

LIVRET DE SCENARIOS

GREAT BATTLES OF HISTORY – VOLUME VII

WAR GALLEY

NAVAL WARFARE IN THE ANCIENT WORLD



2nd Edition

TABLE DES MATIERES

Introduction

Lade, 494 av. J.-C.

Arginusae, 406 av. J.-C.

Catana, 397 av. J.-C.

Salamis (Chypre), 306 av. J.-C.

Ecnomus, 256 av. J.-C.

Drepanum, 249 av. J.-C.

Les Iles Aegates, 242 av. J.-C., Scénario
d'apprentissage

Chios, 201 av. J.-C.

Side, 190 av. J.-C.

Myonessus, 190 av. J.-C.

Tauris, 47 av. J.-C.

Naulochus, 36 av. J.-C.

Actium, 31 av. J.-C.

Les Scénarios de War Galley

Les batailles, prises dans l'ordre, représentent le développement des navires et des tactiques utilisés à l'époque antique. Il y a une exception majeure, c'est l'omission de la bataille de Salamis lors de la guerre entre la Perse et la Grèce car elle a été publiée dans un module à part.

Les guerres couvertes par les scénarios sont :

La Révolte Ionienne : Lade

La Guerre du Péloponnèse : Arginusae

La Guerre de Sicile : Catana

La Première Guerre de Succession : Salamis (Chypre)

La Première Guerre Punique : Ecnomus, Drepanum, les Iles Aegates

La Guerre Contre Antioche : Side, Myonessus

La Guerre Civile : Tauris, Naulochus, Actium

Les scénarios sont classés par « difficulté », cette indication ne représente pas seulement la complexité du scénario, mais aussi sa fluidité. Les valeurs vont de 1 à 4, Facile à Difficile, ceci étant relatif car dans son genre, *War Galley* n'est pas un jeu très complexe.

Galères : Les galères de chaque scénario sont indiquées par couleur de fond, type et ID# (car il y a souvent différents navires dans un type, ex : il y a 12 quinquerèmes avec des valeurs différentes). Exemple : 14 Trirèmes Cataphractaires Rouges, ID 50-63, ou 20 Quadrirèmes Vertes, ID 40-59. Les galères avec une capacité incendiaire sont indiquées dans les sections de Règles Spéciales de chaque scénario.

Note sur les Commandants : Nous connaissons les noms de tous les Amiraux et de certains Chefs d'Escadrons de chaque bataille. Pour ceux dont nous ne disposons pas d'informations, nous avons assigné des noms, en général des célébrités locales (mais pas forcément de l'époque). Ces 'monarques des mers' « ersatz » sont indiqués par une astérisque (*) dans chaque scénario.

Suggestion pour les Débutants : Nous suggérons à ceux qui ne sont pas trop impatients de voir leurs prouesses navales de jouer quelques tours du scénario des Iles Aegates.

LADE – 494 av. J.-C.

La Perse contre la Ligue Ionienne

Historique

La Ligue Ionienne (les cités Grecques dans l'actuelle Turquie de l'ouest) s'est soulevée contre les Perses, rassemblant une flotte assez grande de plus de 360 galères (toutes des trirèmes) pour bloquer les Lignes de Communications Perses en Mer Egée. Les Perses ont rassemblé une flotte encore plus grande d'environ 600 trirèmes et se sont lancés contre les Ioniens. Etant donnée la supériorité numérique des Perses, leur flotte n'a pas eu de problème pour contourner les Grecs, même avec un déploiement sur trois lignes.

La plupart des Ioniens se sont approchés en Colonne/Ligne Continue. Mais la taille de l'opposition était trop importante pour leur aile droite ; les escadrons de Samos et Lesbos, et la

majorité des galères ont tout simplement fait demi-tour et se sont enfuies. Néanmoins, le centre Ionien s'est révélé particulièrement puissant. L'escadron Chios et les galères d'élite de Dionysius de Phocée (qui après la bataille décida qu'une vie de piraterie offrait bien plus d'opportunités), créèrent le trouble au centre de la ligne Perse.

Cela dit, ce n'était pas suffisant. Les deux flancs Ioniens se sont effondrés et les Chians et Phocéens ont dû s'enfuir pour préserver le peu de succès obtenus. La flotte Ionienne fut détruite, et les voies maritimes étaient ouvertes pour que la Perse puisse envahir la Grèce.

Carte

Utilisez la carte de « mer ». La rangée xx28 est le bord Nord ; la xx00 le bord Sud.

Lade est une île au large de la côte Ionienne (Turquie de l'ouest), à l'Est de Milet.

Equilibre

Cette bataille est fournie en tant qu'aperçu des premières batailles navales : de petits navires en grand nombre. Les Perses auront peu de problème pour gagner, et ils sont favorisés.

Durée de la Partie et Difficulté

Cette bataille devrait durer entre 3 et 4 heures pour être menée à terme, un peu plus si vous n'êtes pas familiarisé avec le système de jeu.

La Valeur de Difficulté est 2.0.

Echelle des Navires

1 pion = 10 galères.

Déploiement Initial : Perses

Le joueur Perse reçoit les galères Vertes suivantes :
62 Trirèmes ; ID 1-62

Le joueur Perse reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Aeaces** [Amiral] ; « Egypt », « Cilicia », « Tyre », « Sidon » et « Cyprus ». ^[a]

La flotte Perse est déployée en deux lignes de cette façon : 31 galères en ligne de 2007-6 à 5007-6 inclus (toutes les proues orientées au nord). La seconde ligne de 31 galères est en 2004-3 à 5004-3, également dirigée vers le nord.

Les Chefs d'Escadrons sont déployés comme le joueur le désire.

Déploiement Initial : Ioniens

Le joueur Ionien reçoit les galères Rouges suivantes :
35 Trirèmes ; ID 1-35

Le joueur Ionien reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : « Samos », « Lesbos », « Chios », « Teos » et « Miletus ». Il n'y a pas d'amiral. ^[b]

La Flotte Ionienne se déploie en Ligne Continue (Colonne), par escadron d'île, dirigée vers le sud :

- **Escadron Samos** : Trirèmes 1-6 ; CdE Samos : 4815-4826.
- **Escadron Lesbos** : Trirèmes 7-13, CdE Lesbos : 4415-4428.
- **Escadron Chios** : Trirèmes 25-34, et Trirème 35^[c], CdE Chios : 3815-3828. Les 4 dernières galères entreront en Ligne Continue lorsque les 7 premières galères avanceront.
- **Escadron Teos/Priene^[d]** : Trirèmes 22-24, CdE Teos : 3015-3020.
- **Escadron Miletus** : Trirèmes 14-21, CdE Miletus : 2815-2828, la 8^e galère entrant derrière les autres.

a = Il n'y a pas de noms pour cette bataille en dehors d' Aeaces. Nous avons choisi de nommer les Chefs d'Escadrons avec des noms des régions de l'empire d'où proviennent ces escadrons.

b = Comme 'a' ci-dessus, bien que beaucoup ait été accompli par l'Amiral Phocéon Dionysius. A nouveau, il n'y avait que 3 galères Phocéennes.

c = Cette galère représente Dionysius et les Phocéens.

d = Cet escadron est composé des galères de Teos (17 historiquement), Priene (12 historiquement), et Myus (3 historiquement).

Règles Spéciales

Initiative : Les Ioniens ont l'Initiative au premier tour ; ensuite lancez le dé.

Vent : Le vent n'est pas pris en compte. Les joueurs ne peuvent pas utiliser les voiles (car ils n'en avaient probablement pas).

La Flotte Ionienne

La Flotte Ionienne était un mélange d'escadrons de la majorité des Iles Aegates et des ports, et tous étaient bien trop indépendants pour naviguer sous le commandement d'un seul Amiral. (Ce qui était un peu le rôle de Dionysius pour avoir essayé de pousser au maximum les navigateurs et les marins).

Par conséquent les Ioniens n'ont pas d'amiral, donc :

- Lors du jet d'Initiative, le Joueur Ionien soustrait un (-1) à son jet de dé.
- Aucune Double Activation n'est autorisée.

De plus, essayez de garder les escadrons ensemble (comme indiqué ci-dessus). Par exemple, les galères de Chios ne peuvent pas faire partie de l'escadron de Lesbos.

NOTE DE JEU : La Flotte Perse était également composée d'escadrons provenant de diverses régions de l'empire. Cependant, il apparaît qu'il y avait une coordination globale, et leur flotte était bien plus homogène que celle des Ioniens.

Trahison et Couardise

L'aile droite Ionienne (les contingents Samos et Lesbos) était peu fiable, que ce soit par trahison ou pure peur en voyant la taille de la flotte adverse, cela est difficile à dire.

La première fois que l'escadron Samos ou Lesbos est activé, le joueur lance le dé. Le résultat est le nombre de galères de cet escadron qui, lorsqu'elles bougent, doivent faire demi-tour. Il faut faire un jet par escadron (lorsqu'il est activé).

Les galères qui ont quitté la carte selon la règle précédente ne compte pas pour la victoire.

NOTE HISTORIQUE : 11 des 60 galères de Samos sont restées pour attaquer la gauche Perse. Toutes celles de Lesbos (70), en voyant la fuite de Samos ont fait de même.

C'est une règle optionnelle qui donne un large avantage au joueur Perse alors qu'il n'en a presque pas besoin. Si vous jouez « en compétition », nous vous suggérons d'ignorer cette règle.

Victoire

Le Joueur Perse gagne lorsqu'il a au moins 70 PV, et que son nombre de PV est au moins le double de celui de l'adversaire.

Le joueur Ionien gagne lorsqu'il a au moins 100 PV, et que son nombre de PV est au moins le double de celui de l'adversaire.

Si rien de ce qui précède ne se produit, et/ou si les joueurs arrêtent la partie sur un accord mutuel, le joueur qui a le plus de PV obtient une victoire marginale non décisive.

ARGINUSAE – 460 av. J.-C.

Athènes contre Sparte

Historique

Cette bataille, une des dernières de la Guerre du Péloponnèse, représente une flotte Athénienne désespérée, conduite partiellement par des esclaves et la plèbe du Pirée, naviguant à la rescousse de la flotte principale, sous un blocus à Mytilène. Les Athéniens avaient plus de galères que les Spartiates (150 contre 120), mais leur flotte était inférieure. Pour surmonter ce désavantage, et la prédilection des Spartiates pour le Diekplus, les Athéniens formèrent deux lignes (les Spartiates n'étaient qu'en une seule ligne), ce qui réduisait leur front relatif vis-à-vis des Spartiates. Pour compenser cela, les Athéniens utilisèrent l'île Ouest d'Arginusae comme centre de leur ligne.

La bataille fut une mêlée ouverte avec peu de manœuvres. L'Amiral Spartiate, Callicratides s'est senti submergé lorsque son navire fut éperonné, et les Athéniens ont utilisé leur double ligne pour pulvériser la supériorité Spartiate.

Cartes

Ce scénario n'utilise que la carte de « terre », avec uniquement la présence de l'île Ouest d'Arginusae « A » comme terre. Ignorez toutes les autres zones de terre.

Les Iles Arginusae sont juste au large de la côte Ionienne, et au sud est de Lesbos.

Equilibre

En termes d'équilibre, c'est une bataille très intéressante. Les Spartiates ont une meilleure flotte avec de meilleurs équipages. Les Athéniens n'ont que le nombre et l'île en leur faveur, car elle leur permet d'étendre leur ligne de front, avec une réserve, de façon à concurrencer les Spartiates. Cette bataille est relativement bien équilibrée.

Durée de la Partie et Difficulté

Cette bataille devrait durer entre 3 et 4 heures pour être menée à son terme, un peu plus si vous n'êtes pas familiarisé avec le système de jeu.

La Valeur de Difficulté est 2.0.

Echelle des Navires

1 pion = 4 galères.

Déploiement Initial : Spartiates

Le Joueur Spartiate reçoit les galères Rouges suivantes :
30 Trirèmes Cataphractaires ; ID 1-30.

Le Joueur Spartiate reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants :
Callicratides [Amiral], *Pleistonax, *Mindarus et *Dexippus.

La flotte Spartiate est déployée ainsi : toutes les galères en Ligne Continue de 4907-8 à 2007-8 inclus (toutes les proues dans l'hex xx08).

Callicratides est en 2308, les autres CdE sont placés comme le désire le Joueur Spartiate.

Déploiement Initial : Athéniens^[a]

Le Joueur Athénien reçoit les galères Vertes suivantes :
4 Trirèmes Cataphractaires ; ID 1-4.
28 Trirèmes ; ID 1-28.
7 Trirèmes ; ID 29-35.

Le Joueur Athénien reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants :
Aristocrates [Amiral/AG], **Protomachus** [Amiral/AD],
Diomedon, Hippeus, Thrasyllus.

La Flotte Athénienne est déployée^[b] en cinq (5) escadrons^[c], de cette façon :

- **Escadron 1** : Aristocrates et 1 Trirème Cataphractaire en 2220-2221 ; 3 Trirèmes en 2120-21, 2320-21, 2420-21 ; 4 Trirèmes deux hexs derrière (proue dans la rangée xx23).
- **Escadron 2** : Diomedon et 1 Trirème Cataphractaire en 2820-21 ; 3 Trirèmes en 2620-21, 2720-21, 2920-21 ; 4 Trirèmes deux hexs derrière (proue dans la rangée xx23).
- **Escadron 3** : Hippeus (3520), l'escadron d'Hippeus est composé des Trirèmes 29-35 en 3120-1, 3320-1, 3520-1, 3720-1, 3920-1, 3323-4, 3723-4.
- **Escadron 4** : Protomachus et 1 Trirème Cataphractaire en 4220-21 ; 3 Trirèmes en 4120-21, 4320-21, 4420-1 ; 4 Trirèmes deux hexs derrière (proue dans la rangée xx23).
- **Escadron 5** : Thrasyllus et 1 Trirème Cataphractaire en 4820-21 ; 3 '3' en 4620-21, 4720-21, 4920-1 ; 4 Trirèmes deux hexs derrière (proue dans la rangée xx23).

a = principalement des Athéniens avec des contingents alliés. C'était plutôt une flotte Athénienne d'occasion, composée principalement de « vieux » bateaux améliorés qui étaient inférieurs à ceux des Spartiates, avec un équipage de qualité équivalente. C'est ce qui rend la victoire Athénienne très intéressante.

b = il y a quelques désaccords pour savoir exactement comment, ou même si, les Athéniens ont utilisé l'Ile Arginusae Ouest. La description moderne la plus détaillée, dans le livre de Roger a des relents de parade militaire juste pour l'esbrouffe, un peu comme une de ces manœuvres qui semble assez efficace mais diablement difficile à réaliser. Puis comparons ceci avec le « camp » en cercle adopté à Patras (429 av. J.-C.) par les Corinthiens contre les Athéniens. On se demande avec quelle facilité cette formation a été obtenue ?

c = historiquement, il y avait neuf escadrons (avec huit « sous-amiraux », y compris Périclès, le fils du célèbre Athénien). Cependant, pour contenter un dieu mineur de la jouabilité, nous avons combiné les deux lignes de chaque groupe sous une formation.

Règles Spéciales

Initiative : Par jet de dé.

Vent : Le vent n'est pas pris en compte. Les joueurs ne peuvent pas utiliser les voiles.

Victoire

Le joueur Spartiate gagne lorsqu'il a atteint au moins 80 PV, et que ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Le joueur Athénien gagne lorsqu'il a atteint au moins 70 PV, et que ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Si rien de ce qui précède ne se produit, et/ou si les joueurs arrêtent la partie sur un accord mutuel, le joueur qui a le plus de PV obtient une victoire marginale non décisive.

CATANA – 397 av. J.-C.

Carthage contre Syracuse

Historique

Cette action navale majeure fait partie du conflit séculaire pour le contrôle de la Sicile entre Carthage et en majorité Syracuse. Celle-ci est remarquable parce que c'est la première fois (qui a été rapportée) où l'artillerie de bord a été utilisée, ainsi que l'apparition de la quinquèrème, qui devait devenir la galère standard pendant plus de 300 ans. La bataille a été gagnée par une maîtrise supérieure des Carthaginois (les nouvelles quinquèrèmes étaient difficiles à manœuvrer), bien qu'il puisse être plus précis de dire qu'elle a été perdue par Syracuse parce que Leptines a refusé de suivre les ordres, en attaquant seul avec son escadron.

C'est Dionysius le tirant de Syracuse, l'un des plus grands hommes de l'époque, qui a supervisé la bataille, même s'il n'y était pas. C'est à Dionysius (avec ses ingénieurs) à qui l'on a attribué « l'invention » de l'artillerie mécanique, de la quinquèrème, et éventuellement même de l'utilisation du feu. Il est intéressant d'imaginer ce que Dionysius aurait pu devenir si le centre de son pouvoir avait été un peu moins restrictif.

Le résultat final de Catana fut que Carthage fut capable d'amener son armée contre Syracuse, en un assaut qui se révéla être un désastre pour les Puniques.

Cartes

Ce scénario utilise la carte de « pleine-mer » ; le flanc droit des Carthaginois (le bord de carte sur la colonne 6000) est considéré comme de la terre (Sicile).

Catana est directement au nord de Syracuse, sur la côte est de la Sicile.

Equilibre

Les Syracusains ont perdu cette bataille. Cependant, il apparaît qu'ils ont perdu parce que Leptines n'a pas suivi les ordres de son frère et a attaqué seul, ce que peu de joueurs feront. C'est pour cela que cette bataille favorise légèrement les Syracusains.

Durée de la Partie et Difficulté

Cette bataille devrait prendre de 3 à 4 heures pour être menée à terme, un peu plus longtemps si vous n'êtes pas familiarisés avec le système de jeu.

Valeur de Difficulté : 2.5.

Echelle des Navires

1 pion = 4 galères. Les sources antiques indiquent que les Syracusains avaient environ 180 navires et les Carthaginois un peu plus (sans compter les transports). Beaucoup d'historiens modernes disent, en se basant sur une preuve économique, etc. que ce nombre pourrait être multiplié par deux.

Déploiement Initial : Carthaginois

Le joueur Carthaginois reçoit les galères Vertes suivantes :

20 Trirèmes Cataphractaires ; ID 1-20.

5 Trirèmes Cataphractaires ; ID 26-30.

10 Transports.

Le joueur Carthaginois reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Mago** [Amiral], *Gisgo, *Himilco.

Le joueur Carthaginois se déploie en premier, de cette façon :

Il peut placer les proues de toutes ses galères de guerre dans les hexs ne se trouvant pas à plus de six (6) hexs du bord sud de la carte (xx27 ou xx28). Les transports doivent être placés en une seule Ligne Continue (qu'elle soit avec ou sans intervalles est laissé au choix du joueur) soit directement derrière, soit dans les deux hexs des galères de guerre. Les Chefs d'Escadrons sont placés comme le joueur le désire. En fonction de ces restrictions, le joueur Carthaginois est libre de se déployer comme il le désire (en fait, sa flotte entre dans la zone de combat).

Déploiement Initial : Syracusains

Le joueur Syracusain reçoit les galères Rouges suivantes :

2 Birèmes ; ID 1-2.

14 Trirèmes Cataphractaires ; ID 1-14.

7 Quinquères ; ID 1-7^[a]

Le joueur Syracusain reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Leptines** [Amiral^[b]], *Gelon, *Diocles.

a = la première utilisation de l'artillerie embarquée a été intégrée dans la valeur M des galères.

b = le frère de Dionysius, Tyant de Syracuse et l'un des personnages les plus fascinants du 3^e siècle av. J.-C.

Les Syracusains se déploient après le Carthaginois en faisant un Segment de Mouvement, qui est considéré comme se déroulant avant le véritable début de la bataille. Pour cela :

- Toutes les galères sont placées sur le bord nord (xx00) avec leur proue dans un hex xx00.
- Elles peuvent se déployer dans tout hex entre 1900 et 6000.

- Les Chefs d'Escadrons peuvent être placés comme le joueur le désire.
- Chaque galère peut maintenant faire un Segment de Mouvement en Vitesse de Croisière, ensuite la bataille commence avec la séquence de jeu normale.

Règles Spéciales

Initiative : Par jet de dé.

Vent : Le vent n'est pas pris en compte. Les joueurs ne peuvent pas utiliser les voiles.

Transports : Les Transports Carthaginois n'ont pas de « Marins ». Considérez la valeur M comme étant égale à '0' (et voir Salamis pour savoir pourquoi les pions ont une valeur M3).

L'Escadron de Transport n'a pas besoin d'un Chef d'Escadron pour se déplacer. Tous les transports peuvent se déplacer pendant une quelconque Phase d'Activation.

Les Transports ne peuvent pas quitter la carte, ni ne peuvent entrer dans les 2 hexs de la côte (le bord est). (La côte était tenue par des troupes Syracusaines, et les transports, qui devaient rester à portée de la flotte Carthaginoise pour bénéficier de sa protection, ne pouvaient pas s'aventurer aussi près).

Victoire

Les transports Mago ont une valeur en PV égale à leur Valeur de Défense contre les Eperonnages, selon les règles standard.

Le joueur Carthaginois gagne lorsqu'il a atteint au moins 55 PV, et que ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Le joueur Syracusain gagne lorsqu'il a atteint au moins 80 PV, et que ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Si rien de ce qui précède ne se produit, et/ou si les joueurs arrêtent la partie sur un accord mutuel, le joueur qui a le plus de PV obtient une victoire marginale non décisive.

SALAMIS – 306 av. J.-C.

Antigonides contre Ptolémaïques

Historique

C'est une des nombreuses batailles livrées par les Diadoques, qui pensaient succéder à Alexandre le Grand. C'est aussi la première bataille (pour laquelle nous avons des informations) où les « gros navires » commencent à faire leur apparition.

Avec une flotte un peu inférieure en nombre comparée à celle de Ptolémée, Demetrius a rempli ses transports de marins, leur donnant la possibilité d'aborder, et à sa flotte la possibilité de contourner Ptolémée. Cette stratégie fonctionna plutôt bien, car Demetrius étendit sa gauche, avec tous ses navires lourds, et absorba la droite Egyptienne. Pendant ce temps, Ptolémée réussit à percer la droite Antigonide, mais à ce moment les Egyptiens avaient perdu environ 120 navires et la bataille était terminée.

Cartes

Ce scénario utilise la carte de « mer ». Le bord du petit côté (rangée 1000) est Côtier. La rangée xx00 représente le bord nord ; le bord opposé (xx28) est le bord sud.

Salamis est une ville sur la côte est de Chypre.

Equilibre

Les Antigonides sont en infériorité numérique de galères d'environ 50%. Cependant, ils ont Demetrius et Plistias, deux Chefs très compétents, de bons équipages, et ces gros navires qui ont de grandes capacités d'abordage et incendiaires, plus l'utilisation des « transports » pour l'abordage. Tout ceci s'ajoute pour donner une bataille assez équilibrée, tout dépend de la compétence des joueurs.

Durée de la Partie et Difficulté

Cette bataille devrait durer 4 heures pour être menée à terme, un peu plus, si vous n'êtes pas familiarisé avec le système de jeu.

Valeur de Difficulté : 3.5 (la majorité de la difficulté est attribuée au fait de jouer correctement).

Echelle des Navires

1 pion = 3 galères.

Déploiement

Les deux flottes sont assez proches, car elles l'étaient historiquement (c'est du moins ce que disent les sources). C'est peut-être pourquoi la gauche de Demetrius a eu autant de facilité à contourner la droite Ptolémaïque.

Déploiement Initial : Antigonides^[a]

Le joueur Antigonide reçoit les galères Vertes suivantes :

- 7 Quadrirèmes ; ID 1-7^[b]
- 10 Quadrirèmes ; ID 8-17
- 10 Quinquérèmes ; ID 1-10. *Capacité Incendiaire*
- 3 Sextères ; ID 1-3. *Capacité Incendiaire*
- 2 Heptères ; ID 1-2. *Capacité Incendiaire*
- 18 Transports^[c]

a = Antigone, l'un des Diadoque « d'origine » est le père de l'amiral de notre flotte, Demetrius Poliorcetes (l'assiégeant), tous deux des joueurs majeurs lors de la Première Guerre de Succession.

b = ce groupe de Quadrirèmes vient d'Athènes.

c = les « transports » de Demetrius étaient appelés « pharsali » et étaient probablement composés d'anciennes galères de guerre (certainement des pentakonters et des vieilles trirèmes) qui avaient été réaménagées en transports. Inutiles pour l'Eperonnage ou le Balayage, elles étaient remplies de troupes de l'armée de Demetrius, leur donnant ainsi la capacité d'aborder, une tactique pour laquelle la vitesse relative était un facteur minimal.

Les Antigonides reçoivent les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Demetrius** [Amiral], Plistias, *Orestes, *Memnon, *Telemachos.

Le joueur Antigonide se déploie sur le bord nord, avec la côte à sa droite, de cette façon :

- **Aile Droite, Ligne de Front :** Plistias en 1506-7 ; 7 Quinquérèmes face au sud, de 1206-7 à 1806-7, toutes les proues dans des hexs xxx7.

- **Aile Droite, Ligne de Réserve :** 7 Quadrirèmes, de 1203-4 à 1803-4, toutes les proues dans des hexs xxx4.
- **Centre, Ligne de Front :** Orestes en 2507 ; 11 Transports de 3007 à 2007, toutes les unités dans des hexs xxx7.
- **Centre, Ligne de Réserve :** 7 Transports, de 2805 à 2205, toutes les unités dans des hexs xxx5.
- **Aile Gauche, Ligne de Front :** Demetrius (3906-7), Memnon (3506-7) ; 2 Heptères, une en 3906-7, l'autre en 3506-7 ; 10 Quadrirèmes en 4306-7 à 3206-7, à l'exclusion des hexs occupés par les Heptères ; toutes les proues dans des hexs xxx7.
- **Aile Gauche, Ligne de Réserve :** Telemachos ; 3 Sextères, 3 Quinquérèmes, de 4003-4 à 3503-4, toutes les proues dans des hexs xxx4.

Déploiement Initial : Flotte Ptolémaïque

Le joueur Ptolémaïque reçoit les galères Rouges suivantes :

- 26 Quadrirèmes ; ID 1-26.
- 20 Quinquérèmes ; ID 8-27.

La flotte Ptolémaïque reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Ptolemy** [Amiral], *Haroses, *Djoser, *Khefren, *Josephus.

Le joueur Ptolémaïque se déploie sur le bord sud, avec la côte à sa gauche, de cette façon :

- **Ligne de Front :** Ptolemy (1420) ; Haroses (2220), Djoser (3120) ; 10 Quinquérèmes (2120-1 à 1220-1), 13 Quadrirèmes (2220-1 à 3420-1) ; toutes les proues dans des hexs xx20.
- **Seconde Ligne :** Khefren (1623) et Josephus (3223) ; 10 Quinquérèmes (1223-4 à 2123-4), 13 Quadrirèmes (2223-4 à 3423-4), toutes les proues dans des hexs xx23.

NOTE DE JEU : Qu'il n'y ait pas de Chef d'Escadron au centre de la Ligne de Réserve de Ptolémée est correct. Un tel déploiement (ou son absence) n'est pas basé sur des informations spécifiques, mais sur des problèmes d'équilibre de jeu et sur le fait que Ptolémée n'a pas passé un bon moment pour amener ici la majorité de sa flotte.

Règles Spéciales

Initiative : Pour le 1^{er} tour, le joueur Antigonide a le choix d'agir en premier ou de laisser faire Ptolémée. Ensuite, déterminez l'initiative par un jet de dé.

Vent Le vent n'est pas pris en compte. Les joueurs ne peuvent pas utiliser les voiles.

Victoire

Le joueur Antigonide gagne lorsqu'il a atteint au moins 125 PV, et que ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Le joueur Ptolémaïque gagne lorsqu'il a atteint au moins 100 PV, et que ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Si rien de ce qui précède ne se produit, et/ou si les joueurs arrêtent la partie sur un accord mutuel, le joueur qui a le plus de PV obtient une victoire marginale non décisive.

ECNOMUS – 256 av. J.-C.

Rome contre Carthage (1^{ère} Guerre Punique)

Historique

C'est probablement la bataille la plus intéressante du jeu point de vue manœuvre. C'est également la bataille navale avec le plus d'informations disponibles.

Les Romains essaient d'établir une Ligne de Communication entre des bases de Sicile et d'Afrique du Nord, de façon à ce que le consul Regulus puisse déplacer son armée contre Carthage. Ils ont une nouvelle flotte équipée d'une nouvelle invention. Le Corvus, utilisé pour prendre l'avantage de la supériorité de Rome à l'abordage et pour annuler les meilleurs talents de marins des Carthaginois. Tandis que les Romains se déplacent autour de la Sicile, Carthage se déplace en une série de colonnes largement étendues pour attaquer la flotte Romaine.

Regulus, cherchant à protéger ses transports (qui ont pu ou non avoir été rempli d'une cargaison quelconque ; les sources diffèrent), adopte une formation en fer de lance plutôt inhabituelle. Les Carthaginois séparent leurs colonnes vers les flancs pour tenter de frapper les Romains dans cette direction. Ensuite, les Romains utilisent les escadrons individuels pour combattre chacun des escadrons Punique en approche, leur déploiement émerge de la formation en fer de lance au fur et à mesure du développement de la bataille. Les transports ? Ils se dirigent vers l'arrière et la sécurité des côtes.

Les escadrons de tête, commandés par Regulus et Manlius se rencontrent en tête-à-tête avec Hamilcar. L'escadron de l'Aile Gauche Punique s'en est bien tiré contre le « 3è » escadron Romain, le repoussant jusqu'à la côte. Cependant, Lorsque Hanno et l'escadron des Triarii sur la gauche Romaine se sont retrouvés coincés, Regulus extirpa certaines de ses galères du centre et fondit sur Hanno pour le repousser.

Le succès naval Romain était total, et Regulus fut capable de transférer ses légions en Afrique du Nord (où il se fit battre de façon décisive par les Carthaginois commandés par Xanthippus dans les Plaines de Bagradas).

NOTE DE CONCEPTION : Le livre de Roger – voir la bibliographie – contient plusieurs excellents schémas de cette bataille.

Cartes

Ce scénario utilise les deux cartes, jointes sur leur longueur, de façon à ne faire qu'une seule carte. Ignorez toutes les désignations de terre.

Ecnomus est une montagne sur la côte sud est de la Sicile.

Camp Carthaginois (Nord^[a])
Camp Romain (Sud)

Le bord nord devrait comporter les rangées d'hexs de 1000 à 6000 d'ouest en est. Le bord sud devrait comporter les hexs de 1028 à 6028 d'ouest en est.

Le bord est des deux cartes (au-delà de la colonne 6000) est traité comme une Côte.

a = bien que la bataille se soit déroulée au large de la côte sud de la Sicile, vous devriez supposer que la bataille se déroule dans une direction est-ouest, à cause de la courbure de la ligne de côte, et les Carthaginois approchent depuis le NO, et les Romains depuis le SE.

Equilibre

Le déploiement initial des deux camps rend cette bataille très inhabituelle et intéressante (peut être la plus intéressante de toutes les batailles de galères). Bien que les Romains aient plus de navires, ils sont plus lents que les Carthaginois. C'est donc le nombre Romain contre le talent des Carthaginois, le classique de la bataille de l'époque antique. Et bien que les Romains aient gagné ici en coulant et en capturant le double de navires que ceux qu'ils ont perdu (et en repoussant les Carthaginois), les tests ont montré que les deux camps peuvent gagner. Disons que les Romains sont favorisés, mais les rapports peuvent être légèrement modifiés en jouant avec l'option de transport 2 (voir plus loin).

Durée de la Partie et Difficulté

Cette bataille devrait durer environ 3 heures pour être menée à terme, un peu plus longtemps si vous n'êtes pas familiarisé avec le système de jeu.

Valeur de Difficulté : 3.0. C'est une des batailles qui nécessite que les joueurs aient de solides connaissances des diverses tactiques de l'époque, et comment les utiliser au mieux. C'est également une bataille ouverte très orientée sur la manœuvre.

Echelle des Navires

1 pion = 8 galères. Nous avons adopté cette échelle plutôt grande pour se concentrer sur l'aspect manœuvre de la bataille, ainsi que pour rendre cette intéressante situation accessible à la majorité des joueurs. Il ne devrait pas être trop difficile de doubler le nombre de pions (à une échelle de 1 pour 4), du moment que vous gardiez les formations et les distances relatives entre les deux flottes.

Déploiement Initial : Romains

Le joueur Romain reçoit les galères Rouges suivantes :

22 Quinquères ; ID 8-29^[a] *capacité de Corvus*.
6 Trirèmes Cataphractaires ; ID 31-36^[b].
9 Transports.

a = les sources indiquent que Manlius et Regulus avaient des hexères comme navires amiraux, mais il n'y a pas d'indication sur le fait qu'il y ait eu d'autres 6. Etant donnée l'échelle de 1 pour 8, nous avons tout simplement ignoré leur présence, car ils n'ont pas eu d'effet (apparent) sur le résultat.

b = Bien que les flottes Romaines de l'époque étaient généralement toutes composées de quinquères (copiées directement sur les navires Carthaginois capturés), Polybius dit qu'il y avait quelques Trirèmes. Il semble que la flotte Romaine était composée d'environ 25% de Trirèmes au début de la 1^{ère} Guerre Punique. A Ecnomus, ceci a bien pu diminuer.

Les Romains reçoivent les **Chefs d'Escadrons** suivants :
Regulus [Amiral], **Manlius** [Amiral], *Agricola, *Drusus.

La flotte Romaine est déployée au sud de la carte en cinq escadrons, l'un de ces escadrons étant celui des transports (non commandé).

- **Escadron I :** Manlius (Amiral) et 6 Quinquérèmes en 3712-3, 3814-15, 3915-6, 4017-8, 4118-9, 4220-21. Cet escadron est considéré être en Ligne Continue.
- **Escadron II :** Regulus (Amiral) et 6 Quinquérèmes en 3512-3, 3414-5, 3315-6, 3217-8, 3118-9, 3020-1. Cet escadron est considéré être en Ligne Continue.

NOTE DE JEU : Les Romains ont deux amiraux pour cette bataille : Manlius et Regulus. Tous deux peuvent utiliser les règles des Amiraux. Cependant, si l'un d'entre eux est tué, l'autre devient le seul amiral.

- **Escadron III :** Agricola en 3621-2 ; 9 Quinquérèmes, toutes adjacentes avec la proue dans un hex xx21, de 3221-2 à 4021-2.
- **Escadron de Transport :** Les 9 Transports dans l'hex directement derrière chaque galère de l'Escadron III. Ils sont supposés être « remorqués » ; voir plus bas. Ils n'ont pas de CdE.
- **Escadron IV (Escadron des Triarii) :** Drusus et une Quinquérème en 3026-27. 6 Trirèmes Cataphractaires en 3226-7 à 4226-7, chacune séparée par un hex. Cet escadron est supposé être Commandé quelle que soit la portée, uniquement lors du premier tour.

NOTE DE JEU : Une des façons la plus simple de maintenir le commandement avec l'Escadron Triarii est de former une Ligne Continue s'éloignant vers le port (gauche).

Déploiement Initial : Carthaginois

Le joueur Carthaginois reçoit les galères Vertes suivantes :
8 Trirèmes Cataphractaires ; ID 1-8.
16 Quinquérèmes ; ID 11-26.

Les Carthaginois reçoivent les **Chefs d'Escadrons** suivants :
Hamilcar [Amiral], Hanno, *Gisgo.

La flotte Carthaginoise se déploie au nord de la carte, de cette façon :

- **Escadron Hanno :** Hanno en 2615-16, 8 Trirèmes Cataphractaires en Ligne Continue directe, à partir de 2616-2601.
- **Escadron Hamilcar :** Hamilcar et une Quinquérème en 3708-9. 4 Quinquérèmes en Ligne Continue depuis 3305-3312 ; 4 Quinquérèmes en Ligne Continue depuis 4005-4012.
- **Escadron Gisgo :** Gisgo en 4714 ; 7 Quinquérèmes en 4714 jusqu'à 4701.

Les deux flottes se dirigent l'une vers l'autre.

Règles Spéciales

Initiative : Pendant le premier tour, le Joueur Carthaginois a le choix entre agir en premier ou laisser faire le Romain. Ensuite il faut lancer le dé.

Vent : Le vent souffle vers le nord ouest (dans le dos de la flotte Romaine). Placez le marqueur de Direction du Vent en 6028 pointant vers 5927. La flotte Romaine peut en prendre l'avantage pour Lever les Voiles dès le début de la partie. Les joueurs font des jets pour le changement de Direction et de Force du vent (selon 6.2). Cependant, tout résultat de Vitesse du Vent autre que Calme Blanc est ignoré.

Effet sur le Grappinage : Corvus

Toutes les quinquérèmes Romaines sont équipées de Corvus, un système de grappinage qui aidait à aborder – la force des Romains – mais qui ralentissait les galères et diminuait leur manœuvrabilité. Le Corvus se trouve au bout de la proue de chaque galère.

Lors d'un tour où une galère Romaine tente de Grappiner et que le côté d'hex de Proue/Flanc est partagé par n'importe quel côté d'hex de flanc du navire cible, ajoutez deux (+2) au jet de Grappinage. Ceci ne s'applique pas aux Trirèmes Romaines.

Lors d'une tentative de désengagement d'une galère adverse, soustrayez deux (-2) au jet de dé. La galère Romaine soustrait un (-1) lorsqu'elle tente de se désengager.

Le Corvus a un désavantage. Les galères avec un Corvus ne peuvent jamais utiliser la Vitesse Maximum.

NOTE DE CONCEPTION : La machinerie du Corvus enfonçait trop la proue sous l'eau pour avoir autre chose qu'un niveau de vitesse modéré.

Transports Romains

En fait, la cible immédiate d'Hamilcar était les 90 transports Romains, qui étaient remorqués par le 3^e Escadron qui les protégeaient. Lorsqu'ils furent sur le point de rejoindre la bataille, ils coupèrent leurs liens de remorquage et se dirigèrent vers la côte au sud, où ils seraient en sécurité – à moins que les Carthaginois ne puissent faire une percée pour les atteindre.

Maintenant, en sachant que le joueur Romain ne gaspillera que peu de temps pour faire sortir ces transports de la carte, nous vous suggérons d'utiliser une de ces deux options :

1. Ignorez les transports (ne les déployez pas). Si vous faites ceci, le 3^e Escadron aura une Vitesse de '2' au premier tour (le temps de couper les cordes de remorquage).
2. Le joueur Romain déplace les transports. Cependant, il ne peut activer que 4 Escadrons Commandés par tour, et pour cela, les transports sont considérés comme un Escadron Commandé. Par conséquent, pour pouvoir déplacer les transports, il ne doit pas déplacer un autre escadron. (Artificiel ? Peut être. Mais cela crée certaines décisions intéressantes... et vous pouvez toujours utiliser l'option 1).

Si vous utilisez la 2^e option, il y a le problème des Cordes de Remorquage :

- Les galères remorquant des transports ont leur Vitesse Maximum et de Croisière diminuée de moitié (arrondie à l'entier supérieur). De plus, elles ne peuvent pas entrer dans un hex adjacent à un navire ennemi.
- Le joueur peut couper les cordes de remorquage. Cela lui coûte 1 PM.

Le Romain déplace les transports comme s'ils étaient un Escadron Commandé. Ils n'ont pas besoin d'un CdE pour cela ; déplacez simplement tous les transports sur la carte.

Victoire

La Flotte Romaine tente d'ouvrir la voie pour envoyer ses légions en Afrique ; les Carthaginois sont là pour les arrêter.

Par conséquent, les transports Romains valent 10 PV chacun. Les transports Romains qui quittent la carte (ils doivent sortir par le sud) ne comptent pas dans les PV Carthagoins, à moins que pour 2 galères sorties, le Carthaginois ne fasse également sortir une galère (par le bord sud). Dans ce cas :

- Les transports sortis (par groupe de 2) comptent dans les PV.
- Les galères Carthagoines sorties ne comptent pas dans les PV Romains, mais elles ne peuvent pas revenir en jeu.

Le joueur Romain gagne lorsqu'il atteint au moins 65 PV, et que ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Le joueur Carthaginois gagne lorsqu'il a atteint au moins 75 PV, et que ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Si rien de ce qui précède ne se produit, et/ou si les joueurs arrêtent la partie sur un accord mutuel, le joueur qui a le plus de PV obtient une victoire marginale non décisive.

DREPANUM – 249 Av. J. –C.

Rome contre Carthage (1^{ère} Guerre Punique)

Historique

C'est l'infâme bataille du « Poulet des Mers », où, n'appréciant pas que les augures ne mangent pas leur maïs (ce qui aurait été un signe favorable), Claudius Pulcher les jeta tous dans la soute avec cette citation apocryphe « s'ils ne mangent pas, laissez les boire ». Ce qui n'apporta rien au moral de l'équipage.

Ce n'est pas comme ça qu'il aurait fallu commencer. La flotte de Claudius était toute neuve, et ses équipages n'étaient pas entraînés. Son plan était de naviguer jusqu'à la côte de Sicile et de prendre par surprise la flotte Carthaginoise, dans le port de Drepanum. Les augures, ayant sans aucun doute choisi le mauvais endroit et le mauvais moment (et aussi le mauvais matériel), ont probablement sacrifié les poulets pour refléter le manque d'enthousiasme de tout le monde, hormis Pulcher, pour cette aventure.

Maintenant les poulets étaient bien morts. Les Romains, essayant de surprendre les Puniques à quai, navigèrent lentement jusqu'à la côte. Cependant, un regard perçant remarqua trop tôt l'approche de l'avant-garde Romaine. Adherbal, un des meilleurs amiraux Carthagoins, prépara rapidement ses galères et envoya sa flotte, en Ligne Continue, au nord des îles pour garder le port, jusqu'à ce qu'ils forment une ligne de front juste en face des Romains ébahis, qui n'avaient pas d'ordres de Pulcher. Il avait placé son navire amiral à l'arrière de la « colonne ». Cela n'aida aucune des galères de l'avant-garde Romaine qui réagissaient individuellement à la vitesse du déploiement Carthaginois, de telle façon que l'escadron ressemblait plus à une journée aux autos-tamponneuses qu'à autre chose.

La seule chose qui sauva les Romains d'un désastre comme Cannes fut leur supériorité à l'abordage. Néanmoins ils n'avaient que peu de place pour manœuvrer, car ils étaient cloués contre la côte, et perdirent les trois-quarts de leur flotte.

Carte

Ce scénario utilise la carte « terrestre », avec la section de terre « D » en jeu. Ignorez toutes les autres représentations terrestres. La rangée 6000 est le bord nord.

Drepanum est un port sur la côte ouest de la Sicile, au nord de Lilybaeum.

Equilibre

Ce Scénario d'Approche donne de meilleures chances aux Romains. C'est le scénario le moins probable à jouer de façon historique (et les Romains nous en remercient), car les joueurs ont une vue d'ensemble de la situation.

Le Scénario de Bataille favorise fortement les Carthagoins, qui ont pris le flotte de Pulcher dans un état de désarroi total, particulièrement pour l'avant-garde qui retraite rapidement.

Les Carthagoins ont une bien meilleure flotte que les Romains.

Durée de la Partie et Difficulté

La bataille d'Approche devrait durer environ 4 heures pour être menée à terme ; le Scénario de Bataille environ une heure, ou un peu moins.

Difficulté : 2.5.

Echelle des Navires

1 pion = 4 galères.

Déploiement

Les joueurs ont le choix entre deux points de départ pour cette bataille :

L'Approche : La bataille commence avec l'avant-garde Romaine en approche ; la flotte Carthaginoise vient juste de sonner l'alarme et est sur le point de prendre la mer.

La Bataille : Ceci élimine la sortie du port des Carthagoins et donne aux joueurs les positions historiques juste avant la bataille.

Flotte Carthaginoise

Le joueur Carthaginois reçoit les galères Vertes suivantes :

20 Quinquérèmes ; ID 11-30.

11 Quinquérèmes ; ID 31-41.

Les Carthagoins reçoivent les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Adherbal** [Amiral], Hanno, *Gisgo, *Himilco.

Flotte Romaine

Le joueur Romain reçoit les galères Rouges suivantes :

20 Quinquérèmes ; ID 30-49.

11 Quinquérèmes ; ID 50-60 (l'avant-garde).

Les Romains reçoivent les **Chefs d'Escadrons** suivants : **C. Pulcher** [Amiral], *Fabius, *Metellus.

Le Scénario d'Approche

La flotte Carthaginoise est déployée « au port » à Drepanum. Elle est placée n'importe où séparée au maximum en 4 escadrons. La galère de tête de chaque escadron est placée avec sa proue dans un hex de terre entre 6016 et 6028 (inclus) et sa poupe hors carte, les navires orientés directement vers la mer. Les navires restant de chaque escadron sont hors-carte, en Ligne Continue derrière le navire déployé en premier.

NOTE DE JEU : Supposons que les Carthaginois choisissent un déploiement en 4 escadrons au port, avec 3 escadrons de 8 galères chacun et un de sept. La galère de tête de l'escadron d'Adherbal est placée avec sa proue en 6016 pointant vers 5915. Lorsqu'elle est activée (en Vitesse de Croisière), elle utilise 4 PM pour aller de 5915 à 5815 à 5814 à 5813, avec le reste des navires de l'escadron derrière elle (en Ligne Continue).

NOTE HISTORIQUE : Historiquement, la flotte Carthaginoise était divisée en 4 escadrons, avec leurs galères de tête en 6016, 6018, 6020, 6022. Ils se sont immédiatement dirigés vers l'ouest, en contournant les îles et en formant une énorme ligne de front, menaçant ainsi la Ligne Continue de Pulcher remontant la côte Sicilienne.

La flotte Romaine se déploie de cette façon :

- **L'Escadron de l'Avant-Garde :** Les 11 Quinquérèmes avec 2 en équipage et Fabius, se dirigeant vers le nord en Double Ligne Continue, dans les hexs : 2326-2227, 2126-2027, 2127-2028, 1926-1826, 1927-1827, 1726-1627, 1727-1628, 1526-1426, 1527-1427, 1326-1227, et 1327-1228.
- **Escadron 1 :** 10 Quinquérèmes avec 1 en équipage et Metellus. Cet escadron peut entrer sur la carte en Double Ligne Continue, par les hexs 1027 et/ou 1028 à partir du 3^e tour.
- **Escadron 2 :** 10 Quinquérèmes avec 1 en équipage et C. Pulcher. Cet escadron peut entrer sur la carte en Double Ligne Continue, par les hexs 1027 et/ou 1028 dès que tous les navires de l'Escadron 2 sont sur la carte.

NOTE HISTORIQUE : Historiquement, Claudius Pulcher était à la fin de la ligne, ce qui entraîna beaucoup de problèmes de commandement pendant le déroulement de la bataille. Les joueurs désirant faire ceci devraient placer Pulcher dans une des dernières galères à entrer. Notez également que les escadrons 1 et 2 entrent en une énorme Ligne Continue.

Restrictions du Premier Tour

Le Joueur Romain ne peut pas faire entrer en jeu ses escadrons hors-carte avant le troisième tour de jeu.

Aucune galère ne peut utiliser la Vitesse Maximum avant que :

- Romains : toutes les galères Romaines sont entrées en jeu.
- Carthaginois : Toutes les galères Puniques sont complètement à l'eau.

Le Scénario de Bataille

La flotte Carthaginoise est déployée en Ligne Continue de 4908-9 à 1908-9, toutes les galères dans des hexs xx08/xx09, orientées vers l'est. Adherbal devrait être au centre de la ligne ; l'autre Chef d'Escadron où vous le souhaitez.

La Flotte Romaine est déployée de cette façon :

Escadron d'Avant-Garde (11 Quinquérèmes avec 2 en Equipage) : Le premier hex indiqué est l'hex de proue ; elles ne sont pas toutes orientées dans la même direction : 4226-4125, 4227-4126, 4426-4326, 4527-4427, 4523-24, 4726-4626, 4727-4827, 4824-4724, 4826-4926 (Fabius), 4924-5024, 4925-5025.

Les galères Romaines restantes sont placées en Double Ligne Continue, toutes dirigées vers le nord (en direction de Drepanum) dans n'importe quels hexs se terminant entre xx25 à xx28, entre la colonne 3900 et la colonne 2000 incluse (Ex : 2 galères peuvent être placées en 3526-3426 et 3527-3427). Pulcher est placé dans la colonne 2500 ; Metellus dans la colonne 3600.

Initiative

Les Carthaginois ont automatiquement l'initiative pendant le premier tour et peuvent choisir qui joue en premier.

Restrictions du Premier Tour

Pour ceux qui sentent avoir besoin de martyriser encore plus les Romains, nous vous suggérons que pendant le premier tour aucune galère Romaine ne puisse utiliser la Vitesse Maximum.

Règles Spéciales (Pour les Deux Scénarios)

Ligne Continue Romaine : Les Romains sont en Ligne Continue dans les deux scénarios, ils ne sont pas strictement « commandés » selon les règles. Pour cette bataille, tant que les Romains restent en Ligne Continue comme ils sont entrés en jeu, ils n'ont pas besoin de suivre strictement les règles de commandement/escadron. Donc la flotte entière, sauf l'avant-garde, est considérée comme un seul escadron, bien sûr, jusqu'à ce que le joueur Romain décide de rompre la formation, auquel cas cette règle ne s'applique plus.

Vent : Il n'y a pas de vent dans ce scénario.

NOTE HISTORIQUE : Plusieurs sources indiquent que les Romains aient pu avoir le Corvus ; après tout, cette bataille n'a eu lieu que 7 ans après Ecnomus. Cependant, d'autres sources offrent plus d'arguments contraires, notamment le fait que le Corvus ralentissait le navire et qu'il avait besoin de plus qu'un équipage de recrue pour être utilisé.

Victoire

Un joueur gagne lorsqu'il a atteint au moins 85 PV, et que ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

En plus de la méthode de détermination habituelle des PV, le Joueur Romain gagne 3 PV pour chaque galère qu'il Echoue dans les hexs les plus au nord, de 6016 à 6028 (la ville de Drepanum). Ces galères ne sont pas considérées comme éliminées ; néanmoins elles ne peuvent pas retourner en jeu. Retirez-les de la carte (de façon à ce que d'autres galères puissent faire la même action).

Si rien de ce qui précède ne se produit, et/ou si les joueurs arrêtent la partie sur un accord mutuel, le joueur qui a le plus de PV obtient une victoire marginale non décisive.

LES ÎLES AEGATES – 242 av. J.-C.

Rome contre Carthage (1^{ère} Guerre Punique)

Scénario d'Apprentissage

Historique

L'ultime défaite de la marine Carthaginoise scella la fin de la première Guerre Punique. Près des Îles Aegates, Hanno essaie de faire rejoindre son armée à celle d'Hamilcar. Mais ce sont les Romains qui contrôlaient les mers dans cette région. Avec un gros temps, et en supposant que Rome ne s'aventurerait pas en mer dans de telles conditions, Hanno prit sa flotte sans entraînement, mal ravitaillée et grandement inférieure en nombre face à Catulus, et se dirigea vers la Sicile, où il se jeta directement contre les Romains supérieurs. Les Carthaginois perdirent 120 navires ainsi que la première Guerre Punique.

Carte

Ce scénario utilise la carte de « mer ».

Les Îles Aegates sont une série d'îles à l'ouest de Drepanum en Sicile.

Equilibre

Ce scénario penche fortement en faveur des Romains. Pour cette raison, et parce que c'est une bataille très linéaire avec peu de règles supplémentaires, nous recommandons aux joueurs désireux d'apprendre le système de jeu de jouer cette bataille en premier.

Durée de la Partie et Difficulté

Cette bataille devrait durer 2 heures pour être menée à terme, un peu plus si vous n'êtes pas familiarisé avec le système de jeu.

Difficulté : 1.5.

Echelle des Navires

Il n'y a pas de nombres exacts sur les navires présents à cette bataille, bien que l'on suppose que la flotte Romaine devait se situer aux alentours de 200 navires, et à peu près autant pour les Carthaginois (bien que certaines de leurs galères n'avaient qu'un équipage squelettique). Si les nombres sont vrais, l'échelle est d'environ 1 pion = 6 galères.

Déploiement de la Flotte Romaine

Le joueur Romain reçoit les galères Rouges suivantes :
33 Quinquères ; ID 50-82.

Le joueur Romain reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants :
Catulus [Amiral], *Metellus, *Agricola, *Drusus.

La flotte Romaine peut se déployer comme le souhaite le joueur Romain, dans tout hex dans les 5 hexs du bord de carte xx27/8. Rome se déploie en premier.

Déploiement de la Flotte Carthaginoise

Le joueur Carthaginois reçoit les galères Vertes suivantes :
33 Quinquères ; ID- 53-85^[a].

Le joueur Carthaginois reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants :
Hanno [Amiral], *Gisgo, *Himilco, *Barbax[4].

La flotte Carthaginoise peut se déployer comme le joueur le désire après celle des Romains, dans les 5 hexs du bord de carte xx00.

a = La flotte Carthaginoise manquait cruellement d'équipage.

Règles Spéciales

Initiative : Le joueur Carthaginois a automatiquement l'initiative au premier tour ; et il peut décider de qui joue en premier.

Vent : Le Vent souffle vers les côtés d'hexs de poupe/flanc des Carthaginois. Placez le marqueur de Direction du Vent en 1000 et pointant vers 1100. Le vent reste constant ; ne faites pas de jet pour son changement.

Victoire

Un joueur gagne lorsqu'il a atteint au moins 80 PV, et si ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

En plus de la méthode de détermination habituelle des PV, le joueur Carthaginois gagne 3 PV pour chacune de ses galères non Déseparée qu'il fait sortir par le bord est de la carte (bord Romain). Les navires Carthaginois sortis de la sorte ne comptent pas dans les PV Romains, et ne peuvent pas revenir en jeu.

Si rien de ce qui précède ne se produit, et/ou si les joueurs arrêtent la partie sur un accord mutuel, le joueur qui a le plus de PV obtient une victoire marginale non décisive.

CHIOS – 201 av. J.-C.

Macédoine contre Rome/Pergame

Historique

La tentative d'extension de Philippe V de Macédoine en Egée rencontra une forte résistance de la part des puissances asiatiques de Rhodes et Pergame. Philippe avait pris le contrôle de Samos et Chios et préparait le siège de Pergame, une entreprise qui ne devait pas très bien se dérouler. Ne souhaitant pas se faire piéger par la combinaison des flottes Rhodiennes et Pergamènes, Philippe décida de se précipiter vers Samos.

Malgré leur avance, les galères alliées les plus rapides rattrapèrent les Macédoniens dans le détroit de Chios. Ne souhaitant pas être coupé de l'arrière, Philippe fit faire demi-tour à sa flotte pour faire face aux alliés en approche. Ces derniers ayant pris leur temps pour se déployer en formation (certainement pour donner un peu de repos aux rameurs), puis les deux flottes se rencontrèrent.

La flotte Macédonienne était assez hétérogène, avec un grand nombre de galères lourdes, et de petits lembis, des petits navires que Philippe avait l'intention d'utiliser pour harasser la

flotte alliée composée majoritairement de quinquérèmes et de trirèmes. Peu de temps après, les choses ont mal tourné pour les Macédoniens. Leur navire amiral, avec l'amiral Demokrates coula après n'avoir pas réussi à se dégager d'un Tremiola qu'il venait d'éperonner.

L'aile Pergamène, sur la gauche alliée, utilisa sa supériorité de navigation pour rompre la droite Macédonienne et en faire fuir la majorité. La seule exception fut l'escadron personnel de Philippe, entré en réserve, qui attaqua le navire amiral d'Attalus et le captura tandis qu'il fuyait vers la côte et que les marins pillaient son trésor. Pendant ce temps, les Rhodiens sur la gauche Macédonienne avaient quelques problèmes avec ces pénibles petits lembis. Malheureusement pour les Macédoniens, la nature ouverte de la bataille signifiait beaucoup de mer libre, ce qui donnait un avantage majeur aux Rhodiens qui manœuvraient plus facilement. Les Rhodiens ajoutèrent un problème supplémentaire : lorsqu'ils éperonnaient, ils baissaient leur proue, donc lorsque deux navires entraient en collision, l'étrave Rhodienne était sous l'eau et celle de la cible au-dessus. (Malheureusement ce détail n'est pas pris en compte dans le scénario).

Philippe termina en ayant perdu près de la moitié de sa flotte, tout en s'octroyant la victoire parce qu'il avait capturé le navire amiral d'Attalus. Cependant, Rhodes, mal à l'aise face à la démonstration de force des Macédoniens, décida qu'elle avait besoin d'aide, qu'elle demanda aux Romains. Nous savons tous où ce genre d'aide a mené.

Cartes

Ce scénario utilise la carte de « mer », le côté court (la rangée 6000) représentant le bord nord. On trouve de la « terre » sur les deux bords longs de la carte. La bataille se déroule dans le détroit de Chios, entre Iona (la péninsule Erythréane, à l'est), et l'île de Chios, elle-même, à l'ouest.

Equilibre

C'est une des situations de bataille la plus intrigante, comme vous pourrez vous en rendre compte lors du déploiement. Les Rhodiens et Pergamènes en poursuite ont plus de galères de guerre avec un meilleur équipage. Cependant, les Macédoniens ont à peu près le même nombre de galères lourdes plus tous ces pénibles petits lembis, présents pour interférer avec la manœuvrabilité des alliés. Ce fut également une bataille où l'ont vit toute l'étendue des tactiques de galères, de l'éperonnage et le balayage aux incendies et abordages. Historiquement la bataille fut une grande victoire pour les alliés, malgré le désaccord de Philippe. Néanmoins, il ne sera pas aussi facile pour le joueur allié d'obtenir ce résultat (3 navires perdus comparé à la moitié de la flotte Macédonienne). Cela dit, ce scénario favorise les alliés.

Durée de la Partie et Difficulté

Cette bataille devrait prendre environ 4 heures pour être menée à terme, un peu plus si vous n'êtes pas familiarisé avec le système de jeu.

Valeur de Difficulté : 3.0.

Echelle des Navires

1 pion = 3 galères. Cependant nous avons réduits les Lembis Macédoniens à 1 pour 6, car ils n'étaient utiles que pour faire du blocage.

Déploiement

Nous avons commencé cette bataille comme les Macédoniens, qui tentent de déplacer leur flotte vers le sud, réalisant qu'ils ne pourront pas dépasser leurs poursuivants et ne souhaitant pas être pris par derrière et massacrés.

Déploiement Initial : Macédoniens

Le joueur Macédonien reçoit les navires Rouges suivants :

- 1 Dekares ; ID 1
- 2 Octares ; ID 1-2
- 1 Heptères ; ID 1
- 1 Sextères ; ID 1
- 6 Quinquérèmes ; ID 83-88
- 6 Quadrirèmes ; ID 1-6
- 1 Tremiola ; ID 1-6
- 25 Lembis ; ID 1-25

Le joueur Macédonien reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Demokrates** [Amiral], Philip V^[a], *Nicanor, *Aristodemus, 3 CdE de Lembi.

La flotte Macédonienne se déploie comme indiqué ci-dessous. Les Voiles ne sont pas Levées, car ils se préparent à la bataille, en tournant face au vent.

Escadron Royal : Philip V, 3 Quinquérèmes en 1820-1919, 1920-2020 et 1921-2021, toutes orientées vers le sud^[b].

Escadron Principal : Demokrates, Nicanor, Aristodemus et toutes les galères restantes (sauf les Lembis). La flotte principale est en Ligne Continue, dirigée vers l'est, de 2708-2725, plus 2808-3902 (dirigées au sud, mais suivant l'avant-garde Macédonienne, qui se dirige à l'est pour former une ligne de bataille). Les galères lourdes Macédoniennes – les dekares, les 2 octares et l'hepteres — sont placées entre 2714-2721 (inclus), avec la dekare amirale et Demokrates en 2720-21.

Escadron Lembi : En trois lignes, toutes continues, dirigées vers l'est. Chaque « ligne » reçoit un CdE Lembi (voir les règles spéciales).

- 1^{ère} ligne (8 navires) : 2507-14.
- 2^e ligne (9 navires) : 2306-10, puis 2406-2704.
- 3^e ligne (8 navires) : 2105-7, puis 2205-2603.

a = bien que Philippe V soit roi de Macédoine, il n'est pas l'amiral ; c'est Demokrates. Philippe commandait l'escadron de réserve.

b = Philippe avait pris le commandement de ce petit escadron et se dirigeait vers la côte, uniquement pour faire demi-tour au milieu de la bataille et attaquer personnellement Attalus, le repoussant sur la côte.

Déploiement Initial : Rhodes/Pergame

Les flottes de Pergame et Rhodes, bien qu'ensemble contre un ennemi commun, opèrent séparément. Les Chefs d'Escadrons de Pergame ne peuvent pas commander les galères de Rhodes, et réciproquement.

Le joueur reçoit les galères Vertes suivantes pour la flotte de Pergame :

- 11 Quinquérèmes ; ID 31-41.
- 3 Tremiola ; ID 1-3.

La flotte de Pergame reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Attalus** [Amiral], Dionysidorus.

La flotte de Pergame se déploie en double colonne^[a], en Ligne Continue. Les galères (14) peuvent être réparties librement entre les deux colonnes, sauf qu'aucun Tremiola ne peut être un Navire de Commandement.

- **Ligne Bâbord** [gauche] : 3623-4120, 4221-4924, orientée vers le sud. Attalus est en 3623.
- **Ligne Tribord** [droite] : 3621-4118, 4219-4922. Placez Dionysidorus où vous le souhaitez.

Le joueur reçoit les galères Vertes suivantes pour la flotte de Rhodes :

- 11 Quinquérèmes.
- 1 Trirème Cataphractaire ; ID 26.

La flotte de Rhodes reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Theophiliscus** [Amiral], Philostratus.

La flotte de Rhodes se déploie en double colonne^[a], en Ligne Continue. Les galères (12) peuvent être réparties librement entre les deux colonnes.

- **Ligne Bâbord** [gauche] (6 navires) : 5308-5409, 5108-5209, (3) 5009-5511 et 5212-5312. Philostratus est en 5009.
- **Ligne Tribord** [droite] (6 navires) : 5203-5303, (3) 5004-5506, (2) 4904-5206, avec Theophiliscus en 4904.

Tous les navires se déplacent sud, sud-est. Le joueur Allié peut avoir les Voiles Levées, s'il le désire (voir Vent, ci-après)

a = La poursuite Rhodienne était un peu désorganisée, cars ils se déplaçaient un peu trop rapidement pour maintenir une formation stricte. Les Pergamènes étaient un peu plus réguliers, car Attalus avait fait des signes pour une approche ordonnée pendant que les Macédoniens se déployaient.

Règles Spéciales

Initiative : Les joueurs font un jet normalement.

Vent : Le vent souffle vers le sud/sud-est. Placez le marqueur de Direction du Vent en 6000 pointant vers 5900. Le vent reste constant pendant toute la partie (c'est le vent standard pour cette période de l'année ou presque, selon plusieurs sources), il n'y a pas de jet de changement du vent.

NOTE DE JEU : Cela signifie que les alliés ont le vent soufflant vers leur poupe/flanc et ils peuvent en prendre l'avantage s'ils le désirent.

Les Lembis : Le grand nombre de Lembis (le double du total de la flotte alliée en quantité) reçoit trois CdE de Lembis. Chacun d'entre eux est considéré comme un Chef d'Escadron normal. Cependant, les CdE de Lembis ne peuvent être transférés que vers d'autres Lembis ; ils ne peuvent être utilisés pour commander des galères de guerre.

Victoire

Le joueur Allié gagne lorsqu'il a atteint au moins 60 PV, et si ce nombre est au moins le double de son adversaire.

Le joueur Macédonien gagne lorsqu'il a atteint au moins 70 PV, et si ce nombre est au moins le double de son adversaire.

Si rien de ce qui précède ne se produit, et/ou si les joueurs arrêtent la partie sur un accord mutuel, le joueur qui a le plus de PV obtient une victoire marginale non décisive.

SIDE – 190 av. J.-C.

Rhodes (Rome) Contre la Syrie (Antioche)

Historique

Antioche, roi de Syrie, était d'humeur expansive, une maladie que tout le monde semblait avoir attrapé en Méditerranée est. Les Romains n'allaient pas laisser faire, surtout parce que cela leur permettrait de mettre un pied en Asie.

Side fut, superficiellement, une bataille mineure entre escadrons, pas entre flottes. Cependant, le vainqueur serait capable de rejoindre la flotte principale, lui donnant la supériorité navale dans l'est de la Méditerranée. Pour cela, les deux escadrons se rapprochaient l'un de l'autre depuis leurs bases sur la côte sud de l'actuelle Turquie. Dans ce scénario nous trouvons les Syriens déployés avec Hannibal, le grand commandant Carthaginois, à la charge de l'aile gauche (les Phéniciens) attendant l'arrivée de la flotte Rhodienne d'Eudamus, dont l'approche était dissimulée par un promontoire.

Les Rhodiens entrèrent en trois Lignes Continues, et, se rendant compte que la flotte Syrienne était plus importante, et de ce fait était capable de contourner les Rhodiens (en cas de face à face), Eudamus tenta de manœuvrer sa flotte en direction de la mer. Ce qui en résulta est une bataille des plus étonnantes pour l'époque romaine, où les marins importent peu et la qualité de la manœuvre est primordiale. Selon les termes de Rodgers, ce fut «...un retour aux tactiques de la marine athénienne de la grande époque, avec Diekplus, anastrophe et Periplus... »

Les Rhodiens établirent rapidement la supériorité sur leur gauche, et Apollonius, commandant l'escadron de Cilice, envoya des signaux d'aide à Hannibal. Ce qui fut pour le moins malheureux car Hannibal avait du mal à tenir face à la droite Rhodienne. Ce mouvement de galères se révéla désastreux pour les deux flancs Syriens, car cela les laissa à nu pendant trop longtemps. Les Syriens s'enfuirent, mais les Rhodiens n'étaient pas en condition pour les poursuivre.

Cartes

Ce scénario utilise les deux cartes, placées en longueur, de façon à ce que les bords courts se rejoignent. Placez la carte de « terre » sur la gauche ; en ignorant tous les indicateurs de terre. Tout le déploiement se fait sur la carte nord. Le bord droit (rangée 6000) représente le bord nord ; les flottes viennent de l'est (Syriens) et de l'ouest (Rhodiens). Il y avait un promontoire qui empêchait les flottes de se voir ; néanmoins, comme les deux flottes étaient en position de

combat, il ne semble pas que ce promontoire ait joué un rôle dans la bataille. Le bord de carte le plus au nord est considéré comme étant de la terre.

Nous avons étendu l'espace de jeu à cause du besoin de place pour les manœuvres de contournement. Vous pouvez jouer ce scénario sur une seule carte, mais avec une capacité de manœuvre réduite.

Side est une ville de Pamphylie, sur la côte sud de l'actuelle Turquie.

Equilibre

Cette bataille est très intéressante pour plusieurs raisons :

- Elle utilise une échelle 1 : 1.
- Il y a Hannibal.
- C'était une bataille d'éperonnage et de balayage, et non l'habituelle épreuve d'Abordage Romain.

Les Syriens ont plus de navires, et dans une certaine mesure meilleurs, mais les Romains/Rhodiens ont un bien meilleur personnel à bord, et ils ont le double de capacité incendiaire par rapport aux Syriens. Le résultat réel fut un peu sous évalué, mais les Rhodiens, s'ils avaient été un peu secoués, auraient très bien pu gagner. C'est pour cela que c'est un scénario très équilibré.

Durée de la Partie et Difficulté

Cette bataille devrait durer environ 4 heures pour être menée à terme, un peu plus si vous n'êtes pas familiarisé avec le système de jeu.

Valeur de Difficulté : 3.0, principalement parce que les mouvements initiaux demandent une bonne connaissance de la meilleure utilisation possible des différents types de navires, et parce que c'est une des plus grosses batailles du jeu (en nombre de pions).

Echelle des Navires

1 pion = 1 galère.

Déploiement Initial : Syriens

Le joueur Syrien reçoit les galères Rouges suivantes :

- 3 Hepteres ; ID 1-3 *Capacité Incendiaire*^[a]
- 4 Sexteres ; ID 1-4 *Capacité Incendiaire*
- 10 Quinquères ; ID 83-92 *Capacité Incendiaire*
- 20 Quadrirèmes ; ID 1-20
- 10 Trirèmes Cataphractaires ; ID 37-46
- 5 Trirèmes ; ID 1-5

Le joueur Syrien reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Apollonius** [Amiral], Hannibal^[b], *Zeuxis, *Phillipus, *Minnius.

Le joueur Syrien se déploie en premier, avec sa flotte en deux lignes, en plaçant ses navires comme il le désire avec les restrictions suivantes :

- **1^{ère} Ligne :** Dans tous hexs entre la colonne 2500 et la colonne 5500 (incluse), la proue de chaque navire dans les six hexs du bord long (bord est ; ex : 2521-2), orientée vers l'ouest.

- **2^e Ligne :** Dans tous hexs entre la colonne 2500 et la colonne 5500 (incluse), la proue de chaque navire à au moins deux hexs (un hex d'intervalle) derrière un navire de la 1^{ère} ligne.
- **Chefs d'Escadrons :** Ils peuvent être placés comme vous le souhaitez, sauf Hannibal qui est placé dans l'aile gauche de la 1^{ère} ligne ; et Apollonius dans l'aile droite de la 1^{ère} ligne.

a = Seuls les Rhodiens sont mentionnés comme ayant eu des capacités incendiaires, bien qu'il soit difficile à croire qu'Antioche, qui avait construit certaines de ces flottes en se basant sur l'expérience de la décade précédente, n'en ait pas eu. Ils en avaient quelques mois plus tard à Myonessus, c'est pourquoi nous leur avons donné cette capacité.

b = Malgré sa remarquable carrière militaire, Hannibal n'était pas à la tête de toute la flotte ; seulement de l'aile gauche. Ceci n'est pas vraiment en rapport avec ses capacités, mais plutôt à cause du manque de confiance d'Antioche.

Déploiement Initial : Rhodiens^[a]

Le joueur Rhodien reçoit les galères Vertes suivantes :

- 20 Quadrirèmes ; ID 20-39 *Capacité Incendiaire*
- 12 Quadrirèmes ; ID 8-19 *Capacité Incendiaire*
- 4 Trirèmes Cataphractaires ; ID 1-4
- 6 Trirèmes ; ID 36-41

Le joueur Rhodien reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Eudamus** [Amiral], Pamphilidus, Chariclitus, *Agricola, *Drusus.

Le joueur Rhodien se déploie après le Syrien, en trois colonnes de Lignes Continues. Il peut placer ses différents navires dans n'importe quelles lignes, mais l'Aile Droite et l'Aile Gauche doivent avoir 16 navires chacune ; et le centre 10 navires. La Phase d'Approche avant la bataille (voir plus bas) commence avec une partie de la flotte Rhodienne sur la carte, le reste suivant derrière :

- **Aile Droite :** 8 galères, vers le SE, dans les hexs 2907-4400 (en ligne droite), les 8 galères restantes entrant en 4400 directement derrière celles sur la carte. Eudamus est dans la galère 3106-3206 ; Agricola n'importe où dans la ligne.
- **Ligne Centrale :** 8 galères ; 3 orientées vers le sud en 4110-4105 ; suivies de 5 galères orientées vers le SE en 4104-5000. Les deux galères restantes entrant en 5000 directement derrière celles sur la carte. Pamphilidus est sur le navire en 4107-8. Il est le seul CdE de cet escadron.
- **Aile Gauche :** 8 galères ; 5 orientées vers le sud en 5112-5003, suivies de 3 autres orientées vers le SE en 5102-5500. les 8 galères restantes entrant en 5500 directement derrière celles sur la carte. Chariclitus est sur la galère en 5009-5010 ; Drusus n'importe où dans la ligne.

a = Rhodes est ici un allié de Rome.

Règles Spéciales

Initiative : Le premier tour n'est composé que du mouvement de la flotte Rhodienne pour se mettre en position. Les règles de Commandement doivent être appliquées. Lorsque les Rhodiens ont terminé leur mouvement d'approche, la séquence de jeu normale est appliquée et les joueurs font leur jet d'initiative.

Vent : Le vent souffle vers le nord ouest. Placez le marqueur de Direction du Vent en 1028 pointant vers 1127. Le vent reste

constant pendant toute la partie, il n'y a pas de jet de dé pour son changement.

Peste : Les équipages Rhodiens étaient vraiment les meilleurs. Cependant, leur nombre avait considérablement diminué par la peste, et la maladie semble avoir été suffisamment violente pour fatiguer rapidement ceux qui y avaient survécu. Par conséquent, lorsqu'il fait un jet de Fatigue, le joueur Rhodien ajoute un (+1).

Victoire

Le joueur Rhodien/Romain gagne lorsqu'il a atteint au moins 135 PV, et si ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Le joueur Syrien gagne lorsqu'il a atteint au moins 100 PV, et si ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Si rien de ce qui précède ne se produit, et/ou si les joueurs arrêtent la partie sur un accord mutuel, le joueur qui a le plus de PV obtient une victoire marginale non décisive.

MYONESSUS – 190 Av. J. – C.

Rhodes (Rome) contre la Syrie (Antioche)

Historique

C'est la bataille qui suit celle de Side qui donna le contrôle de l'est de la Méditerranée aux Romains, et qui mena à la grande victoire terrestre Romaine à Magnésie. Antioche a perdu son escadron Phénicien (à Side), donc il ne put que se reposer sur ses escadrons Ciliciens/Asiatiques. Malgré cela, il avait encore la supériorité numérique.

C'est un autre engagement de semi-rencontre, les Romains et les Rhodiens sont entrés dans la bataille en double colonnes, pour trouver la flotte Syrienne légèrement plus grande déjà en place. L'escadron Romain s'est déployé en premier, face aux Levantins sur sa droite, là où les Syriens ont contourné les Romains. La stratégie d'Aemilius fut de « charger » droit devant sur ce qui se trouverait dans le passage et de se débrouiller avec ce qu'il pourrait atteindre. Cela signifiait qu'environ 30 galères Syriennes étaient libres pour contourner la ligne de bataille Romaine. Cependant la flotte Rhodienne n'était pas loin derrière, et sa vitesse ainsi que ses talents de navigation, combiné à la répulsion Syrienne pour s'approcher des galères incendiaires, permit aux Rhodiens de repousser le flanc Syrien. Lorsque le flanc Syrien fut rompu, permettant ainsi aux Romains de se tourner contre la gauche Syrienne, ce fut toute la flotte d'Antioche qui s'effondra. Ils perdirent 42 galères, contre deux pour les Romains.

L'intérêt majeur de cette bataille est l'utilisation de deux escadrons armés différemment – les '5' Romains et les '3' cataphractaires Rhodiens se soutenant mutuellement.

Cartes

Ce scénario utilise la carte de « mer ». Les Romains entreront par le nord (rangée xx00) ; le bord est était une ligne côtière.

Myonessus est une ville de Cardie, la côte ouest de l'actuelle Turquie, juste au sud de l'île de Samos.

Equilibre

De meilleurs navires permettent ici aux Romains d'être favorisés, mais pas énormément.

Durée de la Partie et Difficulté

Cette bataille devrait prendre environ 4 heures pour être menée à terme, un peu plus si vous n'êtes pas familiarisé avec le système de jeu.

Valeur de Difficulté : 2.5.

Echelle des Navires

1 pion = 3 galères.

Déploiement Initial : Syriens

Le joueur Syrien reçoit les galères Rouges suivantes :

- 1 Hepteres ; ID 4 *Capacité Incendiaire*
- 1 Sexteres ; ID 5 *Capacité Incendiaire*
- 28 Quinquérèmes ; ID 83-110 *Capacité Incendiaire*

Le joueur Syrien reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Polyxenidas** [Amiral] ; *Zeuxis, *Phillipus, *Minnius.

La flotte Syrienne se déploie en entrant par le bord sud de la carte en deux doubles colonnes :

- **Colonne Aile Gauche :** Polyxenidas (3021-2) et 1 Hepteres, trois quinquérèmes en Ligne Continue depuis 3021-3028 plus quatre quinquérèmes hors-carte, entrant juste derrière cette ligne ; et Phillipus (3120-1) ; quatre quinquérèmes en 3120-7 plus trois quinquérèmes hors-carte entrant juste derrière cette ligne.
- **Colonne Aile Droite :** Zeuxis (4121-2) dans la Sexteres, trois quinquérèmes en Ligne Continue depuis 4120-27 plus quatre quinquérèmes hors-carte entrant juste derrière cette ligne ; et Minnius (4221-2) ; quatre quinquérèmes en 4221-8 plus trois quinquérèmes hors-carte entrant juste derrière cette ligne.

Déploiement Initial : Romains/Rhodiens

Les flottes Romaines et Rhodiennes, alliées contre un ennemi commun, agissent séparément. Les Chefs d'Escadrons Romains ne peuvent pas commander de galères Rhodiennes et réciproquement.

Le joueur Romain reçoit les galères Vertes suivantes :

- 20 Quinquérèmes ; ID 86-105 *Capacité Incendiaire*

Le joueur Romain reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Aemilius** [Amiral], *Agricola, *Drusus.

Le joueur Rhodien (Romain) reçoit les galères suivantes :

- 7 Trirèmes Cataphractaires ; ID 26-32 *Pots à Feu*

Le joueur Rhodien reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Eudamus** [Amiral].

L'Escadron Romain commence déployé en Ligne Continue, de 2806 à 4706 inclus, toutes les proues dans un hex xx06, orientée vers le sud. Aemilius commence en 2906-7 ; Agricola et Drusus peuvent être placés où vous le souhaitez.

L'Escadron Rhodien commence déployé en Ligne Continue, de 5306-5206 à 4100-4000, avec Eudamus en 5306. La ligne est orientée vers le sud est.

Règles Spéciales

Initiative : Déterminée par jet de dé dès le départ.

Feu : Les Trirèmes Cataphractaires Rhodiennes sont équipées de Pots à Feu, pas de Capacité Incendiaire [voir 8.53].

Vent : Le vent n'a pas d'importance ; ignorez-le.

Victoire

Le joueur Rhodien/Romain gagne lorsqu'il a atteint au moins 85 PV, et si ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Le joueur Syrien gagne lorsqu'il a atteint au moins 75 PV, et si ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Si rien de ce qui précède ne se produit, et/ou si les joueurs arrêtent la partie sur un accord mutuel, le joueur qui a le plus de PV obtient une victoire marginale non décisive.

TAURIS – 47 av. J.-C.

Vatinius (Césarien) contre Marcus Octavius (Pompéen)

Historique

C'est la plus petite bataille du jeu, en terme de galères engagées. Elle est également quelque peu inhabituelle parce que c'est une embuscade.

Vatinius avait pris la mer de Brundisium avec un petit escadron, pour traverser l'Adriatique vers l'Illyrie, pour empêcher Octavius de bloquer la route de transport entre la Grèce et l'Italie. Avec un mauvais temps et du brouillard, son escadron est surpris par Octavius, à l'ancre sur l'île de Tauris. Octavius avait plus de galères et elles étaient meilleures, mais Vatinius avait de bien meilleurs équipages et soldats. Dans ce qui devait devenir une bataille d'abordage, Vatinius l'emporta malgré son équipement inférieur.

Cartes

Ce scénario utilise la carte de « mer ». Les deux bords long représentent la côte, car la carte représente le passage entre les îles Tauris (au sud) et Pharos/Lesina (au nord). L'hex 1000 est au N/NO.

Tauris est une petite île à environ 3 kilomètres au sud de l'île de Pharos (ou Lesina) bien plus grande. Toutes deux sont sur la côte Illyrienne (en Adriatique), au sud de Salona.

Equilibre

Octavius a l'avantage, s'il peut éviter que les Césariens puissent utiliser totalement leurs meilleures ressources personnelles.

Durée de la Partie et Difficulté

C'est une bataille plutôt petite qui devrait prendre entre 2 et 3 heures pour être menée à terme. C'est un bon scénario pour apprendre le système de jeu.

Difficulté : 2.0.

Echelle des Navires

Le nombre de galères pour cette bataille n'est pas disponible. Les sources indiquent que les deux flottes avaient la taille d'un seul escadron, ce qui signifie une valeur entre 20 et 50. Avec ces données, cette bataille utilise une échelle de 1 pion = 2 à 3 galères.

Déploiement Initial : Publius Vatinius (Césarien)

Le joueur Césarien reçoit les galères Vertes suivantes :

- 4 Lembis Renforcés ; ID 1-4
- 2 Birèmes Liburniennes ; ID 1-2
- 5 Trirèmes Cataphractaires ; ID 26-30
- 2 Quinquérèmes ; ID 86-87 *Capacité Incendiaire*

Le joueur Césarien reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Publius Vatinius** [Amiral], *Agricola^[a], et *Drusus.

Les Césariens se déploient^[b] de cette façon. Tous les navires sont orientés vers le N, NO :

- **Lembis Renforcés** : 4111, 4311 (Agricola), 4513, 4613.
- **Birèmes Liburniennes** : 4216-4316, 4714-4815.
- **Trirèmes Cataphractaires** : 4013-4113, 4213-4313, 4416-4516, 5015-5115, 5216-5316.
- **Quinquérèmes** : 3713-3814 (Vatinius), 4817-4917 (Drusus).

Toutes les galères ont leurs Voiles Levées et sont toutes en Vitesse de Croisière pour le premier tour.

a = Agricola ne peut commander que les Lembis.

b = le temps était plutôt mauvais lorsque Vatinius est entré dans le passage. Une mer houleuse, de la pluie et un fort brouillard ont quelque peu désorganisé sa flotte.

Déploiement Initial : Marcus Octavius (Pompéen)

Le joueur Pompéen reçoit les galères Rouges suivantes :

- 3 Birèmes Liburniennes ; ID 1-3
- 3 Trirèmes ; ID 1-3
- 4 Trirèmes Cataphractaires ; ID 37-40
- 4 Quadrirèmes ; ID 1-4 *Capacité Incendiaire*
- 2 Quinquérèmes ; ID 30-31 *Capacité Incendiaire*

Le joueur Pompéen reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Marcus Octavius** [Amiral]^[a], *Cleomacles, *Varus.

Les Pompéens sont en deux Lignes Continues, sortant du port de Tauris^[b]. Toutes les galères sont orientées vers le nord. Le joueur sépare ses galères en deux colonnes de 8 galères chacune.

- Une colonne commence en 3421-2, les quatre dernières galères entrant depuis l'extérieur de la carte derrière celles

déjà en place. Le navire de tête doit être une quadrirème avec Octavius à son bord.

- La seconde colonne commence en 3221-2, les quatre dernières galères entrant depuis l'extérieur de la carte derrière celles déjà en place.
- Cleomacles et Varus sont placés où le joueur le désire.

a = utilisez le pion de Chef d'Escadron Octavius ; ses valeurs sont toujours 4-0.

b = les deux flottes sont déployées relativement proches – surtout que les Pompéens se déplacent en premier – à cause du brouillard. Aucun camp ne savait que l'autre était là avant que la quadrirème d'Octavius n'émerge du brouillard pratiquement sur la quinquerème de Vatinius.

Règles Spéciales

Initiative : Les Pompéens ont automatiquement l'Initiative au premier tour et ils peuvent décider de qui joue en premier.

Feu : Il n'est pas mentionné présent dans les sources, mais, comme le « feu » était un armement assez standard pour les plus gros navires, nous supposons qu'il a été utilisé ici. Cependant, comme il semble que le temps ait été plutôt mauvais (du vent et éventuellement de la pluie), les joueurs

- ont besoin d'un jet de 5-6 (et non du 4-6 habituel) pour mettre le feu à une cible.
- soustrayez un (-1) au jet d'extinction des incendies.

Vent/Météo : Il semble que la météo ait été un facteur pendant l'approche – surtout le brouillard qui a masqué l'attaque des Pompéens, et les creux de la mer qui rendaient les manœuvres difficiles (bien qu'il n'y ait que très peu d'informations sur ce point). Cependant, ceci ne semble pas avoir été un facteur pendant la bataille. Donc, n'utilisez aucune règle de vent/météo, en dehors de celles qui s'appliquent aux Feux ci-dessus.

Victoire

Le joueur Pompéen gagne lorsqu'il a atteint au moins 30 PV, et si ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Le joueur Césarien gagne lorsqu'il a atteint au moins 35 PV, et si ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Si rien de ce qui précède ne se produit, et/ou si les joueurs arrêtent la partie sur un accord mutuel, le joueur qui a le plus de PV obtient une victoire marginale non décisive.

NAULOCHUS – 36 Av. J. – C.

Agrippa (Césarien) contre Sextus Pompeius

Historique

Naulochus fut la bataille décisive pour le contrôle de la Sicile pendant la Guerre Civile Romaine.

La théorie de Sextus Pompeius de provoquer la bataille de Naulochus était que si par hasard il pouvait gagner en mer, il isolerait l'armée des Césariens en Sicile. Sa flotte était plus grosse et plus manoeuvrable, et malgré la petite taille des navires, cette bataille se révéla être une véritable bataille d'abordage.

Pour cela, Agrippa avait une petite surprise pour les Pompéens : une technologie de grappillage évoluée sous la

forme du Harpax, un grappin lancé à l'aide d'une petite machine d'artillerie. Comme les marins d'Agrippa étaient meilleurs que les troupes de Sextus Pompeius, le résultat fut déterminé assez rapidement.

Cartes

Ce scénario utilise la carte de « mer ». Le bord sud (le bord court), la rangée 1000 est une côte.

Naulochus est une ville sur la côte nord de la Sicile, à l'ouest du Déroit de Messine, qui est l'enjeu de cette bataille.

Equilibre

Il y a d'intéressants facteurs d'équilibre en œuvre ici, bien que le scénario favorise Agrippa. Les Pompéens ont plus de navires et de meilleurs équipages. Cependant, leurs navires sont plus petits que ceux d'Agrippa dont les marins sont meilleurs que ceux de Pompée, et ils utilisent l'Harpax, ce qui leur donne définitivement l'avantage.

Durée de la Partie et Difficulté

Cette bataille devrait durer entre 3 et 4 heures pour être menée à terme, un peu plus si vous n'êtes pas familiarisé avec le système de jeu.

Difficulté : 2.5, lorsque vous utiliserez le Harpax.

Echelle des Navires

1 pion = 3 galères.

Déploiement

Note générale sur les navires de cette bataille : Il est très difficile de déterminer exactement les types de navires utilisés par chaque camp. Ce que nous savons c'est qu'Agrippa était « plus gros » que Pompée. Cependant – et c'est le plus important – les navires d'Agrippa n'étaient pas des 6, 7 et 10. La flotte de Pompée avait été construite principalement pour des raids commerciaux. En tant que tels, les navires étaient probablement semblables à des birèmes Liburniennes et des trirèmes. (Nelson, dans son « Warfleet of Antiquity » dit que c'étaient probablement des 4 et des 5, bien qu'il ne dise pas sur quoi il a basé ses estimations). La flotte d'Agrippa pour la campagne d'Actium (32-31 av. J.-C.), comme indiqué dans le livre de Roger, était basée sur celle assemblée pour la campagne de Sicile, allant de la birème Liburnienne à, peut être, quelques sextères. Les rapides Liburniennes devaient devenir des « galères de choix » pour les Romains, dont les activités navales depuis les guerres contre Antioche consistaient principalement en guerres contre les pirates.

Déploiement Initial : Sextus Pompeius

Le joueur Pompéen reçoit les galères Vertes suivantes :

14 Birèmes Liburniennes ; ID 1-14

25 Trirèmes Cataphractaires ; ID 1-25

Le joueur Pompéen reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Sextus Pompeius** [Amiral]^[a], Apollophanes, Demochares, *Varus.

Les Pompéens se déploient de cette façon : sur le bord est de la carte, tous les navires en Ligne Continue, orientés vers l'ouest ;

ils peuvent être en une ou deux lignes, au choix du joueur. Les lignes doivent être entre 17xx et 53xx (inclus), et aucune galère ne peut être plus à l'ouest qu'un hex se terminant en xx22. Les Chefs d'Escadrons sont déployés librement.

a = le jeune fils de Pompée le Grand (battu à Pharsallus et tué par Ptolémée XIII, frère de Cléopâtre en fuyant vers l'Égypte), et le frère de Gnaeus Pompeius, battu par César à Munda et capturé/tué peu après. Après Naulochus, Sextus fuit vers le camp d'Antoine, mais Antoine n'avait (à raison) pas confiance en lui et l'a assassiné.

Déploiement Initial : Césariens

Le joueur Césarien reçoit les galères Rouges suivantes :

- 5 Birèmes Liburniennes ; ID 1-5
- 6 Trirèmes Cataphractaires ; ID 31-36
- 5 Trirèmes Cataphractaires ; ID 37-41
- 12 Quadrirèmes ; ID 27-38
- 5 Quinquérèmes ; ID 1-5
- 1 Sexteres ; ID 6

Le joueur Césarien reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Agrippa** [Amiral], Octavian, *Agricola, *Drusus.

La flotte Césarienne se déploie de cette façon : sur le bord ouest de la carte, tous les navires en Ligne Continue orientés vers l'est, en une ou deux lignes au choix. Les lignes doivent être entre 17xx et 53xx (inclus), et aucune galère ne peut se trouver plus à l'est qu'un hex se terminant en xx06. Les Chefs d'Escadrons peuvent être déployés librement.

Règles Spéciales

Initiative : Déterminée par jet de dé.

Feux et Tours : Aucune arme incendiaire n'est disponible pour aucun des camps. Les sources indiquent que les deux camps craignaient les effets du feu, particulièrement Agrippa, qui savait qu'utiliser le feu et l'Harpax en même temps serait dangereux.

Règle Optionnelle

Si les joueurs désirent être moins timides que les participants, toutes les trirèmes cataphractaires, les quadrirèmes et les quinquérèmes ont une Capacité Incendiaire.

Les sources indiquent que pratiquement tous les navires de la bataille avaient des tours (sauf peut être les Liburniennes). D'un point de vue de conception – et du besoin de garder un nombre de pions gérables – aucun camp n'a l'Avantage de Hauteur. C'est pourquoi il n'y a pas de galères avec l'indicateur « T ».

Si vous désirez utiliser la règle de Tour – cela peut être pour toutes les galères sauf les Liburniennes – diminuez le Niveau de Vitesse Maximum de ces galères de un.

NOTE HISTORIQUE : Ce qui restait de la flotte de Sextus s'est enfui en jetant les tours et en retournant chez lui.

Vent : Pas de vent ; ignorez la règle.

Le Harpax : Toutes les 4, 5 et 6 d'Agrippa (mais pas les L2 ni les 3) étaient équipées d'une nouvelle invention : le Harpax (parfois appelé Harpago). Le Harpax était un mécanisme qui

augmentait considérablement la capacité de grappinage d'un navire. C'était un système semblable à une catapulte qui propulsait une lance en bois plutôt longue avec un grappin au bout et une longue corde derrière ; en termes de jeu, sa portée est de deux hexs. Le mieux était qu'une fois accroché à un navire, il était très difficile pour ce dernier de couper les lignes, car la longue lance les mettait hors d'atteinte. (Cf. « Les Faux Infernales » dans « La Guerre des Gaules » de Caesar).

Une galère avec un Harpax peut tenter de grappiner une galère ennemie dans les hexs de flanc (pas de proue ni de poupe) sont dans les deux hexs des hexs de flanc de la galère activée. En utilisant le Harpax, le joueur ajoute :

- deux (+2) au jet de Grappinage s'il est adjacent (cela signifie que sans autre modificateur, le Grappinage est automatique s'il est tenté par un équipage de valeur 3 ou 4).
- un (+1) si la distance est de deux hexs.

La « ligne de vue/tir » du Harpax ne peut traverser aucun autre navire.

Si la galère ennemie a été grappinée à une distance de deux hexs, le navire qui a grappiné doit maintenant attirer la cible vers lui, en la déplaçant « latéralement ». Elle ne peut pas entrer dans un hex occupé par d'autres navires, et le navire tiré doit terminer avec un côté d'hex commun au navire activé (nécessaire pour l'abordage). Le rapprochement de la cible fait partie de la tentative de Grappinage.

EXEMPLE : La quinquérème d'Agrippa est en 2118-2219 ; une Liburnienne Pompéenne en 2217-2317 et une cat3 en 2017-2117. Les deux galères de Pompée sont orientées dans la direction opposée à la '5' d'Agrippa. Le navire d'Agrippa a un équipage de '2', et les deux navires Pompéens '3'. La quinquérème avec l'équipage '2' a besoin d'un jet entre 4 et 6, mais il obtient un modificateur de +1 pour la portée de deux hexs. Donc sur un jet de 3 à 6, la tentative réussira, ensuite le joueur déplace latéralement la cible pour qu'elle soit adjacente à la quinquérème, en la plaçant en 2218-2318.

Les galères grappinées qui tentent de se désengager soustraient deux (-2) à leur jet de Désengagement. La galère qui a utilisé le Harpax ne subit pas cette pénalité.

Victoire

Le joueur Césarien/Agrippa gagne lorsqu'il atteint au moins 85 PV, et si ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Le joueur Pompéen gagne lorsqu'il atteint au moins 80 PV, et si ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Si rien de ce qui précède ne se produit, et/ou si les joueurs arrêtent la partie sur un accord mutuel, le joueur qui a le plus de PV obtient une victoire marginale non décisive.

ACTIUM – 31 av. J.-C.

Agrippa et Octavien contre Antonius et Cléopâtre

Historique

C'est une des batailles les plus décisives de l'histoire. Actium transforma Octavien, un quelconque petit chef militaire, en premier empereur Romain (Auguste) ce qui changea à jamais le cours de l'histoire Européenne.

L'armée d'Antoine et sa marine s'étaient déplacés sur la côte ouest de la Grèce, d'où il pensait pouvoir commander l'Adriatique, et donc ses routes de ravitaillement. Cependant, les circonstances ont fait mentir cette stratégie, principalement à cause du manque de ravitaillement et le déclenchement d'une maladie. Au printemps 31 av. J.-C, la flotte d'Octavien, commandé par Agrippa, avait franchi et totalement coupé les lignes de ravitaillement d'Antoine, sur terre et sur mer.

Comme les navires d'Agrippa étaient plus rapides que ceux d'Antoine, ce dernier ne pouvait pas utiliser une stratégie de blocus. Par conséquent, il décida de tout jouer sur un coup de dé : une belle démonstration de force qui devrait permettre (à la majorité) de sa flotte de percer et de se diriger au sud, vers l'Egypte.

Son énorme trésor était à bord de galères dans l'Escadron de Réserve, commandé par Cléopâtre (du moins nominativement, car elle ne possédait pas d'aptitudes de commandement). Il y eut beaucoup de combats féroces le long de la ligne, avec comme tactique principale l'utilisation de la puissance de galères (à l'opposé de l'abordage). Avec le vent dans le dos, environ une centaine de galères d'Antoine ont réussi à percer et partir au sud ; le reste de la flotte, environ 80 galères, fut perdu. Lorsque son armée s'est rendue à Octavien après qu'il ait débarqué à Actium, la position d'Antoine était désespérée, et ce fut la fin de la République Romaine, si ce ne le fut pas de façon officielle, ce le fut de façon pragmatique (Octavien/Auguste a mis beaucoup de temps à se considérer comme un consul, et non comme un empereur).

Cartes

Ce scénario utilise les deux cartes, jointes par les bords courts, comme indiqué plus bas. Ignorez toutes les indications de terre sur la carte de « terre ». Le bord est de la carte est une côte, sauf les hexs allant du sud (1400) au nord (4600) inclus. Ils représentent l'entrée du port d'Actium.

Ouest (hexs xx28)
Sud

La colonne 1000 de la carte sud devrait recouvrir la colonne 6000 de la carte nord, donc on ne devrait pas voir la colonne 6000 sur cette dernière.

Le port d'Actium, dans le Golfe d'Ambracia, est sur la côte d'Epire au nord d'Ithaca, directement en face de Brundisium à travers l'Adriatique.

Equilibre

Il est difficile d'imaginer ce qu'Antoine avait en tête (nous avons choisi l'orthographe de Shakespeare pour Marcus

Antonius) en engageant la flotte d'Agrippa. Vous pouvez faire une bonne estimation en choisissant une des deux théories suivantes :

- Pour Antoine et Cléopâtre, le but était de rompre l'encerclement d'Octavien et de fuir vers le sud pour se regrouper en Egypte.
- Antoine, avec des navires plus gros et plus lourds, pensait que malgré le sous-effectif d'environ 50%, il pourrait utiliser cette force pour détruire Agrippa.

Avec ces éléments, il faudra un joueur compétent pour qu'Antoine puisse battre le grand Agrippa. Il y a une possibilité d'échapper au désastre en fuyant vers le sud (ce qu'Antoine, Cléopâtre et environ 75 navires ont réussi) ; mais cela non plus ne sera pas facile. Les testeurs ont trouvé que c'est un scénario très équilibré. Nous parions nos dinars sur Agrippa. Vive Caesar Augustus !

Durée de la Partie et Difficulté

C'est la plus grosse bataille de la boîte : deux cartes et 110 pions. En tant que telle, il faudra entre 4 et 5 heures pour la mener à terme, un peu plus si vous n'êtes pas familiarisé avec le système de jeu.

Difficulté : 3.5. C'est une grosse bataille avec beaucoup de galères, et l'opportunité d'utiliser quelques tactiques inhabituelles.

Echelle des Navires

1 pion = 4 galères.

Déploiement

Note générale sur les navires de cette bataille : Agrippa utilise en majorité les mêmes types de galères que ceux de sa flotte Sicilienne, avec quelques ajustements. Cependant, Antoine avait entendu dire que la victoire d'Agrippa à Mylae et Naulochus pouvait être attribuée principalement à ses « plus gros » navires. Donc il décida de construire une flotte encore plus lourde, à la mode Levantine, en comptant sur le fait que les plus gros navires seraient difficiles à éperonner et que cela donnerait un avantage pour l'abordage. Mais il n'avait pas compté sur le génie d'Agrippa, qui, reconnaissant ces faits, abandonna la bataille d'abordage standard des Romains et adopta tout un ensemble de tactiques de manœuvres/balayages et de surnombre/abordage.

Déploiement Initial : Octavien et Agrippa

Octavien reçoit les galères Vertes suivantes :

10 Birèmes Liburniennes ; ID 1-10
25 Trirèmes Cataphractaires ; ID 26-50
20 Quadrirèmes ; ID 40-59
10 Quinquérèmes ; ID 86-95

La flotte d'Octavien reçoit les **Chefs d'Escadron** suivants : **Agrippa** [Amiral]^[a], Octavian, Aruntius, Lurius, *Agricola, *Drusus.

a = bien que ce soit la flotte d'Octavien, il ne fait aucun doute qu'Agrippa soit « l'amiral ».

La flotte d'Octavien est déployée en trois gros escadrons, l'Aile Gauche, le Centre et l'Aile Droite. Les différents types

de navires peuvent être répartis entre les ailes comme le souhaite le joueur. Agrippa se déploie en premier.

- **Aile Gauche** : Agrippa, Drusus ; 22 galères. Ligne de Front : 15 navires en Ligne Continue, orientés vers l'est, de N3719 à N5119, toutes les proues dans un hex se terminant en xx19. Ligne de Réserve, 7 navires orientés vers l'est avec les proues dans les hexs 3822, 4022, 4222, 4422, 4622, 4822, 5022. Les Chefs d'Escadrons sont déployés librement.
- **Centre** : Aruntius, Agricola ; 21 galères. Ligne de Front : 15 navires en Ligne Continue, orientés vers l'est, de N5319 à S1719, toutes les proues dans un hex se terminant en xx19. Ligne de Réserve : 6 navires orientés vers l'est avec les proues dans les hexs N5522, N5722, N5922, S1122, S1322, S1522. Les Chefs d'Escadrons sont déployés librement.
- **Aile Droite** : Lurius et Octavien ; 22 galères. Ligne de Front : 15 navires en Ligne Continue, orientés vers l'est, de S1919 à S3319, toutes les proues dans un hex se terminant en xx19. Ligne de Réserve : 7 navires orientés vers l'est avec les proues dans les hexs suivants de la carte sud : 2022, 2222, 2422, 2622, 2822, 3022, 3222. Les Chefs d'Escadrons sont déployés librement.

Déploiement Initial : Antoine

Antoine reçoit les galères Rouges suivantes^[a] :

- 2 Quadrirèmes ; ID 27-28
- 30 Quinquérèmes ; ID 50-79
- 8 Sexteres ; ID 6-13
- 3 Hepteres ; ID 5-7
- 1 Octares ; ID 3
- 1 Dekares ; ID 1

La flotte d'Antoine reçoit les **Chefs d'Escadrons** suivants : **Antony** [Amiral]^[b], Cleopatra^[c], Publicola, Insteius, M. Octavius, Sosius, *Cleomacles, *Acco.

a = la flotte d'Antoine avait subi de grandes pertes de personnel lorsqu'il débarqua à Actium, donc la plupart de ses navires n'avaient pas suffisamment d'équipage, et la plupart ont été abandonnés. Antoine enrôla des éleveurs locaux et des enfants pour combler les vides. C'est pourquoi toutes ses galères ont 1 en équipage, sauf les navires amiraux d'Antoine et Cléopâtre qui ont 3.

b = bien qu'Antoine soit officiellement amiral, il a passé la plupart de son temps à répartir les navires, laissant les décisions tactiques instantanées à ses chefs d'escadrons : Publicola, Insteius et Sosius.

c = Il ne semble pas que Cléopâtre ait vraiment « commandé » des navires (bien que ce soit une possibilité). Avec sa position en réserve et ses actions éventuelles, il semble qu'elle ait donné des ordres de base à quelqu'un qui avait de meilleures connaissances des tactiques navales. Donc nous en avons fait un Chef d'Escadron avec une valeur approprié (pour son escadron).

La flotte d'Antoine (45 galères) se déploie en trois escadrons sur la ligne de front, plus l'escadron de réserve (Egyptien).

- **Aile Gauche** : Publicola et Antony ; 10 galères. Déployées en Ligne Continue, orientées vers l'ouest de la carte Nord, de 4408-9 à 5308-9, toutes les proues dans un hex se terminant en xx09. Les Chefs d'Escadrons sont déployés librement.
- **Centre** : Insteius et M. Octavius ; 10 galères. Déployées en Ligne Continue, orientées vers l'ouest, de N5608-9 à S1508-9, toutes les proues dans un hex se terminant en xx09. Les Chefs d'Escadrons sont déployés librement.
- **Aile Droite** : Sosius et Cleomacles ; 10 galères. Déployées en Ligne Continue, orientées vers l'ouest sur la carte sud,

de 1808-9 à 2708-9, toutes les proues dans un hex se terminant en xx09. Les Chefs d'Escadrons sont déployés librement.

- **Réserve** : Cleopatra (N5505) et Acco ; 15 galères. Déployées en Ligne Continue, orientées vers l'ouest, de N5304-5 à S1704-5, toutes les proues dans un hex se terminant en xx05. L'Escadron de Réserve Egyptien est à l'ancre (voir plus bas).

Règles Spéciales

Initiative : Déterminée par jet de dé.

Feux et Tours : Toutes les galères ont des tours – même celles qui n'ont pas l'indicateur « T » - donc n'utilisez pas les règles d'Avantage de Hauteur. Cependant, diminuez le Niveau de Vitesse Maximum de toutes les galères sans « T » de un.

Toutes les galères ont une Capacité Incendiaire. Cependant, la flotte d'Agrippa en utilisait une version évoluée : le lance-flammes. Par conséquent, considérez les résultats « D » comme « D/F ».

Vent : Le vent se levait invariablement en milieu d'après-midi à Actium, et Antoine (et Cléopâtre) l'ont utilisé pour s'enfuir. Les galères d'Antoine sont toutes équipées de voiles ; elles commencent la bataille avec les Voiles baissées.

Il n'y a pas de vent au début de la partie. A partir du second tour, le joueur Antonien lance le dé. Si le résultat est inférieur au numéro du tour (au tour '2' il faut obtenir '1'), alors le vent se lève et continue jusqu'à la fin de la partie. Il souffle du NE vers le NO ; placez le marqueur de Direction du Vent en N1000 pointant vers N1100.

La flotte d'Agrippa n'avait pas de voiles et ne peut pas utiliser le vent.

Flotte à l'Ancre : L'Escadron de Réserve Egyptien commence la partie à l'ancre. (Pourquoi ? Demandez à Cléopâtre). Aucune galère de l'escadron ne peut se déplacer avant que l'escadron ne lève l'ancre pour partir. Il faut une Phase d'Activation entière pour que l'escadron lève l'ancre.

Le Trésor : Antoine et Cléopâtre, planifiant manifestement quelques bons mois sous le climat plus chaud d'une Egypte accueillante, n'avaient pas seulement embarqué toute leur garde-robes, mais également tout le trésor d'Antoine. Le joueur Antonien doit placer le Trésor sur une des galères dans la Réserve de Cléopâtre, mais il ne doit pas dire laquelle au joueur Octavien. (Il doit l'écrire sur un morceau de papier de façon à ne pas être traité de menteur Crétois).

Si le joueur Octavien capture cette galère, l'Antonien doit immédiatement l'en informer et lui dire qu'il a capturé le Trésor. Tout autre résultat – couler ou autre – n'a pas d'importance. Voir la Victoire.

Victoire

En plus des gains de PV habituels :

- Octavien reçoit 15 PV pour la capture du Navire au Trésor, en plus des PV normaux pour la capture de la galère.
- Antoine reçoit 10 PV s'il réussit à faire sortir le navire au trésor par le bord sud de la carte.

- Si Antoine et Cléopâtre sont vivants et ne sont pas dans les mains d'Octavien à la fin de la partie, et si les Antoniens n'ont pas gagné, alors donnez 20 PV supplémentaires aux Antoniens. Si ceci ne leur permet pas d'avoir plus de PV que les Octaviens, alors ce sont les Octaviens qui gagnent.

NOTE HISTORIQUE : Les règles précédentes reflètent l'hypothèse selon laquelle Antoine et Cléopâtre avait planifié ceci en premier lieu comme une fuite et que, s'ils survivaient et que le reste de la flotte pouvait tenir, ils pourraient se regrouper en Égypte et recommencer. Ils se sont enfuis, mais rien d'autre n'a marché.

Le joueur Octavien gagne lorsqu'il atteint au moins 135 PV, et si ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Le joueur Antonien gagne lorsqu'il atteint au moins 150 PV, et si ce nombre est au moins le double de celui de son adversaire.

Si rien de ce qui précède ne se produit, et/ou si les joueurs arrêtent la partie sur un accord mutuel, le joueur qui a le plus de PV obtient une victoire marginale non décisive.