

Choix et Placement du Terrain :

Q : Je suis l'attaquant. Au moment du placement, mon adversaire fait un "6". Dois-je placer le terrain ?

R : Non. Le défenseur place toujours le terrain. Sur un lancer de "6", l'attaquant choisit la quart de plateau choisi sur lequel le terrain sera placé.

Forts :

Q : Il est indiqué que les forts ont une porte. Est-ce que les éléments doivent entrer et sortir à travers cette porte ?

R : En général, oui. Le fort a une porte à travers laquelle les éléments doivent entrer et sortir sauf les éléments qui conduisent un assaut contre le fort.

Campements :

Q : La règles stipule que je peux placer un campement n'importe où le long d'une voie navigable ou d'une plage. Puis-je placer le campement et une artillerie dans celui-ci sur les arrières de mon adversaire ?

R : Non. Le campement doit toucher le bord arrière de la zone de déploiement du joueur ou le long de la voie navigable ou de la plage qui constitue ce bord arrière.

Q : Est-ce qu'un campement capturé ou pillé doit être enlevé de la surface de jeu.

R : Au choix. Le campement fonctionne maintenant comme du terrain clair si c'est un campement « normal » ou comme du terrain difficile s'il était un édifice.

Q : Mon élément attaquant bouge à l'intérieur du campement après avoir détruit le défenseur. De combien dois-je bouger celui-ci pour occuper le campement ennemi ?

R : L'élément bouge de la distance normale pour une poursuite pour ceux qui le doit et sinon les piétons de 1/2 LB et les montés de 1 LB.

Edifice :

Q : J'ai une Pyramide large (un édifice) que je voudrais utiliser comme Campement. Cela dépasse les dimensions stipulées pour un Campement. Puis-je l'utiliser comme Campement ?

R : Non, pour qu'un édifice puisse être utilisé comme Campement, il doit répondre aux conditions de dimensions des Campements.

Déploiement :

Q : Dans une partie récente, mon adversaire fait débarquer trois éléments groupés en une colonne faisant un angle d'environ 45 degrés entre la voie navigable et le coin arrière d'un des éléments touchant cette voie navigable. Le débarquement peut-il être fait de cette façon ? Ce groupe pourrait-il être déployé sur une ligne perpendiculaire à la voie navigable avec le flanc d'un élément touchant la voie navigable ?

R : Oui dans les deux cas.

Routes :

Q : Pour mon premier mouvement lors du 1er tour, j'ai bougé sur une route jusqu'à contacter un élément ennemi proche de la route. L'élément se déplaçant a du quitter la

route pour se conformer au regard de la règle du glissement de base gratuit. Ce glissement me fait sortir de la route. Est-ce que ce mouvement me coûte toujours 0 PIP ?

R : Oui.

Q : Un élément seul peut- faire un glissement de côté et conserver le mouvement à 0 PIP sur route ou faire plusieurs mouvement sur route ?

R : Non. Le centre du front de l'élément en mouvement doit globalement rester au milieu de la route et ses côtés globalement parallèles aux bords de la route.

Mouvement :

Q : Un groupe peut-il faire plusieurs roues pendant un mouvement ?

R : Oui. N'importe quelle portion de mouvement faite par le groupe est décomptée pour tout le groupe.

Q : La section des règles décrivant un une état-major (CP) précise que celui-ci est stationnaire. Peut-il bouger ?

R : Oui. La description est pour le modélisme. Le CP bouge comme une lame (Bd) "Solide", mais ne peut pas entrer en contact avec l'ennemi.

Rivières:

Q : Lorsque je traverse une rivière pour la première fois, dois-je tester son état lorsque je suis proche de la la berge ?

R : Oui, vous avez à faire le test lorsque vous êtes en contact avec la rivière.

Q : Si je n'ai pas assez de mouvement pour finir la traversée de la rivière non négligeable ou que je doive m'arrêter parce que j'ai déjà bougé de plus de 1 LB avant d'en être en contact, dois-je finir de traverser le tour suivant ?

R : Non.

Q : Si un élément doit fuir à travers une rivière, il est détruit. Si un élément doit reculer à travers une rivière, est-il détruit ?

R : Non.

Q : Puis-je me déployer dans une rivière ?

R : Non.

Q : Le lancer de dé a déterminé notre rivière comme étant « négligeable ». J'ai un élément qui a besoin d'y passer pour aller contacté une unité ennemi sur le flanc. Puis-je bouger le long de la rivière ?

R : Non. Dans ce cas, la rivière compte comme du terrain clair pour les distances de mouvement. Les mouvements de groupes sont possibles. Les limitations obligeant le franchissement selon le même angle que leur approche de la rivière ou que les unités ne peuvent tirer lorsqu'elles sont dans la rivière restent valables. Notez que les éléments en fuite qui entrent dans une rivière « négligeable » sont également détruits.

Interpénétration :

Q : La règle sur les interpénétrations stipule pour un Psiloï "(a) l'élément débute son déplacement en étant devant et aligné avec l'élément ami et termine son déplacement aligné

derrière l'élément ami ». Cet alignement derrière signifie-t-il que le Psiloï doit être derrière un élément spécifique ou peut-il être aligné derrière un groupe d'éléments et simplement parallèle ? Comment le mouvement est-il mesuré et que ce passe-t'il si l'élément ne dispose pas d'un mouvement suffisant ?

R : Il doit finir son mouvement derrière un élément spécifique et s'aligner sur une seule plaquette. Non, le mouvement n'est pas gratuit. S'il ne dispose pas du mouvement suffisant l'élément ne peut pas procéder à l'interpénétration. Le mouvement peut être mesuré en diagonale.

Q : J'ai un Auxiliaire solide et derrière un Eléphant en colonne. Je voudrais aligner l'Auxiliaire à côté de l'Eléphant. Comment dois-je mesurer le mouvement ?

R : L'auxiliaire doit bouger sur le côté d'un LB puis d'avancer d'un LB supplémentaire en avant. Aucune interpénétration n'est autorisée sauf dans les situations explicitement prévues dans le paragraphe « Interpénétration de troupes alliées » des règles. De bons exemples généraux sont donnés avec les schémas 2b, 6a, 6b et 6c.

Q : Dans le paragraphe « Interpénétration de troupes alliées » les règles précisent que "Des éléments qui reculent peuvent traverser des éléments alliés orientés dans la même direction ". L'usage du "peuvent" implique-t'il que l'élément reculant peut choisir d'interpénétrer ?

R : Oui. Cf. schéma 19d.

Zones de Menace :

Q : Le paragraphes sur les zones de menace précise en option b que l'élément puisse « - avancer au contact ou vers le front d'un de ceux-ci ». Puis-je bouger en coin-à-coin au lieu d'un contact frontal ?

R : Dans la plupart des cas, non. Bouger pour se placer en débord n'est pas un mouvement valide au regard des obligations imposées par les Zones de Menace, sauf si, membre d'un groupe lui-même dans la Zone de Menace, il glisse pour se conformer. Le schéma 7b explicite les différentes options possibles. Le schéma 13b donne un exemple dans lequel un contact coin-à-coin est possible.

Arriver au contact de l'ennemi :

Q : CPs, Lits, CWg, Art et WWgs ne sont pas autorisés à entrer au contact de l'ennemi. Peuvent-ils venir en coin-à-coin (pour un débordement) avec l'ennemi ?

R : Non.

Q : J'ai un élément de Lames qui commence son mouvement dans la zone de menace d'une Lance, elle-même à l'extrémité d'un groupe aligné de 3 Lances. Ma Lance est alignée avec la Lance lui faisant face. Lorsque je recule ma Lance, puis-je lui faire faire un angle de telle sorte à ce que sa Zone de Menace s'applique sur plusieurs éléments ennemis ? Ce mouvement est-il possible ?

R : Non. La Lance doit rester alignée avec le front de l'unité de Lance. Merci de se référer au schéma 7.b quant aux façons de répondre aux Zones de Menace (et à la précision sur celui-ci de cette F.A.Q.).

Tirs :

Q : Les Infanteries Montées peuvent-elles bouger de plus de 1 LB et tirer ?

R : Non.

Tirs des Fourgons de Guerre :

Q : Mon élément de Fourgons de Guerre en 15mm mesure 40 mm par 80 mm. Lorsque je tire depuis un grand côté, mon arc de tir s'étend-t'il sur 80 mm de chaque côté ? Sur quelle largeur ?

R : La largeur (BW) en 15 mm d'un Fourgon de Guerre est de 40 mm. La profondeur est de 80mm. Votre arc de Tir de 1 LB, la largeur totale mesure donc 3 LB ou 120mm dans votre exemple.

Q : Dois-je déclarer un « côté de tir » ?

R : Oui, vous devez déclarer un « côté de tir ». L'arc de tir est de 1 LB de chaque côté de la section de 1 LB désigné comme étant le « côté de tir ». Vous pouvez jusqu'à 3 LB de distance depuis n'importe quelle partie de la section sélectionnée. Notez que les Fourgons de Guerre ayant une profondeur de socle plus grande peuvent donc avoir un « coté de tir » déclaré plus petit que le côté du socle .

Résolution des Tirs ou des Combats :

Q : Mon armée dispose d'un élément de Mtd-4Lb et un élément de 4Bd. L'élément de Mtd-4Lb peut-il recevoir un support de flanc de l'élément de 4Bd ?

R : Oui, l'élément de Mtd-4Lb sont un élément d'Archers Solides. C'est la même chose qu'un élément de 4Lb sauf que son socle est plus profond avec les montures, bouge de 3 LB en Terrain Clair et peut bouger plus d'une fois par tour, a des règles de déploiement différentes et subit un résultat de combat différent en Terrain Difficile.

Q : Les éléments de LB et de CB détruisent-ils les Chevaliers sur une égalité au contact et au tir ?

R : Non, seulement au contact.

Q : Les Archers « solides » qui ne sont pas des Lb ou des Cb font-ils reculer les montés au contact en cas d'égalité ?

R : Oui.

Q : J'ai un élément de Cavalerie Légère qui s'est fait cibler par un tir d'artillerie par l'arrière en tir principal. Le résultat de combat dit qu'il doit fuir sur ses arrières. Cela le fait reculer au contact de l'artillerie lui ayant tiré dessus. C'est bien cela ?

R : C'est le résultat telles que les règles sont écrites, mais c'est un oubli. Avec l'accord des deux joueurs, il faut utiliser cette exception : « Un élément subissant un résultat de fuite conséquence d'un tir au moins partiellement l'arrière ne se tourne pas de 180 ° avant de fuir mais simplement avance tout droit ». Ceci peut s'appliquer sur tout élément recevant un résultat de fuite suite à un tir au moins partiel sur ses arrières. Nous recommandons d'ajouter cette exception à la dernière ligne du premier paragraphe des fuites, page 22.

Recul :

Q : J'ai 2 éléments en colonne. L'élément de tête est détruit. Le second l'est-il aussi ?

R : Non. L'élément arrière n'est pas détruit à moins que cet élément n'ait un front d'élément ennemi en contact avec son

flanc ou son arrière.

Recul d'Eléphant :

Q : Est-ce qu'un Eléphant qui est contacté à la fois sur son front et sur son flanc ou arrière par des fronts ennemis recule et détruit les éléments situés derrière lui ?

R : Non. Les Elephants qui subissent un résultat de recul avec des fronts ennemis en contact avec et leur front et leur flanc ou arrière sont détruits à la place de devoir reculer. C'est la même chose que pour n'importe quel élément.

Q : Est-ce que mes Eléphants qui reçoivent un résultat de recul et ne sont pas attaqués sur le flanc ou l'arrière doivent détruire tous les éléments sur leur passage lors du recul ?

R : Dans la plupart des cas, oui. Les éléments en ZB et en Campements sont les exceptions à cela. Les unités dans ces éléments de terrains ne sont pas détruits sauf s'il s'agit d'autres Eléphants.

Q : Est-ce que les Eléphants qui rencontrent d'autres Eléphants pendant leur recul sont détruits dans tous les cas ?

R : Oui. Ils ne finissent pas leur recul et ils détruisent également les Eléphants rencontrés.

Q : Si mes Eléphants commencent leur recul avec leur arrière au contact d'une Cité, un Fort ou un Campement, sont-ils détruits ?

R : Oui.

Q : Si mes Eléphants contactent pendant leur recul une Cité, un Fort ou un Campement, que se passe-t-il ?

R : Ils terminent leur recul.

Q : Que se passe-t-il si mes Eléphants contactent des éléments pendant leur recul qui sont dans un Hameau ou un Edifice ?

R : Les Eléphants qui reculent sur d'autres Eléphants dans un Hameau ou un Edifice les détruisent et sont détruits comme indiqué ci-dessus. Les autres types d'éléments ne sont pas détruits. Ils sont poussés ou bloquent le recul comme dans les règles normales de reculs.

Q : La règle stipule que les Eléphants détruisent les éléments rencontrés. Cela inclus t'il les éléments seulement touchés ?

R : Non. Les Eléphants ont à entrer dans la zone occupée par une autre élément pour le détruire. Le toucher ne suffit pour compter comme une « rencontre » dans ce cas.

BDA Grand Format (BBDBA pour Big Battle DBR) :

Q : J'ai un corps dans BBDBA qui est perdu (enlevé). Il comprend un Général 3Kn, 3x 6Kn, 6x Sp et 2x7Hd. Combien d'éléments comptent pour le décompte de la perte de la partie ?

R : 14 éléments. Le Général 3Kn compte pour deux éléments perdus. Le premier des 6Kn double basés compte aussi pour deux. Les autres éléments comptent pour un chacun. Ne pas oublier que si les Hordes ne comptent pas pour la démoralisation du corps, elles comptent pour la défaite de l'armée.

Schémas:

Q : Certains des textes des schémas semblent incomplet ou peu précis. Quels sont les textes corrects ?

R : Une petite partie des schémas a perdu ses textes ou reçu des légendes erronées.

Schéma 1. La phrase « Certaines – Cavalerie, Chameaux, Cavalerie Légère, Auxiliaires, Psiloi – peuvent également l'être jusqu'à 2 LB des bords. » doit se lire « Certaines – Cavalerie, Chameaux, Cavalerie Légère, Auxiliaires, **Infanterie Montée**, Psiloi – peuvent également l'être jusqu'à 2 LB des bords. »

Schéma 1b. La phrase « Tous les autres éléments de terrain doivent excéder une proportion de 2 pour 1 » doit être lue « Tous les autres éléments de terrain **NE** doivent **PAS** excéder une proportion de 2 pour 1 ».

Schéma 3a. Groupes. La traduction française est correcte et n'a pas à être modifiée contrairement à la version d'origine.

Schéma 7b. Dans le dernier paragraphe la phrase « Les options disponibles pour les Lances B sont de s'arrêter ou de reculer tout droit sans dévier de tout son mouvement » doit être lue « Les options disponibles pour les Lances B sont de s'arrêter, **de glisser pour s'aligner avec les Lame Y** ou de reculer tout droit sans dévier de tout son mouvement ».

Schéma 15b. La seconde phrase du paragraphe « Tir par un éléments tiers » doit être lu ainsi « Si les Archers A sont toujours en capacité de tirer après ce tir, **les Archers A peuvent tirer sur leur cible prioritaire** ».

Schéma 19a. La traduction française est correcte et n'a pas à être modifiée contrairement à la version d'origine.

Alliés :

Q : Les Listes d'armées pour DBA donnent les alliés possibles pour chaque armée. Toutefois, les règles de DBA Grand Format stipulent « L'armée peut, à la place, disposer d'un contingent allié pris parmi les armées avec un numéro différent (mais disponible au même moment) ou une armée avec le même numéro mais une lettre différente ». Cela signifie t'il que je peux prendre n'importe quelle armée du livre avec un numéro différent ? Puis-je prendre autant d'alliés que je le souhaite ? Puis-je prendre des alliés non listés ?

R : Non. En BBDBA, vous devez toujours choisir votre/vos allié/s parmi les possibilités de la liste et suivre les instructions indiquées. La règles des Grandes Batailles cités prévient qu'un joueur puisse prendre plusieurs fois la même liste comme alliés. Notez que certaines armées autorisent des exceptions à cette règle générale. Par exemple la liste III/77 permet de prendre deux fois comme alliés les listes III/73a ou III/73b "ou (0-2 de III/73a) ou (0-2 de III/73b). "

Q : En Grande Bataille dans un corps, puis-je prendre jusqu'à 3 éléments alliés comme dans le jeu normal ?

R : Non. Les corps alliés doivent comporter 12 éléments et ne peuvent être mélanger avec d'autres corps. Notez que les alliés d'une liste d'armée n'ont pas forcément cette liste en alliés pour eux-même.