

# REGLES SPECIALES

## Les druides

Les pions officiers celtes avec les indices 1-0 sont tous des druides. Les druides ne commandent pas de formations comme le font les autres officiers, ou ne peuvent être rattachés à une formation quelconque. Ils servent seulement à inspirer le goût de la bataille aux unités celtes dans leur zone. N'importe quel commandant d'armée ou officier de formation ami peut activer n'importe quel ou tous les druides dans leur rayon de commandement, mais chaque druide ne peut être activé qu'une fois par tour.

Ajouter l'indice tactique de tout druide dans une zone au potentiel de combat total et au moral de zone de la zone (6.2). Cependant, différemment des officiers réguliers, l'indice tactique de chaque druide s'ajoute à celui du plus ancien officier dans la zone, en plus de celui des autres druides présents dans la même zone. Donc, par exemple, si le druide Bedwyr occupe la même zone que Boudicca, alors son indice tactique de 1 et l'indice tactique de Boudicca de 2 s'additionnent, ajoutant 3 au potentiel total de combat et au moral de la zone. Si les deux Bedwyr et Liam sont dans la même zone avec Boudicca, alors chacun pourrait ajouter son indice tactique à celui de Boudicca, accroissant le potentiel total de combat et le moral de la zone de 4.

Les druides DOIVENT compter comme des officiers de formation pour la récupération, ce qui signifie que quelle que soit l'unité celte dans la même zone qu'un druide peut faire un jet de récupération et utiliser l'indice tactique du druide comme modificateur au jet de dé (18.1). Les druides éliminés au combat comptent comme des officiers pour les conditions de victoire. On ne peut pas remplacer des druides éliminés (18.2).

Les druides sont toujours commandés (1.2) et n'ont pas de face « check initiative ». Le commandant d'armée n'a pas besoin de les placer sous commandement (4.4), et ils n'ont pas de jet à faire pour se placer en statut commandé (4.6). Par exemple, un commandant d'armée celte avec une initiative de 3 peut placer trois officiers de formation celtes dans son rayon de commandement avec le statut commandé, et tous

les druides sur la carte sont automatiquement commandés.

## Effets du terrain

Les effets du terrain sont cumulatifs. Par exemple, si une unité romaine prend d'assaut une zone de colline fortifiée en traversant une limite de pente, la pente réduit le potentiel de combat de l'unité romaine de 50% et les unités celtes dans la zone de colline fortifiée ont leur potentiel de combat et leur moral de zone augmentés de 25%. Les effets du terrain sont listés ci-dessous et sur la table des effets de terrain (TEC).

**Collines fortifiées (cartes I et III) :** Les règles spéciales des scénarios désignent quelles sont les zones de la carte qui sont des collines fortifiées. Il coûte 2MPs pour entrer dans chaque zone de colline fortifiée. Les unités celtes dans une zone de colline fortifiée ont 25% ajoutés à leur potentiel de combat total et à leur moral de zone (10.2, 20.2). Les unités celtes armées d'armes de jet dans une zone de colline fortifiée ont une portée de deux zones (13.41). L'artillerie romaine bombardant une zone de colline fortifiée a son potentiel total réduit de 50%. Les zones de collines fortifiées n'ont pas d'orientation tous azimuts (8.2).

**Marais (carte II) :** Il coûte 2MPs pour entrer dans une zone de marais. Les unités chargeant ne peuvent pas bouger à travers des zones de marais (cependant elles peuvent commencer une charge à partir d'une zone de marais), ou ne peuvent pas charger des unités qui occupent des zones de marais.

**Élévations (cartes I, II et III) :** Augmenter le potentiel total de combat des unités dans une zone d'élévation de 25% quand elles sont attaquées ou qu'elles se défendent contre des unités ennemies qui sont toutes dans des zones autres que celles d'élévation. Ceci s'applique aux charges et aux assauts, mais pas aux tirs d'artillerie. Si une unité dans une zone d'élévation est attaquée simultanément depuis une zone d'élévation et d'une zone hors élévation, alors elle ne bénéficie pas des 25% d'augmentation du potentiel de combat.

**Rivières (carte II) :** Les unités et les officiers peuvent tenter d'entrer dans toutes les zones de rivière à moins que les règles spéciales du scénario ne disent le contraire. Chaque unité et officier qui souhaite entrer dans une zone de rivière doit

commencer son activation adjacent à la zone de rivière. Jeter un dé pour chaque unité ou officier tentant d'entrer dans une zone de rivière et modifier le résultat comme suit :

-1 si c'est un officier ou une unité de cavalerie légère.

-1 si n'importe quelle unité du même type est entrée avec succès dans la même zone de rivière auparavant (tenir note des zones de rivière déjà entrées avant).

Les modificateurs sont cumulatifs. Comparer le résultat modifié à la table ci-dessous et appliquer le résultat (voir table page 2 du livret de scénarios, 3<sup>ème</sup> colonne).

Les unités qui ont échouées à entrer dans une zone de rivière peuvent retenter un jet au prochain tour. Les unités d'artillerie ne peuvent pas entrer dans des zones de rivière sous certaines circonstances.

Des unités dans une zone de rivière peuvent effectuer ou subir un assaut, mais leur potentiel de combat est réduit de 50%. Les unités ne peuvent pas charger depuis une zone de rivière, ou être chargée si elles occupent une zone de rivière.

Le commandement ne peut être tracé à travers des zones de rivière, et un officier dans une rivière ne peut exercer un rayon de commandement (4.2).

**Pentes (cartes I et III) :** Cela coûte un point de mouvement supplémentaire pour traverser une limite de pente. Une unité charge vers le bas d'une pente, mais pas vers le haut. Une unité ne peut charger une élévation ou une colline fortifiée occupée par l'ennemi si la limite de la zone cible à laquelle fait face l'unité en charge est une limite de pente (12.14). Les unités montant à l'assaut (inclus les tirs, 13.4) à travers une limite de pente ont leur potentiel de combat total réduit de 50% si la cible de l'assaut est une zone d'élévation ou de colline fortifiée.

**Bois (cartes I et III) :** Cela coûte un point de mouvement supplémentaire pour entrer dans une zone de bois. Les unités en charge ne peuvent pas bouger à travers des zones de bois (néanmoins elles peuvent démarrer la charge à partir de la zone de bois), ou ne peuvent pas charger des unités occupant une zone de bois. Les unités effectuant un assaut contre une zone de bois ont leur potentiel total de combat réduit de 25%.

L'artillerie dans une zone de bois ne peut bombarder que la zone adjacente.

**Types d'unités.** (voir illustrations page 3 du livret de scénario, 1<sup>ère</sup> colonne).

**Barbares :** Les barbares d'élite sont des unités qui commencent avec une face de 7-7.

Les autres barbares commencent avec une face de 6-6.

**Artillerie :** L'artillerie lourde romaine sont des pièces avec deux engins.

## THE MEDWAY

Été, 43 CE

### Carte

Utiliser la carte II. Le bord de carte qui est bordé par les zones 441-454 est le bord nord.

### Mise en place romains

**Formation I : Auxiliaires de Gnaeus Sentius Saturninus**

**Zone 373 :** Infanterie légère gauloise 1 & 2

**Zone 387 :** Auxiliaires bataves, Officier Sentius

**Zone 401 :** Auxiliaires Illy

**Formation II : Seconde légion de Titus Flavius Vespasien**

**Zone 370 :** Crt infanterie légère 1, Pann cavalerie légère 1

**Zone 384 :** II légion 1, officier Vespasien

**Zone 398 :** II légion 2, II légion artillerie

**Zone 412 :** Crt infanterie légère 2, Pann cavalerie légère 2

**Formation III : Quatorzième légion d'Aulus Plautius (commandant d'armée)**

**Zone 322 :** XIV légion artillerie

**Zone 338 :** Thr cavalerie lourde, Thr cavalerie légère 1

**Zone 337 :** XIV légion 1, officier Plautius

**Zone 336 :** XIV légion 2

**Zone 335 :** Crt infanterie légère 3, Thr infanterie légère 1

### **Renforts romains**

**Tour cinq :** Geta, XX légion 1&2, XX légion artillerie, Bal infanterie légère 1, Thr cavalerie légère 2 entrent sur la carte n'importe où entre les zones 308-311.

### **Règles spéciales romains**

**Nouvel officier :** Si Plautius est tué, Scapula devient le nouveau commandant d'armée et aussi le nouvel officier de formation de la formation III. Si un autre officier est tué il ne peut être remplacé que par un officier générique.

**Règles spéciales de commandement :** Vespasien et Sentius sont automatiquement commandés les trois premiers tours du jeu. Au début du tour quatre, les règles normales de commandement s'appliquent.

**Sortir de la carte :** Les unités et officiers romains ne peuvent quitter la carte que dans le cas d'une déroute d'armée.

### **Mise en place Celtes**

#### **Formation I : Infanterie de Togodumnus**

**Zone 410 :** Cant Barbares

**Zone 396 :** Atre Barbares, Officier Togodumnus

**Zone 382 :** Duro barbares

**Zone 368 :** Trin infanterie légère 1

#### **Formation II : Chars de Segovax**

**Zone 375 :** Dobu, Duro Chars

**Zone 389 :** Trin, Corit chars

**Zone 403 :** Atre, Catu chars, officier Segovax

#### **Formation III : Infanterie de Caratacus (commandant d'armée)**

**Zone 405 :** Trin barbares

**Zone 406 :** Trin élite barbares, Trin infanterie légère 2, officier Caratacus

**Zone 419 :** Dobu barbares

**Zone 420 :** Dumn barbares

**Zone 433 :** Catu élite barbares, Catu infanterie légère 1

**Zone 434 :** Catu barbares, Catu infanterie légère 2

### **Règles spéciales celtes**

**Nouvel officier :** Si Caratacus est tué, Togodumnus devient le nouveau commandant d'armée, et un « officier inférieur » (18.22) devient le nouvel officier de la formation III. Si d'autres officiers sont tués, ils ne peuvent être remplacés qu'avec des « officiers inférieurs ».

**Sortir de la carte :** Une fois que le joueur celte a atteint le score de au moins 60VPs, les unités celtes et leurs officiers peuvent sortir par le bord nord de la carte s'ils le désirent et le joueur romain ne gagne pas de VP pour ceci (9.8). Les unités et officiers celtes ne peuvent quitter la carte dans d'autres circonstances excepté si l'armée déroute (18.3).

### **Conditions de victoire**

Le scénario se termine immédiatement avec une victoire celte si à aucun moment il n'y a d'unité longue romaine au nord de la rivière (les restes ne comptent pas comme unités longues, 21.3). Sinon le scénario se termine quand toutes les unités d'un camp ont été éliminées ou sont sorties de la carte.

Les romains gagnent 2 points de victoire pour chaque pas d'unité longue celte ou officier éliminés, et 1 point de victoire pour tout autre pas celte éliminé. Les celtes gagnent 3 points de victoire pour chaque pas de légion romaine ou officier éliminés, 2 points de victoire pour chaque pas d'unité longue d'auxiliaire éliminé, et 1 point de victoire pour tout autre pas romain éliminé. Tous les pas de perte récupérés par la récupération (18.1) ne sont pas considérés éliminés.

**Victoire romaine :** Les romains gagnent s'ils totalisent un score d'au moins 20 VP de plus que les celtes, et ils ont au moins quatre unités longues d'infanterie au nord de la rivière à la fin du jeu (les restes ne comptent pas comme unités longues, 21.3).

**Victoire celte :** Les celtes gagnent s'ils totalisent un score d'au moins 60 VPs et que les romains ne réunissent pas leurs conditions de victoire.

Tout autre résultat est un match nul.

## Scénario II

### THE THAMES

Été, 43 CE

#### Carte

Utiliser la carte II. Le bord de carte bordé par les zones 441-454 est le bord nord. Toutes les rivières sont impassables.

**Bord de carte ouest :** Les unités ne peuvent pas sortir par le bord ouest de la carte. Les unités longues dans les zones adjacentes au bord ouest ne subissent pas les pénalités normales de Bord du Monde (8.5).

**Marais :** Traiter toutes les zones de marécages comme des marais denses. Les zones de marais sont traitées comme des zones de marécages (voir TEC) à l'exception des unités qui font un assaut dans une zone de marais et qui ont leur potentiel de combat réduit de 25%.

**Terrain lourd :** La carte entière est un terrain humide qui ralentit les mouvements de cavalerie. Toute cavalerie a son potentiel de mouvement réduit à 3, et aucune unité de cavalerie ne peut charger. Tous les autres effets de terrain s'appliquent normalement avec la TEC et les règles de marais ci-dessus.

#### Mise en place romaine

**Formation I : Seconde légion de Titus Flavius Vespasien**

**Zone 366 :** II légion 1, II légion artillerie, Officier Vespasien.

**Zone 367 :** II légion 2, Bal infanterie légère 1

**Formation II : Quatorzième légion d'Aulus Plautius (commandant d'armée)**

**Zone 368 :** XIV légion 1, XIV légion artillerie

**Zone 369 :** XIV légion 2, Officier Plautius (commandant d'armée)

**Zone 370 :** Bal infanterie légère 2

**Formation III : Cavalerie et infanterie légère de Aulus Gallus**

**Zone 363 :** Bal Infanterie légère 3, Infanterie légère gauloise 1 & 2

**Zone 364 :** Thr cavalerie légère 1&2, Officier Gallus

#### Règles spéciales romaines

**Nouvel officier :** Si Plautius est tué, Sentius devient le nouveau commandant d'armée et le nouvel officier de formation de la formation II. Si un autre officier est tué il peut être remplacé par un tribun générique.

**Sortir de la carte :** Les unités romaines et les officiers ne peuvent sortir de la carte qu'à cause d'une déroute de l'armée (18.3).

#### Mise en place Celte

**Formation I : Infanterie lourde de Togodumnus**

**Zone 398 :** Cant barbares

**Zone 397 :** Catu barbares

**Zone 396 :** Catu barbares d'élite, Officier Togodumnus

**Formation II : Infanterie lourde de Caratacus (commandant d'armée)**

**Zone 395 :** Trin Barbares

**Zone 394 :** Trin barbares d'élite, Officier Caratacus

**Zone 393 :** Atre Barbares

**Formation III : Infanterie légère de Segovax**

**Zone 392 :** Trin infanterie légère 1

**Zone 391 :** Trin infanterie légère 2

**Zone 404 :** Catu infanterie légère 1 & 2, Officier Segovax

**Zone 403 :** Catu et Trin cavalerie légère

### Règles spéciales Celtes

**Nouvel officier :** Si Caratacus est tué, Togodumnus devient le nouveau commandant d'armée et un « officier inférieur » (18.22) devient le nouvel officier de la formation II. Si un autre officier est tué il ne peut être remplacé que par un « officier inférieur ».

**Sortir de la carte :** Une fois que le joueur celte a accumulé au moins 45 VPs, les unités celtes peuvent sortir par le bord nord de la carte si elles le désirent et le joueur romain ne peut pas accumuler de VPs pour ceci (9.8). Les unités celtes ne peuvent pas sortir de la carte pour une autre raison excepté si l'armée part en déroute.

### Conditions de victoire

Le scénario se termine quand toutes les unités d'un camp ont été éliminées ou ont quitté la carte.

Les romains gagnent deux points de victoire (VPs) pour chaque pas d'unité longue celte ou officier éliminé, et un VP pour chaque autre pas celte éliminé. Les celtes gagnent trois VPs pour chaque pas de légion romaine ou officier éliminé et deux VPs pour chaque autre pas romain éliminé. Tous les pas récupérés lors de la phase de récupération (18.1) ne sont pas considérés comme éliminés.

**Victoire romaine :** Les romains gagnent s'ils totalisent au moins 20 VPs de plus que les celtes, et que quatre de leurs unités longues d'infanterie sont encore sur la carte à la fin du jeu (les restes ne comptent pas comme unités longues, 21.3).

**Victoire celte :** Les celtes gagnent s'ils totalisent au moins 45 VPs et que les romains n'ont pas atteint leurs conditions de victoire.

Tout autre résultat est un match nul.

## Scénario III

# THE FALL OF CAMULODUNUM

Automne, 43 CE

### Carte

Utiliser la carte II. Toutes les zones de rivière sont impassables. Traiter toutes les zones de marécages comme des zones claires (voir TEC).

### Mise en place romaine

**Formation I :** *Garde impériale de l'Empereur Claudius*

**Zone 406 :** Officier Claudius, Garde Prétorienne

**Zone 392 :** Eléphant 1

**Zone 420 :** Eléphant 2

**Formation II :** *Neuvième et quatorzième légions d'Aulus Plautius (commandant d'armée)*

**Zone 408 :** Officier Plautius, IX légion 1, Infanterie légère gauloise 3

**Zone 422 :** IX légion 2, IX légion artillerie

**Zone 423 :** XIV légion 1, Infanterie légère gauloise 4

**Zone 409 :** XIV légion 2, XIV légion artillerie

**Formation III :** *cavalerie de Hosidius Geta*

**Zone 411 :** Pann cavalerie lourde, Officier Geta

**Zone 412 :** Germ 1 cavalerie légère, Germ 2 cavalerie légère

### Règles spéciales romaines

**Nouvel officier :** Si Plautius est tué, Sentius devient le nouveau commandant d'armée et le nouvel officier de formation de la formation II. Si un autre officier est tué il ne peut être remplacé que par un tribun générique.

### Mise en place Celte

**Formation I :** *Infanterie de Carvilius (commandant d'armée)*

**Zone 402 :** Trin barbares d'élite, Officier Carvilius

**Zone 416 :** Icenii barbares, Catu 2 infanterie légère

**Zone 387 :** Corit barbares

**Zone 388** : Catu 1 infanterie légère

**Zone 374** : Trin barbares

**Zone 360** : Catu barbares

**Formation 2** : Chars et cavalerie de Segovax

**Zone 430** : Corit cavalerie légère, Corit Chars

**Zone 444** : Trin cavalerie légère, Trin chars, Officier Segovax

### Règles spéciales Celtes

Si Carvilius est tué, Segovax devient le nouveau commandant d'armée et un « officier inférieur » (18.22) devient le nouvel officier de la formation 1. Segovax ne peut être remplacé que par un « officier inférieur ».

### Conditions de victoire

Le scénario se termine après le tour 10 (qui ne contient pas de phase de récupération). Les romains peuvent sortir de la carte n'importe où entre les zones 357 et 441 (incluse). Le joueur celte ne marque pas de points de victoire pour les unités et les officiers romains qui sont sortis par une de ces zones (9.8).

Les romains gagnent deux points de victoire (VPs) pour chaque pas d'infanterie longue celte ou officier éliminé, et un VP pour chaque autre pas celte éliminé. Les celtes gagnent quatre VPs pour chaque pas de garde prétorienne ou officier romain éliminé, trois VPs pour chaque autre pas de légion éliminé, deux VPs pour chaque pas non-légion éliminé, et un VP pour chaque officier romain et pas de tout type qui reste sur la carte à la fin du tour 10. Les pas récupérés lors de la phase de récupération (18.1) ne sont pas considérés comme éliminés.

Le jeu se termine immédiatement avec une victoire celte si Claudius est éliminé. Si ceci est raté, les celtes gagnent s'ils totalisent au moins 45 VPs et totalisent plus de VPs que les romains. Tout autre résultat est une victoire romaine.

## Scénario IV

### MAIDEN CASTLE

**Printemps, 45 CE**

#### Carte

Utiliser la carte I. Les zones 139, 140, 153, 154, 167 et 168 sont des zones de collines fortifiées (voir les règles spéciales et la TEC).

#### Mise en place romaine

**Force expéditionnaire de Titus Flavius Vespasien**  
(Une seule formation)

**Zone 134** : II légion 1, Artillerie lourde 1

**Zone 148** : Officier Vespasien (commandant d'armée), Auxiliaire gaulois, Thr infanterie légère 2

**Zone 162** : II légion 2, Artillerie lourde 2

**Zone 149** : II légion artillerie, Thr infanterie légère 1

**Zone 135** : Infanterie légère gauloise 1, Bal infanterie légère 2

**Zone 163** : Infanterie légère gauloise 2, Bal infanterie légère 1

**Zone 121** : Hisp cavalerie légère 1

**Zone 177** : Hisp cavalerie légère 2

#### Règles spéciales romaines

**Nouvel officier** : Si Vespasien est tué, le remplacer par un tribun générique.

#### Mise en place celte

**Garnison de Maiden Hill** (une seule formation)

**Zone 167** : Dobu Barbares

**Zone 153** : Duro barbares, Duro 1 infanterie légère, Eppilus (commandant d'armée)

**Zone 139** : Dumn barbares

**Zone 166 :** Duro 2 infanterie légère

**Zone 152 :** Ordo 1 infanterie légère

**Zone 138 :** Ordo 2 infanterie légère

**Zone 181 :** Dobu chars, Dobu cavalerie légère

**Zone 125 :** Duro chars, Duro cavalerie légère

### Règles spéciales celtes

**Nouvel officier :** Si Eppilus est tué, le remplacer par un « officier inférieur » (18.22).

Les unités celtes ne peuvent pas quitter la carte sauf en cas de déroute d'armée.

### Conditions de victoire

Le scénario se termine après le tour 10 (qui ne contient pas de phase de récupération).

Le joueur romain gagne deux points de victoire (VPs) pour chaque pas d'unité d'infanterie longue celte ou officier éliminé, et un VP pour tout autre pas celte éliminé. Le joueur celte gagne trois VPs pour chaque pas de légion ou officier romain éliminé, et deux VPs pour tout autre pas romain éliminé. Les pas récupérés pendant la phase de récupération ne sont pas considérés comme éliminés.

Les romains gagnent s'ils totalisent plus de VPs que les celtes et qu'aucune zone de colline fortifiée n'est occupée par des unités celtes à la fin du jeu.

Tout autre résultat est une victoire celte.

## Scénario V

### HIT AND RUN

Eté, 47 CE

#### Carte

Utiliser la carte I. Traiter les zones 139, 140, 153, 154, 167 et 168 comme du terrain clair (ignorer les élévations et les pentes à ces endroits).

### Règles spéciales

**Chariots :** Les unités de chariots ont un potentiel de mouvement de 1, et chaque unité de chariot compte pour deux points d'empilement. Cela coûte un point de mouvement supplémentaire pour entrer dans une zone où se trouve une unité de chariot. Mettre en place les deux unités de chariots sur leur face non endommagée.

**Chariots au combat :** Les chariots n'ont pas de potentiel de combat, d'indice de moral ou d'orientation, et ne sont pas sujets aux tests de moral. Les chariots apportent un bénéfice en défense. La cavalerie celte et les chariots ne peuvent pas charger des zones contenant un ou plusieurs chariots, même si les unités de chariots ont été détruites ou non. Chaque assaut celte dans une zone contenant un ou plusieurs chariots non détruit a son potentiel de combat réduit de 1, si le celte tente de frapper le chariot ou des unités romaines dans la même zone que les chariots. Les unités celtes peuvent entrer dans des zones contenant un ou plusieurs chariots et aucune autre unité romaine.

**Détruire les chariots :** Les unités de chariots sont sujettes à la destruction dans les conditions suivantes :

1. Une ou plusieurs unités celte passent leur segment d'assaut dans la même zone qu'un ou plusieurs chariots, et ne doivent pas mener d'assaut contre aucun ennemi durant ce segment. Dans ce cas, tous les chariots dans la zone avec les unités celtes sont détruits.
2. Une ou plusieurs unités celtes actives montent à l'assaut d'une zone adjacente contenant une ou plusieurs unités de chariots et totalisent au moins deux touches dans cette zone. Cela prend deux touches pour détruire une unité de chariot, et quatre touches pour détruire les deux unités de chariots. Après avoir jeté les dés le joueur celte spécifie si des touches sont appliquées aux chariots, et si ces touches n'endommagent pas d'autres unités romaines qui se trouveraient dans la même zone avec les chariots. Les unités celtes ne sont pas obligées d'appliquer des touches aux chariots (elles peuvent toucher les autres unités romaines normalement), et le joueur celte peut alors décider d'appliquer des touches aux chariots et d'autres aux unités romaines dans la même zone avec eux. S'ils totalisent juste une touche dans une zone qui contient un ou plusieurs chariots mais pas d'autres

unités romaines, la touche est « annulée » et ne compte pas pour les tentatives futures de destruction des chariots. Si le joueur celte totalise trois touches dans une zone avec deux chariots et aucune autre unité romaine, les deux premières touches détruisent un chariot mais la troisième est « annulée ». Les touches sur des chariots ne forcent pas à faire un jet de blessure d'officier (6.3).

Retourner les unités de chariots sur leur face détruite (la face montrant le chariot en feu), mais les laisser sur la carte. Les chariots détruits ne peuvent pas bouger et ne peuvent pas récupérer de pas (18.1).

### **Mise en place romaine**

**Formation I : Infanterie de Hosidius Geta (commandant d'armée)**

**Zone 178 :** R-B 1 infanterie légère

**Zone 177 :** Illy auxiliaires, Thr 3 infanterie légère, Officier Geta

**Zone 176 :** R-B 2 infanterie légère, Chariot

**Formation II : Cavalerie de Publius**

**Zone 175 :** Hisp 3 cavalerie légère, officier Publius

**Zone 174 :** Hisp 4 cavalerie légère, Chariot

**Zone 173 :** Hisp cavalerie lourde

### **Règles spéciales romaines**

Si Geta est tué, Publius le remplace comme commandant d'armée et un tribun générique devient le nouvel officier de formation de la formation I. Tout autre officier mort peut être remplacé par un tribun.

Les unités romaines ne peuvent pas quitter la carte à moins d'une déroute d'armée (18.3).

### **Mise en place celte**

**Force de raid celte (une seule formation)**

**Zone 218 :** Brig barbares, Atr chars, officier Caratacus (commandant d'armée)

**Zone 219 :** Corit 1 infanterie légère

**Zone 217 :** Corit 2 infanterie légère

**Zone 215 :** Pari cavalerie légère, Silu chars

**Zone 214 :** Corit cavalerie lourde, Druide Niall

### **Règles spéciales celtes**

Si Caratacus est tué, le remplacer par un « officier inférieur » (18.22).

**Sortir de la carte :** Les unités celtes et les officiers peuvent quitter la carte à n'importe quel moment après que les deux unités de chariots aient été détruites, et le joueur romain ne gagne pas de VPs pour ceci (9.8). Les unités celtes ne peuvent quitter la carte pour autre chose sauf une déroute d'armée (18.3).

### **Conditions de victoire**

Le scénario se termine après le tour 6 (qui ne comprend pas de phase de récupération).

Le joueur romain gagne deux points de victoire (VPs) pour chaque pas d'unité d'infanterie longue celte ou officier éliminé (inclut le druide), et un VP pour tout autre pas celte éliminé. Le joueur celte gagne deux VPs pour chaque pas de Illy auxiliaire ou officier romain éliminé, deux VPs pour chaque chariot éliminé, et un VP pour tout autre pas romain éliminé. Les pas récupérés lors de la phase de récupération (18.1) ne sont pas considérés comme éliminés.

Le joueur celte gagne en détruisant les deux chariots et en totalisant plus de VPs que le joueur romain à la fin du jeu. Tout autre résultat est une victoire romaine.

## **Scénario VI**

### **LAST STAND AT CAERSWS**

**Été, 51 CE**

#### **Carte**

Utiliser la carte III. Toutes les zones d'élévations qui ne contiennent pas de bois sont traitées comme des collines fortifiées (voir règles spéciales et TEC).



Le haut de la carte (bordé par les zones 501-514) est le nord.

### Mise en place romaine

**Formation I : Quatorzième légion et auxiliaires de Marcus Scapula (commandant d'armée)**

**Zone 521 :** Artillerie lourde 2

**Zone 534 :** Auxiliaires gaulois

**Zone 535 :** XIV légion 1, officier Scapula

**Zone 536 :** XIV légion 2, XIV légion artillerie

**Zone 537 :** Bat auxiliaires

**Formation II : Cavalerie de Aulus Gallus**

**Zone 533 :** Thr cavalerie lourde, Pann 1 cavalerie légère, officier Gallus

**Zone 532 :** Pann 2 et 3 cavalerie légère

**Zone 531 :** Pann 4 cavalerie légère

**Formation III : infanterie légère de Quintus Petillus Cerialis**

**Zone 538 :** Bal 3 et 4 infanterie légère, officier Cerialis

**Zone 539 :** Hisp 1, 2, 3 infanterie légère

### Règles spéciales romaines

Si Scapula est tué, Gallus devient le nouveau commandant d'armée et un tribun générique devient le nouvel officier de la formation I. Les autres officiers morts sont remplacés par des tribuns.

Les unités romaines et les officiers ne peuvent quitter la carte qu'à cause d'une déroute d'armée (18.3).

### Mise en place celte

**Armée de Galles (une seule formation)**

**Zone 592 :** Ord barbares

**Zone 591 :** Silu barbares

**Zone 593 :** Corn barbares

**Zone 606 :** Catu barbares, Catu 2 infanterie légère, officier Caratacus (commandant d'armée)

**Zone 594 :** Corn 1, 2 infanterie légère, Druide Bedwyr

**Zone 590 :** Corn chars, Carv cavalerie lourde, Druide Niall

### Règles spéciales celtes

**Sortir de la carte :** Une fois que le joueur celte a totalisé au moins 42 VPs, les unités celtes et les officiers peuvent sortir par le côté sud de la carte s'ils le désirent et le joueur romain ne marque pas de VPs pour cela (9.8). Les unités celtes et les officiers ne peuvent pas quitter la carte dans d'autres circonstances à moins d'une déroute d'armée (18.3).

### Conditions de victoire

Le scénario se termine quand toutes les unités d'un camp ont été éliminées ou ont quitté la carte.

Le joueur romain marque deux points de victoire (VPs) pour chaque pas d'unité d'infanterie longue celte ou officier éliminé (inclut les druides), et un VP pour tout autre pas celte éliminé. Le joueur celte marque trois VPs pour chaque pas de légion romaine ou officier éliminé et deux VPs pour tout autre pas romain éliminé. Les pas récupérés lors de la phase de récupération (18.1) ne sont pas considérés comme éliminés.

**Victoire romaine :** Le jeu se termine immédiatement avec une victoire romaine si Caratacus est éliminé. Autrement, le romain gagne s'il totalise au moins 10 VPs de plus que les celtes, et que leur unités de légion sont toujours des unités longues (et pas des restes, 21.3) à la fin du jeu.

**Victoire celte :** Les celtes gagnent s'ils totalisent au moins 42 VPs et que les romains ne remplissent pas leurs conditions de victoire.

Tout autre résultat est un match nul.

## Scénario VII

### HELL HATH NO FURY

Eté, 60 CE

#### Carte

Utiliser la carte III. Ignorer toutes les limites de pentes (les unités éligibles pour charger peuvent charger toutes les zones de pentes non boisées, voir TEC). Le haut de la carte (bordée par les zones 501-514) est le nord.

#### Mise en place romaine

**Formation I : Quatorzième et vingtième légions de Gaius Paulinus (commandant d'armée)**

**Zone 594 :** XIV légion 1, XIV légion artillerie

**Zone 593 :** XIV légion 2, officier Paulinus (commandant d'armée)

**Zone 592 :** XX légion 1, XX légion artillerie

**Zone 591 :** XX légion 2

**Formation II : Cavalerie de Publius**

**Zone 596 :** Germ cavalerie lourde 1, Pann cavalerie légère 1, officier Publius

**Zone 595 :** Crt 1 infanterie légère, Hisp 1 infanterie légère

**Formation III : Cavalerie et infanterie légère de Didius**

**Zone 590 :** Crt 2 infanterie légère, Hisp 2 infanterie légère, officier Didius

**Zone 589 :** Crt 3 infanterie légère, Hisp 3 infanterie légère

**Zone 588 :** Germ 2 cavalerie lourde, Pann 2 cavalerie légère

#### Règles spéciales romaines

Si Paulinus est tué, Didius devient le nouveau commandant d'armée, et un tribun générique

devient le nouvel officier de la formation I. Tout autre officier mort est remplacé par un tribun.

Les unités romaines ne peuvent quitter la carte qu'à cause d'une déroute d'armée (18.3).

#### Mise en place celte

**Formation 1 : Infanterie de la reine Boudicca (commandant d'armée)**

**Zone 522 :** Duro infanterie légère 1

**Zone 523 :** Carv infanterie légère 1

**Zone 524 :** Catu infanterie légère 1

**Zone 533 :** Trin infanterie légère 1 & 2

**Zone 534 :** Cant barbares, Druide Bedwyr

**Zone 535 :** Duro barbares

**Zone 536 :** Silu barbares

**Zone 537 :** Iceni barbares d'élite, femmes sauvages, officier Boudicca

**Zone 538 :** Trin barbares

**Zone 539 :** Iceni barbares, Druide Liam

**Zone 540 :** Iceni infanterie légère 1 & 2

**Formation 2 : Chars de Venutius**

**Zone 554 :** Dobu chars

**Zone 553 :** Atr chars

**Zone 552 :** Catu chars

**Zone 551 :** Carv chars

**Zone 550 :** Trin chars, officier Venutius

**Zone 549 :** Iceni chars

**Zone 548 :** Duro chars

**Zone 547 :** Cant chars

#### Règles spéciales celtes

**Charge initiale :** Le jeu commence avec une charge « gratuite » des chars de la formation 2 celte – ceci prend la place d’un tour normal, et aucune autre unité ne peut faire d’action (autre que se défendre). Alors le tour 1 commence et les joueurs tirent pour l’initiative et le jeu suit son cours normalement.

**Femmes sauvages :** L’unité « Wild » est la garde personnelle de la reine Boudicca, les Femmes Sauvages. L’unité Wild bouge toujours quand Boudicca bouge et ne peut quitter volontairement la zone qu’elle occupe. L’unité Wild ne possède qu’un pas de perte, mais ne peut prendre un pas de perte à moins qu’elle ne soit la seule unité dans la zone, ou à moins que les autres unités dans la zone n’aient été éliminées. Si Boudicca est tuée, l’unité Wild est immédiatement éliminée aussi (elles quittent la bataille pour emmener son corps ailleurs).

**Nouveaux officiers :** Si Boudicca est tuée, Venutius devient le nouveau commandant d’armée et un « officier inférieur » (18.22) devient le nouvel officier de la formation 1. Si Venutius est tué, il est remplacé par un « officier inférieur ».

**Sortir de la carte :** Une fois que le joueur celte a totalisé au moins 60 VPs, les unités celtes et les officiers peuvent sortir par le côté nord s’ils le désirent et le joueur romain ne marque pas de VPs pour cela (9.8). Les unités celtes ne peuvent pas sortir de la carte sous d’autres circonstances sauf en cas de déroute d’armée (18.3).

### Conditions de victoire

Le scénario se termine quand toutes les unités d’un camp ont été éliminées ou ont quitté la carte.

Le joueur romain marque cinq points de victoires (VPs) si Boudicca est tuée, deux VPs pour chaque officier celte (inclut les druides) ou pas d’infanterie longue éliminés, et un VP pour tout autre pas celte éliminé. Le joueur celte marque trois VPs pour chaque pas de légion ou officier romain éliminé, et deux VPs pour tout autre pas romain éliminé. Les pas récupérés lors de la phase de récupération (18.1) ne sont pas considérés comme éliminés.

**Victoire romaine :** Les romains gagnent s’ils totalisent au moins 20 VPs de plus que les celtes, et que les quatre unités longues d’infanterie sont

encore sur la carte à la fin du jeu (les restes ne comptent pas comme unité longue, 21.3).

**Victoire celte :** Les celtes gagnent s’ils totalisent au moins 60 VPs et que les romains ne réalisent pas leurs conditions de victoire.

Tout autre résultat est un match nul.

## Scénario VIII

### SEARCH AND DESTROY

#### Winter, 73 CE

#### Carte

Utiliser la carte I. Traiter les zones 139, 140, 153, 154, 167 et 168 comme du terrain clair (ignorer les élévations et les pentes à ces endroits).

**Remparts :** Les zones 202, 203, 216 et 217 sont clôturées par un rempart de terre. Les unités romaines dans ces zones voient dans toutes les directions (8.2) quand elles sont attaquées depuis des zones de terrain clair. Si elles sont attaquées depuis des élévations ou des zones d’élévation/boisées (celles-ci à l’intérieur des remparts), alors les règles normales d’orientation s’appliquent. Tous les autres effets de pentes, bois et élévations s’appliquent normalement (voir TEC).

#### Mise en place romaine

*Troupes de construction romaines (une seule formation)*

**Zone 202 :** R-B 1, 2 infanterie légère

**Zone 203 :** R-B auxiliaires, officier Cogidubnus (commandant d’armée)

**Zone 216 :** Auxiliaires gaulois, Crt 1 infanterie légère

**Zone 217 :** R-B 3, 4 infanterie légère

#### Règles spéciales romaines

Si Cogidubnus est éliminé, il ne peut être remplacé que par un tribun générique.

Les unités romaines ne peuvent quitter la carte sauf dérouté d'armée (18.3).

### Mise en place celte

**Formation 1 : Infanterie lourde de Venutius (commandant d'armée)**

**Zone 146 :** Carv barbares

**Zone 147 :** Brig barbares, officier Venutius

**Zone 148 :** Ord barbares, Ord 1 infanterie légère

**Formation 2 : Cavalerie et chars de Llwar**

**Zone 144 :** Brig cavalerie légère, Llwar

**Zone 145 :** Carv chars, Brig chars

### Règles spéciales celtes

Si Venutius est tué, Llwar devient commandant d'armée et un « officier inférieur » (18.22) devient l'officier de la formation 1. Si Llwar est éliminé il ne peut être remplacé que par un « officier inférieur ».

### Conditions de victoire

Le jeu se termine après le tour 6 (qui ne comprend pas de phase de récupération).

Le joueur romain marque deux points de victoire (VPs) pour chaque pas d'infanterie longue celte ou officier éliminé, et un VP pour tout autre pas celte éliminé. Le joueur celte marque deux VPs pour chaque pas romain ou officier éliminé. Les pas récupérés lors des phases de récupération (18.1) ne sont pas considérés comme éliminés.

Les celtes gagnent s'ils totalisent plus de VPs que les romains et qu'aucune zone de pente ou pente/bois sont occupées par des unités romaines à la fin du jeu. Tout autre résultat est une victoire romaine.

## Scénario IX

### CELTIC TWILIGHT

Été, 84 CE

### Carte

Utiliser la carte III. Le haut de la carte (bordé par les zones 501-514) est le nord.

### Mise en place romaine

**Formation I : Neuvième et vingtième légions de Julius Agricola (commandant d'armée)**

**Zone 510 :** IX légion 1

**Zone 509 :** IX légion 2, IX légion artillerie, officier Agricola (commandant d'armée)

**Zone 508 :** XX légion 1, XX légion artillerie

**Zone 507 :** XX légion 2

**Formation II : Auxiliaires de Tiberius Claudius Cogidubnus**

**Zone 537 :** Auxiliaires Bataves

**Zone 536 :** R-B 1, 2 infanterie légère, officier Cogidubnus

**Zone 535 :** R-B auxiliaires

**Formation III : cavalerie de Didius**

**Zone 540 :** Germ 3, 4 cavalerie lourde, officier Didius

**Zone 541 :** Thr 3, 4 cavalerie légère

### Règles spéciales romaines

Si Agricola est éliminé, Didius devient le nouveau commandant d'armée, et un tribun générique devient le nouvel officier de la formation I. Tout autre officier mort ne peut être remplacé que par un tribun générique.

Les unités romaines ne peuvent pas quitter la carte sauf dérouté d'armée (18.3).

### Mise en place celte

**Formation 1 : Infanterie de Calgacus (commandant d'armée)**

**Zone 595 :** Brig barbares, Cale 2 infanterie légère

**Zone 594 :** Cale barbares élite, Cale 1 infanterie légère, officier Calgacus

**Zone 593 :** Pari barbares, Icenii 1 infanterie légère

### ***Formation 2 : Infanterie de Cunubelin***

**Zone 592 :** Cale barbares, Icenii 2 infanterie légère

**Zone 591 :** Corit barbares, officier Cunubelin

**Zone 590 :** Corn barbares

**Zone 589 :** Ordo 1 et 2 infanterie légère

### ***Formation 3 : Chars et cavalerie de Llwar***

**Zone 579 :** Brig chars, Brig cavalerie légère

**Zone 578 :** Cale chars, Cale cavalerie légère, officier Llwar

**Zone 577 :** Pari chars, Pari cavalerie légère, Druide Liam

## **Règles spéciales celtes**

***Nouveaux officiers :*** Si Calgacus est éliminé, Venutius devient le nouveau commandant d'armée, et un « officier inférieur » (18.22) devient le nouvel officier de la formation 1. Les autres officiers morts ne peuvent être remplacés que par des « officiers inférieurs ».

***Sortir de la carte :*** Une fois que le joueur celte a accumulé au moins 30 VPs, les unités celtes et les officiers peuvent sortir par le bord sud s'ils le désirent et le joueur romain ne marque pas de VPs pour ceci (9.8). Les unités et officiers celtes ne peuvent pas sortir de la carte sous d'autres circonstances sauf déroute d'armée (18.3).

## **Conditions de victoire**

Le scénario se termine quand toutes les unités d'un camp ont été éliminées ou sont sorties de la carte. Le joueur romain marque deux points de victoire (VPs) pour chaque pas d'infanterie longue ou officier celte éliminé (inclut les druides), et un VP pour tout autre pas celte éliminé. Le joueur celte marque trois VPs pour chaque pas de légion éliminé et deux VPs pour tout autre pas romain éliminé.

***Victoire romaine :*** Les romains gagnent s'ils totalisent au moins 20 VPs de plus que les celtes, et que leurs quatre unités de légion soient toujours des unités longues (les restes ne comptent pas, 21.3) à la fin du jeu.

***Victoire celte :*** Les celtes gagnent s'ils totalisent au moins 30 VPs et que le romain ne réalise pas ses conditions de victoire.

Tout autre résultat est un match nul.