


## Test Bataille d'Andrinople/Hadrianopolis

Voici le premier test du scénario Andrinople. La bataille a été jouée sur le grand plateau 24/25x20 cases. L'espace de jeu a donc été réduit par la disposition de quatre dés marquant les angles du plateau de jeu. Six autres dès (face 1 à 6) marquent le lieu d'arrivée possible de la cavalerie barbare. Outre les unités de la boîte de base et de l'extension 1, ce scénario nécessite quelques unités barbares proposées dans le Catalogue et des cases de colline et de camp.

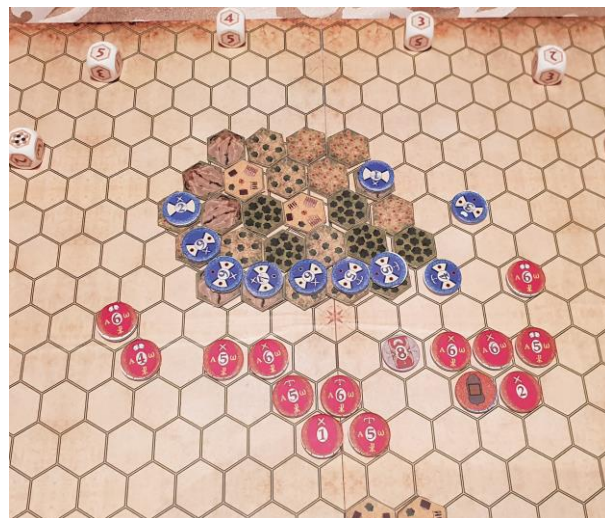
Au début de la bataille l'infanterie barbare est disposée sur une colline centrale. La cavalerie barbare fourrage et doit attendre le 4ème tour pour tenter de rentrer en jeu à un des points n° 1 à 6.

Les Romains se déploient sur deux cases de profondeur à partir de leur bord de plateau. L'unité d'éléphant  tient lieu d'empereur Romain (unité du général).



Les Romains s'approchent de la colline. Au centre de leur ligne, leurs archers sont supérieurs aux archers barbares mais ce sont ces derniers qui enregistrent quelques succès qui ralentissent les Romains.

Sur l'aile droite les barbares essaient de détourner l'avance de la cavalerie romaine grâce à une unité de LI et une horde (Ces unités n'accordent qu'un demi PdV pour les LI et zéro pour la horde).



Sur l'aile gauche les meilleures unités barbares s'avancent au pied de la colline pour tenter de ralentir l'avance des Romains.



La cavalerie barbare arrive au point 2. Les trois premières unités entrent en jeu.  
Sur l'aile gauche les unités barbares s'enhardissent en s'avancant hors de la colline.  
Sur l'aile droite les romains prennent pied sur la colline.



Les unités romaines sont toutes proches des cases de camp barbare.  
Sur l'aile gauche les unités barbares ont éliminé une unité romaine mais cela les a fortement éloignées de la colline.



L'unité d'élite romaine prend une première case de camp barbare.



A deux reprises les Romains occupent la deuxième case de camp barbare (ce qui leur assurerait la victoire) mais ne peuvent la tenir jusqu'à la fin du tour de jeu. Une unité de cavaliers archers barbare menace de se lancer sur le camp romain que défend l'unité romaine de force 5.



Les Romains ont laissé passer leur chance. Les unités barbares sont sur le point de refermer l'étau. Le général romain est tué. Le reste de l'armée romaine préfère se replier...

Merci Vladimirus pour ce premier test prometteur.