

Plutôt mort que Perse !

Dernière mise à jour : 8 septembre 2003

«Salamine, ce lieu fut témoin du plus grand effort que jamais les hommes aient tenté en faveur de la liberté. »

Chateaubriand, Itinéraire.

Un jeu de Frédéric BEY et Nicolas STRATIGOS

Plutôt mort que Perse ! permet de rejouer les deux guerres médiques de 490 et 480 avant J.-C. Ce jeu nécessite l'utilisation de deux dés à six faces. Quand un jet de dés nécessite l'utilisation d'un seul dé, on dira 1d6 ; quand un jet de dés nécessite l'utilisation de deux dés, on dira 2d6, en faisant leur somme. L'un des joueurs contrôle l'armée des cités grecque libres, l'autre les forces perses d'invasion. La présente version des règles intègre les errata et les modifications apportées depuis la parution du jeu dans le *Vae Victis n°49*. **Toutes ces corrections ou améliorations sont notées en rouge.**

0 - Généralités

0.1 - Echelles de jeu

Un tour de jeu équivaut à 3 mois, un centimètre sur la carte représente environ 12 km. Chaque point de combat représente de 200 à 1000 hommes. Chaque point naval représente de 20 à 40 navires de combat ou de transport.

0.2 - La carte

La carte est divisée en zones terrestres représentant chacune une « province » ou partie de province, en zones navales et en zones spéciales (voir 5.4). Ces zones servent à réguler le mouvement. Pour le jeu, on ne fait pas de différence entre les limites de provinces historiques (trait plein) et les limites en pointillé. Des villes peuvent être situées dans ces zones.

En terme de contrôle (voir aussi 13.), les zones sont réputées par défaut :

- *Perses* : contrôlées par le joueur Perse.
- *Vassales perses* : contrôlées par le joueur Perse.
- *Grecques* : contrôlées par le joueur Grec.
- *Grecques neutres* : contrôlées en début de partie par aucun des deux joueurs.

Les couleurs des différentes zones sont indiquées sur la carte.

Note : cette situation correspond à la situation historique de départ du scénario 14.3.

0.3 - Empilement

L'empilement des unités (chefs, unités de combat, unités navales et marqueurs) dans une même zone ou ville est illimité.

0.4 - Pertes

La plupart des résultats de combat sont exprimés en nombre de points minimum à éliminer (au choix du joueur propriétaire).

1 - Pions du jeu

1.1 - Les chefs (voir schéma)

Ils représentent les chefs historiques. Ils possèdent une valeur stratégique utilisée pour l'obtention des PA ou l'interception terrestre et une valeur tactique utilisée pour la résolution

des combats terrestres ou navals (carré jaune) et l'interception navale. La valeur tactique (dans le carré jaune), n'est valable que pour les combats navals seulement. Par conséquent elle sera de 0 si ce chef commande lors d'un combat terrestre.

1.2 - Les unités combattantes (voir schéma).

Pour enregistrer les pertes dues au combat et à l'attrition, les joueurs éliminent des pions, d'une valeur minimale aux pertes indiquées par la Table des résultats de combat ou la Table d'attrition.

1.3 - Les Points d'action (PA)

Les pions de Points d'action (PA) représentent la capacité d'action de chaque camp. Mis dans un récipient opaque qui servira de pioche, ils sont tirés au hasard avant chaque phase d'opérations. Selon le camp qui tire le pion, la valeur de PA est différente (couleur jaune pour les Grecs, couleur verte pour les Perses).

Utilisation des PA

Les PA servent à déplacer les chefs et les flottes sur la carte ou à tenter des manœuvres politiques pour renverser des alliances (voir règles spéciales du scénario 14.3).

2 - Séquence de jeu

Plutôt mort que Perse ! se déroule en une série de tours de jeu, chaque tour comprenant plusieurs phases. Toutes les phases sont réalisées en simultané, sauf la phase d'opérations où les joueurs alternent les segments d'action.

1. Phase de ravitaillement : chaque joueur vérifie le ravitaillement de ses unités.

2. Phase d'opérations :

– pioche des PA (points d'action) : le joueur grec puis le joueur adverse tirent au hasard un pion de PA dans la pioche. Si un marqueur Stratagème est tiré, le joueur le garde, sans en révéler la nature exacte, et repioche immédiatement (avant pioche de l'adversaire). S'il tire à nouveau un stratagème, il le garde mais le joueur adverse devient automatiquement le premier joueur si celui-ci n'en tire pas un. Sinon le règle suivante pour déterminer le premier jouer est utilisée.

Chaque joueur ajoute à la valeur du pion tiré la valeur stratégique du commandant en chef ou du roi en exercice pour obtenir le nombre de PA disponibles pour cette phase d'opérations. Ce nombre total est gardé secret par les joueurs.

– détermination du premier joueur : chaque joueur lance 1d6 puis ajoute la valeur de son commandant en chef. Le chiffre le plus haut l'emporte. En cas d'égalité, on relance les dés. Le premier joueur (= joueur A) peut décider de passer son tour dès le premier segment s'il le veut. Le second joueur (= joueur B) commence alors. Si ce dernier passe à son tour, la phase d'opérations est terminée.

– segment du joueur A : le joueur A active un de ses chefs et lui fait accomplir le nombre d'actions de son choix, en dépensant des PA. Un chef peut utiliser la totalité ou une partie des PA disponibles pour ce tour. Une fois que ce chef a accompli les actions souhaitées, le joueur A peut alors activer un autre de ses chefs ou décider de passer. Si c'est sa première activation, il peut aussi dépenser des PA afin d'amener un neutre dans son camp (uniquement scénario 14.3). S'il n'a plus de PA ou s'il passe, le joueur B peut commencer son segment.

– segment du joueur B : identique à celui du joueur A.

Les joueurs alternent ainsi les segments jusqu'à ce que :

– aucun des deux joueurs n'ait plus de PA ;

– les deux joueurs passent dans des segments consécutifs.

La phase d'opérations est alors terminée.

3. Fin du tour. Les joueurs révèlent leur pion de PA respectif et le replacent dans la pioche. Le ou les marqueurs Tour (un marqueur Année, un marqueur Saison) sont avancés d'une saison.

3 - Actions

Après avoir tiré leur pion de PA et fait le total avec la valeur stratégique de leur commandant en chef, chaque joueur place, hors de la vue du joueur adverse, son marqueur Points d'action sur son feuillet d'Organisation des forces (à photocopier au dos de la planche de pions) sur la case du compteur correspondant au nombre de PA disponibles pour ce tour.

À chaque action d'un chef, un joueur dépense le nombre de PA nécessaire (leur coût en PA est détaillé dans la table de Coût des actions) et ajuste le marqueur sur le compteur pour indiquer le nombre de PA qui lui reste.

4 - Chefs et activation

Les chefs représentent les généraux et rois de chaque armée. Les pions de chefs évoluent sur la carte, côté « symbole », et ne sont révélés temporairement que lors d'un combat.

A chaque chef correspond, sur le feuillet d'Organisation des forces, une case servant à ranger les unités qui l'accompagnent.

4.1 - Activation des chefs

Seuls les chefs peuvent engager des actions et uniquement lorsqu'ils sont activés (sauf Interception, Règle 6). Les unités combattantes ne peuvent pas agir seules.

Un chef ne peut être activé qu'une seule fois par phase d'opérations, et l'activation d'un chef doit être terminée avant l'activation d'un autre chef (pour indiquer la fin de l'activation d'un chef, placer ce pion tête en bas). Ce chef et toutes les unités qui l'accompagnent ne peuvent alors plus agir durant ce tour (sauf Interception, Règle 6).

Un chef actif qui a perdu un combat terrestre — c'est-à-dire qui a dû ou voulu rompre le combat et reculer dans une zone adjacente — ne peut plus utiliser de PA. Le joueur actif doit alors choisir un autre chef à activer ou bien passer la main à son adversaire.

4.2 - Activation multiple

Quand plusieurs chefs se trouvent ensemble dans la même zone, un chef peut être activé avec un chef de plus haut rang que lui. Ce chef et les forces qui l'accompagnent sont donc subordonnés au chef de plus haut rang et les PA dépensés pour une action ne le sont que pour le chef de plus haut rang, mais le chef de rang inférieur perd la possibilité d'être activé indépendamment par la suite. On utilise les valeurs stratégiques et tactiques du chef de plus haut rang pour toutes résolutions (interception, combat, etc.).

Si deux chefs de rang identique se trouvent dans la même zone, ils doivent être activés séparément pour faire agir leur force respective.

4.3 - Réorganisation des forces

Des chefs présents dans la même zone (ville incluse) au début de la phase d'opérations du joueur, peuvent réorganiser gratuitement leurs forces respectives en se cédant ou s'échangeant des unités. Cette réorganisation ne nécessite aucune activation ni PA, mais ne peut plus être réalisée après le début de la phase d'opérations.

4.4 - Mort des chefs

Un chef est éliminé quand

- toutes les unités qui l'accompagnent sont éliminées au combat ;
- ou un jet de dé critique a lieu durant la phase de combat (voir 7.5) ;

– ou bien encore si ce chef se fait intercepter alors qu’il est seul.

L’ordre de succession indiqué dans les scénarios s’applique pour remplacer le commandant en chef.

5 - Mouvement terrestre

5.1 - Généralités

Seuls les chefs peuvent effectuer des mouvements terrestres. Les unités de combat ne peuvent donc se déplacer qu’empilées avec un chef. A cet effet, elles sont rangées sur les feuillets d’Organisation, dans les cases correspondantes.

Le mouvement se fait de zone adjacente à zone adjacente et se termine soit par la volonté du joueur, soit à la sixième zone où entre le chef.

Une force ne peut parcourir que six zones au maximum par tour (recul après combat exclu). Le mouvement est temporairement interrompu en cas d’interception mais le chef est libre de reprendre son mouvement après tout combat victorieux. En cas de combat perdu, le chef a obligatoirement terminé son activation.

5.2 - Situation et mouvement des unités

Un chef peut laisser dans une zone (ou dans la ville d’une zone) qu’il traverse, une ou plusieurs unités ou chef de rang inférieur empilés avec lui. De même, il peut « ramasser » des unités ou des chefs de rang inférieur se trouvant dans une zone qu’il traverse, mais il ne pourra continuer son mouvement ou combattre avec ces nouveaux éléments, que si ceux-ci n’ont pas déjà été activés durant cette phase d’opérations.

5.3 - Attrition après mouvement

À la fin de chaque mouvement ou lors de l’arrêt temporaire d’une force, et avant tout combat, le joueur jette le dé sur la Table d’attrition due au mouvement et applique le résultat en fonction du nombre de zones parcourues par son chef.

Note : Le nombre de cases de mouvement prises en compte, pour le calcul de l’attrition, est égal à celles parcourues après le combat, si une bataille victorieuse se déroule en cours de mouvement.

Ce résultat est exprimé en nombre de pions à éliminer. Les pertes dues à l’attrition s’appliquent à l’ensemble des unités déplacées par le chef pendant son activation.

5.4 - Zones spéciales

– *Thermopyles* : la zone des Thermopyles coûte + 4 PA pour y pénétrer. L’interception est automatique dans la zone Thermopyles. Le joueur grec bénéficie de surcroît d’un bonus de + 2 colonnes pour chaque phase d’un combat (sauf si une « Trahison » est jouée contre lui, voir 11.2 - Stratagèmes).

– *Chaîne montagneuse du Pinde* : pour franchir cette chaîne montagneuse (représentée par un trait pointillé noir sur la carte) et pénétrer dans une zone qui se trouve au-delà, le joueur doit dépenser + 5 PA.

Quatre zones spéciales terre-mer existent sur la carte, elles sont indiquées par un surlignage rouge sur leur contour. Elles fonctionnent comme des zones de mer ou de terre normales mais possèdent en plus les capacités suivantes :

Si des unités terrestres et maritimes de la même nationalité sont présentes en même temps sur la zone, elles se donnent un soutien mutuel en cas de combat terrestre ou naval sous la forme d’un bonus de + 1 colonne.

Dans ces zones étroites, le combat naval, donne l’avantage aux Grecs, familiers de ces côtes et ont donc chacune une capacité particulière.

- *Eubée* : Le rapport de force est ramené à 1 contre 1, si le rapport de force réel ne dépasse pas 4 contre 1, sinon il est ramené à 2 contre 1. Si au moins un PN naval originaire de Chalcis ou Erétrie est présent côté Grec, ceux-ci reçoivent un bonus de + 1 au dé. Le bonus de + 1 au dé par 10 points de combat non modifiés embarqués est limité à + 3, pour chaque camp. Le bonus lié au chef demeure inchangé.
- *Attique* : Le rapport de force est ramené à 1 contre 1, si le rapport de force réel ne dépasse pas 4 contre 1, sinon il est ramené à 2 contre 1. Si au moins un PN naval originaire d'Athènes est présent côté Grec, ceux-ci reçoivent un bonus de + 1 au dé. Le bonus de + 1 au dé par 10 points de combat non modifiés embarqués est limité à + 2 pour chaque camp. Le bonus lié au chef demeure inchangé.
- *Hellespont* : Le rapport de force est ramené à 1 contre 1, si le rapport de force réel ne dépasse pas 3 contre 1, sinon il est ramené à 2 contre 1. Le bonus de + 1 au dé par 10 points de combat non modifiés embarqués est limité à + 3 pour chaque camp. Le bonus lié au chef demeure inchangé.
- *Chalcidique* : Le rapport de force est ramené à 1 contre 1, si le rapport de force réel ne dépasse pas 3 contre 1, sinon il est ramené à 2 contre 1. Le bonus de + 1 au dé par 10 points de combat non modifiés embarqués est limité à + 4, pour chaque camp. Le bonus lié au chef demeure inchangé.

6 - Interception

L'interception est la seule action que peut entreprendre un joueur dont ce n'est pas le segment de jeu lors de la phase d'opérations. C'est aussi le seul moyen d'engager le combat avec une force ennemie se trouvant dans la même zone. Que le joueur soit en phase d'action ou non, l'interception coûte 1 PA. L'interception est possible par un chef qui a déjà été activé.

6.1 - Procédure

Un chef du joueur dont ce n'est pas le segment peut tenter une interception dès qu'un chef adverse pénètre dans la zone où il se trouve. Si le joueur ne tente pas d'interception ou si la tentative rate, le chef adverse (activé et qui vient d'entrer dans la zone) peut, soit reprendre son mouvement, soit tenter une interception à son tour. Après toute interception réussie, un combat s'engage immédiatement.

Une force peut effectuer plusieurs interceptions dans un tour, mais ne peut faire qu'une seule tentative contre la même force adverse.

Si les deux joueurs recherchent le combat mais qu'aucun des deux n'a réussi sa tentative d'interception, ils peuvent néanmoins décider d'un commun accord de livrer une bataille rangée.

6.2 - Résolution

On fait la différence entre la valeur stratégique du chef tentant l'interception et celle du chef adverse, puis le joueur intercepteur jette un dé sur la Table d'interception p. 30. **Un chef peut intercepter des unités sans chef en considérant que dans ce cas elles sont affectées d'une valeur tactique de 0.** En cas de succès, le type de combat est indiqué (bataille rangée 1 ou embuscade).

On ajoute + 1 au dé en zone montagneuse.

6.3 - Interceptions multiples

Si plusieurs interceptions sont possibles dans la même zone (présence de plusieurs forces au même moment), le joueur qui intercepte doit décider avant son jet de dé s'il désire :

- grouper ses forces en une seule sous l'autorité du chef de plus haut rang;

- intercepter successivement avec ses forces (interception 1 et combat 1, interception 2 et combat 2, etc.);
 - panacher les deux possibilités précédentes.
- Le joueur doit également désigner une seule force adverse comme cible de l'interception avant le jet de dé.

7 - Combat

Un combat ne peut avoir lieu que suite à une interception (sauf commun accord, 6.1). Chaque joueur déploie alors les unités qui accompagnent le chef sur le Module tactique prévu à cet effet sur la carte.

L'engagement se déroule alors en passes d'armes, chacune comprenant une phase de tir suivie d'une phase de mêlée. L'engagement se termine, à la fin d'une passe d'armes :

- quand un des joueurs décide de rompre le combat (en s'exposant à une poursuite) ;
- quand une des forces est anéantie ;
- sur accord mutuel des deux joueurs.

7.1 - Procédure de combat

Le type d'engagement est déterminé par la Table d'interception (voir 6.2) : bataille rangée ou embuscade. Les particularités de l'embuscade sont expliquées paragraphe 7.7.

Chaque passe d'armes, les joueurs effectuent les phases suivantes :

1. Tir : les unités des deux joueurs qui peuvent tirer le font, les résultats sont appliqués simultanément.

2. Mêlée : les unités des deux joueurs qui peuvent combattre en mêlée le font, les résultats sont appliqués simultanément.

Si l'un des deux camps rompt le combat, l'autre force a droit à une phase, et une seule, de poursuite (voir 7.6). Le combat est alors terminé.

7.2 - Résolution du combat

– Tir : la somme des points des unités pouvant tirer est faite de part et d'autre. Chaque joueur jette 1d6, consulte les résultats correspondants au nombre de points employés et les applique immédiatement et simultanément.

– Mêlée : la procédure est identique, avec toutes les unités combattant en mêlée (et ayant survécu aux tirs). Certaines unités bénéficient d'une multiplication de leur valeur de combat :

- Hoplites et cavalerie lourde : x 2
- Archers perses et grecs : x 1/2

Les modificateurs de tir et de mêlée sont les suivants :

- + valeur tactique du chef présent;
- + 1 si une unité de moral A est présente (quel que soit le nombre d'unités A présentes);
- 2 si l'engagement se déroule en zone montagneuse.

7.3 - Résultats de combat

n : nombre de points de combat à éliminer (arrondir au pion supérieur). Le choix des unités éliminées est laissé au joueur propriétaire mais, à partir d'un résultat 10, au moins une de ces pertes doit être subie par des unités d'hoplites, d'Immortels ou de cavalerie.

En mêlée, les unités qui ont leur valeur multipliée en attaque l'ont aussi en défense. Exemple : une unité d'hoplites de 4 équivaut à 8 points de combat pour les pertes.

T : test de moral. Le joueur jette 2d6 pour chacune de ses unités (ou pour chaque classe de moral). Le test de moral est réalisé après l'application de pertes.

7.4 - Test de moral et ralliement

Pour réussir un test de moral, une unité doit faire avec 2d6 plus ou égal que le chiffre correspondant à sa classe de moral (A = 5, B = 6, C = 7, D = 8).

Une unité qui rate son test devient désorganisée. Elle ne peut plus combattre et elle est immédiatement placée dans la case « Unités désorganisées ». Les unités désorganisées le restent pendant toute la durée du combat. Elles ne sont plus prises en compte pour la suite de ce combat, aussi bien pour la somme des points de combat que pour le calcul des pertes, mais si le résultat comporte un test de démoralisation, elles doivent le passer.

Dans ce cas, une unité désorganisée qui rate un second test de désorganisation est éliminée.

Les unités démoralisées survivantes récupèrent un statut normal dès la fin de la poursuite. Si elles sont de nouveau attaquées dans leur zone de recul, elles combattent normalement.

Si à la suite d'un combat, les troupes d'un des deux combattants sont démoralisées, elles doivent rompre le combat et subir une éventuelle poursuite.

Dans le cas où les troupes des deux combattants seraient démoralisées, elles doivent rompre le combat, il n'y a alors pas de phase de poursuite.

7.5 - Les chefs et le combat

Les chefs apportent leur valeur tactique, sous la forme d'un modificateur positif au dé :

– durant le combat ;

– quand les unités testent leur moral ;

Si plusieurs chefs sont présents, on utilise toujours le modificateur du chef de plus haut rang.

Un chef n'est affecté par un combat que si toutes les unités qui l'accompagnent sont éliminées (dans ce cas, le ou les chefs présents sont également éliminés) ou si un jet de dé de 2 ou 12 est tiré par l'adversaire lors d'une phase de combat. Dans ce cas, le chef commandant la force (c'est-à-dire le chef de plus haut rang) est tué sur un jet de 1d6 pair (joué par le propriétaire). sa succession est immédiatement assurée sur le champ de bataille par le chef présent de rang immédiatement inférieur. S'il n'y a pas d'autre chef présent, la force rompt le combat et subit une phase de poursuite.

7.6 - La poursuite et le repli

La phase de poursuite intervient uniquement si un des joueurs décide de rompre le combat. Seules les unités de cavalerie du poursuivant combattent (exception : voir stratagème « Pas de quartier »), avec les modificateurs suivants :

– cavalerie lourde et cavalerie légère : x 3

Si le stratagème « Pas de quartier » est joué par le joueur grec :

– hoplites : x 2

Les résultats de test sont ignorés. On ne prend en compte que les résultats de pertes, appliqués sur l'ensemble de la force qui rompt le combat.

Après cette phase de poursuite, la force qui rompt doit se replier dans une zone adjacente.

Attention : si une force ennemie se trouve dans la zone de recul, il peut y avoir une nouvelle tentative d'interception du joueur adverse.

7.7 - Résolution des embuscades

Les embuscades sont résolues de la même façon qu'une bataille rangée, mais le nombre de passes d'armes est limité à deux, suivies d'une phase de poursuite automatique au profit de la force qui monte l'embuscade.

Les modificateurs suivants s'appliquent :

1 Sur la table de combat

+ 2 col. à droite pour la force embusquée ;

– 1 col. à gauche pour la force adverse.

1 Aux tests de moral

+ 1 aux dés de la force embusquée;

– 1 aux dés pour celles subissant l'embuscade.

8 - Les villes

Contrairement aux deux jeux précédents de la série, Plutôt mort que Perse se joue à une époque où les fortifications (quand elles existent) ne permettent pas de soutenir un siège durant plusieurs mois. En conséquence les règles de sièges des jeux précédents ne s'appliquent plus.

8.1 - Procédure

Le joueur qui contrôle la ville peut choisir d'engager le combat hors la ville ou dans la ville.

Ce choix est fait après avoir pris connaissance de la composition de la force ennemie.

En cas d'interception dans une zone contenant une ville et d'un résultat « bataille rangée », le joueur qui contrôle la zone peut choisir d'engager le combat hors la ville (dans ce cas toutes les règles de combat s'appliquent de façon normale) ou dans la ville. Dans ce cas, les modifications suivantes s'appliquent :

– le joueur à l'extérieur de la ville subit un malus de – 2 colonnes pour toutes les phases du combat ;

– Les forces à l'intérieur de la ville sont éliminées s'il elles rompent le combat, il n'y a pas de phase de poursuite ;

– l'attaquant recule dans une zone adjacente s'il perd le combat, il n'y a pas de phase de poursuite.

8.2 - Destruction des villes

Dans le cas où l'assiégé est détruit, le vainqueur doit jeter 1d6 pour savoir s'il détruit la ville ou non. Ce résultat peut entraîner le tirage d'un Stratagème par l'autre joueur. Un marqueur « ville détruite » est placé sur la ville.

– *Perses* : la ville est détruite sur un jet de 1d6 de 1 à 5 et tous les habitants sont emmenés en esclavage. le joueur grec récupère le stratagème « Pas de quartier » (scénarios 14.2 et 14.3).

– *Grecs* : la ville est détruite sur un jet de dé 1d6 de 1 ou 2. Le joueur perse récupère un stratagème « Manœuvre politique » (scénarios 14.3 uniquement).

Note : Si les deux stratagèmes « Manœuvre politique » sont dans la main du Grec, il les conserve et le Perse n'en reçoit pas. Si les 2 stratagèmes ont déjà été joués, on ne les remet pas en jeu. La règle « un stratagème joué est retiré du jeu » est appliquée strictement.

9 - Opérations navales

Comme les unités terrestres, les unités navales peuvent être activées pour effectuer un certain nombre d'actions, en dépensant les PA correspondants. A la différence des unités terrestres, les unités navales peuvent agir sans présence d'un chef. Elles n'ont donc pas besoin d'être activées et peuvent agir plusieurs fois dans un tour, de manière non linéaire.

Une opération navale peut donc avoir lieu pendant l'activation d'un chef ami.

Exemple : il est possible d'activer un chef, de le déplacer dans une zone et de faire venir une flotte adjacente à cette zone.

Chaque pion de navires représente un certain nombre de points navals (PN), de 1 à 5. Les unités navales peuvent être groupées en flottes sans aucune contrainte.

A chaque flotte correspond, sur les feuillets d'Organisation des forces, une case où sont rangées les unités navales et les chefs qui la composent.

9.1 - Mouvement des unités et attrition navale

Les unités et les flottes navales se déplacent de zone de mer en zone de mer, sur une distance maximale de six zones.

Il faut dépenser 1 PA pour déplacer une unité navale isolée ou pour déplacer une flotte (quel que soit le nombre d'unités qui composent la flotte). Pour être déplacées en tant que flotte, les unités navales doivent obligatoirement être groupées au sein d'une flotte représentée par un marqueur (ces unités sont donc placées dans la case correspondante).

Une flotte peut laisser dans une zone qu'elle traverse une ou plusieurs des unités navales qui la composent, et elle peut de même « ramasser » une ou plusieurs unités navales dans une zone qu'elle traverse, même si ces unités ont déjà été activées.

A la fin d'un mouvement naval, et avant combat, un joueur doit jeter 1d6 sur la Table d'attrition pour chaque flotte ou unité navale qui s'est déplacée. Le résultat s'applique immédiatement. Toute unité terrestre transportée sur une unité navale éliminée est elle-même éliminée. Un joueur peut arrêter temporairement le mouvement d'une flotte ou unité et le reprendre plus tard dans le tour, mais il doit cumuler le total des zones traversées par la flotte ou l'unité pendant tout le tour pour le calcul de l'attrition. **L'influence d'un combat, en cours de mouvement, est la même que celle énoncée ci-dessus pour l'attrition terrestre. Un arrêt temporaire n'a pas d'influence sur l'attrition navale. On jette un seul jet de dé à la fin de tous les mouvements. Si des troupes débarquent en cours de mouvement naval, le joueur effectue immédiatement un jet de dé pour l'attrition correspondant à ce mouvement.**

9.2 - Interception navale

Dès qu'une flotte pénètre dans une zone de mer où se trouve une force navale ennemie, elle peut être interceptée. Comme pour l'interception terrestre, le joueur adverse peut tenter l'interception. Si elle échoue, la flotte qui vient de bouger peut tenter à son tour une interception ou continuer son mouvement. Une interception est réussie en faisant 6 ou plus avec 2d6. Si un chef « naval » est présent sur un navire, il peut ajouter son facteur tactique aux dés.

9.3 - Combat naval

Un combat naval a toujours lieu après une interception réussie.

Procédure : chaque joueur fait le rapport entre les points navals (PN) de ses unités et ceux des unités adverses, **arrondi à l'entier supérieur**. Il lance ensuite 1d6 et consulte le résultat sur la table de combat naval, dans la colonne correspondant au rapport. Ces pertes, exprimées en PN perdus par la force adverse, sont immédiatement appliquées.

Les joueurs continuent le combat jusqu'à ce qu'une flotte soit détruite ou se retire dans une zone adjacente. Un combat naval compte toujours au moins une passe d'armes.

Modificateurs aux dés :

+ valeur tactique du chef « naval » de plus haut rang embarqué.

+ 1 au dé par 10 (à calculer) points de combat non modifiés embarqués.

Modificateurs de colonne :

Voir les règles des zones spéciales (5.4).

9.4 - Transport de troupes

Une force navale peut embarquer ou débarquer des troupes dans une zone côtière. L'embarquement, le transport et le débarquement peuvent avoir lieu dans la même phase d'opérations, si le joueur dispose de PA en nombre suffisant.

Pour pouvoir embarquer et débarquer, les unités doivent être accompagnées par un chef. Un point naval peut embarquer 3 points de combat d'infanterie ou 2 points de cavalerie. Les chefs terrestres et navals ne comptent pas dans les limites d'embarquement.

Embarquer ou débarquer un chef sont seulement des actions qui coûtent 1PA, mais ne sont pas considérées comme une activation de ce chef au sens propre du terme, car ne sont pas des mouvements. Un chef activé au cours d'un combat naval a son activation terminée à l'issue du combat, comme pour un combat terrestre.

Les chefs transportés par des PN ne sont pas considérés « activés » sauf s'il participe à un combat naval. Ils peuvent donc se déplacer après un débarquement s'ils n'ont pas bougé avant l'embarquement, si celui-ci a eu lieu dans le même tour.

10 - Ravitaillement

A chaque phase de ravitaillement, les joueurs doivent vérifier si leurs unités terrestres sont ravitaillées. Si une force n'est pas ravitaillée, le joueur lance 1d6 sur la Table d'attrition de non-ravitaillement, en fonction de sa situation géographique, et subit les pertes immédiatement.

Les unités perses sont automatiquement ravitaillées dans les cas suivants :

– elles se trouvent dans une zone terrestre côtière, y compris celles possédant un marqueur Terre brûlée, exempte d'unités ennemies et dont la zone maritime contient des navires amis uniquement.

– elles se trouvent dans une zone non côtière, y compris celles possédant un marqueur Terre brûlée, exempte d'unités ennemies, et adjacente à une zone côtière comme décrite précédemment.

– elles se trouvent dans une zone non côtière, y compris celles possédant un marqueur Terre brûlée, exempte d'unités ennemies, et adjacente à une zone côtière comme décrite précédemment et elle ne dépasse pas 30 points de combat non modifiés.

– elles se trouvent dans une zone ne répondant pas aux descriptions précédentes (présence de forces ennemies en mer ou sur terre), hors zone possédant un marqueur Terre brûlée, et elle ne dépasse pas 10 points de combat non modifiés.

Les forces perses capables de tracer une ligne continue de zones contrôlées par elles jusqu'en Eolide sont automatiquement ravitaillées.

Les zones neutres n'interrompent pas le ravitaillement. Un chef ou un pion leurre seuls interrompent le ravitaillement.

Les pions leurres interdisent le ravitaillement.

Dans tous les autres cas de figure, une force n'est pas ravitaillée.

Les unités grecques sont toujours ravitaillées, sauf en présence de forces ennemies, dans les zones faisant parties de la coalition anti-perses et sauf dans une zone qui comporte un marqueur Terre brûlée.

Note : Le ravitaillement d'unités terrestres finissant le tour en mer se passe comme celui d'une unité se trouvant en terrain clair.

11 - Pions spéciaux

11.1 - Pions leurres

Les pions leurres représentent de faux pions de chefs ou de flottes et servent à créer l'incertitude stratégique.

Un pion leurre peut :

- Contrôler ;
- Donner le bonus de présence.

Il ne peut pas servir pour la Terre brûlée et ne peut pas effectuer d'interception. À l'inverse, il peut en subir une.

Les pions leurres se déplacent comme de vrais pions, en payant les PA nécessaires et en conservant cachée leur face leurre. A part le déplacement, les pions leurres ne peuvent effectuer aucune action.

Si un pion leurre est intercepté et que cette interception réussit, le pion leurre est immédiatement retiré du jeu. Un pion leurre retiré du jeu revient au début de la phase d'opérations suivante, en s'empilant avec un pion de chef ou de flotte sur la carte.

Un pion leurre de chef (buste gris) a une valeur stratégique de 3, valeur ne lui servant que pour l'interception. Un pion leurre de flotte (mer vide) ne possède aucune valeur particulière.

11.2 - Pions Stratagèmes

Les pions Stratagèmes sont mélangés aux pions de PA et placés dans la pioche, selon les règles de scénario. De même, certains pions Stratagèmes peuvent être accordés aux joueurs par un scénario en début ou en cours de partie.

Une fois tirés, les pions Stratagèmes sont conservés par le joueur et peuvent être utilisés à tout moment d'une phase d'opérations. Une fois joué, un pion Stratagème est définitivement retiré du jeu sauf exception précisée.

Les pions Stratagèmes sont les suivants :

1 - *Trahison* [x 2] (*se tire*) : ce pion, joué au début d'un combat (terrestre ou naval), permet de bénéficier d'un modificateur de + 2 colonnes vers la droite dans toutes les phases pour la durée du combat. Il annule ainsi le bonus des Thermopyles.

2 - *Reconnaissance* [x 2] (*se tire*) : ce pion permet de connaître automatiquement la composition d'une force terrestre ou navale sur la carte (un pion leurre est considéré comme intercepté) ou de gagner + 2 colonnes vers la droite (sur la Table d'interception) lors d'une interception.

3 - *Tempête* (*se tire*) : joué dans une case bien précise, oblige le joueur à tirer immédiatement l'attrition sur la colonne la plus défavorable (**6 cases de mer sur la Table**). Ce stratagème est remis dans la pioche après avoir été joué.

4 - *Manœuvre politique* [x 2] (*se gagne ou se tire*) : permet d'ajouter + 4 au dé politique afin de renverser une alliance (voir règle spéciale de scénario).

5 - *Pas de quartier* (*se gagne*) : donne une phase de poursuite aux grecs avec leurs hoplites. L'effet de ce stratagème dure du moment où il est joué, jusqu'à la fin de la partie.

6 - *Oracle* [x 2] (*se tire*) :

- ajoute ou retranche 2 au dé de combat terrestre ou naval ou,
- ajoute ou retranche 2 au dé d'interception terrestre ou naval ou,
- ajoute ou retranche 4 au dé de manœuvre politique.

Au moment de le jouer le propriétaire jette 1d6, si le résultat est pair l'oracle est favorable, s'il est impair il est défavorable.

7 - *Ostracisme* (*se tire*) : permet au joueur Perse de retirer du jeu le chef athénien de son choix, pour simuler un ostracisme voté contre lui par l'Assemblée d'Athènes.

8 - *Intrigues au palais* (*se tire*) : permet au joueur grec de sélectionner cinq unités perses et de les retirer du jeu, ainsi que le pion Xerxès, pour simuler le retour en Asie du Roi des Rois et de troupes pour mater une révolte dans sa capitale (hors carte).

9 - *Isolationnisme spartiate* : permet au joueur perse de demander au joueur Grec le redéploiement immédiat de toutes les unités spartiates (terrestres ou navales) et leurs chefs dans n'importe quelle zone du Péloponnèse, quelle ne pourront plus quitter jusqu'à ce que le stratagème « Panhellénisme » soit joué par le joueur grec. **Toutes les unités – chefs, hoplites et unités navales - sont à redéployer. Le Grec choisit lui-même une ou plusieurs zones du Péloponnèse, hormis Corinthe et Argolide, pour placer ces unités.**

10 - *Panhellénisme* [x 2] (*se tire*) : voir ci-dessus où il donne un bonus de combat au joueur grec de + 1 colonne dans toutes les phases de ce combat.

11 - *Génie de Thémistocle* (*se tire*) : si le joueur grec joue ce stratagème lors d'un combat où Thémistocle est présent, il double le bonus tactique de Thémistocle.

12 - *Sacrifice de Léonidas (se tire)* : Si le joueur grec joue ce stratagème lors d'un combat commandé par Léonidas, Léonidas meurt automatiquement, mais les pertes Perses sont doublées. *Note* : Leonidas ne meurt automatiquement qu'à la fin du combat, mais il peut bien évidemment mourir avant, sur un dé critique de test de moral d'une unité.

12 - Terre brûlée

Un joueur peut décider de saccager une zone où se trouvent des unités et un chef lui appartenant. Après avoir dépensé les PA nécessaires, un marqueur Terre brûlée est placé sur cette zone. Ses effets sont les suivants :

– une ou plusieurs unités se trouvant dans une telle zone, et n'étant pas ravitaillée(s) en accord avec la Règle 10, doivent jeter un dé sur la Table d'attrition au moment où elles pénètrent dans la zone (même si elles ne font que la traverser) et ceci quel que soit leur nombre. Les modificateurs sont cumulables.

13 - Contrôle

Une zone est contrôlée par le joueur qui est seul à y posséder des unités, ou par le joueur dont les unités ont été les dernières à rester au moins un tour complet dans cette zone. Dans ce cas, les joueurs utilisent les marqueurs Contrôle de zone. Dans tout autre cas, la zone n'est pas contrôlée.

Un chef ou un leurre seul permet le contrôle d'une région. De même un chef ou un leurre seul suffit à conférer le bonus de présence en cas de tentative d'attirer un Neutre dans son camp, mais si la tentative échoue, le pion leurre est retiré du jeu.

Si une unité ennemie pénètre dans une zone possédant un marqueur Contrôle de zone, ce marqueur est retiré immédiatement. Les zones Terre brûlée peuvent être contrôlées pour les conditions de victoire uniquement.

14 - Scénarios

Pour tous les scénarios : le commandant en chef est indiqué en **gras**. En cas de mort, l'ordre de succession est du plus étoilé au moins étoilé, sauf règles particulières données dans le scénario

14.1 - L'écrasement de la révolte des cités grecques d'Asie

Le Perse doit s'emparer des cités grecques d'Asie et occuper Doriscus.

Durée : maximum 5 tours.

Début : Été – 495

Fin : Été – 494

Contrôle

Perses : Eolide uniquement

Vassaux Perses : Aucun

Grecs : Provinces Perses d'Asie Mineure (villes d'Antandros, Phocée, Erythrées, Ephèse, Milet, Halicarnasse), Athènes, Erétrie

Grecs neutres : Toutes les autres zones

Déploiement

Grecs

Les Grecs disposent d'un leurre, d'une flotte et d'un leurre flotte.

- 1 pion (4C) dans chacune des six cités grecques d'Asie : Antandros, Phocée, Erythrées, Ephèse, Milet, Halicarnasse

– Flotte ionienne : 1 PN Chalcis (pour la flotte de Lesbos), 1PN Egine (pour la flotte de Milet), 1 PN Corinthe (pour la flotte de Samos), 2 PN Péloponnèse (pour la flotte de Chios) à Erythrées

– Stratégos 3 à Ephèse

– **Stratégos 2** + Stratégos 1 + 2 x pions hoplites athéniens (4A) + pion Erétrie (4B) + 2 x (4C) + 3 PN athéniens + 1 PN érétrien à Milet.

Thraces (assimilés à des grecs neutres). Ils sont joués par le Grec.

– 3 x (4C) en Thrace. Utiliser les pions Thèbes bleus/bleus clairs.

Perses

Les Perses disposent d'un leurre, d'une flotte et d'un leurre flotte.

Eolide : **Mardonios**, Anabase, Artabase, 3 x (3B), 6 x (5C), 8 x (6*D), 1 cavalerie lourde (3B), 2 cavaleries légères (3C), 10 PN. **Le nombre d'Immortels à déployer est de 3 unités.**

Règles spéciales

Les stratagèmes Manœuvre politique, Pas de quartier, Ostracisme, Intrigue au palais, Isolationnisme spartiate, Panhellénisme, Génie de Thémistocle et Sacrifice de Léonidas ne sont pas mis en jeu. Si les provinces de Milet ou Ephèse tombent aux mains du joueur perse (c'est-à-dire qu'il les contrôle), on jette immédiatement 1d6. Si le résultat est pair, tous les pions athéniens sont immédiatement retirés du jeu, s'il est impair, tous les pions érétriens sont immédiatement retirés du jeu.

Flotte ionienne : Les pions de la flotte ionienne ne peuvent se déplacer que dans les cinq zones suivantes : Hellespont, Lesbos, Chios, Samos, Cos. Si un de ces pions se trouve dans la même zone qu'un des pions des flottes d'Athènes et d'Eritrée, on jette 1d6. Si le résultat est 1, un des deux pions des flottes d'Athènes ou Eritrée est retiré du jeu (au choix du joueur grec si les deux sont présents dans la zone, le seul pion présent sinon : il fait route vers leur cité pour divergence d'opinion...). Cette opération est répétée à chaque fois que le cas se produit.

Conditions de victoire

Le Perse doit s'emparer des 6 cités grecques d'Asie et occuper Doriscus pour gagner en fin de partie.

La partie s'arrête automatiquement quand Milet et Ephèse sont aux mains des Perses. Le vainqueur est alors celui qui contrôle la majorité des sept cités listées dans l'objectif du scénario. Si à la fin de la partie, Milet et Ephèse sont toujours grecques, le joueur grec remporte la victoire.

14.2 - Marathon et La première Guerre Médique

Durée : 4 tours.

Début : Printemps – 490

Fin : Hiver – 490

Contrôle

Perses : Provinces perses par défaut sur la carte (y compris la Thrace)

Vassaux perses : aucun

Grecs : Provinces grecques par défaut sur la carte dans laquelle se trouve au moins une unité de combat au début du jeu.

Grecs neutres : Toutes les autres provinces (y compris la Macédoine)

Déploiement

Grecs

Les Grecs disposent d'un leurre, d'une flotte et d'un leurre flotte.

- **Miltiade**, Callimaque et 4 x pions hoplites athéniens (4A) + 2 x (4C) à Athènes
- Aishines et pion Erétrie (4B) à Erétrie
- Pion Platée (4B) en Béotie
- Stratégos 1 + 4 x PN athéniens en zone attique + 1 PN Eritréen en zone éritréenne
- Cléomène + 4 x hoplites spartiates (4A) + 2 x (4*D) + 2 x (4C) à Sparte.

Perses

Les Perses disposent d'un leurre, de deux flottes et d'un leurre flotte.

Datis, Arthaphèrnes, Anabase + 2 x (3B), 4 x (5C), 5 x (6*D), 1 cavalerie lourde (3B), 1 cavalerie légère (3C), 20 PN à Halicarnasse.

Règles spéciales

les stratagèmes Manœuvre politique, Intrigue au palais, Génie de Thémistocle et Sacrifice de Léonidas ne sont pas mis en jeu.

La partie commence avec le stratagème Isolationisme Spartiate en vigueur.

La Macédoine et les autres provinces de Grèce restent neutres pendant la partie.

Conditions de victoire

Le Perse doit détruire la ville d'Erétrie, ravager la zone (terre brûlée) et contrôler Athènes à la fin de la partie, sinon le joueur grec gagne.

14.3 - Plutôt mort que Perse : la deuxième Guerre Médique

Durée : 8 tours.

Début : Printemps – 480

Fin : Hiver – 479

Contrôle

Perses, vassaux Perses, Grecs et Grecs neutres : comme définis par défaut sur la carte.

Déploiement

Grecs

Les Grecs disposent de 2 leures, de 2 flottes et de 2 leures « flotte ».

- Sparte : **Léonidas**, 5 x (4A) + 4 x (4C) + 4 x (4*D)
 - Athènes : Stratégos 3, 4 x (4A) + 1 x (4B) Egine + 2 x (4 C)
 - Mégare : + 2 x (4A) Mégare
 - Corinthe : Stratégos 2 + 3 x (4A)
 - Erétrie : 1 x (4B) Chalcis
 - Béotie : 2 x (4B) Platée et Thespies en Béotie (pro-grecs),
 - Attique : **Thémistocle**, Eurybiades, Léotycides, Stratégos 1, 12 PN Athènes + 3 PN Corinthe, + 2 PN Egine + 2 PN Sparte (**utiliser le pion Péloponnèse en attendant le pion Sparte de remplacement du VV n°50**) + 1 PN Mégare + 1 PN Chalcis
- Note : Les pions 4B et 1PN Erétrie ne jouent pas dans le scénario 3 et sont remplacés par les pions Chalcis de même valeur.*

Neutres

Thèbes : 3 x (4C) + 2 x (2C) Thèbes

Larissa (Thessalie) : 2 x (4C) + 3 x (2C)

Argos : 1 x (4B) Argos

Perses

Les Perses disposent de 2 leurres, de 2 flottes et d'un leurre « flotte ».

- Antandros : **Xerxès**, Mardonios, Artémise, Ariabigue, Préxaspe, Mégabaze, Anabase, Artabase, 3 x (3A), 3 x (3B) Immortels, 6 x (5C) Sparabara, 10 x (6*D), 3 x (3B) cavalerie lourde, 3 x (3C) cavalerie légère, 39 PN.
- Chaque ville d'Asie mineure : 1 x (4C) **grec bleu foncé, qui agissent en tout et pour tout comme des pions verts perses.**
- Méthoné (macédoine) : 1 x (4C) + 1 x (3C)

Renforts

Pausanias entre en jeu à Sparte au printemps – 479

Règles spéciales

Tous les stratagèmes sont en jeu.

Xerxès : En hiver 480, Xèrxes est retiré du jeu avec la moitié des pions immortels en jeu (**arrondie à l'entier inférieur**) et avec le pion Artémise. Mardonios devient le commandant en Perse. **Il faut retirer en priorité les pions Immortels de moral A, avec Xerxès. Si le stratagème Intrigues a déjà été joué auparavant, Artémise et la moitié des pions Immortels restants quittent tout de même la carte.**

Chefs : Tous les chefs Grecs peuvent commander des unités de n'importe quelle cité Grecques non neutre.

Ordre de succession : le jouer grec peut utiliser indifféremment Léonidas ou Thémistocle comme commandant en chef. Si les deux meurent, le successeur immédiat est Eurybiades puis Pausanias. Le successeur de Xerxès est Mardonios.

Cités grecques neutres :

Les unités des cités grecques neutres ne peuvent pas quitter leur zone tant qu'elles sont neutres. Si elles deviennent pro-perses elles se déplacent avec un chef perse et se battent avec les Perses, si elles deviennent pro-grecques, elles font de même avec les Grecs.

Chaque joueur peut tenter une et une seule fois par tour et pour chaque cité lors de sa première activation de l'attirer dans son camp.

Il est possible d'interrompre son mouvement pour tenter d'attirer un Neutre en bénéficiant du bonus présence, et de reprendre son mouvement ensuite. C'est une action comme une autre. Dans ce cas, le jet d'attrition suit la règle d'attrition interrompue par un combat.

Le joueur indique quelle province il désire attirer dans son camp, lance 2d6 et y ajoute le nombre de PA qu'il désire parmi ceux dont il dispose (Note : le joueur doit faire un choix entre les options militaires et politiques) ; il doit obtenir le résultat suivant :

S'il est perse :

- Thessalie = 10
- Béotie = 13
- Argolide = 15

S'il est grec :

- Cité d'Asie mineure = 17
- Thessalie = 15
- Béotie = 13
- Argolide = 10

Modificateurs :

- Stratagème Manœuvre politique : + 4 au dés
- Stratagème Oracle : + ou – 4 au dés

– Présence grecque dans la province : + 1

– Présence perse : + 3

Si le test réussit et que la province est neutre, les unités de cette province basculent immédiatement dans le camp qui a réussi le test. Elles ne se déplacent pas mais peuvent être récupérées par un chef de ce camp.

Si le test réussit et que la province est déjà dans un camp, elle redevient obligatoirement neutre et les unités sont replacées immédiatement dans leur ville d'origine.

Une province peut changer plusieurs fois de camp du moment qu'elle repasse par un statut neutre entre chaque changement.

Après être retourné à la neutralité, un neutre revient en jeu avec les effectifs lui restant à ce moment précis.

Conditions de victoire

Le joueur perse remporte une victoire marginale s'il contrôle : l'Attique, la Mégaride, Corinthe, Erétrie et une victoire totale s'il contrôle en plus la Laconie.

les Grecs remportent une victoire marginale en empêchant une victoire marginale perse, et totale s'ils libèrent au moins une cité grecque d'Asie.

Si Xerxès meurt, la victoire grecque est automatique.

Remerciements à Markus Kollmer, Charles Vasey et Claude Vergy pour les tests et les propositions d'améliorations des règles.