

L'ART DE LA GUERRE - Fiche de référence

SEQUENCE DE JEU (P 26)

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

COMMANDEMENT (P 21)

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 22)

PC = (1D6 + Valeur du général) / 2

Résultat arrondi au supérieur

ORDRES (P 22)

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

CARACTERISTIQUES DES UNITES (P 20)

Piétons	Cat	Pr	Co	Facteurs & modificateurs
Infanterie légère	LI	1	2	Détruite en terrain clair par LMI, MI, HI, Cv, Kn sinon 0 contre tous
Javelinier	LMI	1	3	+1 contre LI, LH, El et SCh. <i>Javelot</i>
Archer, Arbalétrier	LMI	0	3	+1 contre LI et LH
Fantassin moyen **	MI	1	3	+1 au 1 ^{er} tour contre montés
Lancier moyen *	MI	1	3	+1 contre tous sauf Kn
Fantassin lourd **	HI	1	4	<i>Impact</i> contre montés sauf El
Chevalier à pied **	HI	3	4	+2 contre LMI en terrain clair ou contre LH sinon +1 contre tous
Lancier lourd *	HI	1	4	Idem Fantassin lourd
Phalange *	HI	1	4	<i>Armure lourde</i> et A2M
Levée	HI	1	3	+2 contre LMI en terrain clair ou contre LH sinon +1 contre tous
Chariot de guerre @	WWg	2	4	<i>Impact</i> contre montés sauf El
Artillerie	Art	1	2	+2 contre tous

* Annule *Impact* des montés sauf éléphant si l'unité reçoit la charge de front.

** Annule *Impact* des piétons impétueux si l'unité reçoit la charge de front.

@ Annule *Impact*, *Javelot* et *charge percutante* sauf si attaqué par éléphant.

(1) Panique les chevaux si chameau ou chevaux et chameaux si éléphant.

Montés	Cat	Pr	Co	Facteurs & modificateurs
Cavalerie légère	LH	1	2	+1 contre LI si la LI est dans un terrain clair
Chameau léger (1)				+1 contre montés LI, LMI, MI, Levée
Cavalerie moyenne				+1 contre HI si de flanc/arrière
Char léger	Cv	0	3	Bonus de +1 au 1 ^{er} tour contre MI
Chameau (1)				sauf si la cavalerie a déjà <i>Impact</i>
Cavalerie lourde	Cv	1	3	Idem Cv moyenne + <i>Armure</i>
Chevalier moyen	Kn	1	3	+2 contre LMI et montés sauf El
Chevalier lourd	Kn	2	3	sinon +1 contre El et piétons sauf WWg, <i>Armure</i>
Cataphracte	Kn	2	3	Idem Kn moyen + <i>Armure lourde</i>
Cataphracte sur chameaux (1)	Kn	2	3	+2 contre LMI et LH
Char lourd	Kn	1	3	+1 contre tous sauf WWg, <i>Impact</i> contre piétons, <i>Armure lourde</i>
Eléphant (1)	El	0	3	+2 contre LMI, LH et Cv
Char à faux	SCh	0	1	+1 contre tous sauf WWg, <i>Armure</i> +2 contre montés et +1 contre piétons, <i>Impact</i> sauf contre LI, LH et Javelinier

MOUVEMENT ET TERRAIN (P 27)

Type de troupe	Distance de mouvement (UD)		
	Clair	Accidenté	Difficile
Infanterie légère	3	3	3
Infanterie moyenne	3	3	2
Infanterie lourde	2	2	1
Cavalerie légère	5	4	2
Cavalerie moyenne et lourde	4	3	1
Chevaliers	3	2	1
Char léger, Char à faux	4	2	-
Char lourd, Cataphracte	3	1	-
Eléphant	3	3	1
Chariot de guerre, Artillerie mobile	2	1	-

Mouvement augmenté de 1 UD si en colonne le long d'une route.

CAPACITES SPECIALES (P 16-18)

- Armure et Armure lourde :** Donne un bonus de +1 en protection ou +2 si *Armure lourde*. En mêlée, si l'unité perd le combat, on ajoute un point au résultat de son 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 si l'adversaire a *charge percutante*.
- Arme à 2 mains :** En mêlée, si l'unité remporte le combat, on ajoute +1 au résultat de son dé avant de déterminer l'effet du combat. La capacité A2M permet aussi de gagner les égalités face aux lanciers et aux phalanges. L'égalité est évaluée après application de la qualité (élite ou médiocre) mais avant que la capacité *Armure* de l'unité avec A2M ne soit prise en compte.
- Chameau :** Toutes les unités à cheval (amies et ennemies) en contact avec des chameaux (même par un coin) ont un malus de -1 en mêlée.
- Eléphant :** Tous les montés (amis et ennemis) en contact avec des éléphants (même par un coin) ont un malus de -1 en mêlée. Toutes les unités perdent leur *Impact* contre les éléphants.
- Impact :** Donne un bonus de +1 lors du 1^{er} tour de combat si l'unité charge ou reçoit une charge sur son front. L'*Impact* des piétons ne compte pas si les piétons chargent les montés ou contre des montés avec *Impact* (sauf si l'*Impact* des montés est annulé par des lanciers). La capacité *Impact* ne compte jamais contre les éléphants.
- Impétueux :** L'unité est peu manoeuvrable et sujette à la charge incontrôlée. Elle bénéficie de la capacité *Impact* sauf si elle charge de face des fantassins moyens ou lourds.
- Javelot :** L'unité a un bonus de +1 lors du 1^{er} tour de combat si l'unité charge ou reçoit une charge sur son front. Ce bonus ne s'applique pas si l'adversaire à *Impact* ou est impétueux mais s'applique face aux éléphants et chars à faux.
- Pavois :** Bonus de +1 à la protection sauf contre l'artillerie. Ne se cumule pas avec un couvert.
- Pieux :** Annule l'*Impact* et la *charge percutante* de tous les montés. Tous les montés (sauf El) ont un malus de -2 au combat.
- Support :** Au 1^{er} tour, si l'unité perd le combat, on ajoute +1 à son dé si elle reçoit la charge sur son front. Annulé si l'adversaire a *Armure lourde*.
- Unité mixte :** En mêlée, l'unité compte comme médiocre (ou ordinaire si de qualité élite). Pas de changement si l'unité tire ou reçoit un tir.

PORTEES DE TIR (P 46)

Arme à distance	Portée
LI ou LH avec javelot, Javelinier	1
MI avec Atlatl	
LI ou LH avec fronde, arc, arbalète ou arme à feu	2
Cv avec arc, arbalète ou arme à feu	2
LMI, MI ou HI avec arc ou arbalète	4
Chariot de guerre, Artillerie légère	4
Artillerie moyenne	6
Artillerie lourde	8

MOUVEMENTS (P 27)

Types de mouvements (P 28) :

- Avance vers l'avant pouvant inclure des pivots (max 90°) et/ou un glissement en avançant d'une UD avant ou après.
- Un seul quart ou demi-tour (coûte 1 UD ou 2 UD si peu manoeuvrable, phalange ou cataphracte) plus une avance.
- Extension à l'arrêt ou contraction en avançant.
 - 2 UD (HI) 1 unité
 - 3 UD (LMI, MI, Kn, El, LI) 2 unités
 - 4 UD et plus (Cv, LH, Sch) 3 unités

Second ou troisième mouvement (P 32) :

- L'unité ne doit jamais être à moins de 4 UD d'un ennemi
- 3° mvt interdit si peu manoeuvrable (sauf Cv impétueuse)
- 3° mvt interdit si l'unité n'est pas accompagnée du général
- 3° mvt est difficile sauf pour Cv non impétueuse, LI et LH

Unités peu manoeuvrables (P 32) :

- Ce sont : les impétueux, El, Levées, WWg, Art et Sch.
- Les manoeuvres difficiles pour les unités ci-dessus sont :
 - Avance de moins de la capacité de mouvement sauf si l'unité termine en contact avec un ennemi.
 - Quart ou demi-tour (aussi pour Phalange et Cataphracte)
 - Extension, contraction. Interdit pour Sch, Art et WWg

Troupes légères (P 33) :

- Peuvent faire un quart de tour ou demi-tour gratuit
- Peuvent reculer face à l'ennemi avec un mvt réduit de 1 UD

ZONE DE CONTROLE (P 33-35)

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

- Rester sur place
- Avancer, pivoter/glisser, faire ¼ ou ½ tour pour s'aligner à l'ennemi le plus menaçant, s'en approcher ou le charger.
- Faire une extension ou une contraction sans quitter la ZdC
- Les unités qui esquivent peuvent se mettre dos à l'ennemi et avancer tout droit. La LH et LI peuvent reculer de face.
- Les autres unités peuvent reculer individuellement d'une UD (2 UD si monté) pour 2 PC en passant en désordre.

La LH et la LI n'exercent une ZdC que pour les autres LH et LI. Le camp, l'artillerie et les WWg n'exercent pas de ZdC.

MOUVEMENTS SPECIAUX (P 36)

Esquive (P 37) :

- Pour LI, LH, Javeliniers et Cv sans impact ni impétueuse.
- Interdit si en mêlée ou si un obstacle à moins d'une UD.
- Orienter l'unité si nécessaire puis avancer tout droit de la distance de mvt modifiée par 1D6 : 1-2 -1 UD ou 5-6 +1 UD
- Glissements ou pivots autorisés pour éviter les obstacles.

L'unité qui charge doit avancer de 1 UD si piéton ou 2 UD si monté. Les impétueux avancent de leur distance maximale.

Charge incontrôlée (P 40) :

Une unité impétueuse à portée de charge, doit dépenser 3 PC pour faire autre chose que charger ou amener un soutien sauf :

- Si l'unité apporte un soutien à une unité amie en mêlée.
- Si l'unité est bloquée par la ZdC d'un ennemi.
- Si la cible est un éléphant ou un chariot de guerre.
- Pour les montés si cela les amène en contact avec un El.
- Si la cible est LI, LH et qu'il y a interpénétration d'amis.
- Si des piétons chargent de face des montés.
- Si une Cv charge de face une HI (sauf levée) non en désordre
- Si la charge conduit l'unité dans un terrain qui la pénalise.
- Si derrière une fortification, rivière, village ou en embuscade

Passage en force (P 42) : L'unité traversée perd un point de cohésion. Interdit à travers un éléphant, une phalange ou unité amie en mêlée ou apportant un soutien.

Interpénétration (P 43) :

- LI à travers toutes les unités dans tous les sens et vice versa
- Les montés à travers la LH si dans le même sens ou opposé et vice versa.
- Fantassins lourds et moyens non impétueux à travers archers et arbalétriers si dans le même sens ou opposé.
- Piétons à travers Art ou à travers un WWg par le grand côté.

Rompre le combat (P 44) : Recul droit sur l'arrière du 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 Art, WWg et fortif. ou si attaque de flanc/arrière

RALLIEMENT (P 45) – Interdit si éléphants ou sacrificiables

- 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 (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 46)

Priorité de tir (P 46) :

- La plus proche des cibles situées en face du tireur
- La plus proche des cibles situées dans l'arc de tir

Résolution du tir (P 47) :

Chaque joueur lance 1D6 et la cible ajoute sa protection. Si le tireur obtient plus alors la cible perd un point de cohésion.

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

Modificateurs de la protection (P 48) :

- Arbalète, arme à feu et WWg : Protection égale à 1 pour tous sauf si El (protection = 0) ou WWg (protection = 2)
- Arc long : Protection réduite de 1 pour tous (sans être inférieure à zéro) sauf contre Art, WWg, LI et LH.
- Artillerie : Protection de 0 pour tous sauf LI et LH.
- Pavois : Protection +1 sauf contre artillerie.

RESTRICTIONS AU CONTACT (P 51)

- Les archers, arbalétriers et la LH ne peuvent charger que le camp, l'Art, la LI ou LH ou si le contact se fait sur le flanc ou l'arrière ou un piéton en train d'apporter en soutien.
- La LH peut aussi charger frontalement tout ennemi si la LH a la capacité *Impact* ou si l'ennemi est en désordre.
- Les unités mixtes peuvent charger les piétons. Elles peuvent contacter des montés en mêlée ou charger de flanc/arrière.
- La LI ne peut charger que la LI, Art, Sch, El et le camp ou un ennemi dans un terrain accidenté/difficile et qui est soit pénalisé en mêlée soit de flanc/arrière soit en désordre.
- Les WWg et l'Art ne peuvent pas venir contacter l'ennemi.

COMBAT EN MELEE (P 55)

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

- Perdant - 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 55) :

- 1 si l'unité est en désordre
- Piétons : -1 en accidenté si HI ou WWg (-2 si lancier lourd ou phalange). -2 en terrain difficile si HI ou -1 si LMI ou MI.
- Montés : -2 si accidenté ou -3 si difficile (sauf chameau dans dunes/broussaille ou El dans broussaille/champ)
- +1 par unité en soutien sauf contre Sch lors du 1^{er} tour
- +1 si plus haut, sur berge, bord de ravine ou fortification
- +1 si l'unité attaque de flanc ou d'arrière
- 2 si un monté attaque une fortification ou des pieux
- +1 si général engagé en mêlée

Attaque de flanc/arrière et adversaires multiples (56 & 59) :

- Facteur de base égal à zéro. Perte des capacités *Impact*, *Javelot*, A2M et *Support* ainsi que de la *Charge percutante*.
- La capacité *Armure* et la panique restent valables.
- Perte d'un PC si déjà en mêlée sauf si contactée par LI/LH.

Charge percutante (P 58) : +1 perte de cohésion au 1^{er} tour si

- Piétons impétueux contre les piétons.
- Cv ou Kn impétueux ou avec *Impact* contre les piétons.
- Autres Cv et Kn contre les LMI. LH contre les LI.
- El et Sch contre les piétons sauf LI et Javelinier.

Général au combat (P 24) :

Tué sur 1 avec 1D6 si perd la mêlée ou sur 1, 2 ou 3 si déroute

DEROUTE ET POURSUITE (P 61 & 62)

- Déroute** : Perte d'un point de cohésion aux amis (LI seulement sur LI) à une UD sur l'arrière (sauf Art et WWg).
- Poursuite** : Le joueur en phase peut avancer jusqu'à une UD. Les impétueux doivent poursuivre d'une UD (cf. p62)