

AMENDEMENTS OFFICIELS

Dans le paragraphe 2.5.1, la règle suivante est supprimée : " Quand des grandes unités d'infanterie sont engagées au combat contre des troupes impétueuses ou de la cavalerie lourde (CP), un échec au test de cohésion d'un nombre de points égal à la VBU initiale de l'unité frontale cause la déroute (et donc l'élimination) de la grande unité entière."

Attaques de flanc (paragraphe 7.2.2 et 7.3, dernière phrase)

Une unité ou une grande unité qui est chargée de flanc ou par l'arrière (ou qui est en mêlée dans cette situation) n'est détruite que si elle perd la mêlée.

Montures (listes d'armées du livre de règle et du supplément "Extra Impetus 1")

Les montures ne coûtent plus qu'1 point (au lieu de 3) et permettent de déplacer des unités jusqu'à 10U par phase de mouvement lors de leur première activation de la partie.

CLARIFICATIONS ET RÈGLES ADDITIONNELLES

VD DES GÉNÉRAUX

Toutes les unités ayant un général rattaché ont une VD=3 même si cela n'est pas indiqué dans les listes d'armées.

CHANGEMENT DU NIVEAU DES GÉNÉRAUX

Tirer les dés avant d'activer chaque corps, même quand le jet de dé n'est pas requis pour déterminer l'initiative. Par exemple, même le dernier corps à activer dans le tour devra de toute façon jeter 2d6 pour vérifier si le général ne change pas de niveau. Ce jet n'est plus indispensable si le général a déjà changé de niveau. Comme seul le général en chef (C-en-C) peut être Génial/Charismatique, un général Expert qui tirera un double 6 ne deviendra pas Génial/Charismatique à son tour et restera Expert. Il n'y aura pas besoin de vérifier à nouveau s'il change de niveau.

CAPTURE D'UN GÉNÉRAL

Sur la table correspondante un score de 7 ou 8 signifie que le général est capturé mais seulement si le test est le résultat d'une mêlée. Si c'est le résultat d'un tir (Pilum inclus), un score de 7 ou 8 n'a pas d'effet. Avec un score de 11 ou 12 à la suite d'un tir, considérer l'effet décrit à la ligne précédente, i.e. le général est tué sans conséquence immédiate pour les troupes.

PRENDRE D'ASSAUT LES BAGAGES

Même les unités avec I=0 peuvent prendre d'assaut les bagages ennemis si l'occasion se présente. Ceci ne s'applique pas à l'artillerie. On ne peut tirer contre des bagages.

TIR AU JAVELOT

L'infanterie munie de javelots ne souffre aucune pénalité si elle tire au javelot après s'être déplacée d'une phase de mouvement, mais si elle s'est déplacée de plus d'une phase de mouvement, elle accuse une pénalité égale au nombre de phases de mouvement effectuées.

ESQUIVE

1) Obstacles au mouvement. Une unité qui esquive doit pouvoir effectuer un mouvement complet droit en arrière. Elle ne peut se réorienter. Si le mouvement d'esquive se termine en terrain difficile on ajuste la vitesse de mouvement en conséquence. Si l'unité rencontre un terrain infranchissable des unités ennemies ou des unités amies engagées en mêlée, l'esquive est annulée. Conformément aux règles d'interpénétration, l'esquive est considérée comme une interpénétration involontaire.

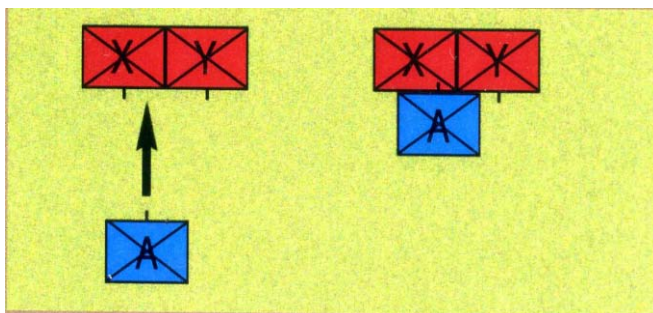
2) Menace frontale. Pour déterminer si une menace est frontale, considérez la zone de contrôle. Si l'unité attaquante traverse même partiellement la zone de contrôle de l'unité qui souhaite esquiver, la menace est bien frontale et l'esquive est autorisée. Pour les tirs la menace n'est pas frontale si le tireur est positionné entièrement derrière une ligne passant par le front de la cible.

3) Esquive en plusieurs phases de mouvement. Comme tout mouvement de marche, un deuxième mouvement d'esquive nécessite un test de discipline, qui s'il est raté, cause le désordre et empêche de prolonger le mouvement d'esquive. Si cependant on cherche à esquiver un autre ennemi, il s'agit d'une nouvelle esquive et non du prolongement d'une esquive précédente.

BONUS D'IMPÉTUOSITÉ

Le bonus d'impétuosité ne s'applique pas dans les cas suivants :

1. Des troupes qui ne sont plus fraîches, à l'exception des chars à faux.
2. L'infanterie qui charge des troupes montées.
3. Des montées qui chargent des piquiers ou des "longues lances", des wagenburgs, des éléphants.
4. Des éléphants qui chargent des tirailleurs ou des fantassins légers non-impétueux.
5. Des chars de guerre qui commencent leur charge à l'arrêt.
6. Des chars à faux qui chargent des fantassins légers non-impétueux.
7. De l'infanterie, à l'exception des fantassins légers impétueux, qui charge en terrain difficile.
8. Des montées qui chargent en terrain inégal ou difficile.
9. De l'infanterie qui charge des troupes défendant des fortifications.
10. Des montées qui chargent des troupes défendues par des pieux ou des pavais.
11. Toute troupe qui charge une zone habitée occupée.



Le bonus d'impétuosité ne s'applique pas même si les troupes qui l'annulent interviennent seulement en support lors de la mêlée. L'unité "A" (CP) charge les unités "X" (T) et "Y" (FP piquiers). "Y" combat comme support mais annule quand même le bonus d'impétuosité de "A".

MOUVEMENTS DES TROUPES IMPÉTUEUSES

Amendements au paragraphe 5.3

La roue "gratuite" permise aux troupes impétueuses pour s'orienter vers un ennemi ou éviter un terrain difficile ou infranchissable est maintenant déduite du mouvement. Cette roue initiale n'est pas une phase de mouvement à

part entière et peut donc être combinée avec un mouvement droit devant, mais la distance totale couverte ne doit pas dépasser la capacité de mouvement de l'unité.

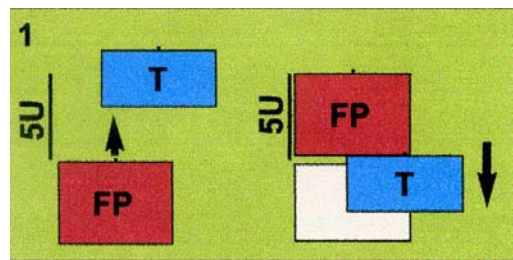
INTERPÉNÉTRATIONS

Amendements au paragraphe 5.10.1

Interpénétration volontaire

Les unités de tireurs (T) ou de fantassins légers (FL), à l'exception des troupes impétueuses, peuvent être interpénétrées par n'importe quel type de troupe et se comportent alors comme des tirailleurs (S), se plaçant directement derrière l'unité qui les traverse même si elle ne les traverse pas entièrement.

Les tireurs et les fantassins légers (non-impétueux) peuvent aussi interpénétrer tout type d'unité ou de grande unité (Schiltron, piquiers et troupes impétueuses compris).



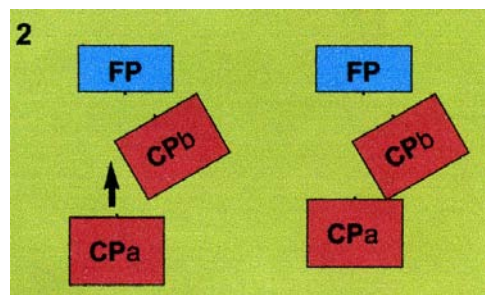
Ex. 1 : Une grande unité de Billmen (FP) traverse une unité de Longbowmen (T). La grande unité de Billmen effectue un mouvement (5U) et l'unité de Longbowmen se place derrière elle dès qu'elle commence à être traversée.

Amendements au paragraphe 5.10.2

Interpénétration involontaire

En référence à la dernière phrase, l'interpénétration involontaire vers l'avant de troupes qui ne pourraient pas normalement être traversées volontairement n'est plus autorisée.

Ex.2 : Les CPa et CPb sont deux unités de cavalerie lourde impétueuse. La CPa ne peut interpénétrer volontairement la CPb par son mouvement obligatoire d'impétueux pour charger la FP, mais laissée sans contrôle, elle s'arrêtera dès qu'elle contactera la CPb.



TEST DE COHÉSION DE L'INFANTERIE LOURDE

Amendements au paragraphe 6.2

L'infanterie lourde (FP) bénéficie d'un bonus de +1 au test de cohésion quand elle est prise pour cible d'un tir (à l'exception des tirs d'artillerie classée A ou C) ou si c'est un test résultant d'une mêlée avec des troupes montées.

Les grandes unités de piquiers, quand elles sont formées sur 3 rangs, profitent aussi de ce bonus en mêlée contre les troupes montées.

EFFETS DE L'ÉLIMINATION DES UNITÉS DE FANTASSINS LÉGERS ET DE TIREURS

Amendements au paragraphe 7.6.2

Les unités de fantassins légers non-impétueux (FL) et de tireurs (T) qui sont détruits à la suite d'une mêlée n'infligent pas de désordre et de

perte aux unités situées dans les 5U derrière elles.

CHARGES DE LA CAVALERIE LÉGÈRE AYANT I=0

Amendements au paragraphe 7.1

La cavalerie légère (CL) avec I=0 peut charger :

- 1) Des unités de tirailleurs (S)
- 2) Des unités désorganisées
- 3) Des unités contactées sur le flanc/l'arrière

La charge ne peut être dirigée que contre ces ennemis et ne peut donc pas impliquer d'autres unités qui ne sont pas dans cette liste.

Amendements au paragraphe 7.6.4

Les unités de CL avec I=0 peuvent poursuivre à la suite d'une mêlée victorieuse si, ce faisant, cela ne les amènent pas en contact avec des unités qu'elles ne sont pas autorisées à charger. Dans un tel cas la poursuite n'a pas lieu.

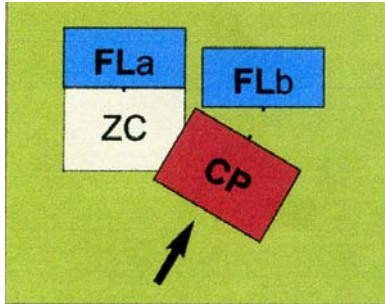
NOUVELLES AMÉLIORATIONS POUR LES GUERRES D'ITALIE

Dans toutes les listes d'armées du Vol. 32 "Les Grandes Guerres d'Italie", publiées dans le supplément "Extra Impetus 1", on peut améliorer le 1^{er} rang des grandes unités de FP piquiers comme suit :

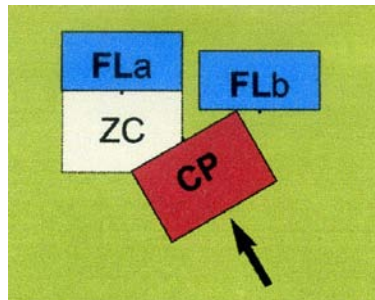
- passer de **VBU=5, I=3 et D=A** à **VBU=6**, le nouveau coût est de **34 points** par unité ;
- passer de **VBU=5, I=3 et D=B** à **VBU=6**, le nouveau coût est de **29 points** par unité ;
- passer de **VBU=5, I=4 et D=C** à **VBU=6**, le nouveau coût est de **25 points** par unité ;
- passer de **VBU=4, I=2 et D=B** à **VBU=5**, le nouveau coût est de **22 points** par unité ;
- passer de **VBU=4, I=2 et D=C** à **VBU=5**, le nouveau coût est de **17 points** par unité ;
- passer de **VBU=3, I=1 et D=C** à **VBU=4**, le nouveau coût est de **12 points** par unité.

TUTORIEL

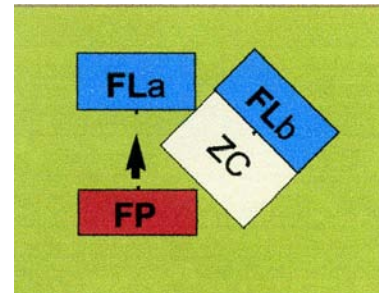
ZONE DE CONTRÔLE (ZdC)



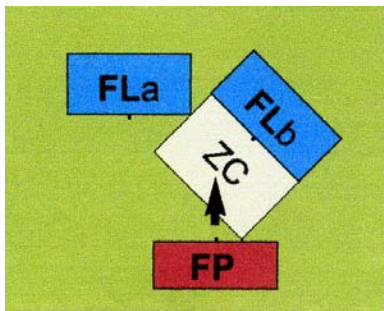
Afin de contacter la FLb, la CP entre dans la zone de contrôle (ZdC) de la FLa suivant une trajectoire qui ne lui permet pas de charger la FLa. La FLa **peut** donc réagir.



Afin de contacter la FLb, la CP entre dans la ZdC de la FLa suivant une trajectoire qui lui permettrait aussi de charger la FLa. La FLa **ne peut** donc pas réagir.



Afin de contacter la FLa, la FP soit entrer dans la ZdC de la FLb. La FLb **peut** réagir.



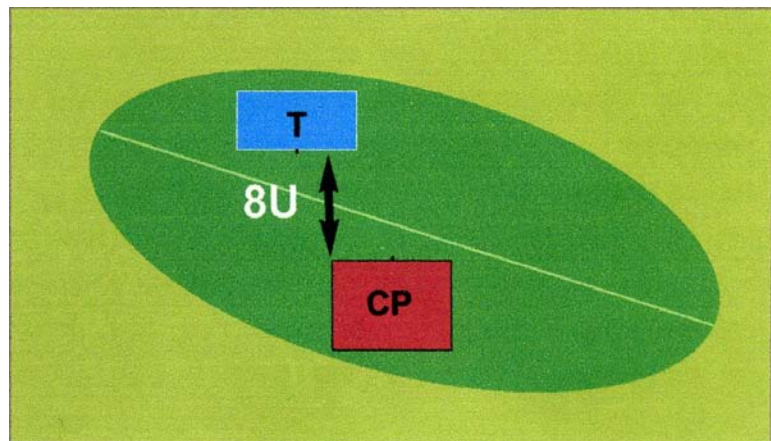
La FP peut charger la FLb sans craindre une réaction de sa part puisqu'elle entre dans la ZdC de la FLb suivant une trajectoire qui permettrait une charge.

VISIBILITÉ

Les troupes amies ou ennemies bloquent la ligne de tir mais ne bloquent pas la ligne de vue, i.e. la possibilité de voir l'ennemi. Par conséquent, on peut charger à travers des troupes amies (en se conformant aux règles d'interpénétration) ou déclarer une charge contre des troupes ennemies situées derrière une unité qui peut esquiver.

A la différence des troupes les terrains peuvent bloquer la ligne de vue et empêcher les charges.

Dans cet exemple la CP ne peut charger les T qui sont placés derrière la ligne de crête. La visibilité est réduite à 5U, donc pour charger les T, la CP doit d'abord se porter à 5U des T ou en tout cas passer la crête et effectuer sa charge, avec un test de discipline sanctionnant le deuxième mouvement.



Clarifications concernant les tirs

Les unités qui ont la capacité de tirer, ne peuvent le faire **qu'une seule fois par tour** (6.1). Donc une unité placée en opportunité qui tire pendant la phase du joueur adverse, ne peut pas également tirer une nouvelle fois pendant sa propre phase durant le même tour de jeu.

Les tirs de réaction (4.2) forment une exception à cette règle. Une unité peut toujours réagir à un tir, en contre-tirant, même si elle a déjà tiré auparavant ou si elle tira lors de sa prochaine activation dans le même tour de jeu.

Une unité qui tire peut se déplacer avant ou après son tir. On peut tirer puis charger (et résoudre une mêlée) dans la même phase d'activation. **Par contre, il n'est pas autorisé de tirer dans la même phase d'activation, après avoir combattu.**

Exemple 1. Une unité de FP charge une unité de T. La mêlée se termine par une égalité et les deux unités restent engagées. C'est au tour du corps des T d'être activé. Le joueur résout la mêlée entre les T et la FP et la remporte. L'unité de FP doit reculer, mais bien qu'elle ne soit plus en contact avec les T, ceux-ci ne sont pas autorisés à tirer (le tir prendrait effet après la mêlée durant la même phase d'activation).

Exemple 2. Même situation que ci-dessus. La FP charge les T et les T perdent le combat et reculent. La FP ne poursuit pas ou n'atteint pas les T dans sa poursuite. C'est au tour du corps des T d'être activé. L'unité de T peut maintenant tirer, le tir intervenant dans une autre phase d'activation.

Exemple 3. Supposons qu'une unité de FP charge deux unités de tireurs T_1 et T_2 appartenant à deux corps différents. La mêlée se conclue par une égalité et le corps de T_1 est activé. La mêlée entre les deux unités de tireur et la FP est à nouveau disputée et la FP battue est forcée de reculer. T_1 n'avait pas déjà tiré et n'est pas autorisé à le faire, par contre T_2 pourra tirer quand son corps aura l'initiative.

Exemple d'activation "passive"

Les exemples qui vont suivre vous aideront à appréhender "l'activation passive" décrite au paragraphe 7.7.4 (Mêlée multiple en plusieurs phases) du livre de règle.

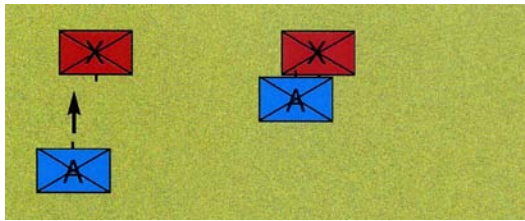
Exemple 1. L'unité "A" est en mêlée avec l'unité ennemie "B". "A" n'a pas encore été activée et le joueur décide d'activer en premier, l'unité "C", du même corps, pour engager "B". Ce faisant, cela active "A" (déjà au contact) qui ne pourra pas être activée ultérieurement.

Exemple 2. Même situation que ci-dessus. Dans ce cas le joueur actif décide d'activer "A" en premier (l'unité déjà au contact) et résout la mêlée. Supposons qu'à la fin de la mêlée les deux unités restent engagées. Maintenant le joueur fait charger "C" qui relance la mêlée et active "A" à nouveau.

Exemple 3. Mêmes positions de départ, mais cette fois-ci "A" et "C" appartiennent à des corps différents. "A" combattra aussi durant l'activation du corps de "C" et pourra indépendamment être activé quand son propre corps aura l'initiative.

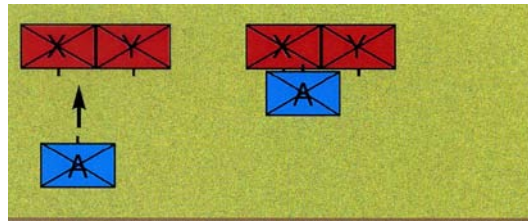
Le pilum

Exemple 1



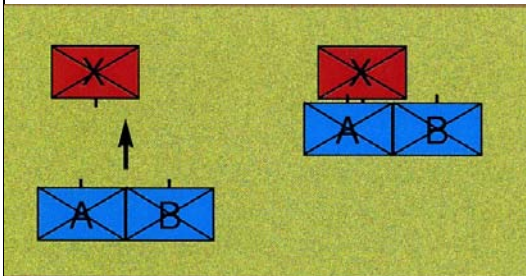
L'unité "A" charge "X" (des légionnaires équipés du pilum), "X" jette 3d6 avant la mêlée.

Exemple 2



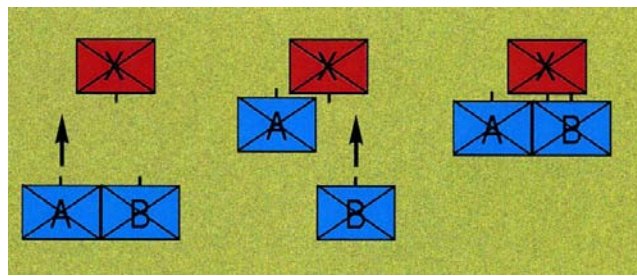
L'unité "A" charge "X" et "Y" (des légionnaires équipés du pilum), "X" tire 3d6 (unité principale) et "Y", 1d6 (unité en support).

Exemple 3



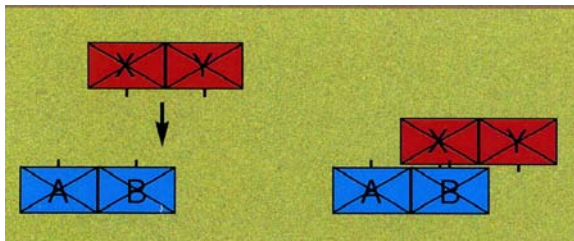
Les unités "A" et "B" chargent l'unité "X" (des légionnaires équipés du pilum), "X" tire 3d6 contre "A" qui est l'unité principale.

Exemple 4



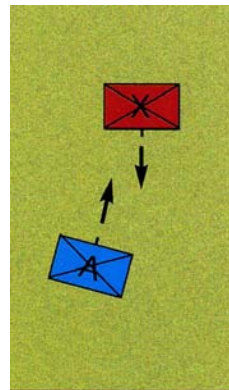
L'unité "A" charge l'unité "X" (des légionnaires équipés du pilum), "X" tire 3d6 contre "A". La mêlée entre "X" et "A" se termine par une égalité. A son tour, "B" charge "X". Dans ce cas, comme "X" est déjà engagé en mêlée, elle ne peut tirer de nouveau contre "B". La mêlée est relancée normalement avec "B" comme unité principale et "A" en support.

Exemple 5



mêlée.
Les unités "X" et "Y" (des légionnaires équipés du pilum), chargent les unités "A" et "B". Les deux unités "X" et "Y" jettent 1d6 contre "B" l'unité principale.

Exemple 6



L'unité "A" charge l'unité "X" (des légionnaires équipés du pilum) qui, en opportunité, décide de contre-charger. Là aussi, "X" jette 1d6 avant la

FORTIFICATIONS

FORTIFICATIONS

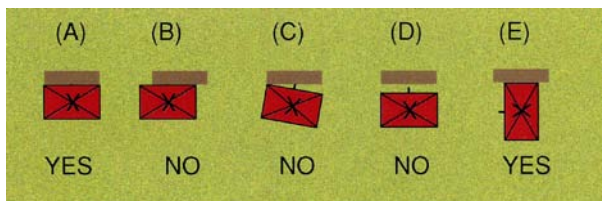
1) Dimensions. Les fortifications doivent avoir la même longueur que le front des unités et ne doivent pas dépasser 2U de largeur. On peut utiliser des bases plus larges (pour des wagons) en se souvenant toutefois que la fortification réelle s'étend sur 2U à partir du front de l'unité qui la défend. Dans ce cas il est conseillé de séparer l'élément de fortification en deux bases : la plus large dans un but esthétique où on peut représenter un wagon ou une autre sorte de fortification ; la moins large, ne dépassant pas 2 U de profondeur, sera uniquement utilisée pour les nécessités du jeu (mesures de distances, etc ...).

2) Déploiement. Les fortifications sont mises en place dans votre zone de déploiement dès que les bagages ont été posés.

3) Protection. Les fortifications fournissent une protection aux unités qui leurs sont parfaitement adjacentes (voir Fig. 1). L'artillerie et les tirailleurs qui défendent des fortifications ne sont pas dispersés et combattent normalement.

4) Fortifications non défendues. Celles-ci peuvent être traversées par des unités amies ou ennemies qui sont déjà à leur contact, autrement les unités doivent d'abord s'arrêter à leur contact avant de les traverser dans une prochaine phase de mouvement.

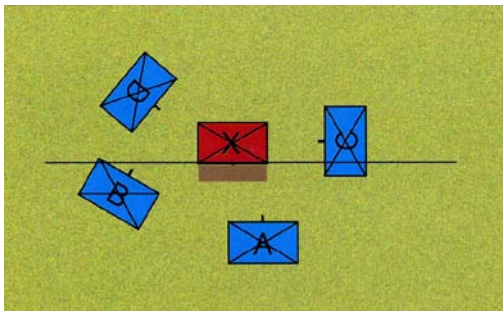
Fig. 1



Cas où l'unité défend la fortification.

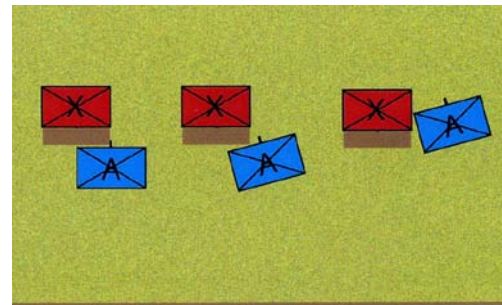
Notes : dans le cas (E) l'unité ne souffrira pas des éventuelles pénalités d'une attaque de flanc.

Fig. 2



Protection contre les tirs. La fortification ne fournit pas de protection si le front (ou le côté faisant feu) du tireur est situé entièrement derrière la ligne passant par le front de la cible.

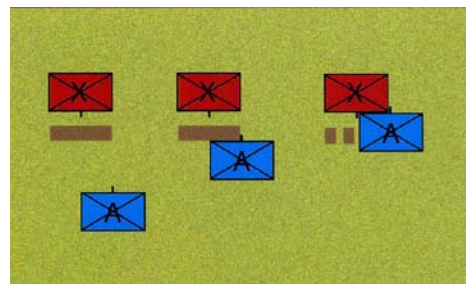
Fig. 3



Protection en mêlée. Aucune

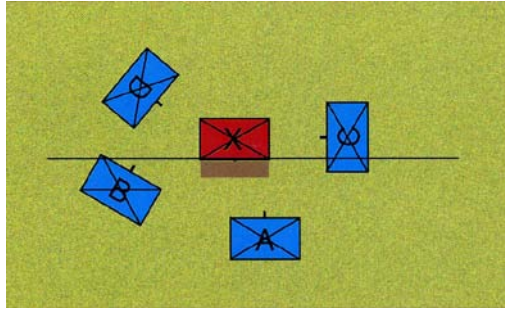
Fig. 4

Mouvement à travers une fortification non-défendue. "A" pourra laisser la fortification sans défense après le retrait des défenseurs. On peut traverser une fortification lors d'une poursuite après avoir remporté la mêlée contre l'unité qui la défendait. Dans ce cas il sera sans doute nécessaire de retirer temporairement la fortification pour déplacer les figurines.



REGLE SPECIALE : LE MUR DE BOUCLERS

Certains fantassins protégés peuvent constituer un mur de boucliers. Pour ce faire, l'unité doit être fraîche, ne pas être désorganisée, et rester immobile durant sa phase d'activation. Le mur de boucliers annule le bonus d'impétuosité d'un ennemi qui charge frontalement et cause une pénalité de -1 au tir qui le prend frontalement pour cible (*).



L'unité conserve sa formation de mur de boucliers même quand elle devient désorganisée ou qu'elle se déplace à condition que son déplacement n'excède pas un mouvement. Par conséquent des unités dans cette formation ne peuvent se déplacer de plus d'un mouvement.

(*) Un tir est considéré comme frontal si une partie au moins du tireur coupe la ligne passant par le front

Seul "D" peut tirer sans pénalité sur "X" de l'unité cible.