



Version du 20 janvier 2008

**1- Q : Une unité de char lourd charge des tirailleurs à pied qui sont à 6cm d'eux. Les tirailleurs, s'ils esquivent, en réchappent ils ou pas?**

*R : En fait, la procédure lors d'une charge contre des tirailleurs est la suivante:*

- Déclaration de la charge, l'unité chargeant est amenée au contact normalement sur les tirailleurs.
- Tir de contre charge des tirailleurs
- Décision d'esquive des tirailleurs, sachant qu'ils peuvent esquiver toute unité sauf un tirailleur allant au moins aussi vite qu'eux (donc les tirailleurs à pied peuvent esquiver des chars lourds), ou s'ils sont confus, ou s'ils ont déjà esquivé, ou si leur chemin d'esquive est bouché. Notez aussi qu'ils doivent infliger un minimum de touches avant sauvegarde dans certains cas (voir Warmaster Ancient Armies).
- S'ils n'esquivent pas, il y aura combat normalement.
- S'ils esquivent, on peut les reculer de cinq cm minimum jusqu'à leur mouvement maximum.
- L'unité ayant chargé subit le repoussement du au tir (au mieux, elle reste sur place) si elle n'est plus au contact avec aucun ennemi, et elle ne peut plus recevoir d'ordre

**2- Q : Que peut faire une unité ayant chargé un tirailleur ayant esquivé ?**

*R : Rien, elle ne peut plus se déplacer (recevoir des ordres) ni même se réorganiser. Au mieux, elle subit le repoussement du au tir.*

**3- Q : Disons qu'en 2 rounds, il détruit ma 1ère ligne, peut-il faire une avance sur ma seconde ligne et donc ré-enchaîner sur 2 rounds de combat immédiatement?**

*R : Non, si la 2ème ligne est en soutien arrière de la 1ère, elle fait partie de l'engagement de combat. Non seulement on la compte pour déterminer la distance de recul du vaincu, mais les vainqueurs ne pourront effectuer qu'une poursuite sur cette 2ème ligne et non une avance, qui ne peut se faire que si tous les ennemis de l'engagement ont été éliminés.*

**4- Q : le sens de l'esquive face à une charge est bien déterminée par le contact (sur le tirailleur) de l'unité qui charge et non pas par sa position initiale ?**

*R : Oui, le tirailleur esquive dans le sens opposé à la charge, au moment du contact.*

**5- Q : Un tirailleur fait face à deux unités ennemies recevant un ordre de brigade. La première de ces deux unités décide de charger le tirailleur. La seconde unité effectue-t-elle son mouvement avant que le tirailleur n'esquive, s'il le désire ?**

*R : Non, la décision d'esquiver la première charge doit être prise avant que la deuxième unité n'effectue son mouvement. Si le tirailleur est encore à distance de charge, il peut se faire rattraper par la seconde*

unité.

**6- Q : Le diagramme 26.2 montre une cavalerie chargeant le flanc d'une infanterie. Le premier socle de cette cavalerie ne devrait-il pas être centré sur le flanc de l'infanterie ?**

*R : Oui, c'est une erreur de dessin.*

**7- Q : Suite à une discussion sur les cibles de charge valides : Est-ce n'importe quel ennemi visible ? Ou doit-elle être visible et dans la zone frontale de l'unité qui charge ?**

*R : Normalement, une unité est une cible valide pour une charge si elle est visible, c'est-à-dire si elle se trouve en zone frontale, tout en tenant compte des obstructions à la visibilité comme les terrains ou les unités. Lors d'une charge par initiative, elle devra de plus être la plus proche unité dans les 20cm. Notez que les tirailleurs voient tout autour d'eux, et dans ce cas, on ne tient pas compte de la zone frontale comme restriction à la visibilité pour une charge.*

**8- Q : Je viens de regarder les caractéristiques de l'armée Parthe de plus près et j'ai remarqué que les archers à cheval ont une portée de 30cm. Est-ce une erreur ?**

*R : Non, c'est un type de tirailleur différent, dont la tactique de combat (la fameuse 'flèche Parthe') consistait à galoper vers l'ennemi, décocher une flèche, puis à se replier avant une éventuelle charge. La portée de 30cm retranscrit cette tactique sans avoir à créer de nouvelles règles. Notez que cette troupe apparaît aussi dans d'autres armées comme les archers scythes dans la liste des Perses achéménides tardifs.*

**9- Q : Le point de rupture est calculé d'après le nombre d'unités 'core', à savoir toutes les unités sauf les tirailleurs sans sauvegarde. Mais que se passe-t-il, dans le cas d'une armée Parthe par exemple, où les unités non-core peuvent former la majorité voire la totalité de l'armée ?**

*R : Au cas où les unités non-core forment la majorité des unités de l'armée, on les compte pour le calcul du BP. Notez qu'avec la parution du supplément WMAA, ces armées subissent aussi une pénalité de commandement dans certains cas.*

**10- Q : Rien n'indique dans les règles combien on met de figurines par socle.**

*R : En effet, c'est laissé à la libre appréciation de chaque joueur. Il importe notamment de reconnaître les unités facilement. Une 'convention' serait de placer 4 fantassins pour les tirailleurs à pied, 6 pour l'infanterie légère, et 8 à 10 pour les autres infanteries. La cavalerie aurait respectivement 2, 3 et 4 cavaliers par socle.*

**11- Q : Voilà une situation vécue :**

-----C

AAABBB

111-23

**A et B sont deux tirailleurs à pied, C est une cavalerie ; ces unités appartiennent à un camp.**

**1 est un tirailleur monté, 2 et 3 sont deux cavaleries de choc. Ces unités appartiennent à l'autre camp.**

**Cela se déroule ainsi :**

**1 charge A et B, fixant ces deux unités, permettant à 2 et 3 de charger B sans que ce dernier ne puisse esquiver.**

**A recule, alors que B est éliminé au premier choc.**

**Si 1 et 2 poursuivent A, 3 peut-il avancer sur C ?**

*R : Non, pour qu'une avance soit possible, il faut éliminer toutes les unités ayant pris part à l'engagement. 1, 2 et 3 peuvent poursuivre A. Si l'une de ces unités ne le veut pas ou ne le peut pas, elle doit arrêter le combat et se réorganiser ou tenir sur place.*

**12- Q : Voilà la situation suivante :**

AAABBB

-----111

**A est une infanterie lourde, B est un tirailleur à pied.**

**1 est une infanterie lourde chargeant B. Si B décide d'esquiver, que se passe-t-il ?**

*R : Quelque soit l'effet du tir de contre-charge de B, I est au contact de A (si I n'a pas perdu d'élément) et ce contact est valide et suffisant pour qu'on résolve un combat par la suite, de coin à coin. Les touches dues au tir sont réservées pour le combat, de manière normale.*

**13- Q : Voilà la situation suivante**

**-ABC**

**123DEF**

**--456**

**C et 3 se contactent par le coin, ainsi que 4 et D. Sont-ils en position de soutien ?**

*R : Non, ce contact les oblige à combattre normalement.*

**14- Q : L'artillerie lourde peut-elle tirer au-dessus de troupes amies ?**

*R : Non, même en étant située plus haut que ces dernières.*

**15- Q : Le description de la cavalerie lourde perse indique que c'est la seule cavalerie de choc de l'armée Later Achemenid. Mais le prix de l'unité correspond à une cavalerie lourde sans l'effet 'choc'.**

*R : C'est une erreur du descriptif datant d'une précédente version de l'armée. Ses caractéristiques sont bonnes, et elle n'a en aucun cas la caractéristique 'choc'.*

**16- Voici la situation suivante :**

**ABC**

**W**

**W combat A et B. C est en soutien latéral de B. A dispose déjà de 2 touches.**

**Q : Supposons que W inflige 4 touches à A, les touches en surplus peuvent-elles être infligées à B ?**

*R : Non, Selon les règles de priorité, W doit combattre A. Toute touche en surplus après destruction de A est perdue, et ne compte pas pour déterminer le vainqueur de l'engagement. Si, par exemple, A et B n'infligent aucune touche à W, il s'en suivra une égalité, W infligeant 1 touche effective, l'autre camp bénéficiant d'un soutien.*

**17- Voilà la situation suivante :**

**-----III**

**-CCCC**

**X1X2X3**

**C est un élément de cavalerie (non choc) et I un élément d'infanterie. X1X2X3 est une unité de cavalerie de choc chargeant C**

**Q : C est repoussé et se retrouve derrière I. X1X2 poursuivent en avançant tout droit. Si X3 poursuit, que peut-il faire ?**

*R : Il n'a pas à se déplacer tout droit, car il ne contactera qu'une unité avec qui il n'était pas en combat. Il peut être replacé comme le joueur le désire. Les règles de poursuite oblige à avancer tout droit vers un ennemi qu'on combattait si possible, provoquant à l'occasion un contact incident si par la même occasion on continue de contacter l'ennemi reculant.*

**18-**

**Q : A quoi correspond le malus de commandement pour ennemi sur le flanc ou l'arrière.**

*R : S'il y a une unité ennemie dans les 20 cm, située sur les zones de flanc ou d'arrière d'une unité A, celle-ci subit ce malus de commandement, à moins qu'une unité amie B ne couvre ce flanc ou cet arrière. Par couvrir, on entend 'coller' entièrement ce flanc ou cet arrière par ses propres socles. Même un espace restreint entre l'unité A et l'unité B n'annule pas ce malus. Il faut aussi noter que l'ennemi peut ne pas être visible (vue obstruée par un terrain, une unité, etc.) ni même en position de charge, et qu'il inflige pourtant ce malus.*

19-

**Q : Dans la liste des Huns, la cavalerie alliée, bien que non fiable, coûte 80 points. N'y aurait-il pas une erreur ?**

*R : Oui, son coût n'est que 70 points.*

20

**Q : Une unité qui charge peut-elle tirer ?**

*R : Non, elle doit choisir. Si elle charge pendant la phase d'ordre, elle ne pourra tirer si elle est en contact avec un ennemi.*

21

**Q : Un éléphant qui s'affolle fait-il tester la confusion pour les troupes sur ses flancs ?**

*R : Oui, pour toutes celles qui sont en contact, de flanc ou par un coin.*

22

**Q : Peut-on charger un ennemi dans un bois à plus de 2cm de distance ?**

*R : Non, si la ligne de vue traverse plus de 2cm de bois, on ne peut le charger en un seul ordre. Il faut d'abord se trouver dans les 2cm de l'ennemi d'abord.*

23

**Q : Si le Général s'arrête de donner des ordres volontairement, est-il possible d'en donner avec un autre leader ?**

*R : Oui, rien n'interdit de passer à un autre leader si le Général n'a pas échoué d'ordre.*

24

**Q : Est-on obligé de charger la cible la plus proche ?**

*R : Uniquement lors d'une charge par initiative. Sinon, on choisit sa cible selon les restrictions normales.*

25

**Q : Une infanterie, soutenue par une autre infanterie sur son arrière, charge une unité de tirailleurs qui esquive. A quel moment place-t-on l'unité en soutien arrière ?**

*R : Elle est déplacée en même temps que l'unité qui charge. Elle peut ainsi empêcher tout repoussement suite au tir de contre-charge, par exemple.*

26

**Q : Deux unités font partie du même camp et ont vaincu tous leurs ennemis. L'une veut se reorganiser tandis que l'autre veut effectuer une avance. Y-a-t-il un ordre dans ces deux actions.**

*R : Non, le joueur peut choisir l'ordre entre poursuite, réorganisation, avance. S'il lance les 3D6 pour une réorganisation, le résultat s'appliquera quand même à toutes les unités le décidant.*

27

**Q : Comment traité le cas d'un socle partiellement dans un terrain difficile?**

*R : Si un socle est partiellement en terrain difficile (dense), l'unité subit la pénalité de commandement. Pour le tir ou la charge, on résout le problème socle par socle. On peut le charger par de la cavalerie (par exemple) si elle peut le contacter d'au moins 1cm (p28).*

28

**Q : Deux unités de tirailleurs à pied en ligne sont côte à côte (AAABBB, en regardant vers le haut). L'unité est chargée sur le flanc gauche. Le socle A le plus à gauche ne peut esquiver à travers l'unité B car elle n'a pas assez de mouvement. L'unité A peut-elle se reformer à gauche de l'unité B (le socle de gauche étant placé sur le socle de droite, puis les deux autres socles sont reformés autour du socle de gauche)?**

*R : Le socle de gauche peut esquiver à travers sa propre unité, se positionnant à la gauche de l'unité B, tant que l'unité termine à 5 cm de l'ennemi chargeant. Les deux autres socles se reforment automatiquement autour du premier. Voir p23.*

29

**Q: Pour déterminer si une unité est sur le flanc (ou sur une autre zone) d'une autre, considérons-nous la surface de l'unité ou son front?**

*R: On considère toute la surface de l'unité.*

30

**Q: L'infanterie légère Black Sea de la liste des Sarmates devrait coûter 50 points ou perdre son armure à 6+?**

*R: Les deux! A la base, ce devrait être une infanterie légère normale, à 40 points, avec la possibilité d'upgrader toutes les unités à 50+ en lui ajoutant une armure à 6+.*

31

**Q: Dans la liste des Celtibères, l'option warband, créée à partir du scutarii en infanterie légère devrait coûter 30 points, ce qui fait une différence substantielle vu le nombre qu'on peut acheter (base warband à 35 points, moins 1 attaque, plus le tir à courte portée = 30 points et non 40).**

*R: Oui, 40, c'est trop de 5 ou 10 points, selon la manière de calculer. Les attaques valent 5 ou 10 points selon que c'est une unité de tir ou de mêlée. Je (Rick) fais un test avant de décider.*

32

**Q: Les chars légers irlandais coûtent la même chose que les autres chars légers, mais sans la caractéristique 'skirmish', ce qui leur fait perdre beaucoup d'avantages comme l'esquive, le tir à 360°, etc. Leur caractéristique warband ne coûte rien. Pourquoi ont-ils le même coût, bien qu'étant moins puissants?**

*R: Ils ont d'autres avantages, comme le bonus de charge (NdMarc: est-ce le bonus de charge de char supplémentaire ?), et les avantages des warbands (NdMarc: mais aussi les désavantages et le commandement est faiblard). Je pense qu'à la vérité, ce sont les autres chars légers qui sont trop puissants, surtout en grosses brigades. Plutôt que de s'inquiéter de la différence en points, je préfère m'occuper des capacités de tirailleurs des chars, dans un futur proche. (NdMarc: Rick pencherait pour une réduction du coût du char irlandais, plutôt qu'une modification des règles de tirailleur, sujet trop sensible. Mais vu le boulot actuel, il met cela de côté.)*