

# L'ART DE LA GUERRE – Referenzbogen V4

## ABLAUF (S 23)

1. Bewegung: aktiviere jedes Korps einzeln nacheinander
2. Fernkampf
3. Nahkampf
4. Flucht und Verfolgung
5. Sieg

## KOMMANDO (S 24)

Befehlshaber	Wert	Radius
Gewöhnlich	0	4 UD
Kompetent	+1	6 UD
Brilliant	+2	8 UD
Strategie	+3	8 UD

Radius verdoppelt für LH und LI

## KOMMANDOPUNKTE (S 25)

CP = (1W6 + Wert Befehlshaber) / 2  
Ergebnis aufrunden + 1 kostenlosen CP

## BEFEHLE (S 25)

- Kein CP für spontanen/unkontrollierten Angriff
- 1 CP bewegen einer Einheit im Befehlsradius
- 1 CP sammeln einer Einheit wenn Feind in 4 UD, oder 2 CPs wenn Einheit im Nahkampf/Support
- 3 CPs um unkontrollierten Angriff zu verhindern
- +1 CP wenn Einheit außerhalb Befehlsradius
- +1 CP für ein schwieriges Manöver
- +1 CP falls Befehlshaber im Kampf außer sammeln der eigenen oder angeschlossenen Einheit

## TABELLE EINHEITENBESCHREIBUNG (S 22)

Zu Fuß	Cat	Pr	Co	Kampffaktoren
Leichte Infanterie	LI	1	2	0 vs alle. Vernichtet im of.Gelände von LMI, MI, HI, Cv, Ct, HCh, Kn
Speerwerfer	LMI	1	3	+1 vs LI, LH, El, SCh; <i>Wurfspeer</i>
Bogen-/ Armbrust - Feuerwaffenschützen	LMI	0	3	+1 vs LI und LH ; +1 in 1te Runde vs Beritten wenn angegriffen
Mittlere Schwerter **	MI	1	3	+1 vs Alle außer Ct, HCh, Kn
Mittlere Speere* @	MI	1	3	+1 vs alle außer Ct, HCh, Kn
Schwere Schwerter**	HI	1	4	+2 vs LMI in of.Gelände o. vs LH Ansonsten +1 vs Alle <i>Schw.Rüstung</i> und <i>2HW</i> (Ritter)
Ritter zu Fuß **		[3]		
Schwere Speere * @	HI	1	4	+2 vs LMI in of.Gelände o. vs LH Ansonsten +1 vs Alle
Piken * @	HI	1	4	+2 vs Alle
Levy	HI	1	3	+1 vs LI, LMI und LH
Kriegswagen #	WWg	2	4	+2 vs Beritten außer El ; +1 vs LI +1 Bonus vs Alle falls <i>Kampfbereit</i>
Artillerie	Art	1	2	+1 bei Beschuss vs El und WWg +1 für den Feind außer LI oder LH

Beritten	Kat	Pr	Ko	Kampffaktoren
Leichte Reiterei Leichte Kamelreiter (1)	LH	1	2	+1 vs LI wenn LI in of.Gelände
Mittlere Reiterei Leichte Streitwagen Mittlere Kamelreiter (1)	Cv	0	3	+1 vs Beritten, LI, LMI, MI, Levy +1 vs HI bei Angriff Flanke/Rückn +1 in 1te Runde vs LMI & Schwerter außer Kav. hat <i>Aufprall</i> o. bekommt Malus im Gelände
Schwere Reiterei (mit <i>Rüstung</i> )		[1]		
Schwere Streitwagen	HCh	[1]	3	<i>Rüstung</i> +2 vs LMI und LH, 0 vs WWg, +1vs andere <i>Schwere Rüstung</i> Kein <i>Aufprall</i> vs Ritter
Kataphrakten Kamelkataphrakten (1)	Ct	[2]		
Mittlere Ritter	Kn	[1]		
Schwere Ritter		[2]		
Elefant (1)	El	0	3	+2 vs Beritten und +1 vs Zu Fuß <i>Aufprall</i> außer vs LI, LH, Speerwer.
Sichelstreitwagen	SCh	0	1	0 vs Alle. Feindfaktor ist 0 in 1te Runde, LI, LH, LMI, WWg oder El, behalten den Faktor. Negiert feindl. Suport in 1te Runde

- \* Negiert *Aufprall* von beritten (außer El) falls Angriff gegen Front erfolgt  
 \*\* Negiert *Aufprall* von *Ungestümen* Schwerter falls Angriff gegen Front erfolgt  
 @ +1 in 1te Runde vs Beritten (außer El) wenn Angriff gegen Front erfolgt  
 # Negiert *Aufprall*, *Wurfspeer* und *Furioser Angriff*, außer durch Elefanten  
 WWg mit Klingen: +2 vs El und negiert ihren *Aufprall* und *Furioser Angriff*  
 (1) Pferde in Panik bei Kamelen oder Pferde und Kamele bei Elefanten

## BEWEGUNG UND GELÄNDE (S 29)

Kategorien und Truppentypen	Maximale Bewegung (UD)		
	Offen	Rau	Schwer
Leichte Infanterie	3	3	3
Mittlere Infanterie	3	3	2
Schwere Infanterie und Ritter zu Fuß	2/3 #	2	1
Leichte Reiterei	5	4	2
Mittlere und Schwere Reiterei	4	3	1
Mittlere und Schwere Ritter	3	2	1
Leichte und Sichelstreitwagen	4	2	-
Schwere Streitwagen u. Kataphrakten	3	1	-
Elefant	3	3	1
Kriegswagen und mobile Artillerie	2	1	-

Entlang einer Straße: max. Bewegung in Offenem Gelände + 1 UD  
 # 3 UD zu Beginn der Bewegung in of.Gelände und mehr als 4 UD vom Feind

## BESONDERE FÄHIGKEITEN (S 17-20)

Reihenfolge: Qualität, Kampffaktoren und Boni, *2HW* o. *Stangenwaffe*, *Rüstung*, *Beschuss-Support*

- Aufprall:** +1 in der 1te Nahkampfrunde wenn Angriff gegen Front außer gegen Elefanten. *Aufprall* zählt nicht bei Angriff von Zu Fuß Einheiten gegen Berittene oder wenn angegriffene Berittene ebenfalls *Aufprall* haben.
- Aufprall / ½ Bogen:** Beschuss eine Stufe gesenkt: Gewöhnlich bis Mittelmäßig. Darf Ausweichen.
- Beschuss Support:** Wenn Nahkampf zur Front verloren in 1te Runde +1 zum Wurf und berittener *Furioser Angriff* wird negiert.
- Brandwaffe:** +1 Beschuss/Kampf vs El u. WWg
- Entbehrlich:** Zählen nicht zum Arme Bruchpunkt o. Verlusten. Können sich nicht sammeln
- Furioser Angriff:** +1 Verlust falls die Einheit die 1te Nahkampfrunde in der Front gewinnt.
- Gemischte Einheit:** Fernkampf normal, Kampf eine Stufe gesenkt: Gewöhnlich bis Mittelmäßig
- Panik:** -1 im Nahkampf für alle Berittenen (Freund und Feind) in Kontakt außer SCh.
- Pavise:** +1 zu Pr außer gegen Artillerie oder *Brandwaffe*. Addiert sich nicht zu Geländeboni.
- Pfähle:** Negiert *Aufprall* und *Furioser Angriff* Berittener. Berittene (außer El) -2 im Nahkampf.
- Rüstung und Schwere Rüstung:** +1 zum Pr bei *Rüstung*, +2 bei *Schwere Rüstung*. Bei verlorenem Nahkampf +1 zum Wurf vor dem Ermitteln des Ergebnisses wenn die Einheit die schwerere Rüstung hat. Nicht gegen Elefanten oder in der 1te Runde falls der Gegner *Furioser Angriff* hat.
- Stangenwaffe:** +1 in 1te Runde gegen Berittene (außer El) bei Angriff gegen Front. Gewinnt die Einheit einen Nahkampf frontal gegen Berittene, +1 zum Wurf vor dem Ermitteln des Ergebnisses.
- Ungestüm:** Gleich wie *Aufprall* außer wenn *Ungestüm* zu Fuß über Kante mit Mittlerer oder Schwere Schwerter kämpft. Einheit ist *Schwerfällig*, macht oft unkontrollierten Angriff.
- Wurfspeer:** LI, LH und LMI +1 in 1te Nahkampfrunde bei Angriff gegen Front. Nicht bei Feind mit *Aufprall* und Kampf über Kante oder vs WWg. Wirkt vs El und SCh.
- Zweihandwaffe (2HW):** Gewinnt die Einheit den frontalen Nahkampf, +1 zum Wurf vor dem Ermitteln des Ergebnisses. +1 zum Wurf bei Unentschieden gegen Speere oder Piken.

## BESCHUSSREICHWEITEN (S 56)

Fernkampfwaffe	Weite
LI, LH oder Cv mit <i>Wurfspeer</i> , Speerwerfer, LI <i>Brandwaffe</i>	1
LI o. LH mit Schleuder, Bogen, Armbrust o. Feuerwaffe; MI mit <i>Atlatl</i>	2
Cv mit Bogen, Armbrust o. Feuerwaffe	2
Zu Fuß Bogen, Armbrust, Feuerwaffe	4
Kriegswagen, Leichte Artillerie	4
Mittlere Artillerie	6
Schwere Artillerie	8

## BEWEGUNG (S 29)

### Manöver (P 30)

- Ein Schieben von bis zu 1 UD vor oder nach der Bewegung.
- Max. Drehung 90° (oder 45° für WWg) zählt als 1,5 UD
- Nur eine halbe oder viertel Drehung pro Bewegung für 1 UD oder 2 UD falls *Schwerfällig*, WWg, Piken oder Kataphrakten. LI und LH haben freie erste Drehung.
- Verbreitern oder Verschmälern (siehe S 32-33).

### Mehrere Bewegungen (S 34)

- Einheiten müssen mindestens **4 UD** vom Feind weg sein.
- Keine 3<sup>te</sup> Bewegung für Artillerie, WWg, *Schwerfällig* (außer *Ungestüm* Cv) oder kein Befehlshaber angeschlossen

### Schwierige Manöver : +1 CP (S 34)

- 3<sup>te</sup> Bewegung außer LI, LH und *nicht-Ungestüm* Kavallerie.
  - Feind ZoC verlassen außer die Einheit kann ausweichen.
- Schwerfällige* Einheiten (*Ungestüm*, Elefanten, Levy, WWg, Schwere Artillerie und Sch) zählen folgendes als schwierig:
- Bewegung nicht maximal außer beim Angriff.
  - Viertel/Halbe Drehung (auch WWg, Piken, Kataphrakten).
  - Verbreitern oder Verschmälern (siehe S 32-33).

### Durchdringen (S 39)

- LI durch jede Einheit in jeder Ausrichtung und umgekehrt.
- Berittene durch LH in gleich/gegens. Ausrichtung u. umgek.
- LMI durch LMI in gleich/gegens. Ausrichtung u. umgekehrt
- Schwere Schwert./Schwerter *nicht-Ungestüm* durch Bogner & Armbruster in gleich/gegens. Ausrichtung und umgekehrt
- Zu Fuß durch Artillerie oder WWg nur längswärts.

Durchbrechen: 1 Verlust für durchbrochene Einheit. Verhindert von El, Piken, WWg, Lager, eigene Einheit im Kampf/Support.

**Lösen vom Feind (S 40) :** Volle Bewegung genau rückwärts mit -1 UD bis zu einem etwaigen Hindernis.

- LI gegen Zu Fuß, El oder Berittene mit Abzug im Gelände.
- Speerwerfer gegen HI oder Elefant.
- Berittene (außer El, Sch) gegen Zu Fuß/langsamer Beritten
- Alle gegen Artillerie, WWg, Befestigungen oder Hindernisse.

## KONTROLLZONE (S 35)

Fläche von 1 UD vor der Einheit (ZoC). Erlaubte Bewegungen:

- Unbewegt oder Angriff des *Bedrohlichsten Feindes*.
- Vorrücken, Schwenk/Schieben oder halbe/viertel Drehung zum Angleichen oder Nähern an *Bedrohlichsten Feind*.
- Verbreitern oder Verschmälern ohne ZoC zu verlassen.
- LI hat ZoC nur gegen LI, LH, Elefant, Sch und Artillerie.
- Kein ZoC für Lager, Art, WWg, Einheiten im Kampf, in/aus nachteiligem Gelände oder hinter Befestigung/Hindernis.

ZoC verlassen:

- Einheiten die Ausweichen können dürfen dies tun.
- Andere Einheiten bewegen sich rückwärts 1 UD (2 UD falls beritten) geradeaus für 2 CP und sind *Ungeordnet*.
- Berittene deren Rückseite in der ZoC einer langsameren Einheit ist für 1 CP geradeaus bewegen, nicht *Ungeordnet*.

## BESONDERE BEWEGUNGEN (S 42)

### Angriff (S 43)

Einschränkungen: Verboten für WWg (außer mit Klängen), Art. und *Entbehrliche* Levy. In of. Gelände kann LI andere LI, Art, Sch, El, Lager angreifen. In rau/schwer kann LI nur angreifen falls Feind *Ungeordnet*, Rücken/Flanke, Malus im Kampf

- Bestimme Ziel, Angriffsrichtung und messe Weite
- Ein Schieben **oder** Schwenk ist bei Beginn erlaubt.
- Geradeaus bewegen, Ausrichten nur wenn alle Feinde ausweichen. Wirf W6: 1-2 -1 UD oder 5-6 +1 UD.
- Vorwärts min 1 UD zu Fuß/2 UD Beritten, max *Ungestüm*.
- Einheiten in Kontakt gleichen sich an, ansonsten Angriff fortführen bis max. Bewegung (immer für *Ungestüm*).

Spontaner Angriff: Gegen Feind in der eigenen ZoC (kein CP).

Unkontrollierter Angriff: *Ungestüm* und Sch in Reichweite (Halt = 3 CP) angreifen nach Prio: *Bedrohlichsten Feind*, zumeist in der Front dann den nächsten. Kampf mit -1 (Ausnahmen S 46).

**Ausweichen (S 47):** LI, LH, Speer., Cv ohne *Aufprall/Ungestüm*

- Einheit mit viertel/halber Drehung ausrichten falls nötig.
- Ausweichen blockiert durch frontalen Feind ZoC, Freund/Feind Einheit o. unpassierbares Gelände in 1 UD.
- Anpassung an Angriffsrichtung möglich.
- Bewegung geradeaus. Wirf W6: 1-2 = -1 UD, 5-6 = +1 UD
- Schieben/Schwenk erl. um Hindern./Durchdr. vermeiden

## SAMMELN (S 55) – Außer Elefanten und *Entbehrliche* Einheit

- 3+ außerhalb von 4 UD von allen Feinden (0 CP)
  - 4+ innerhalb von 4 UD zu Feindeinheit (1 CP \*)
  - 5+ Einheit im Kampf oder Kampf-Support (2 CP \*)
- +1 wenn Befehlshaber in oder an Einheit ist  
\* +1 CP wenn Einheit außerhalb des Befehlsradius ist

## FERNKAMPF (S 66)

### Beschuss Priorität (S 56)

- Das naheste Ziel direkt in Front der Schützen oder
- Das naheste Ziel in der Beschuss Zone

### Beschuss abhandeln (S 58)

Jeder Spieler wirft 1W6 und das Ziel addiert den Schutz (Pr). Gewinnt der Schütze verliert das Ziel 1 Punkt Kohäsion (Co).

- LI oder LH beschießen -1
- Ziel ist in Deckung oder hinter Befestigung -1
- Schützen sind in *Unordnung* -1
- Schütze in Deckung o. in Schwerem Gelände außer LI-1
- LMI, MI, HI mit Bogen/Armb./Handf. vs. Beritten +1
- je supportende Einheit (max +3, LI/LH zählt als ½) +1

### Schutz Modifikatoren (S 58)

- Armbrust o. Handf.: Schutz gleich 1 für alle außer El oder WWg. Ignoriere Bonus für *Rüstung* oder *Schwere Rüstung*.
- Langbogen: -1 Schutz (minimum 0) gegen alle außer Artillerie, WWg, LI und LH die unmodifiziert bleiben.
- Artillerie, *Brandwaffen*: Schutz = 0 für alle außer LI und LH.
- Pavise : +1 Schutz außer vs Artillerie und *Brandwaffen*.

## MODIFIKATION QUALITÄT (S 12) – für Fern- und Nahkampf

Wurf wird **vor** anderen Modifikatoren abgeändert:

- Elite : +1 wenn der W6 Wurf eine 1, 2 oder 3 ist
- Mittelmäßig : -1 wenn der W6 Wurf eine 4, 5 oder 6 ist

## NAHKAMPF (S 60)

1W6 + Modifikatoren, höheres Ergebnis gewinnt

- Verlierer -1 Kohäsion Punkt
- Differenz von 3 oder 4 -2 Kohäsion Punkte
- Differenz von 5 or 6 -3 Kohäsion Punkte
- Differenz von 7+ Automatisch Flucht

### Modifikatoren (S 63)

- Kampffaktor und Besondere Fähigkeiten
- -1 Einheit in *Unordnung* und -1 bei unkontrolliertem Angriff
- +1 Einheit ist in Flanke/Rücken des Feindes
- +1 pro Einheit in einf. Support **oder** Kampffaktor +1 pro Einheit in Kampf Support (außer vs. Sch in 1te Runde)
- +1 erhöht, Flußufer, Rand einer Schlucht, Befestigung
- +1 wenn Befehlshaber an Kampf beteiligt
- -2 beritten gegen Befestigung, Hindernis oder Pfähle
- **Rau:** -1 HI, WWg ; -2 Schwere Speere, Piken, Beritten
- **Schwer:** -1 MI, LMI ; -2 HI ; -3 Beritten

Kein Abzug für Kamele in Dickicht oder Sanddüne.

Kein Abzug für Elefanten in Dickicht oder Feldern.

Kein *Aufprall* oder *Furioser Angriff* für Berittene mit Malus

**Multiple Angriffe (S 61):** Einheit verliert 1 Kohäsion Punkt wenn bereits im Kampf/Kampf-Support wird in Flanke/Rücken attackiert von neuem Feind außer LI, LH, Art oder WWg.

**Angriff in Flanke/Rücken (S 64) –** außer vs. WWg und Art

- Kampffaktor wird 0. Einheit verliert 2HW, *Aufprall*, *Wurf-speer*, *Furioser Angriff*, *Beschuss Support*, *Stangenwaffe*.
- *Rüstung*, *Schwere Rüstung* & *Panik* bleiben erhalten.

**Furioser Angriff (S 18) :** +1 Kohäsion Verlust 1<sup>te</sup> Runde wenn:

- *Ungestüm* zu Fuß gegen alle zu Fuß außer WWg.
- LH, Cv, HCh, Ct und Kn *Ungestüm* oder *Aufprall* gegen alle zu Fuß außer WWg.
- Alle Cv, HCh und Kn gegen LMI und LH gegen LI.
- Elefanten und Sch gegen zu Fuß außer LI und Speerwerfer.

**Befehlshaber im Kampf (S 28) :** Gegner wirft W6.

- Wenn Kampf verloren Befehlshaber tot bei 1
- Wenn Flucht Befehlshaber tot bei 1,2,3

## FLUCHT UND VERFOLGUNG (S 68)

- **Flucht :** -1 Kohäsion bei Eigenen (LI nur bei LI) weniger als 1 UD hinter Einheit (außer Fliehender ist Art/WWg).
- **Verfolgung:** Einheit des aktiven Spielers kann bis 1 UD vorrücken, muss 1 UD falls Elefant oder *Ungestüm* (S 69).