

# FAQ

## AdG 3<sup>ème</sup> Edition

Ce document répond aux questions posées sur le forum par les joueurs ou issues de l'arbitrage des tournois. Il a été expurgé de toutes les interrogations qui sont maintenant réglées par la parution des amendements officiels au texte de la règle (cf. l'onglet « Règles » du site ADG : *Amendements officiels à la règle Art de la guerre*). Les questions sont regroupées selon les chapitres du livre de règle afin de faciliter la recherche des informations. Les réponses cherchent à être synthétiques afin de conserver au document un volume raisonnable en vue de l'impression. Aussi, chaque fois que possible, les informations complémentaires, ainsi que des exemples sont-ils donnés dans les fiches explicatives mises en ligne dans l'onglet « Règles » du site. Les nouveautés par rapport à la précédente FAQ sont surlignées en jaune.

## TROUPES

### Bonus de +1 des archers contre montés

*Q : Si un archer est attaqué de flanc par un monté, conserve-t-il son bonus de +1 contre les montés ?*

R : Non. Le bonus spécifique de +1 des archers contre montés doit être considéré comme la capacité *Support* avec les mêmes restrictions, à savoir :

- Le bonus est valable uniquement au 1<sup>er</sup> tour si l'unité est chargée de face
- Le bonus n'est pas valable si l'unité se conforme
- Le bonus est annulé si l'unité est contactée de flanc, même par un LI

*Q : Est-ce qu'un arc long a le même bonus au tir qu'un arc contre les montés*

R : Oui, l'arc long à +1 au tir contre les montés et il réduit la protection de la cible.

### Lancier moyen

*Q : Quand un lancier moyen reçoit une charge d'un monté, a-t-il la capacité *Impact* ?*

R : Face à un monté sans *Impact*, le lancier moyen a +1 d'*Impact*. Si le monté a lui-même *Impact*, alors celui du lancier moyen ne compte pas comme indiqué page 17.

Note : seuls les lanciers **lourds** et les phalanges gardent leur *Impact* face aux montés.

#### Exemples :

Un lancier moyen est chargé par une Cv :

- Lancier moyen = 1 de base + 1 d'*Impact* soit +2 au total
- Cv = 1 de base + 1 de bonus contre MI soit +2 au total

Un lancier moyen est chargé par une Cv *Impact* :

- Lancier moyen = 1 de base + 0 (il ne conserve pas son *Impact*) soit +1 au total
- Cv *Impact* = 1 de base + 0 (car *Impact* annulé par lancier) soit +1 au total

### Bonus de +1 des cavaliers contre les MI et LMI

*Q : Comment ce bonus doit-il s'appliquer ?*

R : Ce bonus ne concerne que les unités de cavalerie qui ne sont pas dotées de la capacité spéciale *Impact*. En conséquence les unités de cavalerie dont le bonus d'*Impact* est annulé par l'adversaire (lanciers moyens) ne peuvent pas bénéficier de ce bonus. Ce bonus s'applique en cas de charge, donc uniquement au premier tour de mêlée et lorsque l'unité combat sur son front.

Il ne s'applique pas :

- à l'occasion d'une conformation,
- si la cavalerie est contactée de flanc ou d'arrière, ou si elle combat dans 2 directions,
- si la cavalerie combat dans un terrain accidenté ou difficile ou à travers des fortifications.

## Capacité A2M

Q : Si une unité avec A2M attaque une unité de lancier avec la capacité Support, dans quel ordre les effets des capacités A2M et support sont-ils résolus ?

R : On applique d'abord l'effet de l'A2M et ensuite celui du Support (comme pour l'Armure).

Q : Est-ce que la capacité A2M annule simplement l'effet des capacités Armure et Armure lourde ?

R : L'effet revient en pratique à annuler celui de l'armure. Il faut cependant appliquer tous les effets indiqués page 16.

## Eléphants avec artillerie

Q : Comment combattent les éléphants avec artillerie ?

A : Les éléphants avec artillerie bougent et combattent comme des éléphants. Si l'unité ne bouge pas et qu'elle n'est pas en mêlée, elle peut tirer comme une artillerie légère.

## COMMANDEMENT

### Fuite d'un général

Q : Si un général inclus ou attaché à une unité fuit avec elle et sort de la table, compte-t-il dans les pertes ?

R : Non. Le corps est alors sans général mais celui-ci ne compte pas dans les pertes.

## MOUVEMENTS

### Pivots

Q : Lorsqu'un groupe contient moins d'unités sur la 1<sup>ère</sup> ligne que sur les suivantes, peut-il effectuer un pivot ? Si oui comment procéder ?

R : Oui un tel groupe peut effectuer un pivot. On considère que la largeur du groupe est égale à la ligne la plus large. Le pivot est alors mesuré par rapport à cette largeur et pas sur celle de la 1<sup>ère</sup> ligne. Aucune unité du groupe ne peut avancer de plus de sa distance de mouvement maximum.

Q : Si un groupe avec 2 UD de mouvement pivote sur l'un de ses coins de 2 UD, l'autre coin restant fixe. Est-ce que dans le même mouvement l'autre coin peut également pivoter de 2UD ? Chaque coin n'a avancé que de 2 UD.

R : Non, quand un groupe pivote, il reste limité à sa distance normale de mouvement. Après le 1<sup>er</sup> pivot de 2 UD le mouvement du groupe est terminé.

### Artillerie et Fortifications (voir fiche en ligne)

Q : Comment une artillerie peut-elle pivoter sur elle-même si elle est derrière une fortification ?

R : L'artillerie peut pivoter de façon à ce qu'un coin avant reste en contact avec la fortification. Si l'artillerie est attaquée, l'ennemi doit s'aligner sur la fortification et l'artillerie continue de bénéficier de sa protection.

### Coût en PC pour les unités peu manœuvrables (voir fiche en ligne)

Q : Si une unité peu manœuvrable enchaîne plusieurs manœuvres difficiles au cours de la même phase de mouvement, le coût supplémentaire est-il forfaitaire (+ 1 PC dans tous les cas) ou cumulatif (+ 1 PC pour chaque manœuvre difficile) ?

R : Le coût est forfaitaire : +1 PC quel que soit le nombre de manœuvres difficiles dans la phase de mouvement de l'unité.

### Demi-tour ou quart de tour gratuit

Q : Le 1/2 ou 1/4 de tour gratuit des troupes légères peut-il s'effectuer sans dépenser de PC ?

R : Non. Le 1/2 ou 1/4 de tour des légers est "gratuit" en termes de distance de mouvement. Si on veut qu'un LI ou LH se tourne, il faut payer 1 PC, même s'il ne bouge pas après.

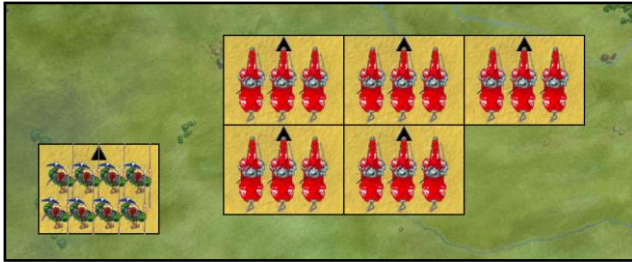
## Second et troisième mouvement :

Q : Une unité X termine son mouvement à plus de 4 UD de tout ennemi, mais elle appartient à un groupe dont au moins une autre unité Y a terminé à moins de 4 UD de l'ennemi. Cette unité X peut-elle effectuer un autre mouvement ?

R : Non, elle appartient à un groupe et a déjà effectué un mouvement de groupe qui a terminé à moins de 4 UD de l'ennemi.

## Extension et place disponible

Q : Lorsque l'on fait une extension, faut-il aussi avoir la place nécessaire de faire le mouvement ? Si les deux unités de chevaliers au second rang veulent étendre la ligne sur la gauche, sont-ils gênés par le lancier sur leur passage ?



R : Pour que l'extension puisse se faire il faut que l'unité ait *physiquement* la place de passer. Dans l'exemple ci-contre, les chevaliers ne peuvent pas traverser l'unité de lancier. Si l'unité qui gêne est une unité amie pouvant être interpénétrée (LI par exemple) alors l'extension est possible.

## Mouvement des impétueux

Q : Si une unité d'impétueux qui apporte un soutien au combat bouge de moins d'une UD, mais continue d'apporter son soutien au même combat, doit-elle payer 1, 2, ou 3 PC ?

R : Pour les impétueux, si le mouvement termine en contact avec l'ennemi (donc y compris en soutien), une avance partielle n'est pas considérée comme une manœuvre difficile. Donc 1 PC pour la manœuvre.

## Groupe d'impétueux

Q : Si un groupe de HI impétueux effectue un pivot et que l'unité extérieure parcourt 2 UD, mais que l'unité intérieure parcourt moins d'une UD est-ce que l'on doit dépenser 1 PC ou 2 PC ?

R : Ce mouvement coûte 1 PC car le groupe a fait son mouvement maximal.

Q : Si un groupe composé de cavalerie impétueuse et de chevaliers impétueux fait un mouvement de 3 UD est-ce qu'il faut dépenser 1 PC ou 2 PC ?

R : Il faut payer 2 PC car la cavalerie impétueuse ne fait pas tout son mouvement.

## Interpénétration et Corps non fiable

Q : Si une unité d'un autre corps interpénètre une unité d'un autre corps hésitant, est-il possible de décaler cette unité hésitante dans le cadre de l'ajustement des positions défini page 43 ?

R : Non, il est interdit d'interpénétrer des unités d'un corps hésitant. Comme précisé page 73, les troupes hésitantes ne peuvent ni tirer, ni bouger même dans le cas d'ajustement des positions suite à une interpénétration.

## Sortie d'une zone de contrôle

Q : Une cavalerie légère veut sortir de la ZdC d'un ennemi en face. Après son demi-tour initial, doit-elle faire tout son mouvement ou peut-elle s'arrêter avant ?

R : L'unité doit faire tout son mouvement (comme dans le cas d'une rupture de combat ou d'une esquive) sauf si elle rencontre un obstacle impassable (autre unité par exemple).

Q : Un chevalier se retrouve dans la ZdC d'un éléphant ennemi sur son arrière, comment peut-il sortir de la ZdC ?

R : La seule solution pour le chevalier est de reculer sur son arrière ce qui n'est pas possible car cela le rapproche de son ennemi. Le chevalier doit donc d'abord faire une 1/2 tour pour faire face à l'éléphant. Au tour suivant, il pourra alors sortir de la ZdC (s'il n'a pas été chargé par l'éléphant).

## Mouvements autorisés en ZdC (cf. page 34)

Q : Comment faut-il comprendre les différents principes de la règle sur les mouvements autorisés en ZDC tels que : s'aligner, être moins aligné, s'approcher, sortir de la ZDC ? (cf. page 34)

Dans quelle mesure peut-on avancer dans une ZDC ennemie pour venir apporter un soutien à une unité amie ?

R : Certaines notions méritent d'être précisées. Le paragraphe « mouvements autorisés en ZDC » doit être compris de la façon suivante :

Lorsqu'une unité ou un groupe est ou rentre dans une ZDC ennemie (y compris lors d'une conformation cf. page 52), **les seuls mouvements autorisés doivent être dirigés contre l'unité la plus menaçante.**

L'unité la plus menaçante est par ordre de priorité :

- La plus proche dont la ZDC couvre une partie du front ami,
- La plus proche dont la ZDC couvre une partie du flanc ou de l'arrière de l'unité amie.

Si une unité est dans la ZDC de plusieurs unités ennemies, elle ne prend en considération que la plus menaçante et ignore les ZDC des autres unités pour effectuer son mouvement. Si plusieurs unités sont aussi menaçantes, le choix est laissé au joueur.

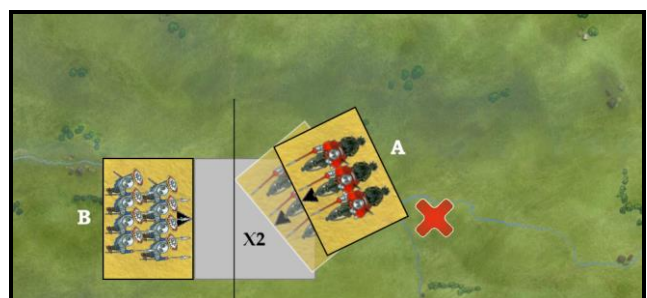
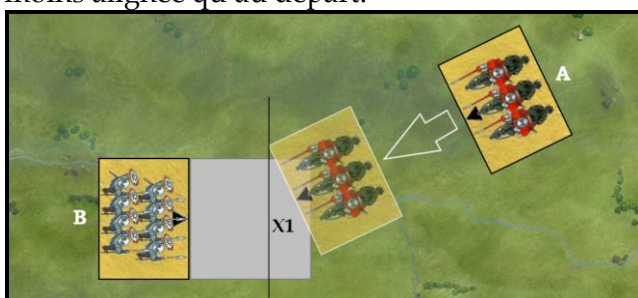
**Les seuls mouvements autorisés** dans la ZDC de l'unité la plus menaçante sont :

- Rester sur place.
- La charger.
- Bouger par une avance, un pivot, un quart de tour ou un demi-tour en vue de de :
  - s'aligner :
    - 2 unités sont parfaitement alignées si leurs fronts sont parallèles,
    - à la fin du mouvement
      - les unités ne doivent pas être moins alignées, c'est-à-dire que l'angle formé par leurs 2 fronts ne doit pas avoir augmenté ,
      - l'unité la plus menaçante doit toujours être la même qu'au début ;
  - se rapprocher :
    - la distance entre les 2 points les plus proches des fronts doit se réduire,
    - l'unité doit être sur un axe permettant de contacter le front de l'ennemi,
    - aucun point de son front ne doit se retrouver plus loin du front ennemi qu'au début du mouvement,
    - aucun point du front de l'unité qui est entré en ZDC ne doit en sortir au cours du mouvement.
- Effectuer une extension ou une contraction tant qu'aucune unité du groupe ne sort de la ZDC (voir définition ci-dessus).
- Reculer pour quitter une ZDC (voir paragraphe Quitter une ZDC).

En ZdC, **il est interdit** de :

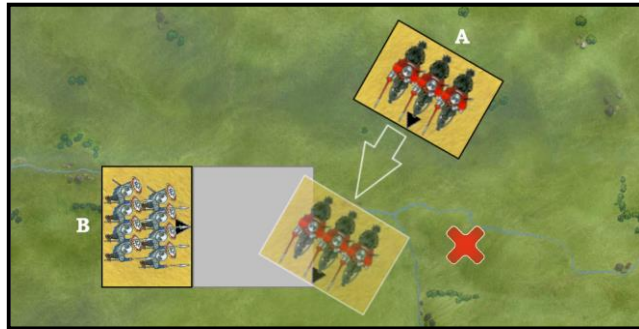
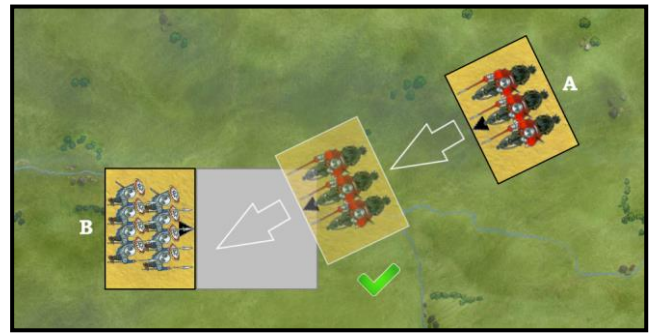
- glisser, sauf après le contact pour se conformer (cf. 52) ;
- venir en mêlée sur le flanc ou l'arrière d'une autre ennemie pour la charger ou apporter un soutien à une unité amie.

**Exemple d'alignement dans une ZdC :** L'unité A s'avance et entre dans la ZdC de l'unité B avec un angle X1. Ensuite l'unité A veut pivoter de façon à ce que le nouvel angle entre son front et celui de l'unité ennemie soit X2. Ce mouvement est interdit car l'angle X2 est plus grand que X1. L'unité est moins alignée qu'au départ.

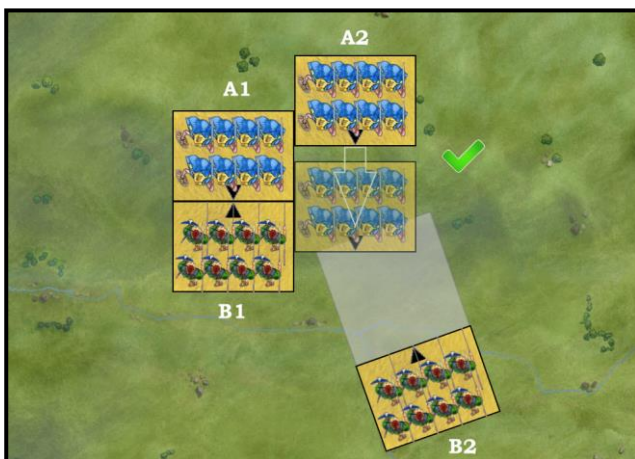


**Exemple de rapprochement de l'ennemi :** Dans l'exemple ci-contre à droite, l'unité A veut avancer tout droit vers une nouvelle position, mais sans charger B. Ce mouvement est possible car :

- Le front de l'unité A termine plus près du front de l'unité B qu'au début de son mouvement,
- Son avance s'effectue selon un axe qui lui permettrait de venir contacter le front de B.



En revanche, dans l'exemple ci-contre à gauche, l'avance de l'unité A s'effectue selon un axe qui ne permet pas de contacter le front de l'unité B. Ce mouvement est donc interdit, même si par ailleurs, l'unité A ne sort pas de la ZDC de l'unité B.



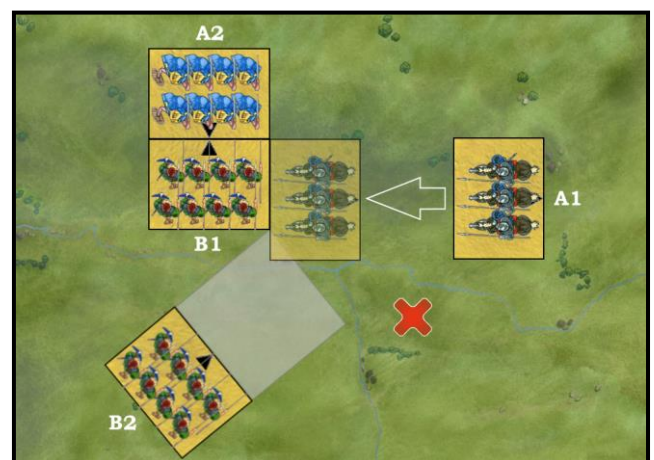
**Exemple de sortie d'une ZDC :** Dans l'exemple ci-contre à gauche, l'unité A2 souhaite avancer pour fournir un soutien à l'unité A1 déjà en mêlée. Toutefois une partie de ce mouvement s'effectue dans la ZDC de B2.

Ce mouvement est possible jusqu'à la limite indiquée sur le schéma. En effet, jusqu'à ce point le front de l'unité A2 entre progressivement dans la ZDC de l'unité B2. Au-delà de ce point, une partie du front déjà dans la ZDC commence à en sortir.

**Exemple de restriction au contact de flanc :** Dans l'exemple ci-contre à droite, la cavalerie A1 souhaite venir attaquer B1 de flanc pour apporter un soutien à A2. Ce faisant l'unité A1 rentre dans la Zdc de B2.

Ce mouvement est interdit pour deux raisons :

- L'avance d'A1 dans la Zdc de B2 ne se fait pas selon un axe lui permettant de contacter B2.
- Il est interdit de venir engager en mêlée le flanc (ou l'arrière) d'une unité en entrant dans la ZDC d'une autre unité.



**Ennemi le plus menaçant :** Dans l'exemple ci-contre à droite, l'unité A1 se trouve dans la ZdC de deux ennemis B1 et B2. C'est l'unité B2 qui est la plus menaçante pour A1. En effet B2 est l'unité la plus proche dont la ZDC couvre une partie du front d'A1. Si A1 veut engager le combat, il devra charger B2 car de toute façon il ne peut pas glisser dans une ZdC ennemie.



## MOUVEMENTS SPECIAUX

### Mouvement de charge

Q : Est-ce qu'il est possible de faire un  $\frac{1}{4}$  de tour ou un  $\frac{1}{2}$  tour puis un pivot juste avant de charger ?

R : Oui, on peut cumuler les deux mais seulement au début de la charge.

### Charge et quart de tour

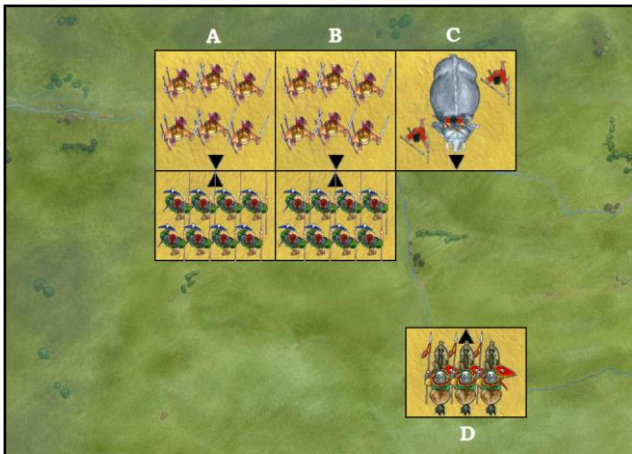
Q : Une unité de HI (non impétueux) effectue un  $\frac{1}{4}$  de tour déclare une charge contre une LI qui esquive. Est-ce que l'unité de HI peut rester sur place sachant qu'elle a déjà dépensée 1 UD pour le  $\frac{1}{4}$  de tour ?

R : L'unité de HI doit faire au moins 1 UD vers la LI sauf si le dé d'ajustement fait 1 ou 2 auquel cas l'unité a déjà dépensée tout son mouvement lors du  $\frac{1}{4}$  de tour.

### Distance de charge des impétueux

Q : Si un piéton impétueux charge une unité située à moins d'une UD dans un terrain difficile, est-ce qu'il peut s'arrêter avant d'entrer dans le terrain même s'il a fait moins d'une UD ?

R : Non, toutes les unités qui chargent doivent faire au moins 1 UD pour les piétons et 2 UD pour les montés. Les impétueux ne sont cependant pas obligés de faire leur mouvement maximum si cela les fait sortir de table ou entrer dans un terrain difficile. Dans l'exemple, les piétons feront au moins 1 UD.



### Charge incontrôlée

Q : D est un chevalier impétueux qui effectue une charge incontrôlée. Comment résout-on son mouvement dans le cas présenté ci-dessous ?

R : Le chevalier devrait charger l'éléphant mais celui-ci n'est pas une cible qui provoque une charge incontrôlée. L'unité B est à portée de charge mais ne peut pas être atteinte car déjà en mêlée. Le chevalier D n'a pas suffisamment de mouvement pour venir apporter un soutien contre A.

Aucune cible n'est valable donc le chevalier n'effectue pas de charge incontrôlée.

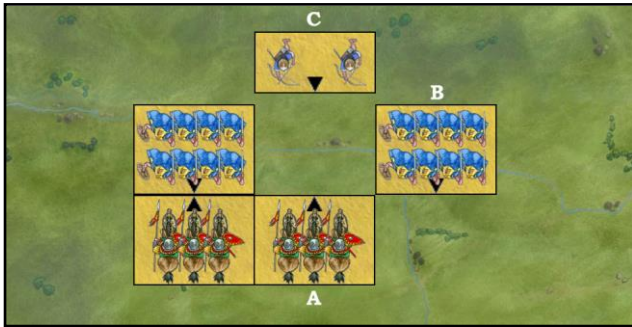
Q : Un char lourd impétueux a une cible située à 2 UD sur son flanc mais comme il doit faire un  $\frac{1}{4}$  de tour qui lui coûte 2 UD il ne pourra pas contacter sa cible. Doit-on prendre pour critère la distance en ligne droite ou la distance que l'unité peut parcourir en un mouvement ?

R : Pour vérifier si une unité charge de façon incontrôlée, il faut qu'elle puisse atteindre sa cible par un mouvement normal de charge. Dans l'exemple donné, le char lourd n'effectue pas de charge incontrôlée.

## Charge et contact coin à coin

Q : Est-ce qu'une charge qui aboutit à un simple contact coin à coin est légale ?

R : Oui. L'unité doit se conformer et la mêlée a lieu. Il est cependant impossible de charger une unité sur son coin avant si elle fait partie d'une colonne et est alignée avec une autre unité amie placée devant elle.



Q : Est-ce que l'unité A peut charger C alors qu'elle est déjà en contact coin à coin avec l'ennemi B ?

R : Oui. Ce cas est couvert par le dernier point page 36 de la définition de la charge. Si A choisi de charger C alors il peut glisser le long du flanc de B pour atteindre sa cible.

Note : A peut aussi choisir de se conformer à B.

## Charge spontanée (sans ordre)

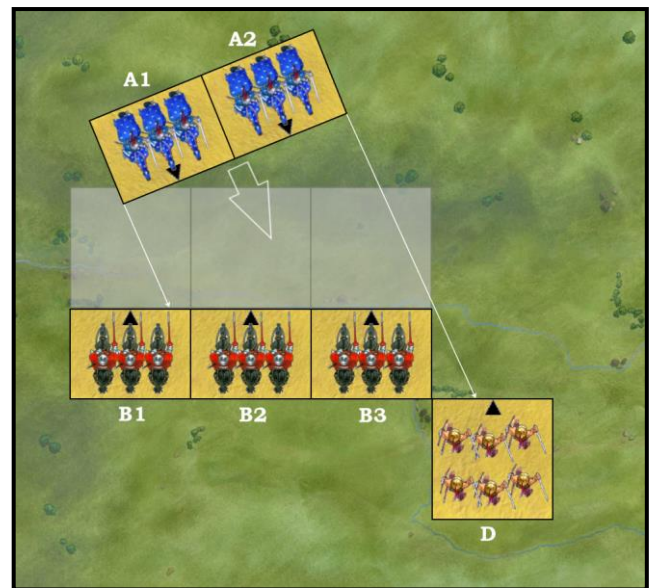
Q : Une unité effectue une charge spontanée pour venir au contact d'un ennemi. Est-ce qu'une unité amie formant un groupe avec la première unité peut aussi bénéficier de la charge spontanée pour amener un soutien en mêlée ?

R : Oui. La charge spontanée suit les mêmes règles que la charge classique. Si un groupe contient une unité pouvant effectuer une charge spontanée alors tout le groupe peut charger avec l'unité.

## Charge dans une ZdC

Q : B1, B2 et B3 sont des cavaliers moyens, D est une levée du même camp. A1 et A2 sont des chevaliers lourds. Au début de son tour, l'unité A1 est légèrement dans la ZdC de B1. A1 souhaite charger tout droit, car, dans l'hypothèse où les cavaliers esquiveraient, A2 pourrait venir engager D en mêlée. Cette charge est-elle autorisée ou Rouge doit-il d'abord s'aligner sur la ligne des cavaliers B1, B2 et B3 ?

R : A1 et A2 peuvent charger tout droit car cette charge les amènent au contact de l'unité la plus menaçante : B1. Au cas où les cavaliers restent, A1 se conformerait à B1 et A2 à B2 (cf. conformation page 52). Si les cavaliers esquivent, alors A2 contacte D et se conforme face à lui.



## Interpénétration

Q : Si un groupe d'unités interpénètre partiellement des unités amies, est-ce que l'ajustement des positions s'applique pour toutes les unités du groupe ou seulement celles qui interpénètrent ?

R : Seules les unités qui traversent des amis (même partiellement) voient leurs positions ajustées. Il peut donc arriver que le groupe se retrouve fractionné après une interpénétration.

Q : Lorsqu'une unité de troupes légères est repoussée à l'occasion d'une interpénétration (voir page 43) peut-elle ensuite bouger normalement ?

R : Oui, car il s'agit d'un simple ajustement des positions qui n'est pas considéré comme un mouvement.

## Esquive et ajustement de la distance de mouvement

Q : Page 40, comment doit-on comprendre « toutes les cibles » pour définir si l'unité qui charge doit ajuster sa distance de mouvement ?

R : Quand on déclare une charge, on doit spécifier une cible qui doit être à portée de charge. Si toutes les cibles à portées de charge (c'est-à-dire à portée de mouvement) esquivent, alors il faut ajuster la distance de mouvement. Si la charge peut contacter une unité qui ne peut pas esquiver alors il n'y a pas besoin d'ajuster la distance de mouvement. Exemple : si on a un groupe de HI à 2 UD de distance d'un groupe de HI ennemies. Des unités de LI ennemies sont entre les deux groupes. Si on charge les unités de HI ennemies, on n'a pas besoin d'ajuster la distance de mouvement même si tous les LI esquivent.

## Esquive et réorientation d'un groupe

Q : Un groupe d'unité est chargé de biais par un ennemi et choisit d'esquiver en s'orientant suivant la direction de la charge. Est-ce que le pivot est déduit de la distance d'esquive ?

R : Oui. La réorientation d'un groupe ne doit pas lui permettre de gagner de la distance lors d'une esquive, comme c'est le cas pour une unité seule.

## Esquive et terrain

Q : Si une unité qui esquive rencontre un terrain qui ralentit son mouvement, doit-elle continuer son esquive en ligne droite ou peut-elle manœuvrer pour éviter le terrain ?

R : C'est au choix du joueur. Cependant si l'unité se trouve à moins d'une UD du terrain au départ elle doit s'y engager sauf si un glissement lui permet de l'éviter.

## RALLIEMENT

Q : Un général inclus peut-il faire bénéficier une autre unité adjacente de son bonus au ralliement ?

R : Non. Le bonus s'applique seulement pour l'unité dans laquelle le général est inclus.

Q : Si une unité est contactée de flanc par un ennemi en poursuite et doit se conformer, peut-elle se rallier ?

R : Oui, l'unité se conforme à la fin de la phase de mêlée et peut donc se rallier à son tour de jeu.

Q : Une unité qui se conforme volontairement (comme prévu page 55) peut-elle se rallier dans le même tour ?

R : Non, car ce ralliement est assimilé à un mouvement et une unité qui veut se rallier doit rester immobile durant sa phase de mouvement. Cette situation ne doit pas être confondue avec la conformation suite à prise de flanc (page 54) ou suite à une poursuite, qui interviennent à la fin de la phase de mêlée. Dans ces cas l'unité débute sa phase de mouvement en étant déjà conformée avec l'adversaire, elle a donc la possibilité de se rallier.

## TIR A DISTANCE

### Tir optionnel ou obligatoire

Q : La règle dit page 46 qu'une unité **peut** tirer sur une cible qui se trouve à portée de tir. Le tir est-il donc optionnel ou obligatoire dès que l'on a une cible à portée ?

R : le tir est toujours optionnel. Par exemple une artillerie moyenne qui s'est approchée à 5 UD d'une unité d'un corps ennemi hésitant n'est pas obligée de lui tirer dessus si elle ne veut pas le rendre fiable. En revanche le tir doit toujours respecter la priorité des cibles. Donc si une unité décide de ne pas tirer sur sa cible prioritaire, elle ne tire sur personne.

### Archers en colonne

Q : Lors d'un tir sur une colonne d'archers, est-ce que les unités situées derrière la première peuvent la soutenir ?

R : Non, car les archers n'ont pas de ligne de vue sur la cible.



## Modificateurs au tir

Q : Si un archer tire sur un chevalier à pied en étant soutenu par une LI avec arbalète, est-ce que l'armure de la cible est réduite à 1 à cause de l'arbalète ? Le modificateur de -1 pour LI tirant s'applique-t-il ?

R : Non et non, seuls les modificateurs relatifs **au tireur principal** sont pris en compte.

## Tir de LH et soutien

Q : Un groupe de 4 LH sur 2 rangs, alignées coin à coin, tirent sur une même cible. Quel est le facteur de tir final ?

R : La 1<sup>ère</sup> LH tire a -1 et il y a 3 LH en support (facteur +2) donc le facteur final est de +1. La LH placée au second rang compte en soutien si elle est en contact et alignée coin à coin derrière la LH du 1<sup>er</sup> rang.

## Tir sur une unité en soutien

Q : Il est indiqué p46 qu'on ne peut pas tirer sur une unité qui est en soutien d'une mêlée. Peut-on tirer sur un ennemi en contact d'une unité en mêlée mais qui n'apporte pas de soutien ? (par exemple sur une unité à côté d'un char à faux ou sur une unité qui n'est pas orientée dans le même sens).

R : Oui. Une unité qui n'apporte pas de soutien en mêlée peut tirer et être prise pour cible.

## Tir d'une unité non fiable

Q : Si un corps allié avec un général non fiable possède une artillerie et que celle-ci est à portée de tir de l'ennemi (mais à plus de 4 UD) au premier tour, est-ce que l'artillerie peut tirer alors qu'on ne sait pas encore si le corps va être hésitant ou pas ?

R : Non. Tant qu'on n'a pas déterminé si l'allié est fiable, l'artillerie ne peut pas tirer.

# MELEE

## Restriction au contact des archers

Q : Soit un éléphant entouré de 2 archers. Face à eux un groupe de 2 HI ennemies. Comment peut-on faire charger l'éléphant et les archers sur les HI ?

R : La seule solution est d'effectuer 2 charges :

- 1- L'éléphant charge une HI. Un archer accompagne l'éléphant pour venir en soutien.
- 2- On fait charger le 2<sup>ème</sup> archer sur le 2<sup>ème</sup> HI ennemi qui est alors en position de soutien du 1<sup>er</sup> HI.

Note : Si les unités sont à 1 UD ou moins, toutes les charges peuvent être spontanées et donc gratuites.

## Restriction au contact des unités mixtes

Q : La règle indique que les unités mixtes ne peuvent charger les montés que sur le flanc ou l'arrière. Pourquoi ne sont-ils pas autorisés aussi à charger les LH de face comme les archers ?

R : C'est un oubli. Les unités mixtes peuvent charger les LH de face.

## Mouvement pour venir apporter un soutien

Q : Lorsqu'une unité effectue un mouvement pour apporter un soutien par contact de coin ou de flanc au profit d'une unité amie, doit-elle s'arrêter au premier contact avec l'ennemi ?

R : Non, elle peut continuer à glisser le long du flanc de l'adversaire tant qu'elle respecte l'ensemble des règles de mouvements et de ZDC. Ce mouvement ne doit pas être confondu avec une charge qui doit s'arrêter au premier contact avant la conformation (cf page 52)

## LI chargeant en terrain clair

Q : Est-ce qu'une unité de LI peut charger de flanc une unité lourde dans le terrain clair ?

R : Non. En terrain clair, une unité de LI ne peut charger que les LI, SCh, Art, El ou le camp.

## Charge percutante

Q : Une Cv, LH ou Kn avec la capacité Impact a la charge percutante sur tous les piétons. Mais un Lancier (MI ou HI) fait perdre l'Impact aux montés s'il reçoit la charge. Cela annule-t-il aussi la charge percutante ?

R : Non, la charge percutante des piétons et des montés reste valable même si l'Impact est annulé.

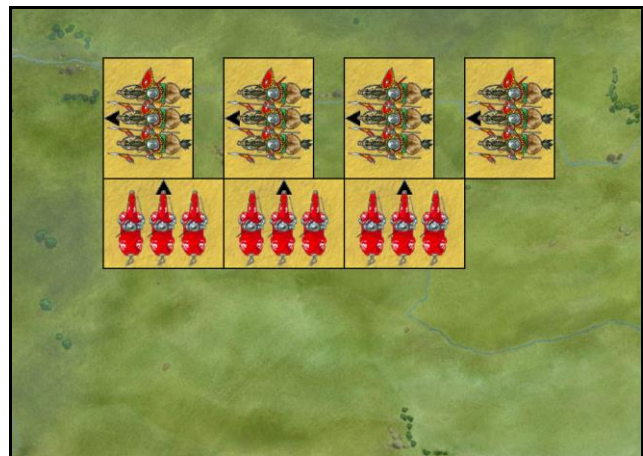
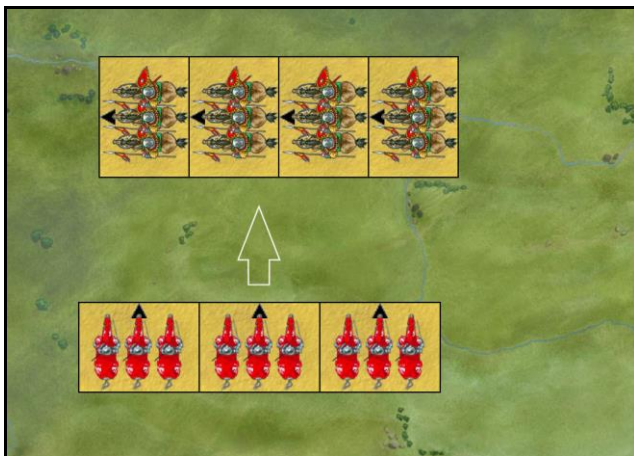
Q : La capacité Armure/Armure lourde ne s'applique pas au 1<sup>er</sup> tour si l'adversaire à la charge percutante. Que se passe-t-il si l'adversaire avec la charge percutante a aussi une armure et perd le combat ?

R : Dans ce cas son armure compte puisque celle de son adversaire ne compte pas au 1<sup>er</sup> tour. Face à un ennemi avec la charge percutante, une unité compte sans armure au 1<sup>er</sup> tour de la mêlée.

## Conformation et prise de flanc

Q : Un groupe de 3 Kn chargent de flanc un groupe de 4 Cv qui n'esquivalent pas. Comment est résolu le combat ?

R : C'est un cas particulier de la "Conformation et décalage d'unités" p 53. On peut décaler les Cv de façon à ce que chaque Kn attaque de flanc une des Cv. La 4<sup>o</sup> Cv se trouve alors décalée hors des ZdC. Dans l'idéal, si tous les socles faisaient 4x4 cm, on éviterait alors les problèmes d'alignement. Si les 3 Kn attaquent de flanc une colonne de 4 Chariots lourds, l'alignement est bien clair. On doit arriver au même résultat si les Kn contactent des Cv.



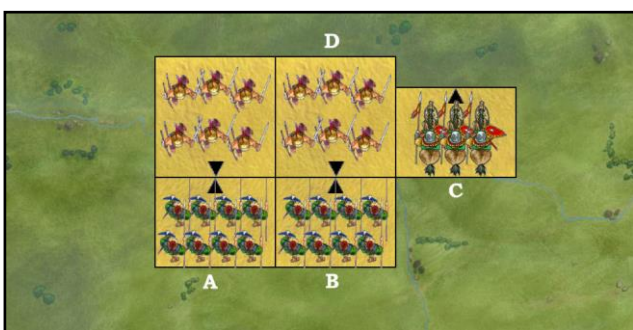
Q : Soit une Cv qui attaque de flanc une colonne de 2 LH qui n'esquivalent pas. Si la première LH est détruite, comment se conforme la deuxième.

R : Si la Cv attaque de flanc la LH n°1, elle touche également le flanc de LH n°2. Si LH n°1 est détruite, elle se conforme d'abord face à la Cv avant de partir en déroute. Ce faisant, elle repousse LH n°2 en dehors de la ZdC de la Cv attaquante. On évite ainsi les problèmes du aux profondeurs de socle variable (3 ou 4 cm). La Cv et la LH n°2 se retrouvent alors en contact coin à coin.

Q : Soit une colonne de 3 Cv. Est-il possible de charger seulement le coin avant de la 2<sup>ème</sup> Cv ? Comment se passe alors la conformation ?

R : Non, on ne peut pas charger une unité de cette façon. La seule charge possible contre une unité dans une colonne (hormis l'unité de tête) consiste à charger la colonne de flanc.

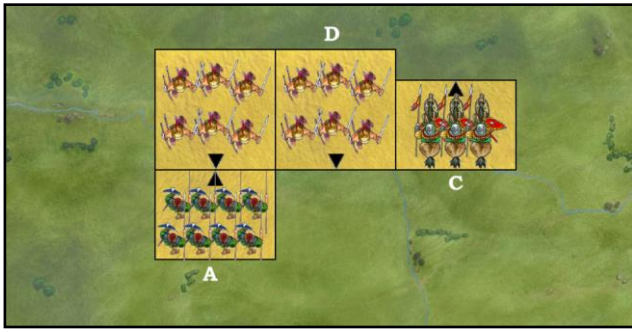
## Exemples de conformations



C'est le tour de A, B et C qui sont du même camp.

A son tour C ne peut pas se conformer gratuitement pour prendre D de flanc car il est déjà considéré comme étant en combat : il apporte un soutien à B.

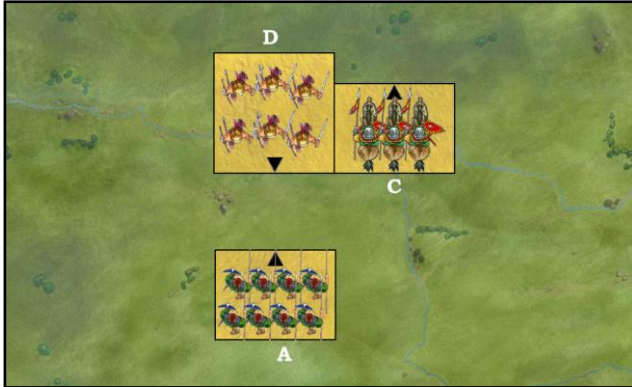
Le joueur peut dépenser 1 PC pour que C effectue un pivot et prenne de flanc D pour lui faire perdre un point de cohésion.



Suite de l'exemple précédent

B a été détruit au combat.

D et C se retrouvent en contact mais sans être en position de combattre. C peut bouger librement et s'il le souhaite se conformer gratuitement pour attaquer D de flanc. On considère que c'est la suite de la mêlée précédente.



A et C sont du même camp. L'ordre des mouvements a une importance dans ce cas.

Si C bouge en premier, il peut se conformer gratuitement sur le flanc de D. A peut ensuite charger D de face. Comme D se retrouve en mêlée à la fois sur son avant et son flanc, il perd un point de cohésion.

Si A charge en premier, C se retrouve alors en position de soutien (il participe au combat). On doit payer 1 PC si on veut que C se retourne et prenne de flanc D pour lui faire perdre un point de cohésion.

## Moment de la Conformation

Q : A quel moment les unités peuvent elles se conformer ?

R : La conformation peut avoir lieu dans 4 cas :

- Juste après une charge pour s'aligner face à l'ennemi.
- Juste après une mêlée si une unité met en déroute un adversaire sur son front et qu'elle a un autre adversaire dont le front est en contact avec son arrière ou son flanc (cf. page 54). La conformation remplace alors la poursuite.
- A l'occasion d'une poursuite, lorsque l'unité poursuivante contacte un nouvel ennemi. Si ce dernier n'est pas détruit automatiquement, il doit se conformer immédiatement sur le front du poursuivant.
- Lors du mouvement du joueur en phase pour venir s'aligner avec un adversaire qui est déjà en contact (flanc contre flanc ou coin contre coin par exemple). C'est ce cas qui est décrit page 55 (Conformation après une mêlée). La conformation remplace alors la charge qui est impossible puisque les unités sont déjà en contact.

## Prise de flanc

Q : Si une unité est attaquée de flanc/arrière par une unité légère, perd-elle ses capacités comme indiqué page 57 ?

R : Oui

## Conformation d'un impétueux

Q : Une unité de fantassins impétueux se retrouve flanc contre flanc avec une unité de lanciers ennemis. Lors de son tour que peuvent faire les fantassins impétueux ?

R : Les fantassins étant impétueux, ils doivent se conformer (gratuitement) pour entrer en mêlée avec les lanciers sur leur flanc ou charger un autre ennemi à portée. Tout autre mouvement (y compris rester sur place) leur coûte 3 PC. S'ils se conforment, ils ne bénéficient ni de l'impact ni de la charge percutante.

## Conformation faisant sortir d'un terrain

Q : Si une unité se trouve partiellement dans un terrain et qu'elle est contactée par un ennemi, doit-elle se conformer si cela l'amène à sortir entièrement du terrain ?

R : Oui, la conformation est obligatoire sauf si le terrain clair la pénalise en combat (LI par exemple).

## Conformation d'un groupe

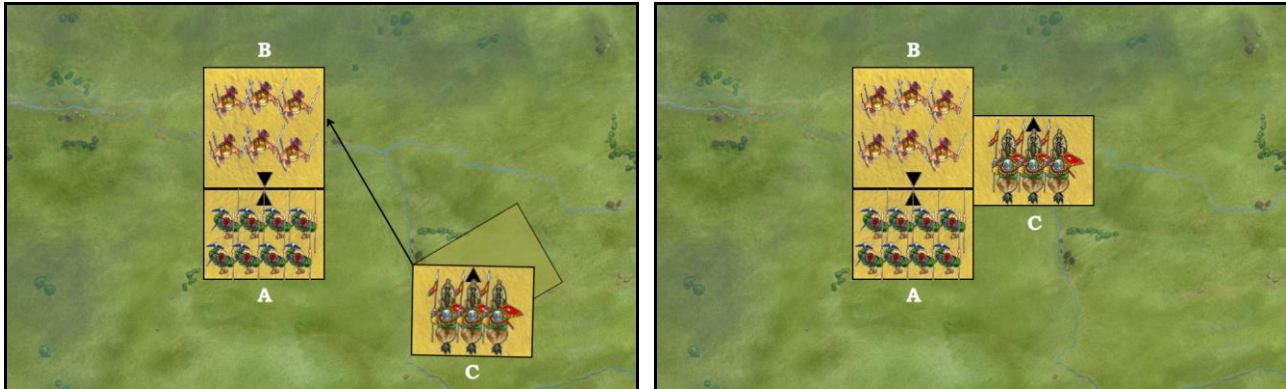
Q : Si un groupe se trouve avec un ennemi en contact coin à coin avec par exemple l'unité située à droite du groupe. Cette unité a le droit de se conformer en glissant pour entrer en mêlée. Est-ce que tout le groupe peut se conformer aussi ou juste l'unité qui contact l'ennemi ?

R : Tout le groupe peut se conformer (cf. page 53, 2<sup>ème</sup> paragraphe).

## Mouvement et conformation (voir fiche en ligne)

Q : Les unités A et B sont en mêlée. L'unité C (alliée de A) veut effectuer un pivot puis une avance tout droit pour contacter le flanc de B puis s'aligner pour apporter un soutien à A. Est-ce possible ?

R : Oui, ce type de mouvement est tout à fait correct. C vient simplement se conformer pour apporter un soutien en mêlée, il ne s'agit pas d'une charge de flanc.



## Conformation et Esquive

Q : Soit deux unités en contact coin à coin ou flanc à flanc et n'étant en mêlée avec personne. L'une d'elle se conforme. Est-ce que l'autre unité peut esquiver si elle en a la capacité ?

R : Oui, cf. page 55.

## Se rabattre sur le flanc

Q : Si une unité peu manœuvrable en contact flanc contre flanc avec un ennemi veut se rabattre sur le flanc de l'ennemi, est-ce qu'elle peut effectuer un pivot pour ne payer que 1 PC ?

R : Oui si son front n'a pas dépassé l'arrière de l'ennemi. Sinon, il faut effectuer un  $\frac{1}{4}$  de tour pour 2 PC.

## Adversaires multiples

Q : Si une unité est en mêlée de face avec un ennemi et qu'elle est chargée de flanc, elle perd un point de cohésion. Qu'en est-il si lors de la même phase, l'ennemi situé en face rompt le combat ? L'unité perd-elle quand même un point de cohésion ?

R : Oui, la perte de cohésion est immédiate (cf. page 59)

Q : Est-ce que le fait de tourner une unité de la position flanc contre flanc à front contre flanc d'un ennemi inflige une perte de cohésion à l'ennemi comme indiqué page 59 adversaires multiples ?

R : Oui.

Q : Si une unité est en contact avec son front contre le flanc d'un ennemi et qu'elle est elle-même attaquée de flanc par un autre ennemi, perd-elle un point de cohésion ?

R : Oui. L'unité est considérée en mêlée (cf. page 50, 2<sup>ème</sup> point) aussi elle perd un point de cohésion comme indiquée page 59. Comme elle n'est pas en mêlée front contre front elle devra se conformer à son nouvel adversaire.

## Attaque du camp

Q : Si une unité avec un général inclus attaque le camp, le général subit-il un malus pour donner des ordres ?

R : Oui car l'unité est considérée comme étant en mêlée (cf. page 59, 5<sup>ème</sup> paragraphe)

Q : Quand le camp a été pris et que l'unité s'attarde à le piller, est-elle toujours considérée en mêlée ?

R : Oui, avec toutes les conséquences que cela implique. Si elle est attaquée, elle est prise de flanc/arrière et ne peut pas esquiver. Si elle survit à la charge ennemie, elle arrête de piller le camp et se conforme.

## Prise de flanc par un WWg

Q : Si une unité se retrouve à la fois en mêlée avec un ennemi et en contact par le flanc ou l'arrière avec un WWg, est-ce que cette unité perd un point de cohésion ? Combat-elle en étant considérée prise de flanc/arrière ?

R : Elle ne perd pas de cohésion car le WWg ne peut pas charger. Par contre elle compte comme prise de flanc (voir tous les effets pages 56 et 57) car toutes les faces d'un WWg sont des faces frontales.

## Combat dans une rivière

Q : Comment attaquer depuis une rivière si l'unité ennemie n'est pas parallèle à la berge ?

R : L'unité dans la rivière charge et se conforme normalement.

## Défense du bord d'une ravine ou de la berge d'une rivière (cf. page 57)

Q : Dans quelles conditions le bonus de +1 pour la défense du bord d'une ravine ou d'une berge s'applique-t-il ?

R : Pour obtenir ce bonus de +1 il suffit qu'une partie de l'unité ennemie soit encore dans la rivière ou la ravine. Il n'est pas nécessaire que l'unité qui défend soit strictement en contact avec le bord de la ravine ou la berge de la rivière.

# DEROUTE ET POURSUITE

## Poursuite d'un impétueux

Q : Page 62 : « Si plusieurs unités sont en mêlée avec le même adversaire, une seule des unités peut poursuivre, au choix du joueur ». Que se passe-t-il si une des unités est impétueuse ? Doit-elle poursuivre obligatoirement ?

R : Le choix est laissé au joueur. Si l'une des unités est impétueuse, elle devra poursuivre à moins qu'une autre unité n'effectue la poursuite avant elle. Si une autre unité effectue la poursuite, l'unité impétueuse ne poursuivra pas puisqu'une seule unité peut effectuer la poursuite.

Q : Quand un impétueux doit effectuer une poursuite obligatoire, quelle est la distance minimale de poursuite ?

R : Les impétueux doivent poursuivre du maximum possible soit une UD ou jusqu'à rencontrer un nouvel adversaire. Les restrictions page 62 sur la poursuite s'appliquent toujours.

## Poursuite à travers une fortification

Q : Est-il possible de poursuivre à travers une fortification ?

R : Oui, pour les piétons et les montés.

## Déroute suite à un tir

Q : Quand une unité est détruite par un tir, est-ce qu'elle inflige une perte de cohésion à des unités amies situées à une UD derrière elle ? Est-ce que l'unité est réorientée si le tir vient du flanc ou de l'arrière ?

R : La règle de déroute page 61 s'applique dans tous les cas. Dans le cas d'un tir, on ne réoriente pas l'unité avant de procéder à sa déroute.

## Destruction des LI

Q : Page 62 : « Si une unité de LMI, MI, HI, Cv ou Kn en poursuite contacte une unité d'infanterie légère, celle-ci est immédiatement éliminée sans pouvoir esquiver. » Est-ce valable même dans le terrain ?

R : Non, la LI est détruite uniquement en terrain clair (cf. page 52).

## TERRAIN

### Ravine (voir fiche en ligne)

Q : Comment sont gérées la visibilité et les lignes de vues dans une ravine ?

R : La ravine est une dépression située en dessous du niveau du sol. Des unités situées entièrement dans la ravine sont invisibles depuis l'extérieur de la ravine sauf par des unités situées à une UD ou moins du bord de la ravine. Les unités dans la ravine ne peuvent donc pas tirer ni être prises pour cible par un ennemi situé à plus d'une UD du bord de la ravine. Les unités situées dans la ravine peuvent se tirer dessus mutuellement.

Q : Est-il possible de tirer par-dessus des troupes situées dans une ravine ?

Oui. La ravine ne bloque pas la ligne de vue, il est donc possible de tirer par-dessus.

### Visibilité et embuscades (voir fiche en ligne)

Toutes les questions relatives aux lignes de visibilités en fonction du terrain sont traitées par la fiche explicative « visibilité et embuscades » en ligne.

## MISE EN PLACE

### Contrôle du terrain et Stratège

Q : Le Stratège permet-il de déplacer un terrain si le joueur a choisi de poser le maximum de terrains autorisés ?

R : Oui. Le Stratège peut tenter de contrôler un élément de plus (ou deux fois le même). Si la première tentative réussie, il ne peut pas déplacer deux fois le même élément.

### Rivière et Zone côtière

Q : Si l'on tente de placer une zone côtière ou une rivière mais que le dé donne 1, 2 ou 3, est on obligé de prendre un autre terrain.

R : La règle précise que l'on « peut » mais cela n'empêche pas que le joueur doit placer au moins deux terrains sur la table. Si le test échoue cela signifie que la rivière ne peut pas être choisie. Le joueur doit quand même placer au moins deux terrains sur la table. Le nombre d'essais pour le contrôle du terrain n'est pas modifié si le test pour placer la rivière/ zone côtière échoue.

Q : Quand on a choisi une rivière ou zone côtière, quand lance t'on le dé pour savoir si elle peut être posée ?

R : Au moment du choix du terrain. Si le test échoue, on peut prendre un autre terrain.

Q : Quand une rivière est à sec, quels sont les effets sur le tir, le combat et le mouvement.

R : Une rivière à sec est traversée comme du terrain clair dans n'importe quelle direction. Il est possible de tirer depuis une rivière à sec sans malus. Les troupes qui défendent la berge d'une rivière asséchée gardent leur bonus de +1 si l'adversaire est au moins partiellement dans la rivière.

### Placement du village

Q : A quoi sert le dé pour le placement du village ? Comment faire si on a aussi une rivière ou zone côtière ?

Le joueur choisi un secteur latéral pour placer le village, le dé sert seulement à déterminer la position du village par rapport au bord de table du joueur :

- De 1 à 4, le joueur doit placer son village contre son bord de table dans le secteur choisi
- De 5 à 6, il le place à plus de 2 UD de tous les bords de table.

Note : S'il y a une rivière ou une zone côtière, le dé est lancé aussi mais le village sera forcément collé à la rivière ou la zone côtière.

**Embuscade (voir fiche en ligne)**

Q : Au moment de placer une embuscade, on s'aperçoit que certaines unités ne peuvent pas être déployées complètement à couvert ou bien que les unités n'ont pas le droit d'être en embuscade (par exemple des HI dans un champ). Comment résoudre cette situation ?

R : Les unités qui ne peuvent pas être placées en embuscade sont placées le long du bord de table du joueur au choix de son adversaire. En tournoi, c'est l'arbitre qui replacera les unités. Il pourra aussi considérer que les unités sont sorties de la table et décomptées du seuil de démoralisation de l'armée s'il pense que l'erreur de placement a été faite de façon délibérée.

Q : Un corps est hésitant et certaines de ses unités sont en embuscade. A quelle distance de celles-ci l'ennemi rend-il le corps fiable : moins de 4 UD ou 1 UD (cf. page 73) ?

R : Un corps hésitant redevient fiable si l'ennemi s'approche à 1 UD d'une unité en embuscade ou à 4 UD d'une autre unité.

Q : Un corps est hésitant et certaines de ses unités sont en embuscade. Peut-il révéler l'embuscade lorsque l'ennemi arrive à moins de 4 UD, dans l'intention que cette opération le rende fiable ?

R : Non. Une unité en embuscade d'un corps hésitant ne peut rien faire, y compris révéler volontairement sa présence à l'ennemi. L'embuscade sera révélée si l'ennemi s'approche à 1 UD. S'il n'y a plus assez de place pour placer les unités dans le terrain, elles sont placées par l'arbitre dans la position qui lui semblera la plus appropriée.

Q : Dans le format réduit, est-ce que le défenseur peut placer un marqueur d'embuscade supplémentaire si le général est un stratège ?

R : Non, dans le format réduit, il y a un seul marqueur d'embuscade et seulement pour le défenseur.

**Interpénétrer un marqueur d'embuscade (voir fiche en ligne)**

Q : Comment gérer l'interpénétration des marqueurs d'embuscade par les troupes amies ?

R : Si on interpénètre un marqueur d'embuscade, les unités sont immédiatement révélées ou le marqueur enlevé s'il s'agit d'un leurre. Le mouvement d'interpénétration s'effectue ensuite comme indiqué page 43.

**Déploiement des corps**

Q : Est-ce qu'un corps complètement en embuscade est considéré comme étant sur la table ? Peut-on alors le déployer avant les corps qui sont visibles ?

R : Non. On doit déployer en premier les corps dont tout ou partie des unités sont visibles sur la table. Une fois toutes les unités posées sur la table, on annonce à son adversaire que le déploiement est terminé. Le joueur peut préciser à son partenaire que certaines unités ne sont pas visibles sans préciser si elles sont en embuscade et/ou en marche de flanc. Cela évite au partenaire d'avoir à calculer de tête le budget total de l'armée pour vérifier si tout est visible ou pas.

**REGLES OPTIONNELLES****Grandes batailles**

Q : Quel est le nombre de points de commandement pour une grande bataille en 300 ou 400 points ?

R : Les points de commandement sont les mêmes en 200, 300 ou 400 points.

**LISTES D'ARMEE**

Uniquement pour la version anglaise

Liste # 85 Middle Imperial Roman : dans les terrains autorisés ajouter « Forest »