutes les échelles. Son site propose un aperçu de son talent et le plus bel ensemble de petites annonces du jeu d'histoire en France.

Un mastodonte du jeu avec figurines : Games Workshop (<http://fr.games-workshop.com/>)

Pour trouver l'adresse de la boutique la plus proche ou pour commander en ligne, en particulier le tapis 120 x 180, les peintures, les encres, le livre « Champ de Bataille »... Le site anglais vaut aussi le détour, notamment dans sa rubrique « skirmish » (escarmouche) qui propose des trucs pour construire de beaux décors.

Pour découvrir des centaines de règles de jeu d'histoire : Free Wargames Rules (<http://www.freewargamesrules.co.uk/>)

Un site incroyable qui propose des centaines de règles gratuites, de toutes les époques...hélas en anglais.

Un site de club : Histoire & Sortilèges (<http://www.ifrance.com/histoiresortilege/>)

Pour découvrir à quoi ressemble l'activité d'un club ordinaire mais néanmoins sympathique.

Pour trouver de la documentation : Store4War (<http://www.store4war.com/>)

Ce site vous permettra de trouver de la documentation sur votre armée ou votre période préférée, en commandant en ligne. Le site propose aussi quelques articles très intéressants, dont celui sur l'histoire du jeu d'histoire.

Le magasin français où trouver des figurines en plomb : Descartes Meissonnier à Paris (<http://www.descartes-editeur.com/jd17/>)

Ce magasin est un des rares en France à vendre des figurines en plomb. Leur catalogue papier est impressionnant. Vous y trouverez aussi de la peinture, des règles, de la documentation ... mais le site est minimum(pas de commande en ligne).

Un magasin avec un grand choix de figurines plastiques : Eol à Paris (<http://www.eol-model.fr/pages/accueil.html>)

Un des plus grands choix de figurines plastiques (20 mm). Le site n'est pas à la hauteur du magasin ! Pas de commande en ligne.

Un site pour construire de beaux décors : Terra Genesis (<http://www.terragenesis.co.uk/>)

Certes, il est en anglais, mais il est un des plus pédagogiques (photos et croquis à l'appui). A vos cutters ! Si vous ne comprenez pas l'anglais, les photos suffisent.

Un site pour obtenir gratuitement des maquettes bristol de bâtiments : The Halfling Builders of the Moot (http://www.geocities.com/artidomal/Warhammer_Buildings.html)

Un des très nombreux sites qui proposent des bâtiments simples mais corrects en téléchargement. Si le domaine des maquettes en carton vous intéresse, jetez un œil sur le site de <http://pierreg.free.fr/carton/index.htm> qui renverra vers de nombreux liens.

En cherchant bien, vous trouverez aussi des sites sur les uniformes sous Napoléon, la guerre dans l'Antiquité, l'art de peindre les figurines, des règles complètes...

Se documenter

De quelle couleur peindre mes grenadiers russes ? Mon armée peut-elle historiquement comporter un éléphant ?

Pour répondre à ces questions, il faut se documenter. Mais les ouvrages en français sont rares. La meilleure référence reste les ouvrages de **L.et F. Funcken** : « le costume et les armes des soldats de tous les temps » (Casterman, 2 volumes), « l'uniformes et les armes des soldats du premier empire » (2 volumes), « l'uniforme et les armes des soldats du Moyen Age et de la Renaissance » (2 volumes), « l'uniforme et les armes des soldats de la Révolution française » (1 volume), « l'uniforme et les armes des soldats du XIXe s. » (2 volumes), « l'uniforme et les armes des soldats des Etats-Unis » (2 volumes), « l'uniforme et les armes soldats des guerres en dentelles » (2 volumes). Il existe les même références en 3 volumes pour la Première et la Seconde Guerre mondiale. Ces ouvrages sont irremplaçables... mais malheureusement épuisés et très chers chez

les bouquinistes. Cependant, ils sont assez faciles à consulter dans de nombreuses bibliothèques (souvent au rayon enfant).

Peu d'ouvrages en français ont pris la relève ; signalons toutefois dans la collection « la vie privée des hommes » (vulgarisation historique destinée aux enfants) une histoire de l'armée grecque et une histoire de l'armée romaine. L'éditeur « **Histoire & Collections** » vient de commencer une très bonne série « Officiers et soldats » de planches d'uniformes : la guerre de Sécession (2 volumes), les guerres napoléoniennes (2 volumes pour l'instant sur la garde impériale française). La revue « **Figurines** » publie parfois des planches d'uniformes de toutes époques.

Les meilleurs ouvrages à l'heure actuelle sont en anglais : il s'agit de la collection **Osprey**, dont les très nombreux fascicules couvrent l'histoire militaire des origines à nos jours ! Ces ouvrages sont notamment appréciés pour les quelques planches en couleur de grande qualité. Mais leur thème est souvent étroit (il n'y a pas moins d'une cinquantaine de titres pour la seule période napoléonienne !), ils restent chers et assez difficiles à trouver. La collection napoléonienne a été partiellement traduite par la firme Del Prado dans sa collection « Soldats des guerres napoléoniennes » (une figurine + un fascicule traduit mais partiel, avec les planches en couleur), en kiosque en 2002.

Pour trouver le livre qu'il vous manque, la librairie Histoire & Collections (19 avenue de la république, Paris 11^e) est une des mieux fournies dans le domaine de l'histoire militaire.

Pensez enfin à toutes les autres sources d'inspiration : les livres d'histoire, les tableaux (comme ceux de la galerie des batailles au château de Versailles), les films (Barry Lyndon, Braveheart...), les bande-dessinées et internet qui propose de nombreux sites donnant des indications d'histoire militaire et d'uniformologie.

Bon jeu !

Pour toute question, suggestion, remarque ...

envoyez un mail à yvan.hochet@worldonline.fr
ou un courrier à Yvan Hochet,
Histoire & Sortilèges,
Centre de loisirs, rue Louise Michel,
14550 Blainville / Orne

Mises au point et ajouts à la règle sur le site du club Histoire & Sortilèges :

<http://www.ifrance.com/histoiresortilege/>

En projet pour « En avant ! » : les fascicules historiques (aperçu général de la période, ressources, listes d'armées, scénarios, règles spéciales), les règles de campagne (simuler la gestion d'une armée et de son royaume sur plusieurs années), les règles avancées (la météo, le commandement, les événements aléatoires...), les règles fantastiques (les elfes, les dragons, la magie...).