

ERRATA 2023

Cet Errata regroupe les anciens errats. Il est donc synthèse de tout correctif de BannerWar.

ECLAIRCISSEMENT REGLES

Les Généraux (complément p14)

Les généraux ne peuvent être engagés ou pris pour cible. Si un socle de Général vient à gêner pour une ligne de vue ou un déplacement, le socle est simplement décalé ou ignoré tel un marqueur de jeu.

Si toutes les unités d'un corps sont détruites, le Général de ce corps bat en retraite. Il est retiré de la table de jeu mais ne compte pas comme perte.

Mouvements Successifs et Actions de Jeu (Complément p20)

Une unité ayant effectué plusieurs mouvements ne peut ni tirer ni lancer de sort.

Procédure de Repli (Complément p28)

Ajout à la fin de la section « Procédure de Repli » : Une unité s'étant repliée n'effectue pas de phase de Tir. Une unité ne peut se replier qu'une seule fois dans le tour.

Résistance (Complément p32)

Une unité qui a une valeur d'impact ou de mêlée égale à «R» dans sa fiche de profil prend comme valeur de combat : la résistance notée sur la fiche de profil de son adversaire. Durant un combat multiple, le joueur prend la résistance la plus élevée.

Phase de combat en 2 Etapes (Eclaircissement p32)

Dans le chapitre « Déroulement du combat », les 2 sous-phases de la phase combat seront appelées « Etape » pour davantage de clarté. Ainsi :

- remplacer « Phase de Rapport de Force » par « Etape de Rapport de Force »,
- remplacer « Phase de Tenue au Combat » par « Etape de Tenue au Combat »,
- remplacer « Phase de Tenue au Choc » par « Etape de Tenue au Choc »,
- remplacer « Phase d'Intensité au Combat » par « Etape d'Intensité au Combat ».

Tir et Combat (Complément p23)

Une unité qui charge ne peut pas effectuer de tir, même si son adversaire se replie.

Tir sans Protection (Complément p25)

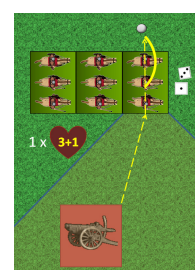
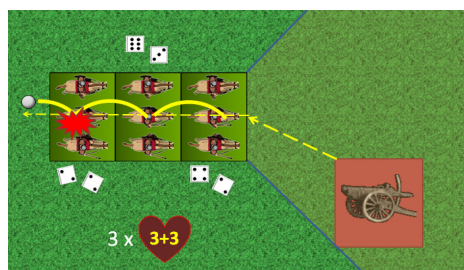
Dans le chapitre « Toucher en Tir », ajouter à la fin du paragraphe :

Certains tirs abaissent la valeur de Protection. Dans ce cas, ces tirs doivent être effectués à part des tirs normaux.

Machine de Guerre (Correctif p26)

Dans le paragraphe *Procédure de Tir*: Remplacer « Elle subit comme perte la différence entre la Résistance modifiée et la somme des dés. » par « Si elle est touchée, elle perd un point de Résistance. »

Dans le paragraphe *Dégât de Ligne* : Remplacer « Chaque unité du groupe de l'unité cible, qui se situe dans la continuité de la ligne de tir (lignes entre ...), ... » par « Le bord touché par le tir est déterminé par rapport à la position de la machine. Cette dernière vise le bord positionné du côté de la zone définie par un arc de 90° passant par les coins du socle de l'unité cible et contenant majoritairement l'unité effectuant le tir. Ensuite chaque unité du groupe de l'unité cible, se situant sur le bord opposé au bord visé par le tir, subit un tir pareillement à l'unité cible »



Panique les Montés (complément p35)

Ajout après la 4^{ème} ligne du premier paragraphe : Si l'unité est engagée au combat ou en contact avec l'ennemi, elle doit tout de même effectuer ce test.

Suppression intégrale du dernier paragraphe qui est redondant avec le second.

Alliés (Complément p58) : *Ajouter à la fin du 2^{ème} paragraphe :* Sauf contre-indication, un corps allié doit être le prochain corps déployé après le corps principal.

Placement Terrains (Ajout règle de positionnement d'une côte maritime p47)

Une côte maritime est une zone inaccessible qui occupe toute une *Zone d'Exploitation*, reliant le côté du défenseur à celui de l'attaquant. C'est le seul terrain qui peut être posé dans la *Zone d'Exploitation*.

Lorsqu'une *Côte Maritime* est sélectionnée lors de la création du paysage de bataille, le joueur lance un D6. Sur un résultat de 1 à 3, la côte est positionnée dans la zone d'exploitation gauche du défenseur. Sur un résultat de 4 à 6, la côte est positionnée dans la zone d'exploitation droite du défenseur.

Zones à Embuscade (Correctif p40)

Remplacer le paragraphe par :

Lors du déploiement, il est parfois possible de placer une ou plusieurs unités ayant la capacité *Embusqué* dans une zone à embuscade. Tous les terrains bloquant les lignes de vue créent potentiellement des zones à embuscade. Si la position d'unités ennemies ne permet pas le tracé de lignes de vue à travers ou au-delà de terrains alors ces espaces représentent des Zones à Embuscade.

Le déploiement des troupes embusquées est expliqué dans le chapitre *Déploiement*.

Poursuite (Correctif p51)

Ajouter à la fin du premier paragraphe « Poursuite » :

Une unité ayant effectué un *Soutien* ou un *Débordement* sur ennemi détruit peut également tenter un test de coordination pour poursuivre.

Héros Mages (Correctif p59)

Ajouter en fin du paragraphe «Lancement & Dissipation » :

Il est également possible de lancer un sort dans sa version renforcée pour permettre d'ajouter 4UJ à la portée du sort. Pour cela il faudra obtenir 3 succès sur le lancement au lieu de 2 habituellement. Dans leur version renforcée, les sorts concernant exclusivement l'unité du mage et son groupe sont donc lançables également sur un autre groupe ami à 4UJ.

Tir au Passage (Eclaircissement p63)

Ajouter en fin de paragraphe :

Par défaut, tous les souffles sont considérés comme enflammés.

Attaque au Passage (Complément p63)

Ajouter en fin de paragraphe :

Une *Attaque au Passage* détruit automatiquement une unité avec la règle *Fuite*.

Lors d'une *Attaque au Passage* sur une unité possédant la règle *Repli*, procéder de la même manière qu'une *Charge*.

Une attaque au passage ne permet pas de Piller un *Campement*.

Nouvelles Capacités & Modifications (Complément & Correctif p37)

Chef Né : Une unité ou un personnage possédant cette capacité compte comme 1 unité fiable supplémentaire dans le corps et annule la capacité *Couard* des unités amies en contact.

Immunité au Feu : Ne subit aucune pertes issues d'attaques enflammées ni d'attaque de Souffle

Chasseur : cette capacité peut également être évoquée sous la dénomination « Chasseur de Monstres ».

Sanguinaire : Lorsque cette unité est en mêlée, passer la valeur de carnage à 8 pour ses ennemis et à 9 pour l'unité possédant la capacité « Sanguinaire ».

Surnaturel : Tous les dés lancés contre l'unité avec cette capacité peuvent être relancés 1 fois à la demande du joueur de l'unité surnaturelle.

Armure : Dans les terrains ne réduisant pas son mouvement, l'unité ne subit pas de perte en cas d'exæquo à l'étape « Intensité des combat ». Cette capacité est annulée par Coup Puissant.

Armure Lourde : Dans les terrains ne réduisant pas son mouvement, l'unité ne subit pas de perte en cas d'exæquo à l'étape « Intensité des combat » et n'est pas sujette à la règle Carnage. Cette capacité est annulée par Coup Puissant.

Coup Puissant : Contre les unités possédant la capacité « Massif » ou « Gigantesque », l'unité inflige une perte supplémentaire lorsqu'elle blesse son adversaire. Coup Puissant annule également les capacités Armure et Armure Lourde, Mur de bouclier ainsi que Coriace.

Peur : L'unité en combat avec une unité provoquant la Peur doit tester sa coordination au début de la phase de combat. Si l'unité échoue, elle subit un malus de -1 sur ses caractéristiques de combat. Cette capacité n'a pas d'effet contre les unités Tenace ni les unités Héroïques. Les unités provoquant la Peur sont immunisées elles-mêmes à la Peur.

ADD-ON

Score de Partie (Remplacement par un mode de points plus précis p58)

Afin d'obtenir des scores plus précis sur les parties disputées, le score de partie est à présent calculé ainsi :

Lorsqu'une armée part en déroute, la partie s'achève à la fin du tour (même si les joueurs n'ont pas effectué le même nombre de tours). L'autre armée est déclarée vainqueur à moins d'être elle aussi en déroute. Dans ce cas, on parle de Double Déroute.

- Match Double Déroute : 5 à 5
- Victoire à 1-2 points de la déroute : 6 au vainqueur et 4 au perdant
- Victoire à 3-4 points de la déroute : 7 au vainqueur et 3 au perdant
- Victoire à 5-6 points de la déroute : 8 au vainqueur et 2 au perdant
- Victoire à 7 points ou + de la déroute : 9 au vainqueur et 2 au perdant
- Abandon : 9 au vainqueur et 0 à l'abandon sauf accord entre joueur où l'on appliquera 9 à 2
- Match sans aucune déroute : 5 pour celui qui est le plus éloigné (de valeur absolue et non en pourcentage) de la déroute de son armée et 4 pour l'autre. Appliquer -1 au score de l'attaquant car il aura échoué son attaque.

* (Malus de - 1 au score si le camp a été perdu).

BONUS (Davantage de Personnages p59)

Personnages Héroïques : (Ajout règle)

Un *Général Inclus* peut à présent être personnage héroïque en plus d'être *Général*. Dans ce cas, vous pouvez choisir le type de personnage héroïque que sera votre général inclus. Ce choix ne compte pas dans la restriction du nombre de personnages autorisés relatif au Moral d'armée. Le coût de ces types de personnages doit être ajouté au budget.

CORRECTIF LISTE HISTORIQUE

Romains République (Errata Règle d'armée p66)

Organisation en Manipule : (Ajout de la possibilité de *Rompre* des Hastati) Les "Hastati" peuvent rompre contre les unités ayant une valeur de mouvement égale ou supérieure à la leur.

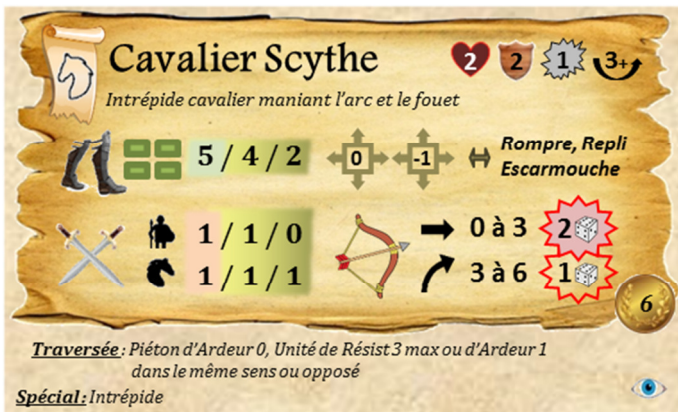
Carthaginois (Errata Fiche d'unité p72)

Les **Cavaliers Citoyens** et **Cavaliers Aguerris** possèdent le logo « Avant-Garde ».

Grec (Errata Fiche d'unité p76 & p77)

Peltastes possèdent les capacités « Rompre » et « Repli ».

Cavalier Scythe : Mise à jour fiche d'unité cavalier Scythe :



Parthes (Errata Fiche d'unité p79)

Cataphractes n'ont plus de capacité de tir et leur budget passe à 15pts l'unité.

Cataphractes Vétérans n'ont plus de capacité de tir et leur budget passe à 19pts l'unité.

Cavaliers Archers et **Cavaliers Aguerris** passent à une manœuvre de -1/-1.

Romains Triumvirat & Haut Empire (Errata Règle d'armée p85)

Support d'Archer : le Support d'Archer permet de gagner les égalités à l'Etape de Rapport de Force lors du premier tour de combat sur un combat individuel de face.

Garde Prétorienne : cette unité gagne la capacité « Elite ».

Mongols (Errata Structure p88, Fiche d'unité p90)

Catapulte s'appelle désormais « Onagre » dans la structure pour correspondre à la fiche d'unité.

Lanceur de Naphte : le tir passe à 1D6 toujours sans protection. L'unité gagne la capacité « Tir Enflammé ».

Cavaliers Mongols peuvent porter le Grand Etendard.

Chinois Song et Ming (Errata Fiche d'unité p96)

Troupeau Affolé n'a pas repli ni rompre, et passe à 3 points de Résistance.

Anglais Médiévaux (Errata Fiche d'unité p98&99 et modification Structure p97)

Troupes de montés possèdent le logo « Avant-Garde ».

Structure d'armée : dans la période 1272 à 1392, les « *Lancier et Homme d'armes* » peuvent être dans un corps différent de celui des « *Noble à Pied et Sergent à Pied* ».

Dans la période 1392 à 1485, les « *Homme d'armes et Hallebardier* » peuvent être dans un corps différent de celui des « *Noble à Pied et Sergent à Pied* ».

Français Médiévaux (Errata Fiche d'unité p101&102)

Troupes de montés possèdent le logo « Avant-Garde ».

Archer Tirailleur et Arbalétrier Tirailleur possèdent le logo « Avant-Garde ».

Bombarde possède la capacité « Fuite ».

CORRECTIF LISTE FANTASTIQUE

Royaumes Elfiques (Errata Fiche d'unité)

Prince sur Griffon & Seigneur sur Dragon : +1 Attaque au Passage (3 pour Griffon & Dragon et 4 pour Ancestral)

Royaumes Nains (Errata Fiche d'unité)

Pierre Runique : Budget 28pts, Caractéristiques de combat toutes à 0, Unité Coriace à 6 de Résistance. Moral +1. Réduit le nombre de Dés pour le lancement de sort de 2D6 (ami ou ennemi).

Longue Moustache : Portée de tir 0-1.

Royaumes Humains (Errata Fiche d'unité)

Seigneur sur Griffon: 3 Attaques au Passage

Saurians (Errata Fiche d'unité)

Ptérodactilus : 3 Attaques au Passage. Budget à 16pts

Orcs (Errata Fiche d'unité p127)

Gardes Orc à Pied peuvent porter le Grand Étendard.

Seigneur sur Monstre (p127): Unité absente de la structure – Correction: Peut être prise dans la liste comme unité Autonome Optionnelle en quantité 0-1.

Outre-Tombe (Correction p135)



Barbares de Khar (Errata Règle d'armée et budget Mage p122)

Invasion Barbare : Remplacer le texte par : *Si les Barbares sont l'armée attaquante, au début du premier tour de jeu, vous pouvez effectuer un et un seul déplacement avec chacune de vos unités sur la table.*

Personnages Héroïques : (Ajout budget mage) : 4 Combattants, 3 Martyrs, 1 Charismatique, 2 Mages Neutres magie Chamane ou Nordique N° 1 (8pts)

Elfes déchus (Errata Fiche d'unité)

Cavalier Noir : Possibilité d'Inclure un Personnage

Hydre : Baisse du Budget à 42pts

Autel démoniste : Intrépide, Sanguinaire + Confère la capacité « Légendaire » à toutes les unités sanguinaires. Supprimer la règle *Charge Impossible*.

Héros sur Calamité : +1 Attaque au Passage (=3)

Arbarrow Noire : Réduire à 1D6 le tir à longue portée.

Seigneur sur Dragon : +1 Attaque au Passage et Souffle au Passage

Errata Fiche d'unité

Archer Squelette Monté : L'unité possède *Avant Garde*.

Guerrier Squelette :

L'unité peut porter le *Grand Étendard*.

Chariot des Morts :

Supprimer la règle *Charge Impossible*

Esprit Fantomatique : Mouvement 3/3/3

Dragon Zombie : L'unité possède 4 *Attaques au Passage* et 4 *Tirs au Passage*. L'unité peut recevoir un personnage

Nosfératu Ancien :

L'unité possède 4 *Attaques au Passage*

Carrosse Funèbre :

Supprimer la règle *Charge Impossible*