

CLARIFICATIONS

L'ART DE LA GUERRE

Ce document a été constitué à partir des questions et remarques des joueurs et présente des clarifications et des précisions sur la règle de *L'Art de la Guerre*. Dans le cas où le texte de la règle est en contradiction avec celui des clarifications, c'est ce dernier qui prime. Quelques corrections et évolutions ont également été apportées. Elles sont indiquées sur un fond grisé afin de bien les distinguer.

PRESENTATION

Représentation des unités (p 8)

Les plaquettes représentant une unité sont toujours l'une derrière l'autre. L'utilisation de deux plaquettes est plus esthétique et permet de tenir compte des socles existants (style *DBM*). Il est aussi possible de double-socler une unité sur un socle de la profondeur adéquate.

Camps (p 8)

Chaque armée dispose **obligatoirement** d'un camp qui peut être fortifié ou non.

Unité avec support (p 8)

Le support n'est pas une unité supplémentaire de LI mais simplement une capacité spéciale d'une unité. Elle est représentée par une plaquette de LI accolée derrière l'unité. Cette plaquette peut être temporairement enlevée pour permettre à l'unité de se rabattre sur le flanc d'un ennemi.

Groupes d'unités (p 9)

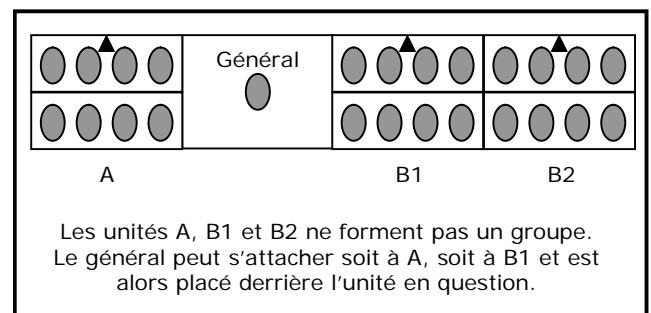
Correction du premier point

Un groupe ne peut pas comporter plus de 6 unités **de front** (mais autant que l'on veut en profondeur, l'une derrière l'autre). Par exemple, on peut avoir un groupe de 12 phalanges en formation profonde (soit 6 plaquettes de front).

Groupes d'unités et Général (p 9)

Un général n'est pas considéré comme une unité et ne permet pas de former un groupe. Il peut s'attacher à une unité (et une seule) faisant elle-même partie d'un groupe simplement en se plaçant derrière l'unité. Attacher ou détacher un général se fait durant la phase de mouvement du joueur.

Une unité avec un général inclus suit les mêmes règles que toutes les autres unités.



TROUPES

Qualité des troupes (p 11)

La qualité des troupes s'applique pour :

- Le combat en mêlée
- Le tir à distance
- La protection quand l'unité subit un tir

Elle ne s'applique pas au jet pour ajuster le mouvement dans le cas d'une esquive ou d'une charge ni pour le ralliement (la qualité peut en effet représenter simplement un équipement plus ou moins efficace).

Capacité Impact (p 14)

Correction de la dernière phrase

Pour les piétons, le bonus d'impact est valable contre les autres piétons et aussi face aux montés seulement si l'unité reçoit la charge.

Unités mixtes (p 15)

La qualité des troupes mixtes est dégradée d'un niveau par rapport à la valeur intrinsèque des troupes qui la compose. Ainsi une unité mixte classée élite compte comme étant de qualité ordinaire et une unité mixte composée de troupes ordinaires comme de qualité médiocre.

Correction

Les unités mixtes et les unités de MI avec un arc, une arbalète ou une arme à feu possèdent la capacité spéciale « Support » (+1 à l'impact contre les montés si elles sont chargées).

Modificateurs de combat (p 16)

Les modificateurs de la LI sont valables **en terrain clair**. Dans le terrain accidenté ou difficile, la LI a un modificateur de 0 contre tous.

Correction pour Archer, Arbalétrier et Arquebusier

-1 contre HI et montés et capacité « Support » (+1 à l'impact contre les montés si l'unité reçoit la charge, donc un modificateur global de 0 à l'impact face à des montés qui chargent).

Les unités de Lancier moyen, Lancier lourd et de Phalange annulent le bonus contre piétons des montés (sauf les El) lors d'une charge sur leur front. Le bonus d'impact des montés (y compris El) est aussi annulé si l'unité reçoit la charge sur son front mais pas si l'unité charge le monté.

Le bonus de la phalange en formation profonde est limité à +2 (pas de cumul avec le +1 en formation simple) et à condition que les deux unités soient du même corps.

Exemple : Une phalange en formation profonde chargée par un chevalier : au 1^{er} tour le chevalier n'a aucun bonus et la phalange un bonus de +2. Pour la suite du combat le chevalier retrouve son bonus de +1 contre les piétons et la phalange a toujours son bonus +2.

COMMANDEMENT

Points de commandement (p 18)

Evolution

Les PC sont déterminés de la façon suivante :

$$(1D6 + \text{bonus}) / 2$$

Le résultat est arrondi au supérieur.

Le bonus des Stratèges est de +3.

Portée de commandement (p 18)

La portée de commandement n'est pas modifiée par le terrain, la visibilité ou le couvert.

Mouvement des généraux (p 19)

Un général peut effectuer jusqu'à trois mouvements lors de son activation. L'un d'eux correspond à son mouvement gratuit, les deux autres coûtent 1 PC chacun.

Mouvement gratuit (p 19)

Le mouvement gratuit peut être utilisé par le général seul ou avec toute unité ou groupe avec lequel il se trouve pour un mouvement, un ralliement ou pour stopper des impétueux.

Général et combat (p 20)

Si la fuite est impossible ou si le général ne peut pas rejoindre une unité de son corps, il est alors capturé et compte comme perdu.

Par convention, c'est l'adversaire qui jette le dé pour déterminer si un général est tué au combat.

Général sans troupes (p 20)

Lorsqu'un général a perdu toutes les unités de son corps, il est enlevé de la table à la fin du tour. Il ne compte pas comme perdu.

Général non fiable ou allié (p 20)

Un général allié ou non fiable peut être ordinaire, compétent ou brillant.

SEQUENCE DE JEU

Mouvement (p 22)

Evolution

Les mouvements et ralliements peuvent être effectués dans n'importe quel ordre au choix du joueur. Ainsi les charges et mouvements impétueux ne sont pas forcément réalisés avant les autres mouvements. Toutes les unités d'un corps doivent être activées avant de passer au corps suivant.

Déroute et poursuite (p 22)

Les déroutes et poursuites sont effectuées après que tous les combats de tous les corps aient été résolus.

MOUVEMENTS

Règles générales (p 22)

Précision pour le 3^{ème} point :

Un groupe d'unités bouge à la vitesse de l'unité la plus lente. **Lors d'un pivot, chaque unité peut néanmoins bouger jusqu'au maximum de sa distance tant que toutes les unités restent groupées.**

Le bonus pour mouvement sur route est valable aussi si la route est en terrain clair.

Avance (p 23)

Correction

L'avance peut inclure **des pivots et/ou un seul glissement.**

Glissement (p 23)

Il est toujours possible d'effectuer un glissement (sauf pour sortir d'une ZdC) même s'il n'y a aucun ami ou terrain à éviter. Le glissement peut se faire avant ou après l'avance d'une UD obligatoire.

On peut combiner un glissement et des pivots dans le cadre d'une avance. Par exemple : un pivot, un glissement et une avance d'au moins une UD et un autre pivot.

Extension et Contraction (p 25)

Si cette manœuvre est effectuée dans un terrain qui ralentit l'unité, le nombre d'unités pouvant s'étendre ou se contracter est modifié en fonction de la capacité de mouvement dans le terrain qui ralentit :

▪ Mouvement de 1 UD	Impossible
▪ Mouvement de 2 UD	1 unité
▪ Mouvement de 3 UD	2 unités
▪ Mouvement de 4 UD	3 unités

Lors d'une contraction, les unités qui avancent ne peuvent pas faire de pivot ou de glissement.

Manœuvre difficile (p 26)

Pour les unités qui ne sont pas « peu manœuvrables », même celles en désordre, la seule manœuvre difficile est le 3^{ème} mouvement.

Si une unité n'a pas assez de capacité de mouvement pour effectuer une manœuvre (par exemple une HI impétueuse voulant faire un demi tour dans du terrain difficile), alors le mouvement est possible mais l'unité est mise en désordre. Si l'unité peu manœuvrable est déjà en désordre alors le mouvement est impossible, sauf si c'est pour contacter un ennemi.

Second et troisième mouvement (p26)

Evolution du 1^{er} point :

A aucun moment le groupe ou l'unité ne se trouve à moins de **4 UD** d'un ennemi.

Zone de contrôle (p 27)

Une unité ne peut faire qu'un seul des mouvements autorisés dans une ZdC, mais peut combiner un pivot et une avance pour contacter l'ennemi.

MOUVEMENTS SPECIAUX

Charge (p 29)

Pour qu'il y ait une charge (avec prise en compte de la capacité impact/javelot et perte éventuelle de cohésion) il faut que l'unité qui charge :

- Ne soit pas en contact avec sa cible (même par un coin) au début de son mouvement.

Ou

- Soit en position de débordement contre un ennemi en mêlée et en contact avec cet ennemi seulement par un coin ou bord latéral contre bord latéral (cf. Se rabattre sur le flanc p 41.).

Sinon, il s'agit d'une conformation ou d'un mouvement comme par exemple une unité en contact latéral avec un ennemi qui se retourne pour le combattre.

Toutes les unités disposées sur la table sont considérées comme connues et donc susceptibles d'être chargées par l'ennemi. Les unités en embuscade ne peuvent pas être chargées.

Les unités amies ne bloquent pas la visibilité de l'ennemi, ce qui permet les interpénétrations et les passages en force des impétueux.

Une charge s'effectue comme un mouvement d'avance normal et peut donc inclure des pivots et un glissement. Il est aussi possible de faire un demi-tour ou un quart de tour (en le payant en UD), mais seulement au début de la charge.

Il est possible de déclarer une charge (automatique si dans la ZdC) avec un groupe d'unités dont seules certaines d'entre elles arrivent au contact de l'ennemi. L'ensemble des unités peut alors bouger comme un groupe.

Une unité qui charge ou qui est chargée bénéficie de sa capacité impact/javelot (au 1^{er} tour) contre un adversaire en contact avec son front, même si elle est par ailleurs contactée sur son flanc ou son arrière.

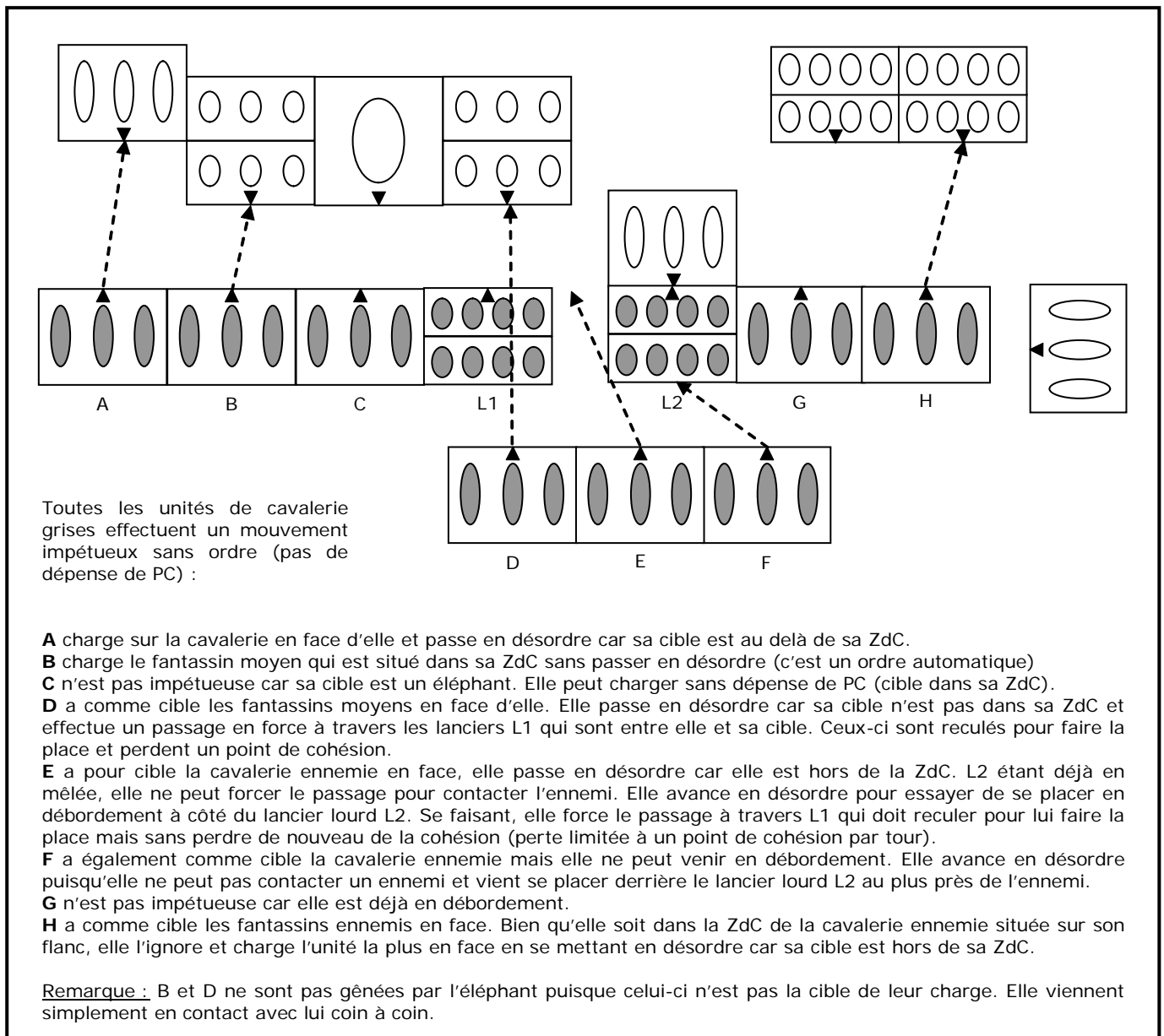
Mouvement impétueux (p 29)

Les troupes impétueuses ne sont pas obligées de charger dans les cas suivants (*ajouter un cas*) :

- Si l'unité combat déjà en débordement contre un ennemi

Une unité qui effectue un mouvement impétueux ignore les ZdC ennemies. Elle sélectionne sa cible selon les règles de priorités suivantes :

1. L'ennemi le plus proche parmi ceux qui sont en face de son front,
2. L'ennemi le plus proche parmi ceux qui ne sont pas directement en face.



Pour évaluer l'unité la plus proche, on mesure la distance entre deux coins les plus éloignés des faces avant des deux unités.

Une fois la cible sélectionnée, l'unité impétueuse avance droit dessus pour la contacter ou pour apporter un débord. Si le contact est impossible, l'unité est amenée au plus près possible de sa cible. L'unité impétueuse passe en désordre sauf si sa cible se trouvait dans sa ZdC au début de son mouvement et qu'elle a été contactée.

Interpénétration (p 30)

Il est possible de combiner une esquive et une interpénétration.

L'interpénétration entre fantassins lourds et moyens à travers des archers, arbalétriers et arquebusiers ne peut se faire que si les unités sont dans le même sens ou dans le sens opposé.

Passage en force (p 31)

Le passage en force existe uniquement pour les unités impétueuses qui effectuent une charge incontrôlée sans ordre du général ou pour des unités forcées de fuir suite à l'arrivée d'une marche de flanc.

On ne peut cependant pas forcer le passage à travers une unité qui est *déjà en mêlée avec un ennemi ou qui apporte un débord*.

Rompre le combat (p 31)

Toutes les unités peuvent rompre le combat face à des chariots de guerre ou de l'artillerie.

Esquive (p 32)

Si un groupe d'unités est chargé, l'esquive peut être faite pour tout le groupe, par partie du groupe ou unité par unité au choix du joueur.

Il est possible qu'une unité doive esquiver plusieurs fois dans le tour si elle est chargée par plusieurs ennemis séquentiellement.

L'esquive se fait en ligne droite. Des pivots et un glissement sont possibles uniquement pour éviter des autres unités (amies ou ennemies) ou un terrain qui ralentirait l'unité.

Le bord de table n'est pas considéré comme un obstacle et une unité ne peut pas glisser ou pivoter pour éviter de sortir de table si son esquive l'y conduit.

Il y a inversion dans le tableau par rapport à ce qui est indiqué sur la fiche de référence :

D6	Distance de mouvement ajustée
1 - 2	Mouvement - 1 UD
3 - 4	Mouvement normal
5 - 6	Mouvement + 1 UD

RALLIEMENT

Remarque sur le schéma (p 34)

Le général peut s'attacher à la HI ou à la LH en venant se placer derrière et donner alors son bonus pour le ralliement à l'une ou l'autre.

TIR A DISTANCE

Restriction au tir (p 35)

Correction du 1^{er} point :

L'artillerie, les chariots de guerre, les arbalétriers et les arquebusiers qui se sont déplacés ne peuvent pas tirer.

La cavalerie, la LH et la LI armées d'arbalètes ou d'armes à feu peuvent tirer si elles se sont déplacées.

Zone de tir (p 36)

La cavalerie légère peut tirer à 360°. Pour mesurer la portée de tir, on peut prendre n'importe laquelle des faces de la plaquette et pas seulement la face avant. Le schéma indique 2 UD mais pour une LH avec javelot, il est identique avec une portée de 1 UD.

Priorité de tir (p 36)

Précisions :

Les cibles situées « en face » du tireur sont celles dont une partie de la plaquette est située dans la zone d'une UD de large (2 UD pour les WWg) qui s'étend directement devant la face avant du tireur sur une distance égale à sa portée de tir.

La cible « la plus en face » est celle dont la plus grande partie de la plaquette est située dans cette zone.

Résolution du tir (p 37)

Evolution des modificateurs au tir

Toutes les unités de MI ou de HI avec un arc, une arbalète ou une arme à feu bénéficient d'un **bonus de +1** lorsqu'elles tirent sur des montés.

Tout tir effectué sur des unités de LH ou LI se fait avec un modificateur de -1. Cela revient à donner une protection de 1 à ces troupes afin de prendre en compte leur dispersion. Cela permet également à ces troupes de mieux jouer leur rôle d'écran face aux tireurs ennemis.

MELEE

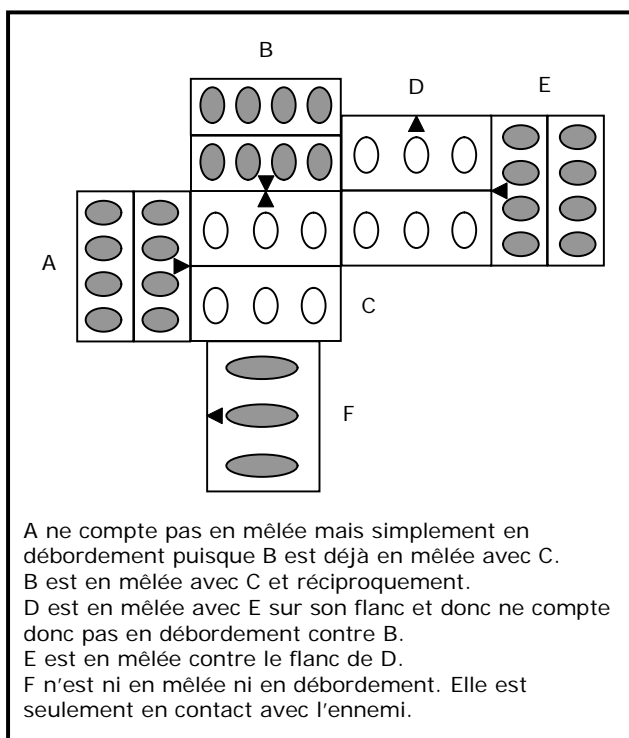
Contacteur l'ennemi (p 40)

Le paragraphe suivant défini avec précision les notions de mêlée et de débordement.

Une unité compte comme étant en combat avec un ennemi si elle est en mêlée ou si elle apporte un débordement.

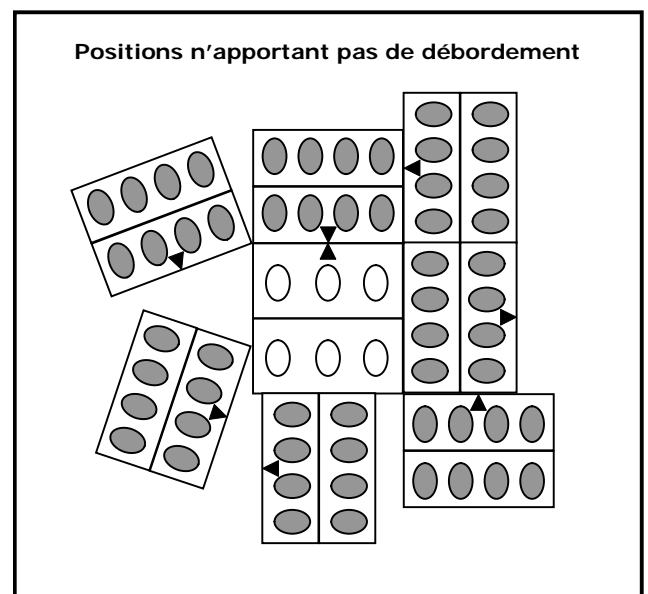
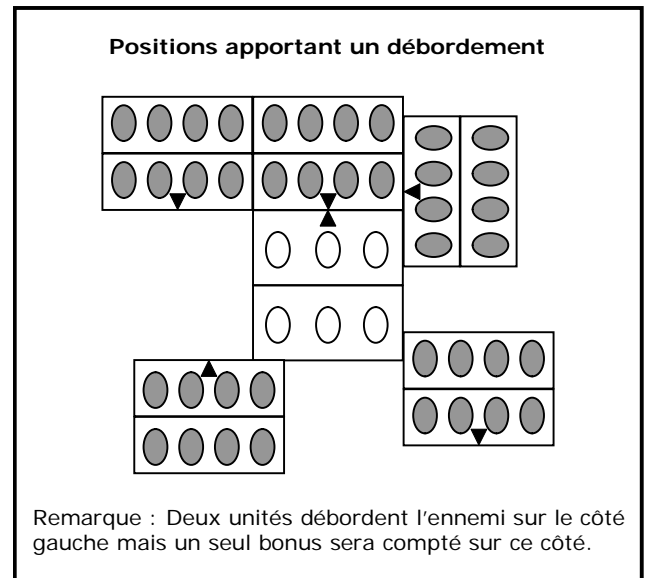
Une unité compte comme étant en mêlée si :

- Elle est en contact avec la face frontale d'un ennemi autrement que coin à coin.
- Elle est en contact avec une partie de sa face frontale (autre qu'un coin seul) contre tout ou partie du flanc ou de l'arrière d'un ennemi qui n'est pas engagé en mêlée par une autre unité.



Une unité compte en débordement si elle n'est pas en mêlée et si :

- Elle est en contact bord latéral contre bord latéral avec une unité amie elle-même en mêlée avec un ennemi (autre qu'un WWg) et en contact coin avant contre coin avant avec cet ennemi.
- Elle est en contact par une partie de son bord latéral (autre qu'un coin seul) contre tout ou partie du bord latéral d'un ennemi (autre qu'un WWg) engagé en mêlée sur son front (y compris contre le bord latéral de la phalange arrière dans le cas d'une phalange en formation profonde).
- Elle est en contact avec une partie de sa face frontale (autre qu'un coin seul) contre tout ou partie du socle d'un ennemi engagé en mêlée sur son front par une autre unité.



Se rabattre sur un flanc (p 41)

Une unité qui commence son mouvement en situation de débordement sans contacter l'ennemi avec sa face frontale (sauf par un coin seul) peut se rabattre sur le flanc de l'ennemi. Cette manœuvre compte comme une charge et entraîne éventuellement une perte de cohésion pour l'ennemi. Ce n'est ni un ordre automatique, ni une conformation et nécessite donc la dépense d'un PC par le général.

Précisions sur le schéma

- Il y a une coquille dans le schéma p 41 : il faut remplacer A1 et A2 par A1 et A3.
- L'unité A1 doit obligatoirement pivoter pour se rabattre sur le flanc de B. Cela lui est interdit si, ce faisant, elle traverse une partie de la ZdC de l'unité C. Le mouvement est donc ici impossible.

Si une unité avec une profondeur supérieure à une UD (HI ou MI avec support par exemple) veut se rabattre sur le flanc et qu'elle n'a pas la place à cause de sa profondeur, on peut enlever temporairement la plaquette de LI afin de permettre la manœuvre.

Restriction au contact (p 41)

Ajout des cas suivants :

- Toutes les unités peuvent charger l'artillerie ou le camp ennemi.
- Les unités mixtes peuvent charger d'autres piétons dans tous les cas.
- La LH peut charger tout ennemi de face si celui-ci est en désordre.
- La LI peut charger tout ennemi de face dans un terrain accidenté ou difficile si l'ennemi est en désordre ou pénalisé en mêlée par le terrain.

Dans tous les cas, une unité (autre que WWg et Art) peut toujours venir en débordement ou contacter le flanc ou l'arrière d'un ennemi qui est engagé en mêlée au moment de son mouvement. Par exemple une LI peut venir apporter un débordement même en terrain clair.

Si, suite à une déroute ou à une rupture de combat, une unité de LI se retrouve seule au contact d'un ennemi qui la détruirait automatiquement en cas de contact (une HI par exemple), alors elle doit alors reculer d'une UD pour rompre le contact.

Destruction de l'infanterie légère (p41)

L'unité de LI qui est détruite est retirée immédiatement sans attendre la fin de tous les combats.

Conformation (p 42)

Il y a obligation de se conformer à chaque fois que cela est possible sauf si cela oblige une unité amie ou ennemie à entrer ou sortir d'un terrain ou de la table.

Si cela est nécessaire, il est permis de pousser ou décaler d'autres unités **amies ou ennemies** pour permettre la conformation à condition que celles-ci ne soient pas déjà en mêlée.

Des unités qui sont simplement en contact sans être en mêlée (coin avant contre coin avant par exemple) peuvent se conformer sans dépenser de PC pour entrer en mêlée. Cela ne constitue pas à une charge (pas de bonus impact/javelot ni de perte de cohésion).

Modificateur de débordement (p 44)

Une unité qui est engagée en mêlée par l'ennemi sur son front, son arrière ou un flanc ne compte jamais comme apportant un débordement pour un autre combat.

Modificateur de terrain (p 45)

Correction

Pour les piétons : -1 en terrain accidenté ou difficile pour toutes les unités de HI ou -2 pour les lanciers lourds et la phalange.

Pour les montés : -2 en terrain accidenté et -3 en terrain difficile. Pas d'impact.

Berge d'une rivière

Une unité qui n'est pas dans une rivière bénéficie d'un bonus de +1 au combat contre des ennemis qui se trouvent au moins partiellement dans la rivière.

Attaque sur le flanc ou l'arrière (p46)

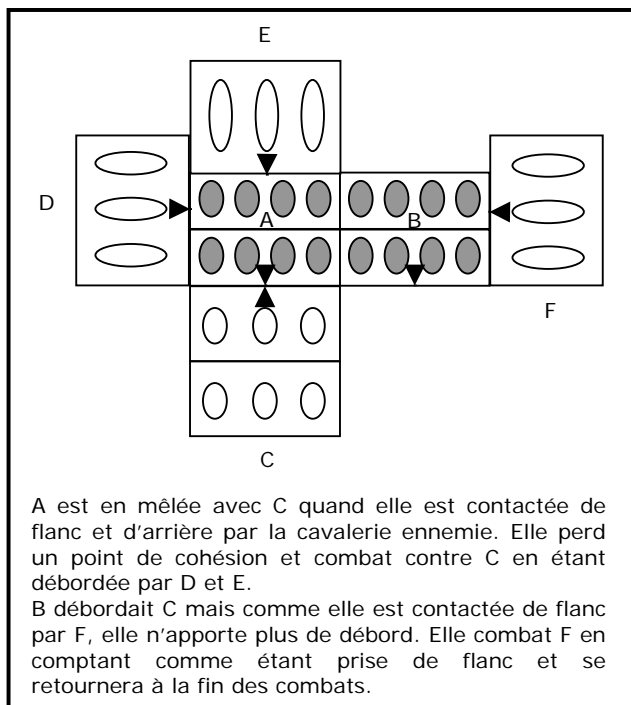
Une unité chargée de flanc ou d'arrière perd un point de cohésion seulement au tour où elle est chargée sur son flanc ou son arrière.

Si une unité, suite à son propre mouvement, se retrouve avec un ennemi sur son flanc ou son arrière, elle ne perd pas de cohésion. Elle sera simplement débordée.

La perte de cohésion est limitée à un seul point par tour. Ainsi, une unité chargée sur les deux flancs et sur l'arrière durant le même tour ne perd qu'un seul point de cohésion. Par contre, si elle est par exemple attaquée sur un flanc lors d'un tour, puis sur l'arrière au suivant, elle perd un point de cohésion à chaque tour.

Une unité apportant un débord qui est elle-même contactée par un ennemi sur le flanc ou l'arrière ne compte plus comme apportant un débord. Elle combat son nouvel adversaire et compte comme étant attaquée de flanc. Elle sera retournée à la fin des combats.

Si, suite à une charge de flanc ou d'arrière, une unité perd son dernier point de cohésion, on place un marqueur déroute sur l'unité. Il n'y aura pas de combat et l'unité ne comptera plus comme éventuel débord. L'unité partira en déroute à la fin de tous les combats.



Attaque du camp (p 47)

Le camp (fortifié ou non), est considéré comme une unité ennemie dépourvue de ZdC. Une unité ne peut pas le contacter lors de son deuxième mouvement. Aucun modificateur n'intervient lors de l'attaque du camp.

Fortifications (p 47)

Correction

Les montés qui attaquent une fortification ou des pieux ont un malus de -2 au combat.

Convention sur les marqueurs

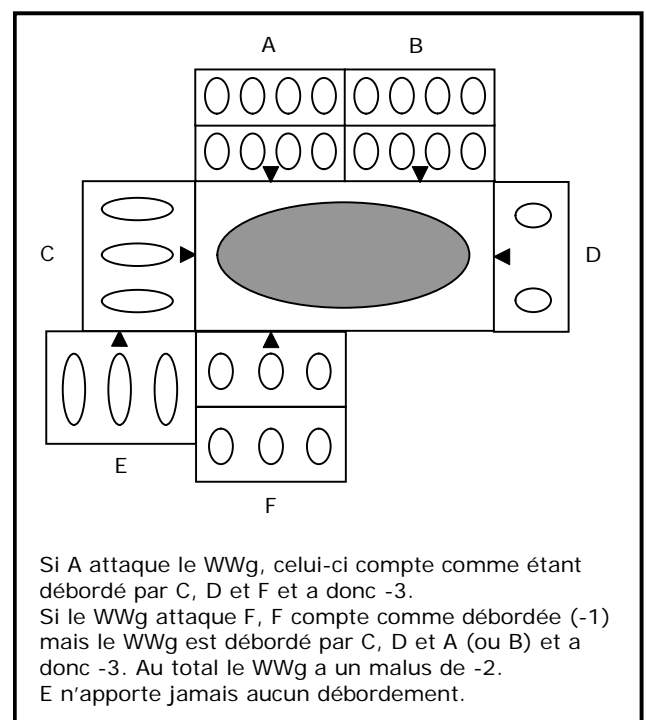
Les marqueurs indiquent les points de cohésion perdus ou la déroute. Ils peuvent comporter un numéro, des boucliers ou des morts. On peut aussi utiliser le code de couleur suivant :

- 1 perte marqueur vert ou "1"
- 2 pertes marqueur jaune ou "2"
- 3 pertes marqueur rouge ou "3"
- Déroute marqueur noir ou "D"

Chariots de guerre (précision)

Quand un WWg est attaqué le long d'un grand côté par une seule unité ennemie, celle-ci est considérée comme étant débordée par le WWg. Si deux unités sont au contact sur le grand côté alors seule une unité combat, l'autre permettant simplement d'annuler le débord du WWg.

Un WWg ne peut être attaqué que par une seule unité à chaque tour. C'est le joueur en phase qui décide laquelle des unités en contact combat contre le WWg. Les unités qui se trouvent en contact avec leur face frontale le long des autres côtés du WWg comptent en débordement, les contacts coin à coin et latéraux sont ignorés.



Les unités de LI peuvent venir en débord contre un WWg si c'est une autre unité plus lourde qui engage le combat. Si à la suite d'un combat une unité de LI se retrouve seule en contact d'un WWg, elle doit alors reculer d'une UD.

DEROUTE ET POURSUITE

Déroute d'une unité (p 48)

Précision

Un général engagé au combat avec une unité qui part en déroute suite à une mêlée risque d'être tué sur un jet de 1, 2 ou 3 sur 1D6. Si l'unité déroute suite à un tir, le général ne risque pas d'être tué.

Si le général est inclus dans une unité, il est automatiquement éliminé quand l'unité est mise en déroute en mêlée ou au tir.

Poursuite (p 49)

Les troupes qui ne *doivent* pas poursuivre *peuvent* poursuivre. Le choix se fait à la phase de déroute après la fin de tous les combats.

Déroute de l'armée (p 49)

Correction

Etant donné leur caractère sacrificable, les chars à faux ne sont pas comptés ni dans la cohésion de l'armée, ni pour les pertes.

TERRAIN

Couverture (p 50)

Une unité bénéficie du couvert d'un terrain si la ligne de tir de l'ennemi passe dans le terrain.

Une unité a un malus au tir du fait du terrain si une partie de sa face avant est dans le terrain.

Rivière (p 51)

Il est interdit de tirer si une partie du socle de l'unité qui tire se trouve dans la rivière.

Colline (p 51)

Une colline non escarpée est considérée par défaut comme du terrain clair. Elle peut devenir accidentée ou difficile suivant le type de terrain qu'on y ajoute.

MISE EN PLACE

Initiative (p 53)

L'initiative est déterminée deux fois : au début de la partie pour le choix du type de territoire et après le déploiement pour déterminer le joueur qui commence à bouger (cf. p 21 & p 53).

Placement du terrain (p 53)

Le nombre maximum d'éléments d'un type de terrain s'entend pour la table. Par exemple si un joueur choisi les deux collines autorisées, son adversaire ne peut pas placer de collines.

Le choix et le placement du terrain se fait selon la séquence suivante :

- Le joueur qui à l'initiative (A) choisit ses éléments de terrain
- Le joueur B choisit ses éléments de terrain
- Le joueur A place ses éléments de terrain en commençant par l'élément obligatoire
- Le joueur B place les siens
- Le joueur B tente de déplacer/enlever les éléments déjà en place (cf. contrôle du terrain)
- Le joueur A tente de déplacer/enlever les éléments déjà en place

Contrôle du terrain (p 55)

L'élément obligatoire, qui ne peut pas être enlevé ou déplacé, est placé en premier par le joueur qui a l'initiative.

Troupes démontées (p 56)

Les troupes montées peuvent être déployées démontées dans **l'un des cas** suivants :

- La démonte est autorisée dans la liste
- L'ennemi a déployé des fortifications ou des chariots de guerre.

Marche de flanc (p 57)

Le côté choisi pour la marche de flanc doit être indiqué sur la fiche de déploiement.

Correction

Une marche de flanc arrive sur un 6 au 1^{er} tour et sur un 5 ou 6 à **partir du 2^{ème} tour**. L'entrée de la marche de flanc est obligatoire.

La distance de 4 UD pour déterminer la fuite des unités sur la table est mesurée depuis le bord de table à partir du point d'entrée de chacune des unités de la marche de flanc.

Si tout un corps est placé en embuscade ou fait une marche de flanc, le joueur lance le dé à chaque tour pour déterminer les PC ou l'arrivée de la marche de flanc.

Les unités qui fuient l'arrivée d'une marche de flanc peuvent faire un passage en force si leur esquive est bloquée par des unités amies.

Embuscade (p 58)

Les marqueurs d'embuscade sont placés sur la table **après** que les joueurs aient fait leur plan de bataille, mais avant le déploiement des unités. Le joueur qui n'a pas l'initiative place ses marqueurs en premier.

Lors du déploiement sur la table d'unités placées en embuscade, toutes les unités doivent former un groupe et se trouver dans le terrain ou derrière la colline qui a permis le placement du marqueur d'embuscade.

Général allié ou non fiable (p 58)

Les troupes d'un corps hésitant ne peuvent ni tirer, ni s'approcher d'un ennemi connu. Elles ne sont pas non plus impétueuses.

A chaque tour de jeu on relance un dé et sur un résultat de « 6 », le général redevient fiable et peut alors participer à la bataille normalement. Lorsqu'un général redevient fiable, le dé est relancé pour calculer les PC du tour.

Evolution

Le général en chef peut, s'il le souhaite, dépenser 2 PC pour donner un bonus de +1 au test pour faire redevenir un général fiable. Cela correspond à l'envoi de messagers, à des tractations, menaces ou promesses de récompenses.

Correction

Si les troupes d'un corps hésitant se font tirer dessus par l'ennemi ou si celui-ci s'approche à moins de 4 UD alors le corps redevient fiable immédiatement.

BUDGET

Commandement

Evolution

Coût d'un général allié ou non fiable	-2 pts
Coût d'un général inclus dans une unité	-2 pts

LISTES D'ARMEE

Corps alliés (p 61)

Le type de camp (fortifié ou non) ne peut être choisi que par rapport à la liste principale.

1 - Sumer et Akkad

Le roi Gilgamesh est le défenseur de la ville d'Uruk (et non pas d'Ur).

16 - Egyptiens Kushites (p 74)

Dans les Troupes Egyptiennes, les chars peuvent être à 2 chevaux (char léger) ou 4 chevaux (chars lourds)

20 - Hittites (p 76)

Les corps des Vassaux Anatoliens et Syriens ne sont pas considérés comme des alliés.

33 - Celtes (p 82)

Les Celtes émigrent dans toute l'Europe et sont les **ascendants** de nombreux autres peuples tels les Gaulois, les Galates ...

42 - Séleucides (p 87)

Coût des éléphants après 167 av JC :

<i>Après 167 av JC</i>		
Eléphant africain	5	0-2

53 - Romains de la République (p93)

Coût des Triarii des légions de recrues :

<i>Remplacer Triarii</i>		
Lancier lourd	5	0-2
Passer médiocre	-1	

72 - Galates (p 104)

Le coût du camp fortifié est de 2 pts.

82 - Romains du Triumvirat (p 110)

Le coût de l'infanterie légère javelot (*Germanis, Grecs, Numides*) est de 2 pts.

94 - Ostrogoths (p 117)

Le commandement est de +2.

106 - Palmyre (p 123)

Pour les bédouins, il y a inversion entre le coût des chameaux légers (3 pts) et moyens (5 pts).

120 - Chinois des Dynasties Nord et Sud (p 130)

Le Stratège est l'empereur Daowu (ou Tuoba Gui) fondateur de la dynastie des Wei du Nord. Seuls les Chinois de la Dynastie du Nord peuvent donc le jouer.

Pour les lanciers et hallebardiers, le coût d'ajout du support est de +1 et non -1.

Pour la Dynastie du sud, les lanciers lourds sont à 5 points.

139 - Dynasties bédouines (p 141)

Remplacer Ghulams Turcs par

<i>Ghulams Turcs</i> *		
Cavalerie lourde arc	6	0-4
Passer élite	+1	

Le coût des Khurassaniens n'est pas correct :
Cavalerie lourde arc 6 pts

190 - Ordre de Saint Jean (p 168)

Ne pas tenir compte de la date indiquée pour les Turcopoles (avant 1291). Ils sont utilisables à toutes les périodes de la liste.

191 - Bouyides (p 169)

Le coût des guerriers Dailami est de 5 pts

193 - Ghaznévides (p 170)

Le coût de l'infanterie légère javelot est de 2 pts

227 - Allemands médiévaux (p 189)

Le coût des piquiers allemands est de 3 pts

248 - Compagnie Catalane (p 210)

Le coût des Almogavres est de 5 pts

260 - Sultanat de Delhi (p 208)

Le coût de l'artillerie lourde est de 5 pts

NOTES DE CONCEPTION**Mêlée (p 212)**

Il faut inverser les colonnes Défaite et Victoire dans le tableau. Par exemple avec +1 on a 58% de chance de gagner et 28% de perdre

Remerciements à tous ceux qui ont contribué à l'élaboration de ce document par leurs remarques sur le forum, ainsi qu'aux membres du Club Achille et aux participants du tournoi de Lyon. Merci en particulier à Vincent Auger, François Chambon, Claude Chenuil, Jean-Philippe Imbach, Jean François Menier et Nicolas Rougier.