

# Hellespont, 411/410 av. J.-C.

« Les Péloponnésiens, découvrant les trières des Athéniens, beaucoup plus nombreuses qu'avant et déjà toutes proches du port, s'enfuirent vers la terre ; réunis au mouillage, ils engagèrent la bataille contre l'ennemi qui s'avancait vers eux. Mais Alcibiade avec un détachement de vingt navires, fit le tour et descendit à terre ; ce que voyant, Mindaros descendit à terre lui aussi, et fut tué en combattant : ceux qui l'accompagnaient s'enfuirent. Les vaisseaux furent tous ramenés par les Athéniens à Proconnésos, sauf ceux des Syracusains : ceux-là, les Syracusains eux-mêmes les avaient brûlés. »

**Xénophon, Helléniques I.17-18**

## *Un jeu de Frédéric Bey*

**Hellespont, 411-410 av. J.-C.** est un jeu d'histoire pour deux joueurs retraçant les combats navals, les batailles terrestres et les opérations de siège menées par les corps expéditionnaires athéniens et spartiates dans l'Hellespont, zone stratégique pour le ravitaillement d'Athènes.

## **0. Généralités**

### **0.1 Dés**

Le jeu nécessite l'utilisation de dés à six faces (noté d6) et d'un bol.

### **0.2 Carte**

La carte est divisée en zones, afin de réguler le placement et les mouvements des pions. On distingue des zones maritimes (identifiées par un M et un n°), des zones terrestres (identifiées par un T et un n°), des ports (carrés identifiés par leur nom et une ancre) et les bases « hors carte » (B1-Byzance, B2-Thasos et B3-Chios/Samos). La région du détroit de l'Hellespont est reproduite à plus grande échelle, en bord de carte, pour faciliter le déploiement des unités. Les unités peuvent passer librement de la carte principale à cet encadré agrandi.

Voir **3.** et **4.** pour les effets du terrain sur les mouvements, l'empilement et les combats.

### **Zones maritimes**

Il existe deux types de zones maritimes :

- les zones du détroit (M1 à M7) ;
- les zones de pleine mer (toutes les autres zones maritimes).

*Précision : M14 est une zone de pleine mer, les îles ne sont représentées qu'à titre décoratif.*

### **Zones terrestres**

Il existe deux types de zones terrestres :

- les zones de terrain clair (par exemple T7) ;
- les zones de terrain difficile (par exemple T27).

*Précision : T30 est une zone de terrain difficile, le lac n'est représenté qu'à titre décoratif.*

Certaines zones de terrain clair disposent par ailleurs d'un rivage délimité en totalité (par exemple T1) ou en partie (par exemple T20) par des plages.

### **Ports**

Les ports sont des cités fortifiées pouvant accueillir unités terrestres et unités navales. Ce sont des zones à part entière, représentées par un carré dont les côtés indiquent avec quelles zones elles sont adjacentes et une ancre désignant la zone maritime d'entrée du port. Les ports sont considérés indifféremment comme des zones terrestres ou navales pour la gestion des mouvements (voir **3.**).

*Exemple : Sestos est adjacent avec T17 et M5 et les unités navales peuvent entrer dans le port par M5.*

*Cas particulier : Cyzique est le seul port adjacent à plus de deux zones. Cyzique est adjacent à M16, M17, T1, T2 et T3 et les unités navales peuvent entrer dans le port par M16 ou M17. Par ailleurs M16 n'est pas adjacent à M17 (pour aller en M17 depuis M16 il faut passer par*

*Cyzique), T3 n'est pas adjacent à T1 ni à T2. Enfin, M16 n'est pas adjacent à T1 et T2 n'est pas adjacent à M17.*

### **Bases**

B1 n'est accessible qu'au joueur spartiate, B2 n'est accessible qu'au joueur athénien et B3 est accessible aux deux joueurs.

*Note historique : B3 modélise à la fois la base de Samos (athénienne) et celle de Chios (spartiate).*

Aucun joueur ne peut attaquer les bases. Les flèches indiquent les débouchés possibles de ces bases vers la carte principale.

### **0.3 Echelle de jeu**

Un point de force (PF) représente, selon le type de l'unité, 1 trière, 100 cavaliers, 150 hoplites, 200 peltastes ou 250 archers et frondeurs. Un tour de jeu représente un mois de temps réel.

## **1. Pions**

Le camp d'appartenance des unités de combat, des chefs et des stratagèmes est indiqué par la couleur de fond du pion.

*Note historique : contrairement aux autres jeux de la série, il n'y a pas dans Hellespont de distinction ludique entre les unités athéniennes et spartiates et les unités alliées ou mercenaires de leurs camps respectifs. Seuls les chefs alliés sont identifiés (voir 1.2). Il aurait en effet très difficile, au regard de l'échelle et des sources, d'identifier avec précision les nombreux contingents alliés ou mercenaires présents. A cette époque, les forces athéniennes sont composées essentiellement d'Athéniens et dans une moindre mesure des forces leurs derniers alliés de la Ligue de Délos, à l'inverse, les forces « spartiates », mis à part leurs chefs et un nombre réduit de trières lacédémoniennes, ne comprennent que des Péloponnésiens, des Béotiens, des Syracusains, des anciens alliés d'Athènes révoltés (Ioniens) et des mercenaires. Les troupes perses de Pharnabaze figurent également parmi les alliés de Sparte. Les « véritables » hoplites lacédémoniens sont au même moment déployés à Sparte ou à Décélie, avec le roi Agis.*

### **1.1 Unités de combat**

Les unités de combats sont représentées par des pions à double face :

- le recto des unités affiche la valeur de l'unité lorsque qu'elle est à pleine force ;
- le verso affiche la valeur réduite de cette même unité lorsqu'elle est affaiblie.

Chaque unité possède :

- un type : T pour Trières, H pour Hoplites, C pour Cavaliers, P pour Peltastes ou A pour Archers (et frondeurs) ;
- des Points de Force (PF) représentant leur effectif (voir **0.3**).
- certaines unités possèdent un bonus matérialisé par une « épée ».

*Note historique : le désastre de Syracuse a marqué la fin de la suprématie navale athénienne. Reconstituée à la hâte et dotée d'équipages sans expérience la flotte athénienne ne se distingue plus celle de ses adversaires. Aucune unité T ne dispose de ce fait d'un bonus.*

De manière générique :

- les unités navales (T) ont une capacité de mouvement illimitée dans les zones maritimes ;
- les unités terrestres (H, C, P et A) ont une capacité de 4 points de mouvements (PM) dans les zones terrestres et peuvent être convoyées par des unités navales.

*Précisions : les PM ne sont pas inscrits sur les pions unités de combat. Il n'est pas permis de « faire de la monnaie » avec les unités navales de différentes valeurs.*

### **1.2 Chefs**

Les chefs sont représentés par des pions à double face :

- le recto indique le chef en pleine possession de ses moyens ;

- le verso indique le chef lorsqu'il est blessé ou malade ;
- certains chefs possèdent un bonus simple, matérialisé par une « épée », ou un double bonus, matérialisé par deux « épées ».

*Précision : les chefs du camps spartiate sans bandeau blanc sont des chefs alliés Hermocrate, Hyppocrate et Epiclès sont Syracusains, Doreius est Rhodien et Pharnabaze est Perse.*

De manière générique :

- les chefs ont une capacité de mouvement de 5 PM dans les zones terrestres et illimitée dans les zones maritimes.

*Précision : les PM ne sont pas inscrits sur les pions chefs.*

### **1.3 Stratagèmes**

Les stratagèmes sont des pions à double face portant le titre d'un événement ou d'un bonus spécifique ainsi qu'un n° d'identification (voir 7.).

### **1.4 Marqueurs**

Les marqueurs servent à repérer le nombre de points d'actions (voir 2.B) et le ravitaillement et le tour (voir 2.D) sur les compteurs prévus à cet effet.

## **2. Séquence de jeu**

Un tour de jeu se décompose de la façon suivante :

### **A – Phase de sélection des stratagèmes**

Tous les stratagèmes disponibles sont placés dans un bol. Chaque joueur en tire deux au sort et les garde secret. Une fois utilisé, un stratagème est remis dans le bol, sauf les stratagèmes S17 et S18 qui ont un effet permanent et sont retirés du jeu après avoir été utilisés, en les plaçant sur la case de la carte prévue à cet effet. *Exemple : Le stratagème S18 « Alcibiade » au recto et S10 « Surprise » au verso n'est retiré du jeu que si la face « Alcibiade » est utilisée. L'utilisation de la face « Surprise » qui est alors remis normalement dans le bol après usage, n'implique pas que le stratagème soit ensuite retiré du jeu.*

### **B – Phase d'activation**

#### **B.1 Points d'actions (PA)**

Les deux joueurs lancent 2d6. Le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé obtient l'initiative. En cas d'égalité, le joueur ayant l'avantage (voir 8.) obtient l'initiative. Par ailleurs, chaque joueur obtient autant de PA que le total des 2d6, divisé par deux et arrondi à l'entier supérieur. Chaque joueur ajoute 1 PA à son total en août, septembre, octobre, avril et mai, sauf si le total est déjà de 5 ou de 6. Chaque joueur soustrait 1 PA à son total en décembre, janvier et février, sauf si total est déjà de 1 ou 2. Les marqueurs « Action » sont placés sur le compteur pour indiquer le nombre de PA disponibles pour chaque joueur. *Exemple : Lors du tour de septembre -411, Sparte obtient 6 et Athènes 3 aux dés. Après division par deux du total, arrondi à l'entier supérieur puis ajout de +1 pour septembre, Sparte obtient l'initiative et 4 PA et Athènes obtient 3 PA.*

#### **B.2. Renforts**

Les renforts des deux joueurs, dont l'arrivée est prévue dans le scénario pour le tour en cours ou provoquée par l'utilisation d'un stratagème S14 (voir 7.) sont déployés à l'endroit indiqué, en commençant par le joueur ayant l'avantage (voir 8.). En dehors de la base Chios/Samos, les renforts ne peuvent être déployés que dans une base ou une zone vide d'unités ennemies. Si la zone prévue pour le déploiement des renforts n'est pas libre d'unités ennemies, le joueur ennemi doit libérer la zone en déplaçant ses unités dans une zone adjacente de son choix.

Les joueurs peuvent alors immédiatement déplacer tous les chefs et unités déployés dans une base (voir 3.), sans dépenser de PA s'il ne s'agit que de renforts prévus par le scénario ou au coût standard (voir B.3.2) si la base contient également des unités rapatriées lors de la phase D.2 du tour précédent, en commençant par le joueur ayant l'avantage. Si les chefs et unités de

la base finissent leur mouvement dans une zone contenant des unités ennemies, il n'a pas de combat obligatoire (voir 4.) au cours de la phase B.2.

Les unités arrivées en renfort depuis une base pourront à nouveau se déplacer normalement au cours des phases d'actions (voir B.3).

### **B.3. Actions**

Les pions chefs blessés ou malades sont retournés sur leur verso. Le joueur qui a remporté l'initiative en B.1 effectue en premier une phase d'actions, en tant que joueur actif (l'autre joueur est alors le joueur passif).

Au cours d'une phase d'actions le joueur actif réalise des actions dans l'ordre suivant :

B.3.1. Il doit annoncer le nombre total de PA (1 au minimum, tous ses PA encore disponibles au maximum) qu'il va dépenser au cours de la phase d'actions. Il déduira ensuite les PA au fur et à mesure de leur dépense, en déplaçant vers le 0 son marqueur « Action » sur le compteur ;

B.3.2. Il peut activer, l'une après l'autre, des zones occupées par les unités de son camp et déplacer tout ou partie des unités et chefs situés dans ces zones (voir 3.).

Le coût d'activation est de :

- 0 PA (gratuit) par zone activée, si elle contient un chef à double bonus (deux « épées »), lors des tours d'août, septembre, octobre, avril et mai et 1 PA sinon ;
- 1 PA par zone activée si elle contient un chef à bonus simple (une « épée ») ou sans bonus ;
- 2 PA par zone activée, si elle ne contient pas de chef.

*Précision : les ports et bases sont des zones à part entière. Une dépense de PA pour activer les unités situées en T3 ne permet pas d'activer les unités situées dans Cyzique et vice versa. La dépense de PA est nécessaire pour activer Thasos, sauf si la base ne contient que des renforts (voir B.2).*

B.3.3. Il doit effectuer des combats (voir 4.) dans les zones où se trouvent des unités des deux joueurs (coût 1 seul PA pour tous les combats de la phase d'actions en cours).

Le joueur passif devient ensuite joueur actif et effectue à son tour une phase d'actions.

Quand l'un des deux joueurs n'a plus de PA (on retourne alors son marqueur « Action » sur sa face « Apathie »), il doit passer et laisser son adversaire effectuer éventuellement une nouvelle phase d'actions.

*Précision : un joueur ne peut pas passer son tour volontairement, il est obligé de dépenser au moins un PA lors de sa phase d'actions, tant qu'il en dispose, même s'il ne fait rien ou effectue une action théoriquement gratuite. Il ne peut passer son tour que lorsqu'il n'a plus de PA.*

Lorsque les deux joueurs ont dépensés tous leurs PA, la phase d'activation est terminée et aucun PA ne peut être accumulé d'un tour sur l'autre.

*Précision : à cet instant, tous les combats doivent obligatoirement avoir été résolus.*

Le joueur actif et le joueur passif peuvent jouer des stratagèmes à tout moment, dans la limite d'un stratagème chacun par phase d'actions.

### **C – Phase de siège**

Le joueur qui a remporté l'initiative en B.1 effectue ses sièges en premier, en tant que joueur actif (l'autre joueur est alors le joueur passif). Un siège est possible à chaque fois que le joueur dispose d'au moins une unité navale ET une unité terrestre dans une ou plusieurs zones adjacentes à un port dans le quel se trouve au moins une unité ennemie.

Le joueur passif devient ensuite joueur actif et effectue à son tour sa phase de siège.

### **D – Phase d'ajustements**

Le joueur qui a remporté l'initiative en B.1 effectue ses ajustements en premier et dans l'ordre suivant :

- D.1. Il ne peut conserver au maximum qu'un seul stratagème, de son choix, en main et il doit remettre dans le bol tous les stratagèmes en surnombre ;
- D.2. Il peut rapatrier gratuitement et sans contraintes vers ses bases des chefs et jusqu'à la moitié (en nombre de PF) des unités navales déployées dans les zones maritimes et les ports de la carte, ainsi que des unités terrestres déployées dans les zones terrestres ou les ports, à condition de respecter le ratio en PF du mouvement naval (voir 3.4) lors de ces rapatriements. Ces chefs et unités pourront quitter les bases lors de la phase B.2 du tour suivant (voir B.2) ;
- Il peut également déplacer gratuitement et sans contraintes des unités et des chefs vers un port libre d'unités ennemies et adjacent à la zone où ils se trouvent, à condition de respecter les contraintes d'empilement (voir 3.6).

Le second joueur effectue ensuite ses ajustements D.1 et D.2.

Le joueur qui a l'initiative effectue maintenant la suite de ses ajustements :

- D.3. Il peut retourner autant d'unités affaiblies sur leur face pleine force que le nombre total des bonus de ses chefs alors en jeu ;
- D.4. Il doit déplacer le marqueur « Appro. » / « Disette » de sa couleur en fonction de la situation (voir 6.) ;
- D.5. Il effectue les tests éventuels d'attrition (voir 6.4)
- Le second joueur effectue ensuite ses ajustements D.3 à D.5.

Les conditions de victoires sont vérifiées (voir 9.).

Le marqueur « Tour » est avancé d'une case.

### 3. Mouvements et empilements

Chefs et unités de combats peuvent se déplacer une seule fois par phase d'action, mais plusieurs fois par tour. Le mouvement est possible d'une zone vers une zone adjacente, ou d'une zone de port vers une zone adjacente à l'un de ses 4 côtés (et vice versa).

On distingue trois types de mouvement (voir 3.3, 3.3 et 3.4).

#### 3.1 Limites au mouvement

- les unités du joueur actif peuvent librement quitter au cours de la phase B.3 une zone dans laquelle se trouveraient également des unités ennemies arrivées en renforts lors de la phase B.2 ;
- les chefs peuvent se déplacer dans les zones terrestres comme des unités terrestres et dans les zones maritimes comme des unités navales (à condition d'être accompagnés du départ à la fin du mouvement naval d'au moins une unité de type T) ;
- les chefs ne peuvent pas cumuler un mouvement terrestre et un mouvement naval au cours de la même phase d'action ;
- les unités terrestres ne peuvent pas pénétrer seules dans une zone maritime ;
- les unités navales ne peuvent pas pénétrer dans une zone terrestre ;
- les unités navales et terrestres peuvent se déplacer dans les ports ;
- aucune unité ni chef ne peut se déplacer dans un port occupé par des unités navales ou terrestres adverses
- unités ou chef peuvent sortir d'une base par un mouvement naval (gratuitement pour des renforts, en payant le coût normal en PA sinon) mais ne peuvent y entrer qu'au cours des ajustements (voir 2.D.2) ou du déploiement de renforts.

#### 3.2 Mouvement terrestre

Les mouvements terrestres sont des mouvements au cours desquels des chefs et des unités terrestres se déplacent depuis des zones terrestres ou des ports vers des zones terrestres ou des ports adjacents, dans la limite de leurs PM.

#### 3.3 Mouvement naval

Les mouvements navals sont des mouvements au cours desquels des chefs et des unités navales, accompagnées ou non d'unités terrestres, se déplacent depuis des zones de pleine mer, des zones de détroit, des ports ou des bases vers des zones de pleine mer, des zones de détroit, ou des ports. Les chefs et les unités terrestres qui accompagnent les unités navales doivent se trouver dans la zone de départ des unités navales au début du mouvement, peuvent être déposées en cours de mouvement dans un port libre d'unités ennemies, à condition que les unités navales passent également par le port, ou peuvent rester empilées dans une zone maritime avec les unités navales qui les transportent. Pendant un mouvement naval le nombre de PF d'unités navales doit toujours être égal à 5 fois ou plus du nombre de PF d'unités terrestres transportées, quitte à affaiblir ou éliminer les unités terrestres en surnombre pour respecter cette contrainte (voir exemple du 4.2.3).

*Exemple : Alcibiade, 1 H de 4 PF et 20 PF de T sont déployés à Sestos. Lorsque la zone de Sestos est activée, la pile fait mouvement en M5, M6, M7, Lampsaque (occupé par un P athénien) où le H de 4 PF est déposé, puis M8, et M9 où les 20 PF de T et Alcibiade terminent leur mouvement.*

### **3.4 Mouvement amphibie**

Les mouvements amphibies sont des mouvements au cours desquels des chefs et des unités terrestres peuvent se déplacer d'un port ou d'une zone terrestre de terrain clair adjacente à une zone maritime vers un port ou une zone terrestre de terrain clair adjacente à une zone maritime. Pour cela il suffit que dans chaque zone maritime traversée se trouve au moins une unité navale amie et aucune unité navale ennemie. Le mouvement est alors effectué comme un mouvement terrestre, comme si les zones maritimes traversées étaient des zones de terrain clair et au même coût (1 PM par zone) et dans la limite d'un PF d'unité terrestre par PF de T dans la zone maritime traversée (les chefs ne sont pas comptabilisés). Un mouvement amphibie ne peut excéder 4 PM et chefs et unités terrestres doivent obligatoirement s'arrêter dans la zone de leur débarquement.

*Exemple : Mindaros, 2 H de 4PF et 1 AR de 2PF (soit 10 PF au total) sont en T5. Une unité T de 10 PF est en M13 et une unité T de 20 PF est en M14. Mindaros, les 2 H et le AR peuvent alors effectuer un mouvement amphibie de T5 à T3 via M13 et M14. Chef et unités terrestres doivent s'arrêter en T3, zone de leur débarquement.*

Les reculs après combat de chefs et d'unités terrestres peuvent s'effectuer par un mouvement amphibie en suivant ces mêmes règles. Au cours d'un mouvement amphibie, un chef ou une unité terrestre ne peut pas s'arrêter dans une zone maritime, même si elle est occupée par des unités navales amies.

### **3.5 Gestion et coûts des mouvements**

Lorsqu'une zone est activée dans la phase d'actions, toutes les unités du joueur actif présentent dans cette zone peuvent se déplacer en un ou plusieurs groupes, éventuellement selon des parcours et des destinations différentes.

Le mouvement d'une zone vers une zone adjacente coûte 1 PM, avec les surcoûts suivants :

+ 1 PM pour un mouvement d'une zone de terrain clair ou de terrain difficile vers une zone de terrain difficile. *Note : pas de +1 d'une zone de terrain difficile vers une zone de terrain clair.*

*Exemple : le mouvement de Lampsaque vers T27 via T23 et T7 coûte 4 PM (de Lampsaque à T23 = 1 PM, de T23 à T7 = 1 PM et de T7 à T27 = 2 PM)*

Dès qu'une unité entre dans une zone occupée par au moins une unité ennemie, elle est obligée d'arrêter son mouvement dans cette zone.

Exceptions à ce principe d'arrêt obligatoire :

- si une zone est occupée uniquement par une ou plusieurs unités de cavalerie (type C), leur propriétaire (le joueur passif) peut choisir d'effectuer immédiatement un mouvement gratuit de 4 PM maximum (ne comptant pas dans la limite d'un seul mouvement par phase



- d'action) avec ses unités de cavalerie pour évacuer la zone. Le joueur actif peut alors poursuivre son mouvement normalement ;
- au cours d'un mouvement naval, le joueur actif peut tenter de poursuivre son mouvement lorsqu'il traverse une zone occupée par des unités navales ennemies. Il jette un d6, sur un résultat de 1 (zone de détroit) ou de 1, 2 ou 3 (zone de pleine mer), il peut poursuivre son mouvement ;
  - au cours d'un mouvement naval, le joueur actif peut poursuivre son mouvement s'il traverse une zone occupée par des unités navales ennemies avec un rapport de force en PF égal ou supérieur à 10 contre 1.

*Exemples : un groupe d'unités navales athéniennes de 50 PF accompagné d'un chef et d'unités terrestres souhaite faire mouvement de M5 vers Parion. Il n'est pas obligé de s'arrêter en M7 où se trouvent seulement 4 PF d'unités navales spartiates. Il doit obtenir un 1, 2 ou 3 au dé pour traverser M8, où se trouve 20 PF d'unités navales spartiates accompagnées d'unités terrestres, pour poursuivre son mouvement librement vers M9 puis vers Parion. Sur un 4, 5 ou 6 au dé le groupe est obligé de s'arrêter en M8.*

### **3.6 Limites d'empilement**

L'empilement n'est vérifié qu'à la fin des mouvements et des reculs après combat (voir 4.2). Les unités éventuellement en surplus sont éliminées (au choix de leur propriétaire). Les pions chefs ne comptent pas dans les limites d'empilement.

Les limites d'empilement, exprimées en nombre d'unités ou de PF du même joueur, sont les suivantes :

- pas de limite d'empilement, quelque soit le type d'unités, dans les zones de pleine mer et les zones de détroit ;
- pas de limite pour les unités terrestres en terrain clair ;
- 5 unités terrestres, quelle que soit leur type, par zone de terrain difficile ;
- 50 PF maximum d'unités navales dans les ports ;
- 12 PF maximum d'unités terrestres dans les ports.

## **4. Combats**

Le combat est obligatoire dès que des unités de combat des deux joueurs se trouvent dans la même zone, après tous les mouvements d'une phase d'actions de la phase B.3.

Il y a deux types de combats :

- les combats navals dans les zones maritimes, entre unités navales ;
- les combats terrestres dans les zones terrestres, entre unités terrestres.

Les unités terrestres transportés par des unités navales et les unités terrestres situées dans une zone de terrain clair disposant de plages adjacentes à la zone maritime où est résolu un combat naval, peuvent influencer sur celui-ci (voir modificateurs de **Table de résolution des combats**). *Exemple : des unités terrestres situées en T22 peuvent influencer sur un combat naval ayant lieu en M4 ou M5, mais ne peuvent influencer sur un combat naval ayant lieu en M3 ou M6.*

### **4.1 Principes généraux des combats**

Le joueur actif qui dépense le PA pour déclencher les combats de la phase d'actions en cours est l'attaquant. Le joueur passif est le défenseur. Si l'attaquant ne dispose plus de PA pour engager les combats obligatoires, toutes ses unités retournent affaiblies dans leur zone de départ. *Précision : il est donc très important de veiller à conserver ce PA en stock avant d'entrer dans une zone occupée par des unités ennemies.*

Un combat ne peut avoir lieu qu'entre unités terrestres ou entre unités navales. Une unité terrestre ne peut jamais attaquer directement une unité navale et vice-versa.

### **4.2 Résolution des combats**

L'attaquant décide de l'ordre de résolution des combats. Pour résoudre un combat, il utilise la **Table de résolution des combats** et suit la procédure suivante :

#### 4.2.1 Evasion

Après la dépense par le joueur actif du PA déclenchant les combats mais avant la résolution d'un combat donné, le joueur passif peut tenter d'éviter le combat en s'évadant vers une zone adjacente (y compris un port, mais pas une base), libre d'unités ennemies et vers laquelle un mouvement est autorisée. S'il n'y a aucune zone ou port adjacent libre d'unités ennemies, la tentative d'évasion n'est pas autorisée.

Le joueur passif lance 1d6, puis :

- ajoute 1 s'il dispose d'un chef avec 2 bonus, ou s'il dispose d'un chef avec 1 bonus et que le joueur actif ne dispose pas de chef avec au moins un bonus ;
- ajoute 1 s'il est dans une zone de pleine mer ;
- soustrait 1 s'il est dans une zone de détroit ou une zone de terrain difficile.

Sur un résultat modifié de 6 ou plus, l'évasion réussit. Le joueur actif reste sur place et le joueur passif affaiblit une de ses unités ou en élimine une déjà affaiblie avant de gagner la zone libre d'unité ennemie dans laquelle il s'évade.

#### 4.2.2 Résolution des combats

Les joueurs calculent le rapport de forces en l'arrondissant toujours en faveur du défenseur. Les deux joueurs peuvent utiliser un stratagème, l'attaquant en premier, si aucun autre stratagème n'a déjà été joué dans la même phase d'actions (voir **2.B.3**). Stratagème de l'attaquant et stratagème du défenseur sont révélés simultanément. L'attaquant lance ensuite 1d6, y ajoute ou soustrait les modificateurs et consulte le résultat.

#### 4.2.3 Explication des résultats des combats

Les affaiblissements se font en nombre d'unités pour les unités terrestres et en nombre de PF pour les unités navales. Lors d'un combat naval, les pertes indiquées ne concerne que les unités navales mais elles peuvent avoir des répercussions sur les unités terrestres transportées (le nombre de PF d'unités navales devant toujours être égal à 5 fois ou plus du nombre de PF d'unités terrestres, voir **3.3**).

- E = Toutes les unités de combat de la force sont éliminées.
- A = Toutes les unités de combat de la force sont affaiblies, les unités déjà affaiblies sont éliminées.
- Affaiblir 1/4, 1/2 ou 3/4 de ses unités. On arrondit toujours le nombre d'unités ou de PF à affaiblir à l'entier inférieur avec un minimum d'une unité affaiblie dans tous les cas. Les unités déjà affaiblies devant être à nouveau affaiblies sont éliminées. *Exemples : Un joueur qui dispose de 3 unités terrestres et qui doit appliquer le résultat 1/2 obtient le chiffre de 1,5 arrondi en sa faveur à 1 unité à affaiblir. Un joueur qui dispose de 2 unités terrestres et qui doit appliquer le résultat 1/4 obtient le chiffre théorique de 0,5 ramené au minimum de 1 unité à affaiblir. Un joueur qui dispose de 5 unités navales (10PF, 10PF, 10 PF, 4PF et 4PF = 38 PF) et qui doit appliquer le résultat 1/2 obtient le chiffre de 19 PF à affaiblir, et doit pour cela affaiblir 2 unités de 10 PF. Un joueur qui dispose de 5 unités navales déjà affaiblies (5 PF, 5PF, 2 PF, 2 PF, 1 PF = 15 PF) qui transportent 1 unité terrestre de 3PF. En appliquant le résultat 1/4, il obtient le chiffre de 3,75 arrondi à 3. Il doit éliminer, car déjà affaiblies, une unité navale 2 PF et une unité navale 1 PF. Il ne lui reste alors que 12 PF d'unités navales qui ne peuvent donc pas transporter plus de 2 PF d'unités terrestres. L'unité terrestre transportée de 3 PF (recto du pion) doit être affaiblie à 1 PF (verso) pour respecter cette contrainte.*
- R = Rien : pas de pertes.

*Précision : les chefs d'un groupe d'unités qui subit un résultat E sont aussi éliminés.*

#### 4.2.4 Reculs



Le vainqueur de la bataille est indiqué en **gras** dans la Table. Les chefs et les unités de combat non éliminés du vaincu doivent reculer vers une zone ou un port libre d'unités de combat ennemies, adjacent à la zone où a eu lieu le combat. S'il n'y a pas de zones libres d'unités ennemies de disponible, les unités qui devaient reculer sont éliminées. Si à un instant quelconque du jeu un chef se retrouve seul dans une zone occupée par des unités ennemies, il est éliminé par capture. Le perdant peut quitter la zone via un mouvement amphibie (voir **3.4**). Si ce recul débouche sur un sur-empilement (voir **3.6**), le joueur doit déplacer de nouveau, vers une zone adjacente libre d'unités ennemies, autant d'unités que nécessaire.

*Précision : les unités déplacées peuvent être choisies parmi les unités qui ont déjà reculé après combat ou parmi celles déjà présentes dans la zone qui vient de les accueillir.*

## 5. Sièges

Au cours de sa phase de siège, le joueur actif détermine l'ordre de résolution de ses sièges et le et nombre de d6 dont il dispose.

### 5.1 Nombre de d6 de siège

Pour chaque siège :

1 d6 de base

+ 1 d6 pour si le joueur actif possède l'avantage ;

+ 1 d6 par zone terrestre ou maritime adjacente au port occupée uniquement par des unités du joueur actif ;

+ 1 d6 en échange de la défausse immédiate par le joueur actif d'un stratagème de sa couleur, sans le jouer ;

+ 1 d6 si le joueur actif dispose d'un chef à double bonus dans zone terrestre ou maritime adjacente au port et que le joueur passif ne dispose pas de chef avec un bonus dans le port ;

- 1 d6 si le joueur passif dispose d'un chef à double bonus dans le port ;

- 1 d6 par zone terrestre ou maritime adjacente au port occupée uniquement par des unités du joueur passif ;

- 1 d6 en échange de la défausse immédiate par le joueur passif d'un stratagème de sa couleur, sans le jouer ;

- 1 d6 en novembre, décembre, janvier, février ou mars ;

- 1 d6 si le total des PF des unités terrestres et navales du joueur actif adjacentes au port est strictement inférieur au nombre de PF des unités terrestres et navales déployés dans le port.

- 2 d6 si le total des PF des unités terrestres et navales du joueur actif adjacentes au port est strictement inférieur à 2 fois le nombre de PF des unités terrestres et navales déployés dans le port.

- 3 d6 si le total des PF des unités terrestres et navales du joueur actif adjacente au port est strictement inférieur à 3 fois le nombre de PF des unités terrestres et navales déployés dans le port.

*Précision : les trois modificateurs négatifs de rapport de force ne sont pas cumulatifs, tous les autres le sont.*

### 5.2 Résolution d'un siège

Pour résoudre le siège, le joueur actif lance ses d6.

Il doit affaiblir autant d'unités qu'il a obtenu de 1.

Le siège est réussi si il obtient au moins un 6 : toutes les unités présentent dans le port sont éliminées et le joueur actif peut faire avancer dans le port conquis les unités et chefs adjacents de son choix en respectant les contraintes d'empilement (voir **3.6**).

S'il n'obtient pas de 6 mais qu'il obtient au moins un 5 : toutes les unités présentes dans le port sont affaiblies et celles qui le sont déjà sont éliminées. Dans ce cas le siège ne réussit que si toutes les unités présentes dans le port ont été éliminées par ce biais. Le joueur actif peut

faire avancer dans le port conquis les unités et chefs adjacents de son choix en respectant les contraintes d'empilement (voir 3.6).

## 6. Ravitaillement et attrition

Le ravitaillement concerne les deux joueurs. Son statut est suivi grâce aux marqueurs « Appro. » / « Disette ». Ces marqueurs peuvent être déplacés entre les cases 0 à 3 du compteur « Amphores » sur la carte. Au départ de la partie, les marqueurs sont placés sur leur face « Appro. » et sur la case 3. Lors de la phase d'ajustement D.4 de chaque tour de jeu, si les marqueurs sont sur leur face « Disette » ils sont déplacés d'une case vers le 0. S'ils sont sur leur face « Appro. » ils sont déplacés d'une case vers le 3, sauf pendant les tours de novembre à mars inclus. Les marqueurs restent sur 3 s'ils y sont déjà.

### 6.1 Ravitaillement athénien

Le marqueur « Appro. » athénien est retourné sur sa phase « Disette » dès que A) Eléonte ET Rhoeteion ou B) Sestos ET Abydos sont occupés par des unités navales ou terrestres spartiates, avec pour contrainte d'avoir au moins une unité navale dans un des 2 ports A) ou des 2 ports B), ou C) le nombre de PF d'unités navales athéniennes dans les bases est supérieur au nombre de PF d'unités navales athéniennes dans les zones maritimes ou les ports.

*Précision : il faut A) OU B) OU C) pour retourner le marqueur. Si le marqueur est déjà sur sa face « Disette », il y reste sans autre conséquence.*

### 6.2 Ravitaillement spartiate

Le marqueur « Appro. » spartiate est retourné sur sa phase « Disette » dès que A) Cardia, Parion Lampsaque ET Abydos sont occupées par des unités navales ou terrestres athéniennes avec pour contrainte d'avoir au moins une unité navale dans Lampsaque ou Abydos ou B) le nombre de PF d'unités navales spartiates dans les bases est supérieur au nombre de PF d'unités navales spartiates dans les zones maritimes ou les ports.

*Précision : il faut A) OU B) pour retourner le marqueur. Si le marqueur est déjà sur sa face « Disette », il y reste sans autre conséquence.*

### 6.3 Disette et capitulation

Si le marqueur « Disette. » d'un des deux joueurs est à 0 après la phase D.4 d'un tour de jeu : toutes les unités de son camp déployées dans une base sont affaiblies (celles qui le sont déjà sont éliminées).

### 6.4 Attrition

Lors de la phase D.5 des ajustements, chaque joueur teste l'attrition de toute unité navale ou terrestre qui ne serait pas déployée dans une base, un port ou une zone maritime adjacente à une zone terrestre disposant de plages. *Exemples : pas de test d'attrition en M5 ou M13, mais test d'attrition en M8 ou M12. Pas de test d'attrition dans Parion, mais test d'attrition en T6.*

Pour chaque zone concernée, le joueur lance un d6 auquel il ajoute :

+1 par tranche entière de 5PF (unités terrestres) ou de 20 PF (unités maritimes) présente dans la zone ;

+1 lors des tours de décembre, janvier et février.

Sur un résultat modifié de 5, une unité (au choix de son propriétaire) est affaiblie, si elle l'est déjà elle est éliminée ;

Sur un résultat modifié de 6 ou plus, toutes les unités de la zone sont affaiblies, si certaines le sont déjà, elles sont éliminées.

Pas d'effet sur un résultat modifié de 1 à 4.

## 7. Stratagèmes

Chaque joueur peut utiliser un des stratagèmes disponibles dès lors qu'il est inscrit sur le fond de sa couleur distinctive ou sur un fond de couleur neutre (bleu foncé). Un joueur peut donc, selon les cas, choisir entre les deux faces d'un pion stratagème ou ne pouvoir en utiliser qu'un

seul. Il ne peut jamais utiliser un stratagème inscrit sur le fond de couleur de son adversaire. Si les deux joueurs utilisent un stratagème lors de la même phase d'actions, les effets de certains stratagèmes peuvent parfois s'annuler ou se cumuler.

Les stratagèmes sont classés par catégories (représentées par un symbole sur le pion) :

### **Flotte**

S1 *Periplous* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Tactique d'enveloppement athénienne permettant d'éperonner les ennemis sur le flanc ou l'arrière. Ce stratagème procure un décalage sur la Table des combats de 2 colonnes vers la droite s'il est joué par l'attaquant ou 2 colonnes vers la gauche, s'il est joué par le défenseur. Ce stratagème ne peut pas être joué lors d'un combat dans les zones de détroit qui sont trop étroites pour cette tactique.

S2 *Kuklos* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Formation en cercle défensif utilisé par les flottes en infériorité numérique. Ce stratagème procure un décalage de 1 colonne vers la gauche au défenseur lors d'un combat entre trières, dans n'importe quelle zone maritime. Il ne peut pas être joué par l'attaquant.

S3 *Diekplous* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Attaque en colonne pour percer la ligne ennemie. Ce stratagème procure un décalage de 1 colonne vers la droite, s'il est joué par l'attaquant lors d'un combat entre trières, dans n'importe quelle zone maritime. Il ne peut pas être joué par le défenseur.

S4 *Tempête en mer* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Chaque joueur doit lancer 1d6 pour chacune des unités navales qui se trouvent sur la carte dans une zone maritime : sur un résultat de 6 dans une zone maritime non adjacente à un port occupé par une unité amie ou dont aucune partie n'est délimitée par des plages, sur un de 5 ou 6 dans les autres zone maritime, une unité de pleine force est retournée sur sa face affaiblie et une unité déjà affaiblie est éliminée. Les unités terrestres transportées peuvent être indirectement affectées si la contrainte de ratio de PF du 3.4 n'est plus respectée.

S5 *Coques pourries* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase D.5. Sur les plages les coques des trières ne pouvant pas sécher régulièrement comme il se doit. Le joueur adverse à celui qui joue le stratagème doit éliminer une unité de type T déployée dans une zone maritime dont au moins une partie est délimitée par des plages et en affaiblir un autre.

### **Combats terrestres**

S6 *Archers* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Lorsqu'il est joué, il permet d'interdire l'entrée d'unité et de chefs ennemis dans une zone terrestre où se trouve au moins une unité d'archers ou de frondeurs de type A pendant la phase d'actions en cours. Placer le stratagème dans la zone pour la repérer.

S7 *Cavaliers* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3, après l'application des résultats d'un combat terrestre. Le joueur vainqueur peut automatiquement éliminer une unité déjà affaiblie de l'adversaire s'il possède lui-même une unité de cavalerie dans la zone où a eu lieu la bataille.

### **Combats et sièges**

S8 *Attaque combinée* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Lorsqu'il est joué pendant un combat, il permet d'ajouter la moitié (arrondie à l'entier supérieur) de PF d'unités de combat amies située dans une zone adjacente au combat lors du calcul du rapport de force. Ces unités ne sont pas déplacées, elles demeurent dans leur zone. Lors d'un combat terrestre, la zone adjacente sélectionnée pour l'attaque combinée doit aussi être une zone terrestre et les PF ajoutés provenir d'unités terrestres. Il en est de même avec une zone maritime et des unités navales pour un combat naval. Ce stratagème peut être joué par l'attaquant ou le défenseur.

S9 *Sape* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase C. Lorsqu'il est joué, il permet au joueur actif d'ajouter 2 d6 supplémentaires pour la résolution du siège. Ce stratagème ne peut pas être cumulé avec la défausse d'un stratagème sans le jouer procurant déjà 1d6 (voir 5.1).

S10 *Surprise* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Ce stratagème procure à l'attaquant un décalage d'une colonne vers la droite, lors d'un combat. Il ne peut pas être joué par le défenseur.

### **Renforts et récupération**

S11 *Recup. x1 (Récupération)* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase D.3 pour retourner une unité affaiblie sur sa face pleine force.

S12 *Recup. x2 (Récupération)* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase D.3 pour retourner deux unités affaiblies sur leur face pleine force.

S13 *Renforts retardés* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.2 pour retarder d'un tour un renfort adverse ou pour annuler un renfort lié à l'utilisation, lors de la même phase, d'un stratagème S14 de l'adversaire.

S14 *Renforts* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.2, pour faire entrer en jeu un renfort optionnel prévu par le scénario. Ce stratagème peut être annulé par l'adversaire s'il joue immédiatement un stratagème S13.

### **Chefs**

S15 *Chef Blessé* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Lorsqu'il est joué avant un combat terrestre ou naval, il permet d'annuler les bonus des chefs ennemis pour le calcul du modificateur au dé « a » sur la Table des combats. Le chef est retourné sur son verso et reste blessé jusqu'à la phase B3. du tour suivant.

S16 *Discorde chez l'ennemi* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B3. Lorsqu'il est joué par son propriétaire, il peut tenter d'éliminer définitivement du jeu un chef ennemi sans bonus ou de bonus simple. Le joueur désigne le chef puis il jette un d6 et doit obtenir, selon le cas de figure, un 3 ou plus pour éliminer un chef sans bonus, un 5 ou 6 pour éliminer un chef avec bonus simple. Ce stratagème ne peut pas être utilisé contre un chef à double bonus.

S17 *Tissapherne (effet permanent)* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.2. Il modélise la rencontre diplomatique entre le satrape perse Tissapherne et Alcibiade suite à laquelle ce dernier est retenu prisonnier. Alcibiade est immédiatement retiré du jeu placé dans la case Tissapherne. Le stratagème est définitivement retiré du jeu.

*Note historique : voir Xénophon, Helléniques. I.9.*

S18 *Alcibiade (effet permanent)* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.2., si Alcibiade est déjà entré en jeu sur la carte. Il modélise l'évasion d'Alcibiade. S'il est joué après que le stratagème S17 ait été joué, Alcibiade est immédiatement libéré et placé dans la base de Samos et le stratagème est définitivement retiré du jeu. S'il est joué avant que le stratagème S17 ait été joué, les stratagèmes S16 et S17 sont définitivement retirés du jeu sans autres effets, mais le joueur spartiate marque 2 PV (il conserve les deux stratagèmes en bord de carte pour s'en rappeler).

### **Evénements divers**

S19 *Ravitaillement* : Ce stratagème peut être joué à la fin de la phase D.4 déplacer son marqueur « Appro. » / « Disette » d'une case vers le 3.

*Précision : s'il vient d'être déplacé vers le 0, cela revient à annuler ce déplacement.*

S20 *Epidémie* : Ce stratagème peut être joué lors de la phase B3. Lorsqu'un joueur l'utilise, il peut affaiblir deux unités terrestres et retourner sur son verso un pion chef adverse (malade) dans n'importe quelle zone de la carte. Le pion chef est immédiatement déplacé dans un port libre d'unité ennemie où une base d'où il ne peut plus bouger jusqu'à ce qu'il soit retourné sur son recto (guérison) lors de la phase B.2 du tour suivant.

S21 : voir S23, ce stratagème ayant numéroté S23 sur la planche ☺

S22 *Bons Augures* : Ce stratagème peut être joué à n'importe quel moment. Lorsqu'il est joué, il permet, au choix :

- de reprendre l'Avantage à son adversaire (retourner le marqueur « Avantage ») ;

- ou d'être utilisé comme le stratagème S12 ou le stratagème S14 et dans les mêmes conditions ;
- ou de tirer un nouveau Stratagème dans le bol.

S23 *Désertion* : Ce stratagème peut être joué dans lors de la phase D.5 pour retirer définitivement du jeu une unité ennemie de 10 PF maximum.

## 8. Avantage

Le joueur qui dispose de l'avantage peut à tout moment (sauf précision contraire) choisir et bénéficier d'une et une seule des opportunités suivantes :

- ajouter 2 PA à son total en phase B.1, sans inverser l'initiative ;
- inverser l'initiative déterminée en B.1 ;
- annuler le résultat d'un jet de dés lors d'un combat, d'un assaut, d'un siège, d'un test d'attrition, d'un test lié à l'utilisation d'un stratagème. Le ou les dés sont alors relancés une nouvelle fois ;
- retourner une unité affaiblie sur sa face pleine force ;
- faire revenir en jeu une unité terrestre éliminée ;
- faire revenir en jeu un chef éliminé.

*Note de Conception : cela correspond en quelque sorte au retour en d'un chef que l'on a cru, à tort, blessé à mort.*

Une fois utilisé, et quel qu'en soit l'usage, l'avantage est transmis à l'adversaire en retournant le marqueur pour le signaler

## 9. Victoire

### 9.1 Victoire totale

*En cours de partie :*

Le joueur athénien gagne si les 8 ports de la carte sont occupés par une unité terrestre ou navale athénienne.

Le joueur spartiate gagne si tous les ports de la carte sauf Cardia (soit 7 ports) sont occupés par une unité terrestre ou navale spartiate.

*En fin de partie :*

Le joueur spartiate gagne si le joueur athénien ne dispose plus que de 30 PF ou moins d'unités navales et s'il en dispose lui-même de 45 PF ou plus.

Le joueur athénien gagne si le joueur spartiate ne dispose plus que de 20 PF ou moins d'unités navales et si il en dispose lui-même de 40 PF ou plus.

### 9.2 Victoire marginale

Si aucune victoire totale ne peut être obtenue, les deux joueurs sont départagés de la manière suivante, en décomptant des points de victoire (PV) :

*Les deux joueurs marquent :*

5 PV pour l'occupation de Cyzique

3 PV pour l'occupation de chacun des 2 ports suivants : Sestos et Abydos (soit 6 PV au maximum) ;

1 PV par autre port occupé ;

3 PV par niveau d'approvisionnement d'écart. *Exemple : si joueur spartiate à son marqueur « Appro. / Disette » sur la case 3 et que le joueur athénien à son marqueur sur la case 1 il marque 6 PV ;*

3 PV pour chaque tranche entière de 10 PF d'unité navale encore en jeu en dehors d'une base (dans un port ou une zone maritime) ;

2 PV par unité terrestre ennemie de type H éliminée ;

1 PV par unité terrestre ennemie d'autres types que H éliminée ;

1 PV par chef ennemi tué au cours d'un combat.

Si l'écart entre les deux adversaires est compris entre 0 et 5 PV (inclus), le résultat est un **nul**.  
Si l'écart entre les deux adversaires est supérieur à 5 PV, le joueur qui a le plus de PV remporte une **victoire tactique**. Si le nombre de PV du vainqueur est supérieur au double du nombre de PV du vaincu, il s'agit alors d'une **victoire stratégique**.



## 10. Scénarios

### 10.1 Scénario historique

Le marqueur « Tour » est placé sur « août -411 » et le scénario dure 10 tours, jusqu'au tour de mai -410 inclus. Les deux joueurs placent leurs marqueurs « Appro. » sur 3 et leurs marqueurs « Action » sur 0. L'Avantage est spartiate.

#### Règles spécifiques

##### Stratagèmes de départ

Le joueur athénien d'abord et le joueur spartiate ensuite peuvent choisir en secret 1 stratagème de leur camp (pas un neutre) et numéroté de S1 à S10. *Précision : S4 et S6 ne peuvent être sélectionnés car ils sont neutres.* Un seul stratagème est ensuite tiré au sort en Phase A.

##### Perses

Pharnabaze et les 3 unités terrestres de 5PF ne peuvent effectuer ni mouvement naval ni mouvement amphibie. Ces trois unités, si affaiblies, ne peuvent pas revenir sur leur face pleine force lors de la phase D3. Par contre elles peuvent revenir à pleine force via l'utilisation d'un stratagème S11 (mais pas S12).

#### Déploiement athénien

1x T/10PF, 1x T/4PF, 2x T/2PF, 1x H/3PF, 1x P/2PF à Sestos  
1x P/2PF à Cardia

#### Renforts athéniens

Septembre -411 : *Thrasybule, Thrasyillos, Chereas*, 1x T/20PF, 3x T/10PF, 1x T/5PF (10 PF affaiblie), 1x H/4PF (bonus), 2x H/4PF, 1x P/4PF (bonus), 1 A/2PF à Samos

Octobre -411 : *Alcibiade*, 1x T/10PF, 2x T/4PF, 1x H/4PF (bonus), 1x A/3PF (bonus) à Thasos ; *Tymocharès*, 2x T/10PF à Samos

Novembre -411 : *Thrasyillos* est retiré du jeu. *Note historique : il est envoyé à Athènes.*

Février -410 : *Théramène*, 1 T/20PF, 1x H/3PF à Samos ; 2x T/4PF, 2x T/2PF, 1x A/2PF à Thasos

Renforts optionnels (stratagème S14) : 1x T/20PF à Samos ou 1x T/10PF à Thasos.

*Précision : le joueur athénien ne peut faire entrer qu'une seule fois les renforts de Samos et une seule fois ceux de Thasos au cours de la partie.*

#### Déploiement spartiate

2x T/4PF à Byzance  
1x T/10PF, 1x T/4PF, 1x T/2PF, 1x H/3PF, 1x P/2PF à Abydos  
1x P/4PF à Cyzique

#### Renforts spartiates

Septembre -411 : *Mindaros, Hermocrate, Hyppocrate*, 1x T/20PF, 5x T/10PF, 1x T/5PF (10PF affaiblie), 1x H/4PF (bonus), 1x H/4PF, 1x H/3PF, 1x P/2PF, 1x A/2PF à Chios

Octobre -411 : *Doreius*, 1x T/10PF, 2x T/4PF, 1x H/3PF, 1x A/2PF à Chios ; *Pharnabaze*, 1x C/5PF (bonus), 1 P/5PF en T29

Février -410 : *Epiclès*, 1x T/20PF, 3x T/2PF, 1x H/4PF (bonus), 1x A/2PF à Chios ; 1x C/5PF (bonus) en T29

Renforts optionnels (stratagème S14) : 1x T/20PF à Chios ou 1x T10 PF à Byzance.

*Précision : le joueur Spartiate ne peut faire entrer qu'une seule fois les renforts de Chios et une seule fois ceux de Byzance au cours de la partie.*

## **10.2 Variante non historique : Alcibiade, le nouveau Périclès**

Ce scénario alternatif est basé sur un retour précoce d'Alcibiade, avec les pleins pouvoirs qu'il n'a historiquement jamais vraiment obtenus, et l'application par lui seul de sa stratégie, mais sans Thrasybule, le meilleur tacticien athénien, à ses côtés.

Par rapport au scénario historique 10.1, on procède aux changements suivants :

- L'avantage est athénien en début de partie ;
- Les stratagèmes S1, S16, S17, S18 et S23 sont retirés du jeu ;
- Alcibiade entre en jeu en septembre -411 à la place de Thrasybule qui est retiré du jeu ;
- Théramène entre en jeu en octobre -411 à la place d'Alcibiade ;
- Thrasyillos, retiré en jeu en novembre -411, revient en jeu en février -410 à la place de Théramène.

Crédits :

Conception : *Frédéric Bey*

Carte et pions : *Pascal Da Silva*

Tests et développement : *Frédéric Bey, Dominique Pitaud et Philippe Pitaud*

Site internet: [www.fredbey.com](http://www.fredbey.com)

Forums officiels de discussion et de support :

*En français* sur [www.lestafette.net](http://www.lestafette.net) et *en anglais* sur [www.consiworld.com](http://www.consiworld.com)

## Table de résolution des combats

|                | Rapport de Forces |           |           |           |           |           |             |
|----------------|-------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------------|
| 1d6            | 1/3<br>et -       | 1/2       | 2/3       | 1/1       | 3/2       | 2/1       | 3/1<br>et + |
| <b>-1 et -</b> | E - R             | A - R     | 3/4 - R   | 1/2 - R   | 1/2 - R   | 1/2 - R   | 1/2 - R     |
| <b>0</b>       | E - R             | 3/4 - R   | 1/2 - R   | 1/2 - R   | 1/2 - R   | 1/2 - R   | 1/4 - 1/4   |
| <b>1</b>       | A - R             | 1/2 - R   | 1/2 - R   | 1/2 - R   | 1/2 - R   | 1/4 - 1/4 | 1/4 - 1/4   |
| <b>2</b>       | A - R             | 1/2 - R   | 1/2 - R   | 1/4 - R   | 1/4 - 1/4 | 1/4 - 1/4 | 1/4 - 1/2   |
| <b>3</b>       | 3/4 - R           | 1/2 - R   | 1/4 - R   | 1/4 - 1/4 | 1/4 - 1/4 | 1/4 - 1/4 | R - 1/2     |
| <b>4</b>       | 1/2 - R           | 1/4 - 1/4 | 1/4 - 1/4 | 1/4 - 1/4 | 1/4 - 1/4 | R - 1/2   | R - 3/4     |
| <b>5</b>       | 1/2 - 1/4         | 1/4 - 1/4 | 1/4 - 1/4 | R - 1/4   | R - 1/2   | R - 1/2   | R - A       |
| <b>6</b>       | 1/4 - 1/4         | 1/4 - 1/4 | R - 1/4   | R - 1/2   | R - 1/2   | R - 3/4   | R - A       |
| <b>7</b>       | 1/4 - 1/4         | R - 1/4   | R / 1/2   | R - 1/2   | R - 1/2   | R - 3/4   | R / E       |
| <b>8 et +</b>  | R - 1/2           | R - 1/2   | R / 1/2   | R - 1/2   | R - 3/4   | R - A     | R / E       |

Les résultats sont notés de la façon suivante : résultat de l'attaquant / résultat du défenseur, et le vainqueur de la bataille est indiqué en **gras**.

### Tous les modificateurs sont cumulatifs

#### Modificateurs au dé

*Bataille en zone terrestre ou en zone maritime :*

a) + nombre de chefs de l'attaquant avec un bonus (simple ou double) – nombre de chefs du défenseur avec un bonus (simple ou double)

*Bataille en zone terrestre uniquement :*

b) +1 si l'attaquant dispose d'au moins une unité de type H avec un bonus et que le défenseur ne dispose pas d'unité de type H avec un bonus

c) +1 si l'attaquant dispose de trois types d'unités différentes

d) -2 si le défenseur est uniquement composé d'unités type H disposant d'un bonus

e) -1 si le défenseur dispose d'au moins une unité de type A ou C

*Bataille en zone maritime uniquement :*

f) +1 si l'attaquant transporte autant ou plus de PF d'unités terrestres que le défenseur

g) -1 si l'attaquant transporte moins de PF d'unités terrestres que le défenseur

#### Modificateurs de colonne

*Bataille en zone terrestre uniquement :*

a) décaler de deux colonnes à droite si l'attaquant dispose d'au moins une unité de type H et que le défenseur n'en dispose pas

b) décaler d'une colonne à gauche si l'attaquant ne dispose pas d'unité de type H et que le défenseur en dispose d'au moins une

c) décaler d'une colonne à gauche si l'attaquant est entré dans la zone du combat via une opération amphibie

d) décaler d'une colonne à gauche si le combat a lieu dans une zone de terrain difficile est que l'attaquant est arrivé dans cette zone depuis une zone de terrain clair adjacente

*Bataille en zone maritime uniquement :*

e) décaler d'une colonne à droite si l'attaquant dispose d'unités terrestres dans une zone terrestre disposant de plages adjacentes à la zone maritime où est résolu un combat naval et que ce n'est pas le cas du défenseur

f) décaler d'une colonne à gauche si le défenseur dispose d'unités terrestres dans une zone terrestre disposant de plages adjacentes à la zone maritime où est résolu un combat naval et que ce n'est pas le cas de l'attaquant

*Note historique : « Pharnabaze arrive à la rescousse ; il s'avance à cheval dans la mer aussi loin qu'il peut pour combattre et il appelle à l'aide ses hommes cavaliers et fantassins ; tandis que les Péloponnésiens, après avoir serré et aligné leurs navires combattent près de la côte ». Xénophon I.7, à propos de la bataille d'Abydos.*

**Modificateurs liés aux stratagèmes :** voir 7.