

L'ART DE LA GUERRE - Fiche de référence V4

SEQUENCE DE JEU (P 23)

- Mouvement : chaque corps est activé l'un après l'autre.
- Tir à distance
- Mêlée
- Déroute et Poursuite
- Victoire

COMMANDEMENT (P 24)

Général	Valeur	Portée
Ordinaire	0	4 UD
Compétent	+1	6 UD
Brillant	+2	8 UD
Stratège	+3	8 UD

Portée doublée pour LH et LI

POINTS DE COMMANDEMENT (P 25)

PC = (1D6 + Valeur du général) / 2
Résultat arrondi au supérieur + 1 PC gratuit

ORDRES (P 25)

- Pas de PC si charge spontanée ou incontrôlée
- 1 PC pour bouger une unité à portée de cdt
- 1 PC pour rallier si l'ennemi est à moins de 4 UD ou 2 PC si unité en mêlée ou soutien de mêlée
- 3 PC pour stopper une charge incontrôlée
- +1 PC pour une unité hors portée de cdt
- +1 PC pour une manoeuvre difficile
- +1 PC si le général est engagé en mêlée sauf pour rallier l'unité à laquelle il est attaché ou inclus

TABLEAU DES TYPES DE TROUPES (P 22)

Piétons	Cat	Pr	Co	Facteurs de combat
Infanterie légère	LI	1	2	0 vs tous. Détruite en terrain clair par LMI, MI, HI, Cv, Ct, HCh et Kn
Javelinier	LMI	1	3	+1 vs LI, LH, El et SCh. <i>Javelot</i>
Archer, Arbalétrier Arquebusier	LMI	0	3	+1 vs LI et LH ; +1 au 1 ^{er} tour vs montés si reçoit la charge de front
Fantassin moyen **	MI	1	3	+1 vs tous sauf Ct, HCh et Kn
Lancier moyen * @	MI	1	3	+1 vs tous sauf Ct, HCh et Kn
Fantassin lourd **	HI	1	4	+2 vs LMI en terrain clair ou vs LH sinon +1 vs tous <i>Armure lourde</i> et A2M si Chevalier
Chevalier à pied **		[3]		
Lancier lourd * @	HI	1	4	+2 vs LMI en terrain clair ou vs LH sinon +1 vs tous
Phalange * @	HI	1	4	+2 vs tous
Levée	HI	1	3	+1 contre LI, LH et LMI
Chariot de guerre #	WWg	2	4	+2 vs montés sauf El ; +1 vs LI Bonus de +1 si <i>Prêt au combat</i>
Artillerie	Art	1	2	+1 au tir vs El et WWg +1 pour l'ennemi sauf LI et LH

Montés	Cat	Pr	Co	Facteurs de combat
Cavalerie légère Chameau léger ⁽¹⁾	LH	1	2	+1 vs LI si la LI est en terrain clair
Cavalerie moyenne Char léger Chameau ⁽¹⁾	Cv	0	3	+1 vs montés, LI, LMI, MI et Levée +1 vs HI si attaque de flanc/arrière +1 au 1 ^{er} tour vs LMI et Fantassin moyen sauf si la cavalerie a <i>Impact</i> ou est pénalisée par le terrain
Cavalerie lourde (Avec <i>Armure</i>)		[1]		
Char lourd	HCh	[1]	3	<i>Armure</i> +2 vs LMI et LH, sinon +1 vs tous sauf WWg Pas d' <i>Impact</i> vs Kn
Cataphracte Cataph. chameau ⁽¹⁾	Ct	[2]		
Chevalier moyen	Kn	[1]		
Chevalier lourd		[2]		
Eléphant ⁽¹⁾	El	0	3	+2 vs montés et +1 vs piétons, <i>Impact</i> sauf vs LI, LH et javelinier
Char à faux	SCh	0	1	0 vs tous. Facteur ennemi de 0 au 1 ^{er} tour sauf LI, LH, LMI, WWg et El qui gardent leur facteur. Annule les soutiens ennemis au 1 ^{er} tour.

- * Annule *Impact* des montés (sauf El) si l'unité reçoit la charge de front.
 ** Annule *Impact* des piétons impétueux si l'unité reçoit la charge de front.
 @ Bonus +1 au 1^{er} tour vs montés (sauf El) si l'unité reçoit la charge de front.
 # Annule *Impact*, *Javelot* et *charge percutante* sauf si attaqué par éléphant.
 WWg avec Lames : +2 vs El et annule leur *Impact* et leur *Charge percutante*.
⁽¹⁾ *Panique* les chevaux si chameau ou les chevaux et chameaux si éléphant.

MOUVEMENT ET TERRAIN (P 29)

Catégories et types de troupe	Capacité de mouvement (UD)		
	Clair	Accidenté	Difficile
Infanterie légère	3	3	3
Infanterie moyenne	3	3	2
Infanterie lourde et chevaliers à pied	2/3 #	2	1
Cavalerie légère	5	4	2
Cavalerie moyenne et lourde	4	3	1
Chevalier moyen et lourd	3	2	1
Char léger et char à faux	4	2	-
Char lourd et cataphracte	3	1	-
Eléphant	3	3	1
Chariot de guerre et artillerie mobile	2	1	-

Sur une route : capacité de mouvement en terrain clair +1 UD
 # 3UD en terrain clair si débute son mouvement à plus de 4 UD de l'ennemi.

CAPACITES SPECIALES (P 17-20)

Dans l'ordre : Qualité, Facteur de combat et bonus, A2M ou *Arme d'hast*, *Armure*, *Support*.

- Armure, Armure lourde** : +1 en protection si *Armure* ou +2 si *Armure lourde*. Si l'unité perd un combat, +1 au dé avant de déterminer l'effet du combat si l'unité a une armure plus lourde que l'adversaire. Ne compte pas face aux éléphants ou au 1^{er} tour si l'adversaire a *Charge percutante*.
- Arme à 2 mains** : Si l'unité remporte un combat sur son front, +1 au dé avant de déterminer l'effet du combat. Bonus de +1 au dé en cas d'égalité face aux lanciers et aux phalanges.
- Arme d'hast** : Bonus de +1 au 1^{er} tour de mêlée contre des montés (sauf El) si l'unité reçoit la charge de front. Si l'unité remporte un combat sur son front contre des montés, +1 au dé avant de déterminer l'effet du combat.
- Charge percutante** : Inflige +1 perte si l'unité gagne le 1^{er} tour de mêlée si l'unité charge ou reçoit la charge de front.
- Impact** : +1 au 1^{er} tour de mêlée si l'unité charge ou reçoit une charge de front sauf contre les éléphants. L'*Impact* des piétons ne s'applique pas si les piétons chargent les montés ou si les montés ont aussi la capacité *Impact*.
- Impact / ½ arc** : Tire comme étant de qualité inférieure : Ordinaire->Médiocre. Peut esquiver.
- Impétueux** : Idem *Impact* mais annulé si des piétons *Impétueux* chargent des fantassins moyens ou lourds de front. L'unité est *Peu manoeuvrable* et sujette à la charge incontrôlée.
- Incendiaire** : +1 au tir et combat vs El et WWg.
- Javelot** : Les LH, LI et LMI ont +1 au 1^{er} tour de mêlée si l'unité charge ou reçoit une charge de front. Annulé si l'ennemi a *Impact* et combat de front ou vs WWg. S'applique face aux El et SCh.
- Panique** : -1 au combat pour tous les montés (amis et ennemis) en contact sauf les SCh.
- Pavois** : +1 à la protection sauf contre l'artillerie et *Incendiaire*. Ne se cumule pas avec le couvert.
- Pieux** : Annule *Impact* et *Charge percutante* des montés. Les montés (sauf El) ont -2 au combat.
- Sacrifiable** : Ne compte pas ni dans la cohésion de l'armée ni dans les pertes. Ne peut être rallié.
- Support** : Si l'unité perd le 1^{er} tour de combat et qu'elle reçoit la charge de front, ajoute +1 au dé et annule la *Charge percutante* des montés.
- Unité mixte** : Tir normal mais combat comme étant de qualité inférieure : Ordinaire->Médiocre.

PORTEES DE TIR (P 56)

Arme à distance	Portée
LI, LH ou Cv avec <i>Javelot</i> , Javelinier, LI <i>Incendiaire</i>	1
LI ou LH avec fronde, arc, arbalète ou arme à feu ; MI avec <i>Atlatl</i>	2
Cv avec arc, arbalète ou arme à feu	2
Piétons avec arc, arbalète ou arme à feu	4
Chariot de guerre, artillerie légère	4
Artillerie moyenne	6
Artillerie lourde	8

MOUVEMENTS (P 29)

Manoeuvres (P 30)

- Glissement en avançant d'une UD avant ou après.
- Pivot max 90° ou 45° si WWg (compte 1,5 UD de distance).
- Un seul quart ou demi-tour par mouvement. Coûte 1 UD ou 2 UD si *peu manoeuvrable*, WWg, Phalange ou Cataphracte. Les LI et LH ont un premier quart ou demi-tour gratuit.
- Extension ou contraction (cf. p 32-33).

Plusieurs mouvements (P 34)

- L'unité ne doit jamais être à moins de **4 UD** d'un ennemi.
- 3^{ème} mvt interdit si Artillerie, WWg, *Peu manoeuvrable* (sauf Cv *Impétueuse*) ou si l'unité n'est pas avec son général.

Manceuvre difficile : +1 PC (P 34)

- 3^{ème} mvt sauf pour LI et LH et Cavalerie non *Impétueuse*.
 - Sortir d'un ZdC ennemie sauf si l'unité peut esquiver
- Les unités *Peu manoeuvrables* (*Impétueux*, Eléphants, Levées, Artillerie lourde et SCh) comptent aussi comme difficile :
- Mouvement < capacité de mvt sauf si contact un ennemi.
 - Quart ou demi-tour (idem si WWg, Phalange et Cataphracte)
 - Extension ou contraction (cf. p 32-33).

Interpénétration (P 39)

- LI à travers toutes les unités dans tous les sens et vice versa
- Montés à travers LH dans même sens/opposé et vice versa.
- LMI à travers les autres LMI dans même sens/opposé.
- Fantassins lourds/moyens non *Impétueux* à travers archers et arbalétriers dans même sens/opposé et vice versa.
- Piétons à travers Artillerie ou WWg par le grand côté.

Passage en force : 1 perte pour l'unité traversée. Interdit à travers El, Phalange, WWg, camp ou ami en mêlée ou soutien.

Rompre le combat (P 40) : Recul droit sur l'arrière de tout le mouvement moins une UD ou jusqu'à rencontrer un obstacle.

- LI face aux piétons, El ou montés pénalisés dans un terrain.
- Javelinier face à un HI ou un Eléphant .
- Montés (sauf El et SCh) face à piétons ou montés plus lents.
- Tous face à Artillerie, WWg, fortification ou obstacle.

ZONE DE CONTROLE (P 35)

Zone d'une UD face à l'unité. Mouvements limités à :

- Rester sur place ou charger *l'ennemi le plus menaçant*.
- Avancer, pivoter/glisser ou faire un ¼ ou un ½ tour pour s'aligner et/ou se rapprocher de *l'ennemi le plus menaçant*.
- Faire une extension ou contraction sans quitter la ZdC.
- La LI a une ZdC sur LI, LH, Eléphant, SCh et Artillerie.
- Pas de ZdC si Camp, Art, WWg et unité en mêlée, dans un terrain pénalisant ou derrière une fortification/obstacle.

Sortir d'une ZdC :

- Les unités qui peuvent esquiver, esquivent.
- Les autres unités peuvent reculer individuellement d'une UD (2 UD si monté) pour 2 PC en passant en *Désordre*.
- Les montés avec l'arrière dans la ZdC d'un ennemi moins rapide peuvent avancer tout droit pour 1 PC sans *Désordre*.

MOUVEMENTS SPECIAUX (P 42)

Charge (P 43)

Restrictions : Interdit aux WWg (sauf lames), Artilleries et levées *Sacrifiales*. En terrain clair, la LI peut charger LI, Art, SCh, El et camp. En accidenté/difficile, la LI peut charger un ennemi pénalisé au combat ou de flanc/arrière ou en *Désordre*.

- Désigner la cible, l'axe de charge et vérifier la portée.
- Un glissement **ou** un pivot est autorisé en début de charge.
- Mouvement tout droit sans réorientation avec ajustement si toutes les cibles esquivent. D6 : 1-2 -1 UD ou 5-6 +1 UD.
- Avance min 1 UD piétons, 2 UD montés, max si *Impétueux*.
- Conformation des unités en contact ou poursuite de charge jusqu'à distance maximale (obligatoire si *Impétueux*).

Charge spontanée : Sur une cible dans la ZdC (pas de PC)

Charge incontrôlée : *Impétueux* et SCh à portée (Stopper = 3 PC) chargent en priorité sur *l'ennemi le plus menaçant*, le plus en face ou le plus proche. Combat à -1 (voir exceptions p 46).

Esquive (P 47) : LI, LH, Javelinier, Cv non *Impact/Impétueuse*

- Orienter l'unité par un quart ou demi-tour si nécessaire.
- Esquive bloquée par une ZdC ennemie en face ou des unités ennemies ou amies ou un terrain infranchissable à -1 UD.
- Peux ajuster l'orientation dans la direction de la charge.
- Mouvement tout droit. 1D6 : 1-2 -1 UD ou 5-6 +1 UD.
- Peut glisser ou pivoter pour éviter obstacles ou interpénétrer

RALLIEMENT (P 55) – Sauf éléphant et unités *Sacrifiales*

- Sur 3+ si l'unité est à plus de 4 UD de tout ennemi (0 PC)
 - Sur 4+ si l'unité est à 4 UD ou moins de l'ennemi (1 PC *)
 - Sur 5+ si l'unité est en mêlée ou soutien de mêlée (2 PC *) + 1 au dé si le général est inclus ou attaché à l'unité
- * +1 PC si l'unité est hors de portée de commandement

TIR A DISTANCE (P 56)

Priorité de tir (P 56)

- La plus proche des cibles situées en face du tireur ou
- La plus proche des cibles situées dans la zone de tir

Résolution du tir (P 58)

Chaque joueur lance 1D6 et la cible ajoute sa protection. Si le tireur obtient plus que la cible, celle-ci perd 1 point de cohésion

LI ou LH tirant	-1
Cible à couvert ou derrière une fortification	-1
Tireur en désordre	-1
Tir depuis un couvert ou terrain difficile sauf LI	-1
LMI, MI, HI arc/arbalète/arme à feu sur montés	+1
Par unité en soutien (max +3, LI et LH comptent ½)	+1

Modificateurs de protection (P 58)

- Arbalète, arme à feu : Protection égale à 1 pour tous sauf El ou WWg. Ne pas compter *Armure* ou *Armure lourde*.
- Arc long : Protection réduite de 1 pour tous (minimum zéro) sauf Artillerie, WWg, LI et LH qui gardent leur protection.
- Artillerie, *Incendiaire* : Protection=0 pour tous sauf LI et LH.
- Pavois : Protection +1 sauf contre Artillerie et *Incendiaire*.

MODIFICATEUR DE QUALITE (P 12) – pour le tir et la mêlée

Résultat du D6 modifié **avant** tout autre modificateur :

- Elite : +1 si le D6 fait 1, 2 ou 3
- Médiocre : -1 si le D6 fait 4, 5 ou 6

MELEE (P 60)

1D6 + modificateurs, le plus haut résultat gagne la mêlée.

Pendant	- 1 point de cohésion
Différence de 3 ou 4	- 2 points de cohésion
Différence de 5 ou 6	- 3 points de cohésion
Différence de 7 ou +	Déroute automatique

Modificateurs (P 63)

- Facteur de combat et capacités spéciales
- 1 si l'unité est en *Désordre* et -1 si en charge incontrôlée
- +1 si l'unité est sur le flanc ou l'arrière de l'ennemi
- +1 par unité en soutien simple **ou** Facteur de combat +1 par unité en soutien de mêlée (sauf vs SCh au 1^{er} tour)
- +1 si plus haut, sur berge, bord de ravine ou fortification
- +1 si Général engagé en mêlée
- 2 si monté attaque fortification, obstacle ou pieux
- Accidenté : -1 HI, WWg ; -2 lancier lourd, phalange, montés
- Difficile : -1 LMI et MI ; -2 HI ; -3 montés

Pas de malus pour les chameaux dans les dunes/broussailles.

Pas de malus pour les éléphants dans les broussailles/champs.

Pas d'*Impact* ni de *Charge percutante* pour les montés pénalisés.

Attaque multiple (P 61) : L'unité perd un point de cohésion si déjà en mêlée ou en soutien de mêlée et attaquée de flanc ou d'arrière par un nouvel ennemi sauf LI, LH, Art ou WWg.

Attaque de flanc/arrière (P 64) – Sauf contre WWg et Art

- Facteur de combat égal à zéro. L'unité perd A2M, *Arme d'ast*, *Charge percutante*, *Impact*, *Javelot* et *Support*.
- Armure*, *Armure lourde* et *Panique* restent valides.

Charge percutante (P 18) : +1 perte de cohésion au 1^{er} tour si :

- Piétons *Impétueux* contre les piétons sauf WWg.
- LH, Cv, HCh, Ct et Kn *Impétueux* ou *Impact* contre les piétons sauf WWg.
- Tous les Cv, HCh et Kn contre les LMI et LH contre les LI.
- Eléphants et SCh contre les piétons sauf LI et Javelinier.

Général engagé en mêlée (P 28) : L'adversaire lance 1D6.

- Général éliminé sur 1 si son unité perd le combat.
- Général éliminé sur 1, 2 ou 3 si son unité est en *Déroute*.

DEROUTE ET POURSUITE (P 68)

- Déroute** : - 1 point de cohésion aux amis (LI seulement sur LI) à une UD sur l'arrière (sauf Art, WWg et SCh).
- Poursuite** : Le joueur en phase peut avancer jusqu'à une UD. Une UD obligatoire si éléphant ou *Impétueux* (cf. p 69)