

## QUESTIONS – REPONSES : FAQ

Les FAQ ne sont pas des corrections de règles ni de listes. Ce sont des réponses à des questions sur des situations rencontrées par les joueurs. Nous les développons et les illustrons par des exemples pour davantage de compréhension.

### STRUCTURE d'ARMEE

Q : Lors de ma composition de liste, puis-je prendre des unités de différentes options de liste ?

R : Non, toutes les unités doivent être prises dans la même option de liste. Les options de listes représentent des périodes ou des localisations géographiques différentes dans l'Histoire : elles ne sont donc pas mélangeables. Toutefois dans une structure d'armée, il y a très souvent des unités communes à toutes les options de listes.

Vidéo de Construction de liste sur : <http://bannerwar.fr/video>

### ESCARMOUCHE

Q : Pour le test d'Escarmouche, faut-il prendre la valeur de l'impact de l'unité effectuant l'escarmouche ou celle la subissant ?

R : Il faut prendre la valeur de combat de l'unité subissant l'Escarmouche.

Exemple :

Considérons une Escarmouche de la cavalerie Mongol contre des Hypaspistes. La valeur de combat à prendre en compte est celle de l'adversaire du cavalier (-> les Hypaspistes). Ce dernier possède les valeurs de combat suivantes contre la cavalerie 4/3/3.

Ainsi le Cavalier Mongol infligera une blessure à l'Hypaspiste sur un résultat de :

- 5+ s'il attaque de face (Valeur d'impact)
- 4+ s'il attaque de flanc/dos (Valeur de Mêlée)
- 4+ s'il attaque dans un terrain (Valeur en Terrain)

Les bonus de combat (comme le +1 de flanc) ne s'appliquent pas car c'est une Escarmouche.

### PLACEMENT TERRAIN

Q : Qui commence le placement (*a priori*, le défenseur) ?

R : Oui. C'est indiqué p47, Placement 1<sup>er</sup> paragraphe.

Q : S'il y a un bonus de terrain obligatoire, est-il en plus des terrains obligatoires indiqués par le paysage ? (si c'est le cas, cela voudrait dire que, pour un paysage de type campagne, il peut poser un champ/cultures/plantation ou champ/cultures en plus du champ/culture/plantation et du champ/cultures obligatoires ?)

R : Non, il n'est pas en plus. C'est indiqué p46, Bonus Stratégique 2<sup>ème</sup> paragraphe.

Q : Après le bonus de terrain obligatoire et le premier terrain obligatoire posés tous deux par le défenseur, alterne-t-on la pose entre les deux joueurs ?

R : Non le défenseur ne pose qu'un seul terrain qu'il soit choisi parmi les terrains obligatoires ou qu'il soit le premier des terrains obligatoires de la liste de paysage. (p47, Placement 1<sup>er</sup> paragraphe)

Ensuite c'est au tour de l'attaquant puis on alterne à chaque terrain posé.

Q : Pour le placement des terrains, suit-on la liste des terrains de manière chronologique ou au choix ?

R : De haut en bas dans la liste (comme le sens de lecture).

Q : Peut-on avoir un exemple de placement de décor ?

R : Placement du paysage Campagne (Résultat croisé entre Plaine / Plaine)

1 Champ/Cultures

1 Champ/Cultures/Plantation

0-1 Colline

0-1 Rivière/Lac

0-1 Village

a) Le DEFENSEUR ayant le bonus défenseur pose un des Terrains Obligatoires de son choix (Les Terrains Obligatoires sont ceux qui ont un minimum différent de 0.) Le Défenseur choisit 1 « Cultures » issues de la 2<sup>ème</sup> ligne. Cette ligne ne sera donc plus accessible pour la suite.

b) C'est maintenant à l'ATTAQUANT de poser un Terrain. Il commence obligatoirement par le début de la liste. 1 Champ/Cultures est la première ligne et c'est un Terrain Obligatoire. (puisque le minimum est supérieur à 0). Le "/" indique que c'est l'un ou l'autre : 1 à 3, ce sera Champ, 4 à 6 Cultures.

c) C'est maintenant au DEFENSEUR de tenter de poser un Terrain. Dans la liste, le suivant est 0-1 Colline donc non obligatoire et non automatique. Comme on a 0-1 (le minimum est à 0), il faut effectuer un jet de dé, 4+ pour le format Epique ou Légendaire (6+ pour le format Standard) :

- si le jet est réussi (4+ ou 6+ selon format), le Défenseur pose une Colline et c'est ensuite à l'Attaquant de poser un terrain.

- si le jet est un échec, le Défenseur passe à la ligne suivante avec 1 Rivière/Lac et posera sur 4+/6+ comme pour la Colline. Et en cas d'échec passera au Village (en cas de réussite, ce sera l'Attaquant qui tentera le Village sur un jet de dé).

L'échec d'un jet ne signifie pas qu'on passe à l'autre joueur. On passe au joueur suivant quand le joueur en cours a posé un terrain.

## CHARGE

Q : Est-il possible de faire 2 charges avec la même unité dans le même tour, en cas de Repli de l'unité adverse (si elle reçoit 2 ordres) ?

Si oui alors dans ce cas-là une charge gratuite (Zone de Menace ou furie) peut-elle être suivie par 2 autres charges avec les 2 ordres ?

R : Oui si les restrictions pour donner un deuxième ordre sont respectées donc uniquement possible avec les Cavaleries légères car avec un Mouvement 5UJ, elles pourront être en position de charge à plus de 4UJ de l'ennemi (distance nécessaire pour pouvoir donner plus d'un ordre à la même unité dans le même tour).

Mais il lui est possible de contacter une autre unité que celle qui s'est repliée si elle est sur le chemin du mouvement de l'unité chargeant.

Q : Suite à une charge où l'unité adverse se replie, peut-on faire un autre mouvement avec le second ordre possible ?

R : Oui si les restrictions pour donner un deuxième ordre sont respectées.

Q : Suite à une charge (ou plusieurs si possible) l'unité adverse peut-elle recevoir une volée de projectile lors de la phase de tir par l'unité qui a chargé dans le vide ?

R : Non. Cela faisait d'ailleurs partie de l'éclaircissement 2018.

Q : Certaines unités d'infanterie ont un malus de -1 en charge contre les montés, est-ce lorsque l'infanterie charge ou l'inverse ?

R : Le malus est appliqué à l'unité dont la fiche de profil indique la règle, donc le -1 en combat est à appliquer sur les caractéristiques de l'unité qui charge si sa fiche indique « -1 en charge ».

## FURIE

Q : Est-il possible de donner un ordre sans mouvement aux unités avec Furie. En fait juste un ordre de maintien sur place ?

R : Dans le cas d'une *Avance Spontanée*, les unités ayant reçus un ordre peuvent être déplacées mais pas obligatoirement. L'important pour éviter l'avance spontanée est de donner un ordre même si les unités ne sont pas déplacées.

Dans le cas d'une *Charge Furieuse*, on ne peut éviter la charge que si l'ardeur est inférieure aux potentielles cibles.

Q : Si une unité avec *Furie* se trouve derrière une unité n'ayant pas *Furie* et que cette dernière ne se déplace pas, l'unité avec *Furie* se déplace-t-elle ?

R : L'unité qui ne bouge pas est traitée comme un obstacle à éviter -> l'unité sujette à l'avance spontanée doit essayer d'aller vers le bord de table adverse (en décalant ou manœuvrant par exemple).

## ROMPRE & REcul

Q : Qu'arrive-t-il à une unité qui ne cesse de se replier ou de rompre et sort du tapis/terrain de jeu, est-elle considérée comme détruite ? Ou ne compte pas dans les pertes ?

R : Lors d'une sortie de table, la perte de Moral est égale à 1 pour les troupes de Résistance 3 ou plus si elles sortent de la table. Pour une Résistance de 2, pas de perte de Moral.

La règle est à la page 47, chapitre Perte de Moral.

## TIR

Q : Une unité de tireurs adverses se fait détruire par une volée de flèches de mes unités, peut-il effectuer son tir avant destruction de son unité ?

R : En tir comme en combat, les unités ne sont retirées qu'à la fin de la phase en cours donc :

- Les tireurs du joueur passif détruits lors la phase de Tir peuvent effectuer leur tir avant d'être retirés de la table de jeu.
- Les unités au combat détruites durant cette phase de Combat peuvent effectuer leur Etape de Combat avant d'être retirées de la table de jeu.

Q : Les dés supplémentaires obtenus en soutien de tir sont-ils sur chaque unité ou à répartir sur toutes les unités du groupe visé ?

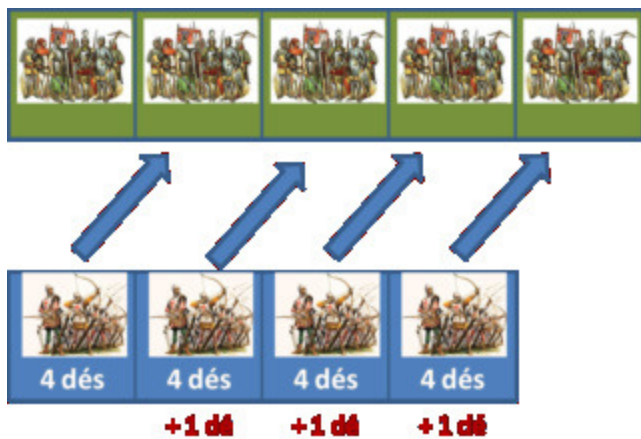
R : Les dés supplémentaires sont à répartir équitablement entre les différentes unités du groupe qui sont ciblées.

*Suite à de nombreuses questions sur le tir voici plusieurs situations illustrées :*

SCHEMA 1 : *davantage de cibles que de tireurs*

**Tireurs Principaux** : Quatre tireurs prennent pour cible quatre adversaires au choix consécutifs avec chacun 4 dés (en blanc).

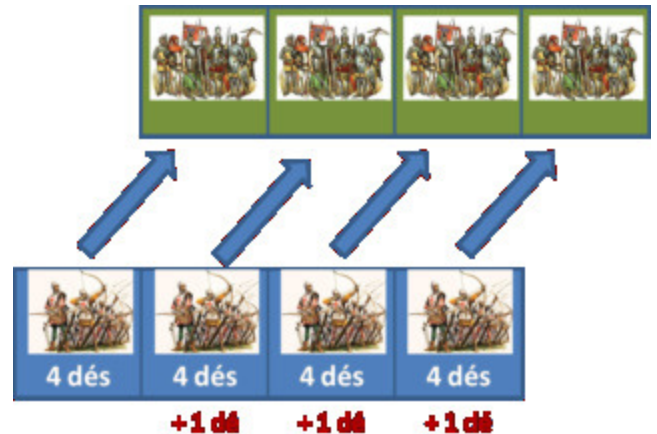
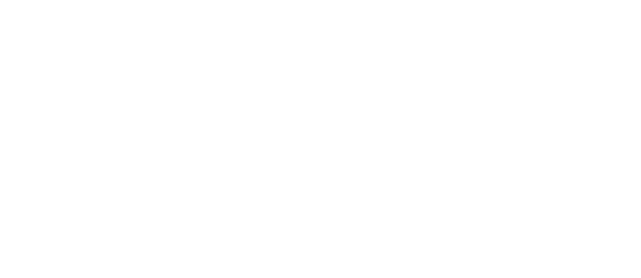
**Soutien de Tir** : 4 tireurs => 3 dés supplémentaires de soutien (puisque 4-1, voir la phrase en gras) attribués aux tireurs principaux équitablement (en rouge) au choix du joueur. Une plaquette verte de guerriers n'essuie aucun tir.



SCHEMA 2 : *autant de cibles que de tireurs*

**Tireurs Principaux** : Quatre tireurs prennent pour cible les quatre adversaires avec chacun 4 dés (en blanc).

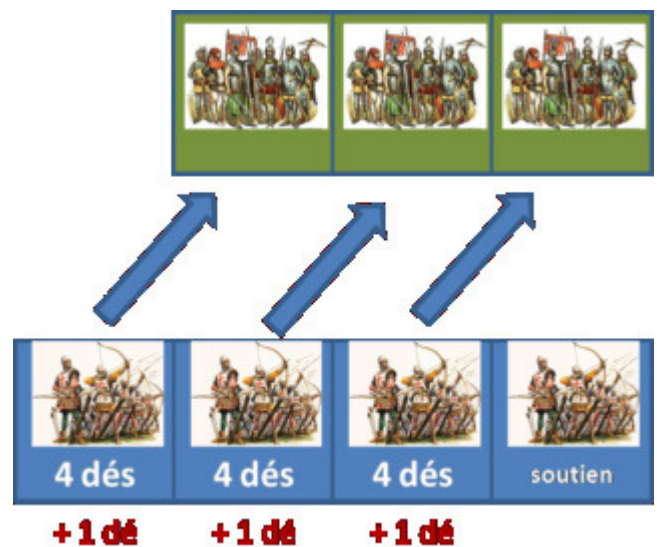
**Soutien de Tir** : 4 tireurs => 3 dés supplémentaires de soutien (puisque 4-1) attribués aux tireurs principaux équitablement (en rouge) au choix du joueur.



SCHEMA 3a : *moins de cibles que de tireurs* : ici 3 cibles

**Tireurs Principaux** : Quatre tireurs prennent pour cible les trois adversaires avec chacun 4 dés (en blanc).

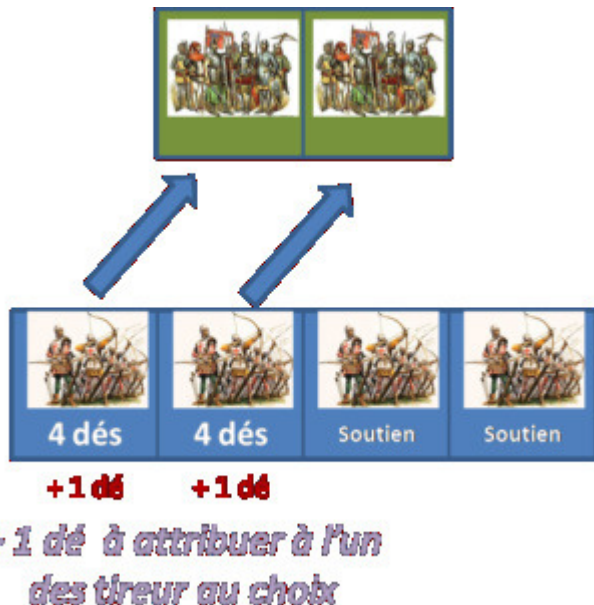
**Soutien de Tir** : 4 tireurs => 3 dés supplémentaires de soutien (puisque 4-1) attribués aux tireurs principaux équitablement, soit ici +1 dé à chaque tireur principal (en rouge).



SCHEMA 3b : moins de cibles que de tireurs : ici 2 cibles

**Tireurs Principaux** : Quatre tireurs prennent pour cible les deux adversaires avec chacun 4 dés (en blanc).

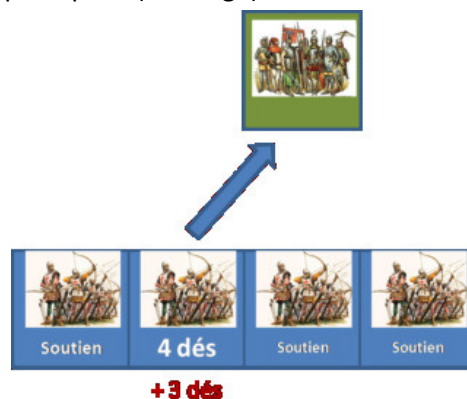
**Soutien de Tir** : 4 tireurs => 3 dés supplémentaires de soutien (puisque 4-1) attribués aux tireurs principaux équitablement, soit ici +1 dé à chaque tireur principal (en rouge) et +1 dé attribué à un des deux tireurs principaux (en violet) !



SCHEMA 3c : moins de cibles que de tireurs : ici 1 cible

**Tireurs Principaux** : Quatre tireurs prennent pour cible l'unique adversaire avec chacun 4 dés (en blanc).

**Soutien de Tir** : 4 tireurs => 3 dés supplémentaires de soutien (puisque 4-1) attribués à la seule plaquette de tireurs principaux (en rouge).



## Machine de Guerre & Insensible

Q : La capacité « Insensible » fonctionne-t-elle sur les tirs de machine de guerre ?

R : Non

## COMBAT

### Ardeur

Q : Une unité d'Ardeur 3 peut-elle combattre une unité d'Ardeur 5 ?

R : L'unité d'Ardeur 3 ne peut pas contacter celle d'Ardeur 5, mais elle peut recevoir la charge (à moins qu'elle possède la règle Repli, auquel cas, elle est obligée de se replier).

### Débordement

Q : Dans une ligne de bataille, les débordements sont-ils pris en compte pour le prochain tour et non instantanément quand il y a destruction de l'ennemi ?

R : Les débordements sont calculés au début de la phase de combat. Ensuite on réalise tous les combats et on enlève les unités détruites à la fin de phase COMBAT, donc les unités ayant détruit un adversaire durant cette phase n'amènent pas de bonus de débordement ce tour-ci.

Q : Les unités d'infanteries et cavaleries légères peuvent-elles amener des débordements pour aider des unités lourdes qui sont au combat ?

R : Oui, il n'y a pas de restriction de combat sur les débordements.

### Résistance

Q : Pour une unité qui a une valeur d'impact ou de mêlée égale à «R », faut-il prendre la Résistance adverse notée sur la carte ou le nombre de Résistance qui lui reste ?

R : Il faut prendre la Résistance de la carte d'unité.

Q : Si j'équipe l'unité qui a une valeur d'impact et de mêlée égales à « R » d'un combattant ou d'un martyr, les effets s'appliquent ?

R : Oui, l'attaque sera égale à Résistance de la fiche unité + bonus du Martyr.

Q : Inversement si une unité qui a une valeur d'impact et de mêlée égales à « R », contacte une unité équipée d'un martyr, doit-on le compter dans la valeur d'unité ?

R : Non ça ne fonctionne pas puisque c'est la Résistance non modifiée présente sur la fiche qu'il faut prendre en compte.

### **Prise de Flanc ou combat multiple**

Q : Dans une ligne de bataille où les unités sont alignées les unes en face des autres, une unité qui détruit son adversaire peut-elle au tour suivant se rabattre pour prendre de flanc une unité ennemie ?

R : Une unité ne peut contacter une unité ennemie sur son flanc que si elle dépasse déjà la ligne de front ennemie au début du tour. (cf p27 Type de Contact)

La prise de flanc sera donc possible si le tour où tu gagnes, tu as fait une Poursuite (en réussissant un Test de Coordination) (cf p51 Poursuite).

A la fin du tour, tu te retrouves donc sur le flanc ennemi et si c'est ensuite ton tour, tu commenceras ton mouvement sur le flanc adverse. Le contact de flanc est alors possible.

Q : A-t-on toujours le bonus +1 lors d'une prise de flanc dans un combat multiple ?

R : Il faut dissocier la Prise de flanc seule et le combat multiple.

Si l'unité est contactée de flanc par une seule unité ennemie ==> prise de flanc seule avec un bonus de +1 au combat, (cf p32, dernier tiret de la page).

Si l'unité est contactée par plusieurs unités ennemies ==> Combat multiple (cf p33, les deux rubriques Combats Multiples).

### **Etape de Combat**

Q : Doit-on faire un test de Coordination à chaque phase de combat pendant la phase Tenue au combat ?

R : Tout d'abord comme *Errater* en 2018, les 2 sous-phases de la phase combat doivent être appelées « Etape » pour davantage de clarté.

En réponse à la question : Non, les unités n'effectuent un test de Coordination qu'à l'étape Tenue au Choc lors du premier tour de combat ensuite elles font un jet d'Intensité des Combats.

*Voici un exemple complet de combat avec la plupart des situations possibles dans la règle :*

*Des cavaliers gaulois "Nobles Agueris" (3/4/1 contre les piétons) chargent des légionnaires romains (4/3/2 contre les montés) de Flanc.*

#### PREMIER tour de combat :

*1/ RAPPORT de FORCE entre les 2 unités :*

*- Les cavaliers utilisent leur valeur d'impact (3) car c'est le premier tour de combat*

*+1 pour l'attaque de flanc : ce qui leur fait une valeur modifiée de combat de (3+1) 4.*

*- Les Romains ne peuvent pas utiliser leur valeur d'impact (4) car ils sont engagés sur flanc : donc on prendra leur valeur de mêlée qui est de 3.*

*donc  $4 > 3$ , les cavaliers gaulois infligent la différence à la résistance du légionnaire (ici 1)*

#### *2/ TENUE au Combat*

*Comme c'est le premier tour de combat, c'est la tenue au choc qui est testée : pour cela chaque unité doit effectuer un test de coordination.*

*- Les cavaliers effectuent leur test en lançant 1D6 et obtiennent un 4. Comme ils ont une coordination de 3+, ils ne subissent pas de perte durant l'étape Tenue au Choc.*

*- Les romains effectuent leur test en lançant 2D6 car ils ont perdu la phase de rapport de force précédente. Ils obtiennent un 1 et un 1 et doivent prendre le plus petit résultat (ici 1 ou 1) afin de vérifier leur test de coordination.*

*Ils échouent et perdent donc 1 point de Résistance à cette phase également.*

*Remarque 1 : Les Légionnaires ne peuvent pas utiliser leur capacité "Mur de Bouclier" car ils sont pris de flanc*

*Remarque 2: Même s'ils n'avaient pas perdu la phase précédente de rapport de force, les romains auraient tout de même testé à 2D6 car ils affrontent des montés en terrain dégagé qui bénéficient de la règle Percutant.*

*Remarque 3 : Si deux unités de montés s'engagent de face en terrain clair, chacune bénéficiera de Percutant et fera donc tester l'autre à 2D6. Les charges frontales de montés en terrain dégagé sont généralement destructrices pour les 2 camps.*

## TOUR Suivant :

*Les romains se retournent pour faire face au cavalier gaulois sans avoir besoin d'ordre car c'est un Engagement (p31).*

*Nous voici à présent dans un combat face à face :*

*- Nobles Aguerris" (3/4/1 contre les piétons)*

*- Légionnaires romains (4/3/2 contre les montés)*

*1/ RAPPORT de Force : 4 contre 3*

*Les cavaliers gaulois infligent 1 perte sur la résistance de l'unité de Légionnaire*

## *2/ TENUE au COMBAT :*

*Les tours suivant le premier, la tenue au combat se fait par l'Intensité des combats. Chaque unité jette 1D6 et le plus grand inflige 1 perte à l'autre.*

*Les cavaliers obtiennent un 5 et les romains aussi un 5. Égalité = les deux prennent une perte sauf que grâce à la capacité Parade que possèdent les Légionnaires, ces derniers ne subiront pas cette blessure.*

*CARNAGE ! la somme des 2D6 d'intensité des combats est supérieure ou égale à 10 donc la règle Carnage s'applique et chaque unité perd 1 point de résistance supplémentaire. Comme les Romains possèdent la capacité « Mur de Bouclier », ils ne subissent pas le carnage.*

*A la fin du deuxième tour de combat, les cavaliers ne possèdent à présent plus qu'1 seul point de Résistance et les Romains 2.*

*Grace à leur 4 en Mêlée les Nobles Aguerris gaulois sont certains d'infliger une perte automatique aux Légionnaires en phase de rapport de force, seulement à la phase d'intensité des combats, l'avantage est aux Romains car ils possèdent Parade. Les cavaliers gaulois risquent donc la destruction, ils décideront donc de rompre le combat pour revenir éventuellement recharger plus tard.*

## **MAGIE**

Q : Si un mage réussit à lancer un sort de déplacement de bois, alors qu'une unité est positionnée dedans, cette unité se déplace-t-elle avec le bois ou reste-t-elle à sa place ?

R : Seul le décor bouge.

*Petite astuce de jeu :*

*Comme il n'est pas facile de conserver la position d'unités dans un décor qui bouge, vous pouvez à l'aide d'une réglette de jeu repérer les unités en plaçant la réglette au contact d'un côté du groupe. Ensuite, tenez la réglette. Bougez le décor d'une UJ avec les figurines à l'intérieur qui suivent puis replacez le groupe d'unité en contact avec la réglette qui n'a pas changé de position.*

Q : Le sort « Appel à la Nature » fonctionne-t-il sur la rivière et la coté ?

R : Non seul les terrains limités (de 3 à 5UJ) peuvent être la cible de ce sort.

Q : Lorsque le sort « Appel à la Nature » déplace un terrain infranchissable sur l'emplacement d'unités, que ce passe t il ?

R : Les unités sont détruites.

## **CAMPEMENT**

Q : Le campement est-il obligatoire ? Est-il payant ?

R : Inutile pour une initiation avec quelques unités, il devient obligatoire dès le format « Standard » pour toutes les armées, sauf les Outre-tombes. Il est gratuit sauf si vous prenez une option comme « Camp mobile » ou « fortifié ». Le campement de base mesure toujours 2UJ x 1UJ (page 41 ou 44)

## **PERSONNAGES**

Q : Est-il possible de mettre la capacité Charismatique à un Commandant ?

R : Oui s'il est inclus. Depuis l'ERRATA 2018, un Général Inclus peut être personnage héroïque en plus d'être Général. Dans ce cas, vous pouvez choisir le type de personnage héroïque que sera votre général inclus (Combattant, Mage ...). 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.

Q : Est-il possible de mettre mon seigneur sur dragon avec la capacité Combattant ?

R : Si un héros sur monstre comporte le symbole intégration de général possible, alors oui il est possible d'associer le trait Combattant à l'unité.

## **VOLANT**

Attaque au passage des volants :

Q : Si une unité volante attaque une cible de dos/flanc. Le bonus d'attaque s'applique il ?

R : Non, les volants font des attaques au passage et pas des actions de combat.

Les facteurs de combat ne s'appliquent donc pas.

## **LISTE : Carthaginois**

Q : Lorsque je joue un corps de renfort avec les Carthaginois je peux relancer le jet de dés pour faire rentrer le corps de renfort grâce à la règle d'armée « Manœuvre » mais ai-je également le droit de relancer chaque dé pour ajouter une troupe au corps de renfort ?

R : Oui, chaque dé est relançable 1 fois.