

PHASE DE MOUVEMENT - CHARGES

Q : une unité peut-elle reculer d'un mouvement pour sortir des 12ps de l'ennemi (et donc de la règle de proximité) et charger ensuite dans une autre direction ?

R : oui

Q : Peut-on charger une unité qui n'est pas située dans l'arc frontal au début du tour ?

R : Oui. Il faut cependant se rappeler que le mouvement de charge nécessite de voir sa cible au début de celui-ci. Mais en cas de mouvements multiples, le mouvement de charge est le dernier de la séquence. Il est donc possible de charger une unité située sur votre flanc vos arrières, mais vous devrez au minimum (et sous réserve de ne pas être sous le coup de la règle de proximité), utiliser un mouvement pour vous aligner sur votre cible, et un autre (ou deux autres) pour charger.

Q : Une unité disposant de la règle « désengagement » peut-elle quitter le combat grâce à sa règle et charger à nouveau avec ce même mouvement ?

R : Non, car il s'agit d'un ordre de repli, et non de charge.

Q: si une unité A charge une unité B qui était en train d'effectuer un soutien pour une unité C (elle même au combat), comment cela se résout-il ?

A : A et B forment un nouveau combat, séparé du précédent.

ORDRES

Q : Si l'on joue en utilisant la règle optionnelle du général d'armée et qu'un capitaine de division échoue à un ordre, est ce que le général d'armée peut lancer un ordre sur l(es) unité(s) concernée(s) par l'ordre précédent ?

R : Non. Une unité ne peut recevoir qu'un seul ordre par tour.

Q : Si un ennemi se trouve à moins d'un mouvement devant moi, puis-je utiliser un ordre d'initiative pour charger ?

R : Oui. Et il est également possible de le faire pour se mettre en soutien d'ailleurs.

MOUVEMENT

Q : comment fonctionne la règle de proximité ?

R : Précisons tout de suite que :

- les unités d'artillerie ou en formation dispersée peuvent être ignorées. elles ne "verrouillent" pas car elle ne représentent pas une menace sérieuse pour une unité en rangs
- les unités hors de ligne de vue non plus

1) Est ce que j'ai un ennemi à 12ps faisant face directement à mon unité (c'est à dire que n'importe quelle figurine de cet ennemi est touchée par une ligne droite (et perpendiculaire évidemment) partant du centre de mon unité (là où se trouve le meneur d'unité) et en ligne de vue (donc pas caché derrière une forêt par exemple) ?

Si la réponse est oui : la règle de proximité s'applique : vous n'avez ici pas d'autre choix que de continuer à avancer vers cet ennemi en lui faisant face, ou reculer dans la direction opposée à lui.

Si la réponse est non : passer au 2)

2) Est ce que j'ai un ennemi à 12ps en vue, situé même partiellement dans mon arc frontal (mais ne faisant pas face directement à mon meneur donc) ?

Si la réponse est oui : la règle de proximité est déclenchée, mais les conséquences sont différentes. Là vous devez vous aligner d'abord vers un ennemi mais vous avez plus de liberté : ça peut soit être de vous aligner sur l'ennemi en question, soit, si vous avez un autre ennemi même partiellement dans l'arc frontal qui se situe à au moins 3 mouvements de distance de vous (18 pour l'infanterie, 27 la cavalerie etc...) qui vous semble peut être plus tentant, vous pouvez alors vous aligner face à celui là et vous diriger vers (ou à l'opposé de) lui. De la même façon si vous avez plusieurs ennemis dans ce cas de figure vous choisissez à qui vous souhaitez faire face.

Si la réponse est non, la règle de proximité ne s'applique pas et vous pouvez faire ce que bon vous semble.

Attention en cas de mouvements multiples ils doivent être décomposés : ça signifie que si après votre premier mouvement les conditions de la règle sont remplies vous devez vous y plier. Ca veut aussi dire que si vous tombez sous le coup de la règle mais que vous choisissez de reculer d'un mouvement et que cela vous fait sortir de la zone de 12 ps de l'ennemi, eh bien vous retrouvez votre liberté de mouvement pour les mouvements restants (vous pouvez donc changer d'orientation et aller ailleurs).

PHASE DE COMBAT - COMBAT

Q : une unité équipée de pilum bénéficie-t-elle de ses règles quand elle effectue un soutien ?

R : Non les règles d'équipement ne s'appliquent pas aux unités en soutien.

Q : Si une unité débute un combat avec 6 blessures, faut-il lui infliger 6 blessures ou 12 blessures pour la « briser » ?

R : les blessures sont cumulatives. Il faut infliger le double de la résistance en termes de blessures pour briser une unité, dans le cas présent, l'unité en ayant déjà subi 6, il faudra lui en infliger 6 de plus pour parvenir à 12 (dans le cas d'une unité de taille standard).

Q : Peut-on utiliser la règle charge féroce pour relancer un dé plusieurs fois ?

R : Non. On n'a droit qu'à une seule relance.

Q : Une unité en soutien peut-elle utiliser « charge féroce » ?

R : Non car l'unité n'est pas engagé dans le combat.

Q : Une unité qui effectue un mouvement d'unité victorieuse pour recoller son ennemi dispose-t-elle du bonus de charge ? Dispose-t-elle aussi des bonus de ses équipements (comme le pilum par exemple) ?

R : Non car il ne s'agit pas d'une charge (donc d'un nouveau combat) mais de la poursuite du combat précédent. Elle ne dispose pas non plus des bonus d'équipement qui nécessitent une charge ou ne fonctionnent qu'au premier tour de combat car il ne s'agit pas d'un nouveau combat. L'unité aura cependant le bonus pour avoir remporté le round de combat précédent.

Q : Lorsque deux unités engagées en combat deviennent secouées et que le combat est une égalité, doivent elles tester toutes les deux ?

R : Oui.

Q : une unité secouée doit-elle effectuer le test (en cas d'égalité) seulement si elle devient secouée durant ce tour de combat ou à chaque fois ?

R : A chaque égalité tant qu'elle sera secouée.

Q : comment est résolu le cas d'une unité secouée disposant de la règle phalange ?

R : La règle phalange indique qu'une différence de 1 ou 2 au résultat de combat en défaveur de cette unité compte comme une égalité. En revanche dans le cas présent, comme la phalange est secouée, elle doit tester quand même en cas d'égalité. Lorsqu'elle fait le test de panique ce sera avec la différence de blessures, comme pour une unité ordinaire.

Q : Une unité A est chargée de flanc par une unité B mais n'a pas d'adversaire de face. A parvient à remporter le combat malgré tout, mais B réussit son test de panique et ne bouge pas, A peut-elle se reformer face à face avec B ?

R : Non. Le combat se poursuit dans la même configuration. Cependant si B est forcé de battre en retraite, A pourra alors éventuellement se tourner pour utiliser le mouvement d'unité victorieuse et coller B.

Q : Si une unité A affronte une unité B soutenue par une unité C, que B est détruite et que C réussit son test de panique et reste en place, A peut-elle coller à C ?

R : Non. Du moins pas en utilisant le mouvement d'unité victorieuse, en revanche elle pourrait effectuer une percée pour charger C.

SOUTIEN

Q : Peut-on être soutenu par une unité faisant partie d'une autre division de l'armée.

R : Oui évidemment.

Q : Si on déclare la charge de deux unités sur une unité ennemie, doit on préciser qu'une des deux unités ira en soutien ?

R : Non, Une unité qui a reçu un ordre de charge mais n'a pas la place de se mettre en situation de combat essaiera automatiquement de soutenir à la place.

Q : Lorsqu'une unité au combat est détruite, il est précisé dans les règles que les soutiens doivent alors faire des tests de panique séparés. Subissent ils le malus du combat ou le test est-il effectué sans ?

R : Le test se fait avec le malus du résultat de combat.

