FAQ V1.1

OBJECTIF

Ce document regroupe les questions posées par les joueurs sur le forum de l'Art de la Guerre. Il permet d'apporter des précisions sur certains points de règles et peut être utilisé en tant que guide d'arbitrage pour les tournois. Les nouveautés par rapport à la FAQ V1 sont surlignées en vert.
Merci à Vincent Auger pour son aide.

PRESENTATION

Q : Les éléphants peuvent ils former un groupe avec des piétons autres que des LI ?
R : Oui, les éléphants peuvent être groupés avec les piétons autres qu'Art et WWg.

TROUPES

Description des troupes

Q : Quand on parle « d'Infanterie et Cavalerie légère », qu'est-ce que cela regroupe ?
R : Cela comprend les unités de LH et de LI uniquement. Il faut lire « Cavalerie légère et Infanterie légère ».

Q : Dans une phalange en ordre profond peut-on mettre le premier rang en élite et le second en normal ?
R : Non, il faut que les deux phalanges soient de la même qualité pour que le bonus de formation profonde s'applique.

Q : Est-ce que les unités de MI ou Cv possèdent des javelots ?
R : L'effet du javelot n'est valable que pour les unités de LI et LH. Ces unités ne sont pas très aptes en mêlée mais le javelot (par opposition à un arc ou une arbalète) leur donne un petit avantage supplémentaire à l'impact. Pour les autres unités (MI, CV ...) équipées d'un javelot, celui-ci est directement intégré dans leur facteur de combat.

Capacités spéciales

Q : Javelot : le +1 suite à une charge est-il valable pour le 1er tour de chaque combat ou seulement une seule fois par partie ?
R : Pour chaque 1er tour de combat sauf si l'adversaire bénéficie de sa capacité impact.

Q : Impact : Les montés perdent leur capacité impact en terrain accidenté et difficile. Qu'en est-il de la capacité Javelot ?
R : Javelot et Impact sont deux capacités différentes. Les LI et LH avec javelot gardent leur capacité en terrain accidenté et difficile et face aux unités qui annulent l'impact.

Q : Impact : Les fantassins impétueux bénéficient-ils de l'impact quand ils reçoivent une charge de montés ?
R : Non. Ce sont uniquement les fantassins disposant de la capacité impact qui bénéficient du bonus de l'impact quand ils reçoivent une charge de montés, pas les fantassins impétueux.

Q : Armure : Quand une unité bénéficie de l'armure (cataphracte ou chevalier lourd) le -1 pour l'adversaire est-il déduit après le lancer de dé ou une fois que les différents bonus ont été appliqués ?
R : Le bonus d'armure s'applique uniquement si l'unité qui le possède perd le combat. On le prend donc en compte après les autres ajustements.

Q : Support : Les supports peuvent être de quel type de tireurs (archer, arbalétrier, frondeur ...) ?
R : Comme indiqué dans les listes mais on ne fait pas de distinction entre les types, l'effet est le même.

Q : Support : Est-ce qu'une unité d'archer bénéficie de sa capacité support face à un char à faux ?
R : Non. Le char à faux annule tous les bonus et capacités adverses y compris le support, l'impact, le javelot ou l'armure.

Q : Pieux : Comment peut-on placer ou enlever des pieux ?
R : Placer ou enlever les pieux prend un mouvement complet. Si l'unité se déplace ou est obligée de se retourner suite à une prise de flanc sans avoir enlevé au préalable ses pieux, ils sont perdus.

Q : Pieux : Le bonus des pieux est-il valable contre tous les adversaires ?
R : Le bonus des pieux est valable seulement contre les montés qui chargent sur la face protégée par les pieux.

Q : Dans quelles circonstances les lanciers et piquiers annulent-ils le bonus des montés ?
R : Les lanciers/piquiers annulent le bonus des montés sur leur front uniquement lors du premier tour de la mêlée, qu'ils chargent ou soient chargés.
Le bonus d'impact des montés est annulé seulement si les lanciers/piquiers reçoivent la charge.
L'annulation s'applique même si les lanciers/piquiers sont en désordre mais pas si les cavaliers les chargent de côté ou d'arrière.
Si c'est de la LH qui attaque des lanciers/piquiers, son « bonus » de -1 reste inchangé.

Q : L'annulation de l'impact des fantassins impétueux par de l'infanterie moyenne ou lourde est-elle valable si l'unité est chargée de flanc ou d'arrière ?
R : Non, uniquement si l'unité est chargée sur son front.

Q : p. 14 "les montées ne disposent pas de l'impact face aux éléphants". Que signifie « de face » ?
R : Les montés perdent leur impact dans tous les cas. Même de dos, un cheval va rechigner à charger sur un éléphant !

Troupes Démontées

Q : La présence d'un camp fortifié permet-elle la démonte automatique ?
R : Non, uniquement les fortifications, pas un camp fortifié.

COMMANDEMENT

Q : Comment peut-on attacher ou détacher un général d'une unité ?
R : Un général peut s'attacher à une unité adjacente lors de la phase de mouvement. Il peut également se détacher au cours de la phase de mouvement et venir s'attacher à une autre unité. Une fois qu'il est attaché il le reste jusqu'à la fin du tour ou de la mêlée s'il s'engage en mêlée.

Q : Est-ce qu'un général inclus dans une unité de cavalerie peut former un groupe avec de l'infanterie ?
R : Non, un général inclus dans une unité de cavalerie se comporte comme une unité de cavalerie. Il ne peut donc pas former un groupe avec de l'infanterie.

Q : Est-ce qu'un groupe en mouvement peut pousser la plaquette d'un général pour faire de la place ?
R : Oui, on peut déplacer une plaquette de général qui gêne un mouvement sauf si le général est inclus dans une unité (car il est alors considéré comme une unité à part entière). Un général non inclus est considéré comme un sorte de marqueur. On peut le pousser pour faire de la place.

Q : Un général allié peut-il avoir un commandement de +1 ou +2 ?
R : Oui, mais il ne peut pas être Stratège, rôle réservé au général en chef.

Q : Un général peut il donner son bonus lors d'un ralliement puis se déplacer ensuite ?
R : Oui. L'inverse est également possible.

Q : Est-ce qu'un général qui donne son bonus pour rallier une unité en combat risque d'être tué en mêlée ?
R : Non. Le général ne risque sa vie que s'il est engagé volontairement **en mêlée** par le joueur et qu'il apporte un bonus de +1 au combat. Si le général est inclus, il est alors obligatoirement engagé en mêlée si son unité l'est.

MOUVEMENTS

Q : Est-ce qu'un archer qui effectue deux mouvements peut venir à portée de tir de l'ennemi ?
R : Si une unité fait deux mouvements elle ne peut pas avancer **à moins** de 4 UD d'un ennemi mais doit s'arrêter **juste** à 4 UD c'est-à-dire juste à portée de tir. Il pourra tirer seulement au tour prochain.

Q : Si une unité commence son mouvement à 4 UD tout juste de l'ennemi, peut-elle faire deux mouvements ?
R : Oui si son premier mouvement lui permet de ne pas s'approcher **à moins** de 4 UD de l'ennemi.

Q : Peut-on faire un mouvement latéral ?
R : Non. On peut effectuer un glissement si l'unité avance d'au moins une UD ou vient se conformer à un ennemi.

Q : Est-il possible de faire se chevaucher les plaquettes de deux unités pendant un mouvement ?
R : Non, les plaquettes ne doivent pas physiquement se chevaucher. Les seules exceptions autorisées sont pour :

- Permettre un pivot pour une unité au milieu d'une ligne qui effectue une avance ou un départ en colonne.
- Se rabattre sur le flanc d'un adversaire au milieu d'une ligne.

Ordre automatique

Q : Si une unité ennemie se trouve à juste 1 UD, à la limite de la ZdC. Peut on la charger de façon automatique sans ordre ?
R : Oui, la charge automatique s'exerce jusqu'à une UD.

Glissement

Q : Le glissement d'une colonne est-il permis ?
R : Oui.

Q : Le glissement dans une ZdC est-il permis ?
R : Oui mais uniquement pour s'aligner face à un ennemi en prenant en compte l'ennemi le plus en face.

Quart de tour et demi-tour

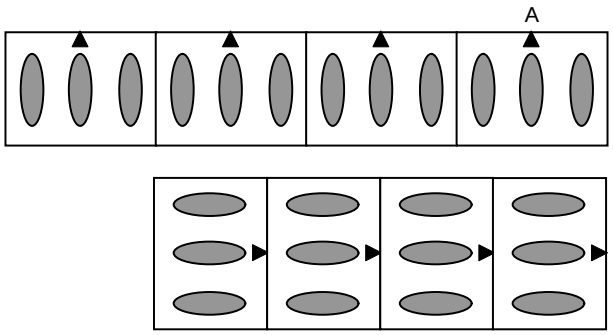
Q : Peut-on faire une avance après ou avant un quart de tour ou un demi-tour ?
R : Oui, avant et/ou après à condition d'aller tout droit. Par exemple, une unité de MI peut avancer d'une UD, faire un quart de tour et avancer encore d'une UD.

Pivot

Q : Comment mesure-t-on la distance d'un pivot ?
R : Lorsqu'on pivote, on mesure la distance parcourue par le coin extérieur en ligne droite par tranche de 90°. Comme il est trop compliqué de mesurer exactement la distance sur un arc de cercle, on prend comme postulat que chaque 90° de pivot équivaut à 1,5 UD. Ainsi pivoter de 180° coûte 3 UD de distance et 270° 4,5 UD.

Q : Est-ce que faire un 1/4 de tour avec une colonne fait que celle-ci se retrouve en ligne et vice-versa ?
R : Oui.

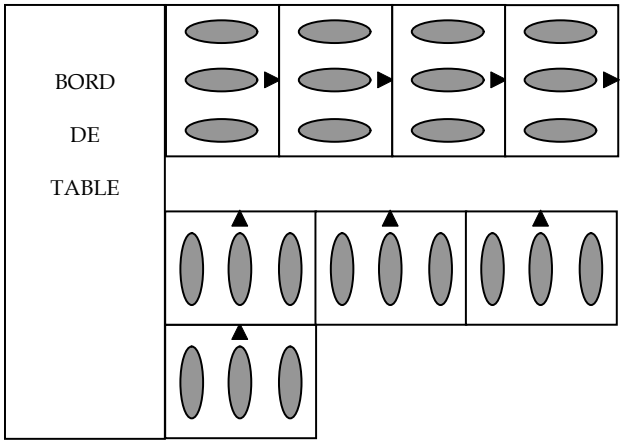
Q : Quand une ligne d'unité effectue un 1/4 de tour et se retrouve en colonne, les éléments à l'arrière de la colonne sont rattachés à la tête et gagnent donc de la distance. Cette distance parcourue est elle comptabilisée ?
R : Dans un 1/4 de tour, l'unité de tête reste en place. Les autres unités viennent coller derrière ce qui leur fait en effet gagner un peu de distance. Cette distance n'est pas déduite des mouvements ultérieurs.



Une ligne de 4 Cv effectue un quart de tour à droite. On fait pivoter la cavalerie de tête (A) de façon à ce que son coin avant gauche vienne à la place de son coin avant droit. L'unité n'avance pas ou ne recule pas.

Les autres Cv sont déplacés pour venir s'aligner derrière l'unité de tête. Ce faisant elles gagnent de la distance mais ce gain est compris dans le ¼ de tour.

Q : Si une colonne d'unité passe en ligne et que la profondeur totale augmente, que se passe-t-il si la place est insuffisante pour réaliser la manœuvre ? Peut-on pousser d'autres unités ?
R : On ne peut pas pousser d'autres unités si on n'a pas la place de manœuvrer. Le joueur doit donc dépenser des PC pour bouger les unités qui gênent. Si cela n'est pas possible, les unités effectuant le ¼ de tour qui n'ont pas assez de place sont mises en deuxième ligne.



Une colonne de 4 Cv veut effectuer un quart de tour mais est bloquée par le bord de la table (ou un autre obstacle).

La Cv en tête est pivoté de façon à effectuer son quart de tour et ainsi de suite pour les autres unités. La dernière unité n'ayant pas la place, elle est placée en deuxième ligne.

Q : Les LI et LH peuvent effectuer un 1/4 ou 1/2 tour gratuit avant ou après un mouvement de type avance. Faut-il dépenser 1 PC pour ce mouvement gratuit ?
R **:** Le ½ ou ¼ de tour est gratuit en terme d'UD mais nécessite quand même de dépenser 1 PC pour activer l'unité.

Q : Lors d'une contraction, quelle est la distance minimale d'avance ?
R : Le groupe qui se contracte doit avancer au minimum de la profondeur de l'unité qui passe du premier rang à l'arrière. Cette avance doit être exécutée tout droit et ne peut inclure ni pivot ni glissement.

Zone de contrôle

Q : Si une unité se retrouve dans une ZdC ennemie, comment fait-elle pour reculer ?
R : Seules les LI ou les LH peuvent reculer face à l'ennemi. Les autres unités ne peuvent pas reculer car elles devraient faire un 1/2 tour et cela leur est interdit dans une ZdC ennemie.

Q : Si deux unités ennemies A et B sont à moins d'une UD mais que devant A, se trouve une LI amie de A, est-ce que B est toujours considéré en ZdC ?
R : Oui car seules les ZdC ennemies sont bloquées (voir p 28). Donc dans ce cas la ZdC de A s'exerce sur B. A l'inverse B n'exerce plus de ZdC sur A car une LI ennemie s'interpose entre eux.

Q : Si une LH se trouve dans la ZdC de deux unités ennemies, peut elle quand même reculer ? Et dans ce cas face à quel ennemi ?
R : La LH prend en compte en priorité l'unité ennemie qui exerce une ZdC sur son front et recule alors face à cet adversaire en ignorant les autres ZdC (cf. p. 28). Si elle est « zocée » sur son arrière ou sur un flanc, elle doit d'abord se retourner face à cet adversaire avant de pouvoir reculer. Si elle est prise en sandwich (arrière-avant ou gauche-droite), elle ne pourra alors pas reculer.

MOUVEMENTS SPECIAUX

Charge

Q : Combien de mouvements a-t-on droit afin de charger ?
R : Un seul mouvement. Dès que l'unité fait un 2° mouvement elle ne doit jamais être ou avoir été ce tour à moins de 4 UD d'un ennemi, y compris le camp ou un marqueur d'embuscade.

Q : Que se passe-t-il si on déclare une charge et que la distance est insuffisante ?
R : On mesure avant de charger et si la distance est insuffisante l'unité ne peut pas charger mais peut faire un autre mouvement.

Q : Est-ce qu'il est possible de glisser pendant une charge ?
R : Cela est possible mais le glissement ne peut pas permettre d'atteindre une cible qui est hors de portée de charge au début du mouvement (c'est-à-dire dont aucune partie du socle n'est à une distance égale ou inférieure à la distance de mouvement de l'unité qui charge). Une fois le contact établi, la conformation permet de pivoter ou glisser pour s'aligner avec l'ennemi.

Q : Si une unité qui charge se retrouve en contact avec le front d'un ennemi sur son flanc, est-ce qu'elle perd un point de cohésion ?
R : Non, l'unité ne perd pas de cohésion mais compte comme débordée pour le combat.

Q : Si une unité charge un ennemi qui esquive, peut-elle avancer seulement d'une fraction de son mouvement ?
R : Une unité qui charge doit avancer d'au moins 1 ou 2 UD (si montés) et jusqu'au maximum de sa distance de mouvement ajusté. Elle peut avancer d'une distance intermédiaire si elle n'est pas impétueuse.
Par exemple un Cv charge une LH et obtient 6, elle peut donc avancer jusqu'à 5 UD au maximum mais peut s'arrêter après 2 UD ou une fraction quelconque de son mouvement entre 2 et 5 UD.

Q : S'il y a tour sur place au début d'une charge, les pivots et glissement sont ils encore possible ?
Non. On applique les mêmes restrictions lors d'un mouvement ou d'une charge. Si une unité fait un demi-tour avant une charge, elle ne peut avancer que tout droit sans faire de pivot ou de glissement. Elle pourra pivoter et/ou glisser pour se conformer une fois le contact établi.

Q : Si un groupe d'unité charge plusieurs ennemis et après conformation se retrouvent séparées, est-ce qu'il faut dépenser 2 PC car le mouvement n'est pas celui d'un groupe ?
R : Non, un seul PC. On considère le groupe au début de son mouvement.

Mouvement impétueux

Q : Est-ce qu'une MI impétueuse doit charger un ennemi en terrain accidenté ?
R : Oui car c'est un terrain qui ne la pénalise pas donc elle reste impétueuse.

Q : Une unité impétueuse située à une UD ou moins d'un ennemi peut effectuer une charge gratuite (pour zéro PC). Que se passe-t-il si la cible esquive ?
R : Si l'unité impétueuse ne parvient pas à rattraper sa cible, elle passe en désordre même si elle rencontre un autre ennemi sur sa route (sauf si cet ennemi était lui aussi dans sa ZdC au début de la charge). En payant 1 PC, on évite que l'unité passe en désordre.

Q : Si une unité peu manœuvrable effectue une manœuvre difficile pour venir contacter un ennemi (et ne dépense donc qu'un PC au lieu de deux) et que cet ennemi esquive. Que se passe t'il ?
R : L'unité paye 1 PC pour charger même si l'ennemi esquive.

Rompre le combat

Q : Dans la fiche de référence, la LI peut rompre le combat face à des montés dans le terrain, qu'est-ce que cela signifie ?
R : Il faut prendre la phrase du livre de règle qui stipule « LI face aux montés si son mouvement de recul l'amène entièrement dans du terrain accidenté ou difficile »

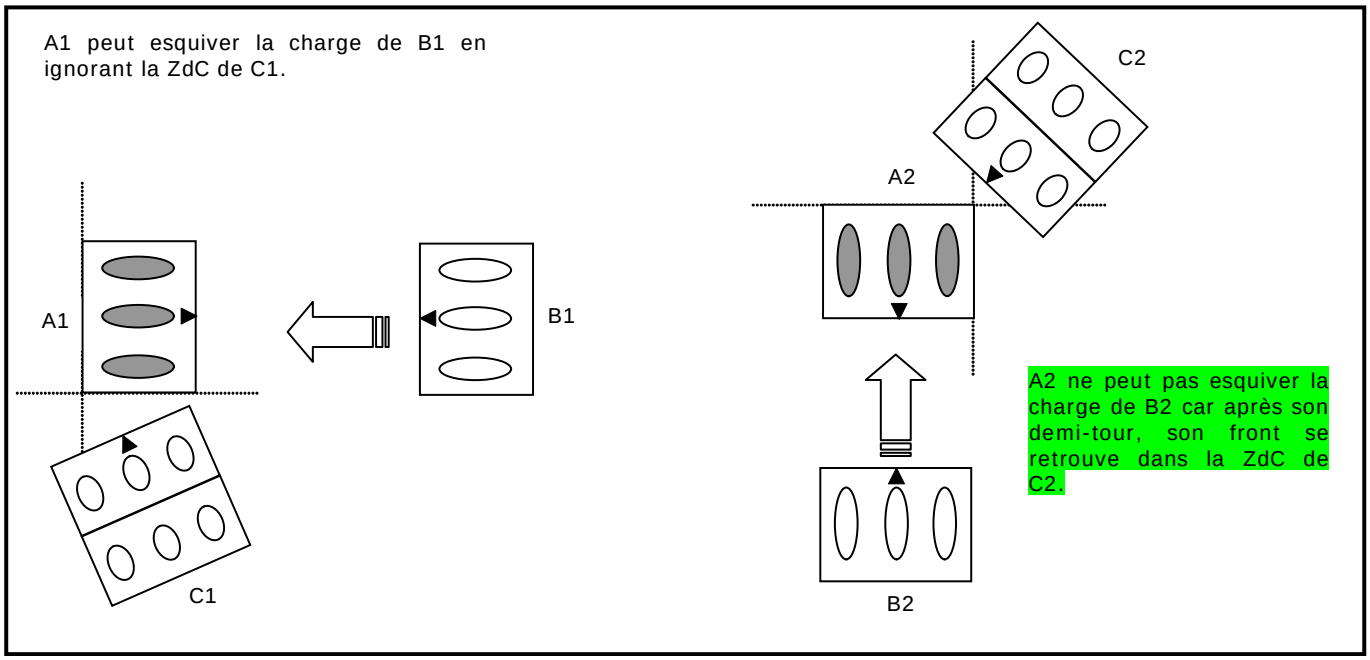
Q : Si une unité souhaite rompre le combat, peut-elle ignorer les ZdC ennemies.
R : Oui, une unité qui rompt le combat ignore les ZdC ennemies. Elle doit reculer face à l'ennemi. Si se faisant elle rencontre un autre ennemi elle ne peut pas alors rompre le combat.

Esquive

Q : Comment procède-t-on exactement pour faire une esquive ?
R : Voici une procédure détaillée :
1 – L'unité qui charge indique sa cible et la direction d'où vient la charge.
2 – Si l'attaque arrive de face, l'unité qui esquive fait un demi-tour. Si elle est attaquée de flanc, elle fait un quart de tour. Si l'attaque est de dos, elle reste dans son orientation actuelle. Elle vérifie alors si sa face avant est dans une ZdC ennemie. Si c'est le cas (même partiellement), l'esquive s'arrête à ce point. Sinon elle peut s'orienter par rapport à la direction de la charge si elle le souhaite. Toutes ces réorientations sont gratuites.
3 – L'unité qui esquive lance 1D6 pour ajuster son mouvement et effectue son esquive jusqu'à la distance maximale en glissant ou pivotant uniquement pour éviter un obstacle (mais pas le bord de la table).

4 – L'unité qui charge lance également 1D6 pour ajuster son mouvement et effectue sa charge dans la direction indiquée (pas de déviation possible). Si elle est non impétueuse, l'unité peut arrêter sa charge à tout point de son choix après 1 UD si c'est un piéton ou 2 UD si c'est un monté. Si elle est impétueuse, elle doit poursuivre sa charge sur toute la distance de mouvement ajustée mais stoppe si elle atteint le bord de table.
5 – Si l'unité qui charge rencontre un nouvel ennemi sur sa trajectoire, elle peut s'arrêter avant le contact si la distance le permet (cf. ci-dessus). Si le contact avec le nouvel ennemi n'est pas autorisé (par ex de la LI sur de la HI) alors l'unité doit s'arrêter à une UD de l'ennemi.
6 – Si l'unité qui esquive est rattrapée, elle perd un point de cohésion (sauf si l'unité qui charge est un LI ou un LH) et combat en étant prise de dos.

Q : Une unité est dans la ZdC d'un ennemi et est chargée par un autre ennemi. Peut-elle esquiver en sortant de la ZdC de la première unité ?
R : Oui car dans le cas d'une esquive l'unité peut ignorer des ZdC ennemies. Cependant une unité ne peut pas esquiver si après son demi ou quart de tour, une partie de son front se trouve dans la ZdC d'un ennemi. Voir le schéma ci-dessous.



Q : Si dans un groupe, seule une partie des unités est chargée par l'ennemi, est-ce que toutes les unités du groupe peuvent esquiver ?
R : Oui, du moment que les unités forment un groupe. L'ajustement au mouvement est alors valable pour l'ensemble du groupe.

Q : Lors d'une esquive peut-on pivoter afin de contourner des unités amies pour éviter de les traverser ?
R : On peut pivoter ou glisser pour éviter un obstacle. Si l'unité amie peut être interpénétrée, elle n'est pas considérée comme un obstacle.

Q : Si lors de l'esquive, on traverse une unité amie est-ce qu'elle perd un point de cohésion ?
R : Non car une esquive ne permet pas de traverser une unité amie sauf si l'interpénétration est autorisée et dans ce cas il n'y a pas de perte de cohésion.

Q : Si une unité de Cv esquive et que son esquive passe par-dessus une LI ennemie ? Celle-ci peut elle esquiver ?

R : Lors d'une esquive, l'unité doit éviter les unités ennemies et amies. Si la seule route possible passe par une LI ennemie, celle-ci peut alors esquiver à son tour pour éviter d'être détruite.

Q : Est-ce qu'on peut contacter les bagages en faisant une esquive ?
R : Non. Au cours d'une esquive on doit éviter les unités ennemies y compris les bagages donc l'esquive peut éventuellement rapprocher des bagages mais pas amener à les contacter.

RALLIEMENT

Q : Peut-on rallier un groupe d'unités ou faut-il dépenser des PC pour chaque unité du groupe ?
R : Le ralliement se fait unité par unité.

Q : Combien de PC coûte le ralliement d'une unité impétueuse à portée de charge d'un ennemi ? Doit-on également dépenser des PC pour stopper l'unité ?
R : On considère que le coût du ralliement est inclus dans le l'ordre d'arrêt. Donc il faut 2 PC pour stopper / rallier une unité impétueuse.
Si on a un groupe d'unités impétueuses, stopper le groupe dans son ensemble coûte 2 PC et inclus le ralliement d'une des unités. Pour chaque unité supplémentaire à rallier c'est 1 PC de plus. Idem si le groupe contient un mélange d'unités impétueuses et non impétueuses.

TIR A DISTANCE

Q : Lorsqu'une unité est en désordre, est-ce qu'elle a un malus quand elle reçoit un tir ?
R : Non, le malus est seulement valable si l'unité tire et pas si elle reçoit un tir

Q : Si un général tire est-ce qu'il a +1 ?
R : Non, Le bonus de +1 est seulement valable en mêlée, pas au tir ni en protection d'un tir.

Q : Est-ce qu'il y a un bonus lorsque l'on tire sur le flanc ou l'arrière d'un ennemi ?
R : Non

Q : Une baliste immobile, peut-elle pivoter ? Si oui cela compte-t-il comme un mouvement et du coup l'empêche de tirer ?
R : Une artillerie immobile a le droit de pivoter. Si elle pivote elle ne peut pas tirer dans le tour du joueur mais pourra faire feu dans le tour de son adversaire. Cette possibilité de tirer pendant le tour adverse s'applique aussi aux arbalètes.

Q : Pourquoi certaines unités ont une meilleure protection face à l'arbalète que face à l'arc ?
R : Si on compare un arc à une arbalète, l'arc a une cadence de tir plus élevée mais un pouvoir de pénétration moindre. L'arc est donc plus efficace contre les cibles faiblement protégées alors que l'arbalète est plus utile contre les troupes avec une bonne armure. C'est pourquoi toutes les troupes ont une protection de 1 face à l'arbalète. Toutes les cibles avec une protection de 2 ou 3 se retrouvent aussi à 1 ce qui signifie qu'elles sont plus vulnérables face à l'arbalète que face à l'arc.

Q : Comment compte la protection du pavois face à l'arbalète ?
R : Une unité avec un pavois a une protection augmentée d'un point, face à tous les tirs sauf l'artillerie. Ainsi une HI avec Pr=2 passe à Pr=1 face à des arbalètes ou arcs longs. Si elle a un pavois, on ajoute +1 ce qui donne Pr=2. La même unité prise pour cible par des archers normaux a Pr=3 avec le pavois.

Q : Est-ce qu'une unité dans un couvert bénéficie de la protection d'un pavois ?
R : Non, la protection du pavois ne se cumule pas avec un couvert (bois par exemple) ou une fortification.

Q : Une unité dans un bois peut tirer à quelle distance du bord ?
R : Les unités qui sont dans un terrain qui bloque la visibilité (comme un bois) ne peuvent tirer et être prises pour cible que si elles sont à 1 UD ou moins du bord du terrain et cela avec un malus de -1.

Q : Est-il possible de tirer par-dessus des troupes amies vers une cible située plus haut ?
R : Non, seules les troupes situées plus haut peuvent tirer par dessus d'autres troupes situées en contrebas à condition que l'ennemi visé soit à plus d'une UD des troupes amies. L'inverse n'est pas autorisé : on ne peut pas tirer par-dessus des amis vers un ennemi situé plus haut.

MELEE

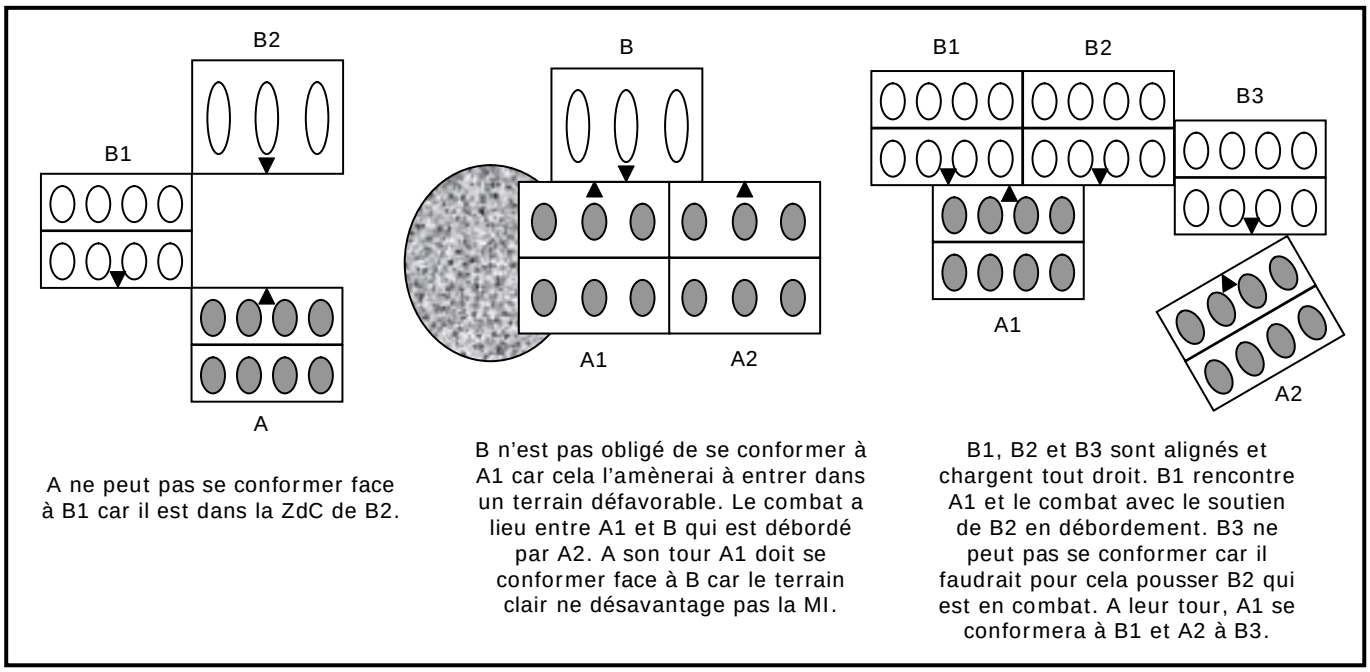
Restrictions au contact

Q : Si une LI contacte un EL avec une MI ennemie qui la déborde, est-ce que la LI est détruite automatiquement ?
R : Non. Le contact coin à coin ne permet pas la destruction de la LI, seul le contact du front du MI contre une face du LI entraîne la destruction.

Conformation

En réponse à diverses questions sur la conformation :

- Les conformations sont toujours effectuées par le joueur en phase.
- 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 qui **la désavantage au combat** ou de la table. Dans le cas du terrain la conformation est **au choix** du propriétaire. Voici quelques exemples :



Q : Est-il possible de pousser une unité en débordement pour effectuer une conformation ?
R : Oui mais seulement si l'unité reste en position de débordement

Se rabattre sur le flanc

Q : Une unité en débord peut le tour suivant se rabattre sur le flanc de son adversaire, ce mouvement est-il gratuit ou doit-on dépenser des PC ?
R : Ce mouvement n'est pas gratuit et coûte 1 PC

Modificateurs en mêlée

Q : Dans un combat, est-ce que chaque joueur compte ses bonus / malus séparément ?
R : Seul le différentiel est important : -1 contre +2 est équivalent à -3 contre 0 ou 0 contre +3.

Q : Est-ce que les chars à faux peuvent apporter un débord ?
R : Oui

Q : Une unité peut-elle être comptée en débordement pour plusieurs mêlées ?
R : Oui, si elle est en situation de déborder plusieurs ennemis.

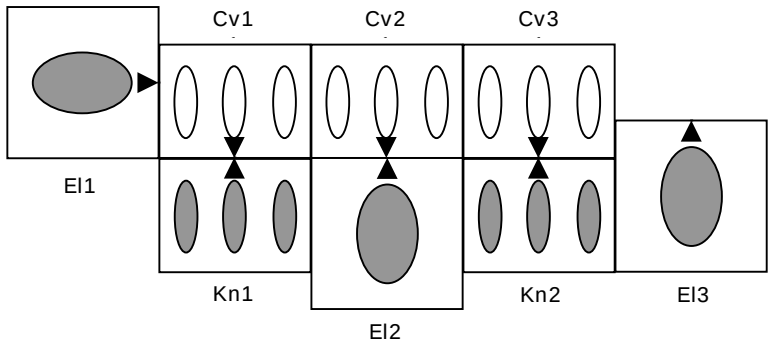
Q : Quand une unité est attaquée de flanc ou d'arrière, est-ce que tous ses bonus sont annulés ?
R : Si une unité est attaquée uniquement de flanc ou d'arrière elle garde son modificateur standard mais perd ses bonus spéciaux (impact, formation profonde, support, annulation d'impact ou des bonus). Elle combat à -1 contre cette attaque de flanc ou d'arrière.

Q : Les unités impétueuses ne le sont plus face aux éléphants mais gardent-elles leur bonus d'impact pour le premier tour ?
R : Toutes les unités de montés perdent leur bonus d'impact face aux éléphants. Les piétons avec impact (mais pas les impétueux) gardent leur impact s'ils reçoivent la charge d'un monté, y compris d'un éléphant.

Q : Un éléphant prenant de flanc une unité de cavalerie déjà engagée sur son front donne-t-il son bonus de panique à la cavalerie ? Même question avec les chameaux.
R : Non, la panique s'applique seulement à l'unité qui combat le front des éléphants/chameaux et pas si ceux-ci sont en position de débordement.

Q : Un char à faux qui charge en désordre subit une perte de cohésion et est donc éliminé ?
R : Oui. Il vaut mieux garder 1 PC pour commander les chars à faux ...

Q : Lors d'un combat, les éléphants donnent un malus de -1 à la cavalerie, ce malus s'applique seulement aux cavaleries adverses ou à toutes les cavaleries y compris celles amies?
R : Les éléphants/chameaux paniquent les unités **adverses** en infligeant un -1 uniquement à l'unité qui est directement en combat avec eux. Les éléphants/chameaux ne paniquent pas les cavaleries amies. Cependant ils n'apportent pas de bonus de débordement aux unités **amies** soumises à la panique si l'éléphant/chameau est en contact latéral avec l'unité amie autrement que par un coin seul.



El1 apporte un soutien en débordement à Kn1 qui combat Cv1. Ni Kn1 ni Cv1 ne sont paniqués.
El2 combat Cv2 qui est paniqué
Kn2 combat Cv3 mais n'a pas le soutien du débordement de El3 qui est contre son flanc. Cv3 n'est pas paniquée par El3.

Q : Le contact coin arrière contre coin arrière est il un débordement ?
R : Non.

Attaque sur le flanc ou l'arrière

Q : Si une unité est chargée dans le même tour par plusieurs adversaires, dans quel cas perd-elle un point de cohésion ?
R : Pour prendre en compte tous les cas, on applique la règle suivante : A la fin de la phase de mouvement d'un joueur, les unités adverses pour lesquelles tous les points suivants s'appliquent perdent un point de cohésion :

- L'unité a été chargée ce tour par une unité ennemie autre que LI ou LH
- L'unité est en contact sur au moins 2 de ses faces par le front d'unités ennemies
- L'unité est en contact sur au moins un flanc ou l'arrière par une unité ennemie autre que LI ou LH

Q : Soit une unité de CAT qui commence un combat avec une HC de face et une HI sur son flanc. Le HC rompt la mêlée et est remplacé par une autre HC.
Le CAT perd il un point de cohésion car chargé alors que pris de flanc par un non léger ?
Le CAT a-t-il de nouveau son impact contre le nouvel arrivant ?
R : Oui et oui.

Q : Soit une unité de CAT qui commence un combat avec une HC de face. Elle est chargée par une HI sur son flanc. Le HC rompt ensuite la mêlée et sans être remplacé.
Le CAT perd il un point de cohésion car chargé alors que pris de flanc par un non léger ?
Le CAT a-t-il de nouveau son impact contre le nouvel arrivant ?
R : Non (il n'y a plus personne de face à la fin des mouvements) et non (cf. clarification attaque de flanc).

Fortifications

Q : Le bonus des fortifications est-il valable pour les montés ?
R : Non, seuls les piétons bénéficient du bonus au combat des fortifications. Par contre la couverture contre les tirs s'applique à tous.

Q : Est-ce que le bonus d'une fortification est valable pour une unité attaquée de dos ou de flanc ?
R : Oui. La fortification intervient du moment qu'elle est située entre l'unité qui attaque et celle qui défend.

Q : Une LI Peut-elle défendre une fortification sans être obliger d'esquiver ?
R : Oui car la fortification évite la destruction automatique. Elle combat alors avec son facteur de combat normal (-1 en terrain ouvert, 0 en terrain accidenté ou difficile) plus le bonus apporté par la fortification.

DEROUTE ET POURSUITE

Q : Dans une ligne de plusieurs unités, une unité située à l'extrémité de la ligne est contactée par un ennemi de flanc et part en déroute. Dans quel sens l'unité va-t-elle dérouter ?
R : Avant d'effectuer son mouvement de déroute, l'unité est réorientée face à l'adversaire qui la contacte avec son front. Elle va donc dérouter dans l'unité amie située à côté d'elle et lui faire perdre un point de cohésion.

Q : La suite du cas précédent, l'unité victorieuse poursuit et viens contacter le flanc de la deuxième unité de la ligne. Est-ce qu'elle lui fait perdre un point de cohésion ?
R : Non, la poursuite n'est pas une charge et ne fait pas perdre de cohésion même si cette deuxième unité était déjà en contact sur son front avec un autre ennemi.

Q : Une Cavalerie impétueuse fait dérouter une levée censée protéger son camp ! Son mouvement de poursuite l'entraîne au contact du camp. Celui-ci est-il détruit tout de suite ?
R : Oui, le camp est détruit immédiatement s'il n'est pas fortifié ou sur un jet de 5 ou 6 sinon.

Q : Dans le cas d'une phalange en formation profonde qui déroute, compte-t-elle comme une unité ou deux unités détruites ?
R : Seule l'unité placée devant prend des pertes de cohésion. Si elle déroute sur une attaque frontale, elle fait perdre à l'unité de derrière un point de cohésion. Seule l'unité ayant perdu tous ces points de cohésion est comptée comme détruite.

Q : Une unité en poursuite est-elle contrainte par les zones de contrôle ?
R : Les poursuites ignorent les zones de contrôle ennemies.

Q : Dans quel ordre sont résolues les poursuites ?
R : Les poursuites sont résolues dans l'ordre défini par le joueur en phase. Si au moment d'effectuer sa poursuite, une unité se retrouve en contact avec le front d'un ennemi qui vient de poursuivre avant elle, sa poursuite est annulée.

Q : A quel moment enlève-t-on une unité en déroute ?
R- Les déroutes et poursuites sont effectuées à la fin du tour du joueur **après** la fin de tous les combats.

Q : Si une unité est détruite alors qu'elle est contactée de face et de flanc par l'ennemi, qui peut poursuivre ?
La poursuite ne concerne que l'élément qui a combattu directement de front l'unité qui vient d'être mise en déroute. Les unités en débordement qui sont en contact avec son flanc ou son arrière ne peuvent pas poursuivre. Les unités amies qui ont compté débordement en étant orientées dans le même sens et qui sont alignées coin à coin avec l'unité victorieuse peuvent poursuivre également.

Q : Un général inclus dans une unité qui est détruite au combat, compte comme 2 ou 4 pts de démoralisation ?
R : 2 point de démo pour le général tué +2 points de démo pour l'unité détruite soit 4 points au total.

Q : Que se passe t'il quand la dernière unité d'un corps est éliminée ?
R : Si le général était attaché à l'unité, il est alors capturé et compte dans les pertes. Sinon le général s'enfuit et est simplement retiré de la table.

TERRAIN

Q : La vigne et les vergers sont indiqués dans la liste des terrains difficiles mais sont aussi considérés comme des champs ou des plantations qui sont du terrain accidenté. Quel est leur type ?
R : Le type de terrain « Vigne » n'existe pas en tant que tel. On les considère comme des Champs c'est-à-dire du terrain accidenté. Les vergers sont inclus dans le type Plantation et considérés comme du terrain accidenté procurant un couvert face aux tirs.

Q : Dans le placement du terrain p 53, quand il est indiqué « Colline », cela correspond-il à des collines douces ou escarpées ?
R : Cela correspond aux deux types. Le joueur peut choisir sauf s'il est précisé qu'elles doivent être obligatoirement douces ou escarpées.

Q : Dans le terrain Steppes, il n'y a pas de terrain obligatoire et si je choisis 4 éléments, mon adversaire ne peut en prendre qu'un seul. Combien peut-il alors déplacer d'éléments de terrains ?
R : Dans ce cas il ne peut en déplacer que 2.

Q : Peut-on placer des collines escarpées en Steppes ?
R : Non, c'est une coquille dans les règles. On ne peut placer que des collines douces.

Q : En plaine, si je choisis deux plantations, puis-je placer également deux collines recouvertes de plantations pour en faire des terrains accidentés ?
R : Oui. Lorsqu'on choisit une colline en plaine, on peut la choisir douce ou escarpée. Si on la choisie escarpée, elle compte comme terrain difficile quelque soit la couverture ajoutée. On peut aussi lui mettre une couverture en fonction des terrains disponibles dans la liste pour la rendre accidentée ou difficile. L'ensemble ne compte pas comme un choix du type de terrain de la couverture mais comme un choix de colline.

MISE EN PLACE

Déploiement des corps

Q : Peut-on déployer tous ses corps dans le même secteur?
R : Oui si on a suffisamment de place (unités en colonnes par exemple).

Q : Comment déterminer simplement la position des corps lors du déploiement ?
R : On trace deux perpendiculaires par rapport à son bord de table :
- entre les deux perpendiculaires, on place TOUS les éléments du corps central ;
- à gauche des perpendiculaires, on place TOUS les éléments de l'aile gauche ;
- à droite des perpendiculaires, on place TOUS les éléments de l'aile droite.

TOUS les éléments = y compris ceux qui sont en embuscade.

Campement & fortifications

Q : Comment peut on placer les fortifications ?
R : Les fortifications sont placées soit en contact les unes avec les autres, soit espacées **d'au moins une UD** pour simuler des ouvertures dans les fortifications.

Marche de flanc

Q : Que se passe t'il si un corps en marche de flanc devient non fiable au premier tour ?
R : Si un corps allié en marche de flanc devient hésitant ("1" au premier jet de dé), il faut alors obtenir un "6" pour le rendre de nouveau fiable. A partir du tour où le corps n'est plus hésitant, on relance le dé pour vérifier s'il rentre sur la table (5-6 à partir du 2ème tour).
Un corps hésitant ne peut pas rentrer sur la table.
Le général en chef peut toujours dépenser 2PC pour avoir un bonus de +1 pour rendre de nouveau fiable un corps hésitant même si celui-ci est en marche de flanc.

Embuscade

Q : A quel moment exact, les marqueurs d'embuscade doivent-ils être posés sur table ?
R : Les marqueurs d'embuscade sont déposés après la pose des bagages avant le déploiement des corps. Les joueurs font donc leur plan avant de savoir où sont les marqueurs d'embuscade de l'adversaire.

Q : Où peut-on placer des marqueurs d'embuscade ?
R : Les secteurs d'embuscade sont les secteurs latéraux uniquement (à 10UD des bords latéraux de la table). Le joueur qui a l'initiative peut placer des embuscades jusqu'au centre de la table, l'autre joueur ne peut le faire que dans sa zone de déploiement.

Q : Si l'ennemi se rapproche à moins de 4 UD d'un marqueur d'embuscade correspondant à un corps hésitant (allié ou non fiable), cela rend-il automatiquement fiable le corps en question ?
R : Oui. Les troupes en embuscade comptent comme les autres troupes. Donc si l'ennemi s'approche trop près d'un marqueur d'embuscade, il force le corps à cesser d'être hésitant.

Q : Une unité qui découvre une embuscade doit elle stopper ou peut elle charger l'ennemi ?
R : Elle doit stopper à une UD et ne peut pas charger à ce tour.

BUDGET

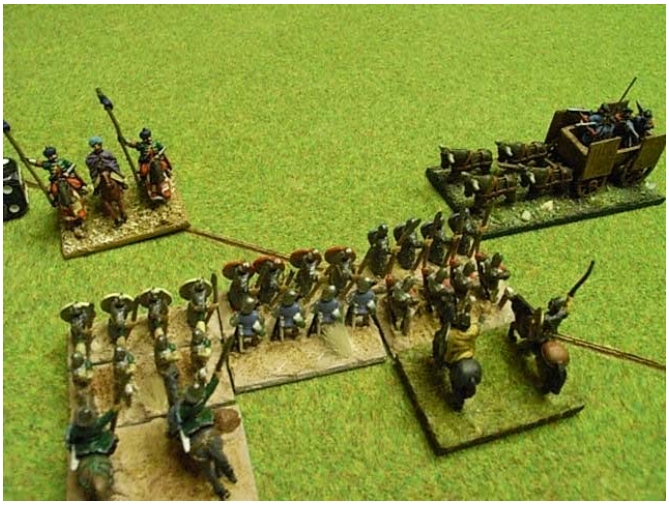
Q : La note page 59 stipule qu'on peut avoir un budget supérieur à 100 points, comment cela est-il possible ?
R : Les généraux non fiables ou inclus rapportent des points négatifs. Par exemple une armée avec 2 généraux inclus et non fiables (- 8 pts) permet d'acheter pour 108 pts de troupes.

EXEMPLE

Voici un exemple de combat repris sur le forum :

Le Wwg et la LH (socle vert) sont dans le même camp contre les troupes d'infanterie lourde (la LH marron est un général).
C'est au tour de l'infanterie de jouer, c'est bien évidemment le socle du milieu (sans rien sur son arrière) qui porte l'attaque.

Résolution des combats, le Wwg est éliminé :



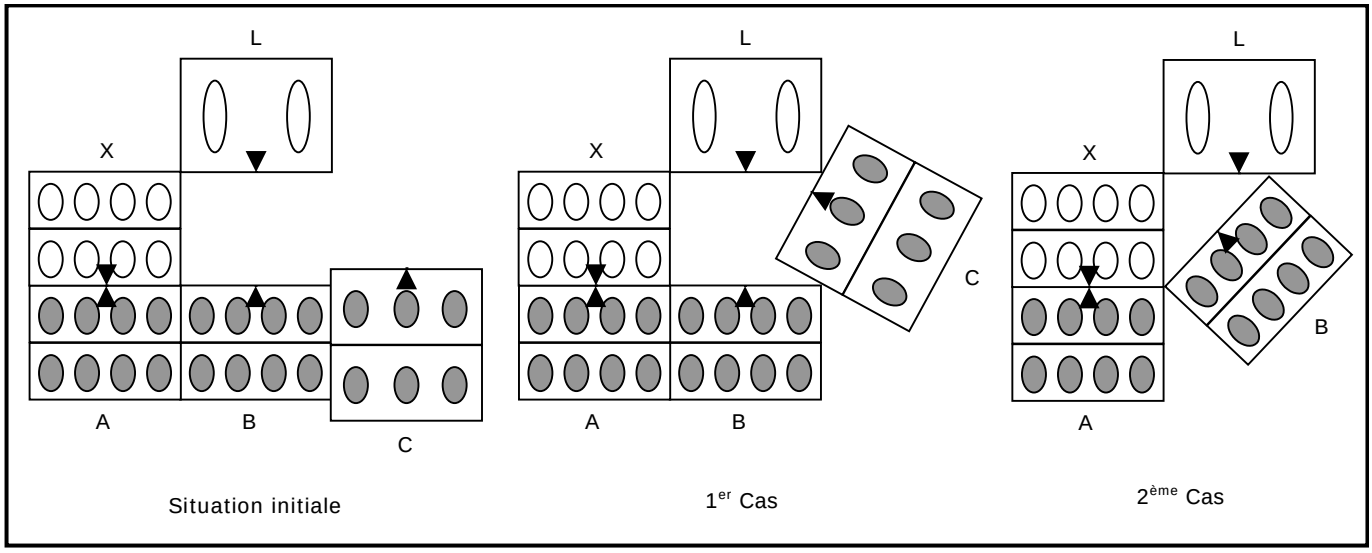
Q : Image 1 - Comment se résout le combat ?
R : Quand la HI marron est contactée par l'arrière par une LH, elle est en contact de front avec le WWg. Pour qu'elle ne se retourne pas, il FAUT que le joueur déclare que c'est cette unité qui combat le WWg. Elle est alors en mêlée avec le WWg mais débordée par la LH.
Si c'est la HI sans LH qui combat, alors celle contactée par la LH ne compte pas en mêlée avec WWg. Elle combat alors la LH (-1 car pris de dos) et ne compte plus en débord contre le WWg.
Dans ce cas, l'unité sans LH compte débordée par le WWg puisque le WWg est attaqué sur un grand côté par une seule unité.

Q : Image 2 - Que font la LH et l'infanterie ? Conformation ? Recul ?
Quand le WWg est détruit la HI doit se retourner face à LH. Celle-ci ne peut pas esquiver car ce n'est pas une charge mais une conformation.

TROUPES LEGERES EMPECHANT UNE PRISE DE FLANC

1er cas :
L'unité C est légèrement avancée par rapport à la ligne de bataille de façon à être en position de prendre X de flanc. C déclare un pivot de 89° puis charge tout droit. Si L esquive, alors C pourra venir contacter le flanc de X. Si L n'esquive pas, C doit se conformer et s'aligner devant L.

Q : Que se passe-t-il si l'espace entre B et L est trop petit pour ce positionnement ?
Note : B ne peut pas reculer pour faire de la place car A perdrait alors le soutien de son débordement.
R : On se retrouve dans un cas où on ne peut pas conformer les unités. C va rester "de biais" en contact avec le coin avant de L. Il y aura combat normalement.
Si L avait été une LI, elle aurait dû esquiver et C aurait contacté X de flanc.



2ème cas :
B déclare une charge en pivot et demande la réaction de L.
Si L esquive, il continue son pivot et se rabat sur le flanc de X. Ce n'est plus une charge (il était déjà en contact avec X au début du mouvement) mais ça compte quand même comme prise de flanc avec perte de cohésion associée (car il était en débordement).
Si L n'esquive pas, B se réaligne après le contact et combat contre L, éventuellement avec le débord de C, mais A perd son soutien.

Q : la charge en pivot de B est-elle légale ? Doit-elle être ordonnée (L est à moins de 1 UD de B) ?
Note : C'est le pivot qui permet à B d'avoir X dans son axe de charge, donc de pouvoir se rabattre sur le flanc.
R : B peut charger en faisant un pivot. Il faut que B définisse sa cible précisément :
Soit il charge L tout droit (pas besoin de PC) et dans ce cas il ne se rabat pas sur le flanc de X en cas d'esquive de L.
Soit il pivote pour se rabattre sur le flanc de X (coûte 1 PC car hors de sa ZdC au début du mouvement). Ce faisant, il rencontre L qui peut esquiver ou pas (du point de vue de L, le contact de B est une charge puisqu'ils n'étaient pas en contact au début du mouvement).