SINGIDUNUM
- Foire aux questions -

Généralités

Mise à jour 22 01 2020

Les dès

Le dé 5 (face : 1 2 3 3 4 5) vise à réduire le facteur aléatoire et présente sur sa face 5, selon sa couleur, un logo ou .
Les joueurs peuvent donc réduire encore davantage le facteur aléatoire : il suffit pour cela de convenir que le dé est relancé chaque fois que l'on obtient un de ces logos. La plus grande différence aléatoire passe ainsi de 4 (5-1) à 3 (4-1).

Passage des unités de l'état disponible à l'état activé

Toute unité qui effectue une action, qui réagit à une action d'une unité adverse ou qui est touchée par un tir d'archers, passe à l'état activé.

Les trois principes du repli

1. Tout repli, y compris suite à un tir, est obligatoire si l'unité concernée est dans la zone de contrôle d'une unité adverse.
2. Toute unité qui se replie doit s'éloigner de la ou des unités adverses qui ont provoqué son repli. Il s'en suit qu'un repli ne s'effectue pas forcément en direction du bord de plateau de l'armée à laquelle appartient l'unité qui l'effectue.
3. Le 2nd mouvement de recul ou 2nd repli sanctionnant un combat perdu par un écart de 2 ou 3 n'a lieu qu'à deux conditions :
- si l'unité défaite peut s'éloigner de deux cases par rapport à la ou aux unités adverses victorieuses **et**
- si le joueur adverse accepte la case proposée pour ce faire par le joueur dont l'unité a été défaite.

Si non, l'unité défaite n'effectue que le 1er recul obligatoire de 1 case.

Ouvrage défensif

Un mouvement à travers un ouvrage défensif peut s'effectuer sur n'importe quelle case de cet ouvrage.

1. Composition des armées

Quel est le nombre de points idéal pour une armée ?

Pour une partie de prise en main du jeu, ce serait 37 pts, avec une victoire en 4 PV. Des armées de 50 pts permettent déjà une belle partie en 6 ou 7 PV.
Les joueurs peuvent aussi convenir d'un nombre de points supérieur et de même pour le nombre de PV. Par ex des armées de 55 points pour une victoire en 8 PV, puis 60 points et 9 PV, etc. Un grand plateau à télécharger permettra des parties encore plus ambitieuses.

Un joueur obtient 48 points au lieu des 50 convenus pour composer les armées, que se passe-t-il ?

Le joueur peut parfaitement aller au combat avec 48 points, s'il a confiance dans ses troupes, ou recomposer son armée pour bénéficier des deux points non utilisés.
Les extensions du jeu proposeront, entre autres, deux types de troupes légères coûtant respectivement 3 points et 2 points, des civils armés coûtants 2 points et 1 point et des pieux coûtant 1 point qui permettront aux joueurs d'utiliser jusqu'au dernier point de budget non affecté tout en essayant de nouvelles unités ou armes.

2. Mouvements et attaques

Est-ce qu'une unité qui sort d'une ZdC d'une unité adverse peut entrer dans la ZdC d'une autre unité adverse ?

Oui, rien ne l'interdit.
Ce point a attiré l'attention d'un joueur qui a remarqué que la cavalerie qui contacte une unité adverse peut parfaitement poursuivre son mouvement pour contacter (et attaquer) une autre unité adverse. On peut considérer que cela simule la rapidité de ce type d'unité qui lui permet de se faufiler entre les troupes adverses. Cette manœuvre peut toutefois s'avérer dangereuse, à utiliser avec précaution.
Je comprendrai aussi que des joueurs, venant du vrai jeu de guerre, conviennent d'appliquer une restriction de mouvement plus stricte stipulant que ***la cavalerie ne peut pas entrer dans la ZdC d'une unité adverse pour en sortir immédiatement afin d'entrer dans la ZdC d'une autre unité adverse****.*

Est-ce qu'une unité de cavalerie au contact d'une unité adverse peut s'éloigner de cette unité pour revenir au contact de cette même unité en s'avançant sur une autre case ?

Oui, c'est justement un des points forts de la cavalerie.
Dans l'exemple ci-dessous la cavalerie 6 peut ainsi changer de case pour attaquer les archers 4, afin de se ménager une case de recul en plaine au cas où elle serait défaite.

Est-ce qu'une unité de cavalerie située à une distance d'une case d'une base, adverse ou amie, peut, lors de son activation, faire un 1er mouvement en plaine puis un second mouvement pour pénétrer dans la base ?
Non, la cavalerie ne peut s'avancer deux cases que si son mouvement commence et se termine en plaine.

Que se passe-t-il si une unité contacte une unité ennemie en s'avançant sur une case de fuite (de maquis) ?
Rien, cette unité passe immédiatement à l'état *unité en fuite*, et elle est retirée du jeu.

Est-ce qu'une case d'incendie devient inaccessible? (Philippe S)
Non, il s'agit juste de quelques tentes ou maisons qui brûlent. Mais rien n'interdit d'en convenir autrement au début de la partie.

Doubles attaques

Voici quelques exemples qui illustrent le fait que l'unité cible d'une double attaque doit être débordée sur sa droite et sur sa gauche par les unités l'attaquent, et ce par rapport au mouvement effectuée par ces dernières.

Les deux unités rouges peuvent lancer une double attaque contre l'unité d'archers bleue en s'avançant sur les cases orangées.
Remarque : les cases occupées par les unités attaquantes - dans une base ou non - n'a pas d'incidence sur la possibilité de double attaque.

Du fait de l'implication d'une unité de cavalerie, plus mobile, parmi les unités rouges celles-ci ont deux possibilités pour lancer une double attaque contre l'unité d'archers bleue : flèches rouge claire ou rouge foncée.

Du fait, de l'a présence d'une unité bleue à gauche de l'unité d'archers bleue, la première possibilité d'attaque ci-dessus est invalidée car les unités rouges ne peuvent plus déborder l'unité d'archers bleue sur sa gauche. La seconde possibilité est par contre toujours valide.

Malgré leur position initiale, la mobilité des deux unités de cavalerie rouges leur permet quand même de lancer une double attaque contre l'unité d'archers bleue car, lors de leur déplacement, elles s'éloignent et reviennent au contact de l'unité adverse. Elles respectent ainsi l'interdiction de mouvement 1 (Règle p. 3) voulant qu'une unité ne doit jamais se déplacer à l'intérieur de la ZdC d'une unité adverse.

La position est semblable à la précédente mais la double attaque contre l'unité d'archers bleue n'est plus possible car l'unité de cavalerie 5 ne peut se déplacer de deux cases que si la totalité de son mouvement, case de départ et d'arrivée comprises, s'effectue en plaine.

La mobilité de l'unité de cavalerie 6 permet à nouveau aux deux unités rouges de lancer une double attaque contre l'unité d'archers bleue puisque, en libérant sa case initiale, l'unité de cavalerie rouge permet à l'unité d'infanterie rouge de venir au contact de l'unité d'archers bleue.

Enfin, du fait de la présence d'une troisième unité bleue (4), les unités rouges ne peuvent plus lancer une double attaque contre l'unité d'archers bleue (5) car celle-ci a toujours une unité amie à ses côtés faisant qu'elle ne peut être débordée à droite ET à gauche par rapport à l'angle d'attaque.

3. Tir

Est-ce que le joueur dont l'unité est la cible d'un tir lance, lui aussi, le dé ?
Oui. Archers et cible « lancent » chacun un dé dont le résultat s'additionne à leur force respective. Pour la cible, cette force peut être sa force maximale si elle est *disponible* ou sa force réduite si elle est *activée*.

Peut-on tirer sur une unité qui occupe une case de base ?
Le seul cas autorisé est celui où une unité occupant une case de rempart est la cible d'une unité située en plaine, avec application d'un malus de moins un pour les archers (fig 1. et fig 2.).
Dans toutes les autres situations le tir est interdit :
- soit une case de rempart dissimule l'unité située dans la base à la vue d'une unité d'archers située en plaine (fig. 1), - soit ce sont les éléments de la base – maisons, tentes, arbres - qui la dissimulent à la vue d'une unité d'archers, elle aussi, située dans cette même base (fig. 2).

Fig. 1 - Seule l'unité 5 rouge peut tirer sur l'unité 7 bleue

Fig. 2 - L'unité 4 bleue située en plaine peut tirer sur l'unité 4 rouge laquelle ne peut pas tirer sur les unités 9 et 7 bleues mais peut tirer sur l'unité 4 bleue qui n'est que partiellement dissimulée par le rempart.

Est-ce qu'une unité d'archers peut tirer sur une unité adverse séparée d'elle par des cases de plaine qui sont occupées par des unités amies ?
Oui. Les seuls éléments qui bloquent le champ de vision, et donc le tir, sont les unités adverses, les cases de base et les cases de maquis (cf. p. 8 § Interdiction de tir).
On peut donc avoir le cas où une unité tire sur une unité adverse séparée d'elle par **deux cases occupées par des unités amies.** De ce fait l'unité adverse est **forcément** en contact avec l'une des deux unités amies et les archers auront **forcément** deux malus : tir par-dessus une unité amie et tir sur une unité au contact d'une unité amie (fig. 1 et 2).

Fig.1

Fig. 2

Fig. 3

*Fig. 1 et 2 - Les archers 4 bleus ont deux malus car ils tirent sur une unité adverse au contact d'une unité amie et par-dessus des unités amies. Dans le cas de la Fig. 1 on a estimé qu'un malus de – 2 pour le tir par-dessus **deux** unités amies ne serait pas justifié.*

Fig. 3 - Les archers 4 bleus n'ont plus qu'un seul malus : ils tirent toujours sur une unité adverse au contact d'une unité amie mais ne tirent plus par-dessus des unités amies.

4. Réaction à une attaque ou un tir

Est-ce qu'une unité chargée par de la cavalerie peut refuser le combat ?
Oui. *Jusqu'au Vème siècle les cavaliers n'avaient ni éperons ni selle digne de ce nom, la cavalerie était plutôt une troupe de poursuite et/ou de harcèlement, et non d'attaque frontale. Les cataphractes, soit les unités d'élite 9, faisant exception mais ils étaient très lourdement armés et comptaient plus sur la poussée que sur la charge de sorte que l'on peut estimer que les troupes chargées pouvaient reculer.*
L'extension proposera un type de cavaliers plus redoutables en ce sens : la cavalerie de choc.

Lors d'un mouvement qui amène une unité à contacter deux unités adverses, si la première unité contactée se replie et que l'unité active attaque la seconde, celle-ci peut-elle, elle aussi, se replier ? (Philippe S)
Oui.

Est-ce qu'une unité attaquée par des archers peut refuser le combat ?
Il faut bien préciser ce que l'on entend par « attaquée » : Une unité attaquée au corps à corps par des archers peut, bien sûr, refuser le combat.
Par contre, s'il s'agit d'un tir, la réponse est non. L'unité ne peut que compter sur l'efficacité des boucliers en obtenant un bon lancer de dé.

5. Conséquences d'un combat – Repli
En cas d'égalité sur une double attaque, les joueurs relancent les dés pour déterminer le vainqueur. Est-ce que cette « relance » des dés se fait 1. sur la seule valeur des dés seul ? 2. sur la valeur du dé + la valeur de l'unité principale pour le joueur attaquant ? ou 3. sur la valeur du dé + les valeurs des deux unités attaquantes pour ce même joueur? (Philippe S)
C'est la proposition 3. Rien ne change si ce n'est que la différence des résultats obtenue est alors d'office ramenée à un en faveur du vainqueur. Il s'agit ainsi de reconnaître la valeur au combat de l'unité défaite.

Que ce passe-t-il si une <u>unité attaquante est défaite</u> <u>et ne peut pas reculer sur son arrière</u> par rapport à l'unité adverse victorieuse ? Qui choisit la case de recul si il existe plusieurs autres possibilités de repli ?
C'est le joueur dont l'unité a remporté le combat qui choisit la case de repli, comme prévu dans la règle.

Si une unité défaite en obtenant une différence de 2 ou 3, et qui doit donc effectuer deux reculs, se voit refuser la case proposée pour son 2nd recul, doit-on en proposer une autre ?
Non. *Si l'adversaire refuse la case proposée pour opérer le 2nd recul c'est parce qu'il a une bonne raison. Ce pourra notamment être le cas s'il s'aperçoit que ce 2 nd recul apporterait un avantage à l'unité repliée (former un groupe avec une unité adverse, se mettre hors de portée d'archers ennemis, se rapprocher plus rapidement de la base adverse pour l'attaquer, se rapprocher de sa propre base qui est menacée par des unités ennemies, etc.). Dans tous les cas, on considère donc que les troupes victorieuses comprennent qu'il est plus judicieux de ne pas presser l'unité défaite et celle-ci ne recule donc que d'une seule case…*

Si une unité défaite en obtenant une différence de 2 ou 3, est acculée, après son 1er recul, contre les cases de maquis, que fait-elle pour son second recul ?
Le joueur a le choix :
- ignorer le 2nd recul pour que son unité reste en jeu, ou
- effectuer le 2nd recul sur l case de maquis (fuite) pour éliminer volontairement son unité. Dans ce second cas l'unité éliminée n'octroie aucun point de victoire à l'adversaire.
Ce choix peut se justifier si cette unité est faible et risque d'être de nouveau attaquée au tour suivant.

L'unité 7 défaite en obtenant une différence de 2 ou 3 peut ignorer le 2nd recul si le joueur bleu estime qu'elle n'est pas en danger.

Il en est de même pour une unité **acculée contre les cases de sa propre base** après un premier recul.
C'est le seul cas où une unité peut, suite à une attaque, se replier dans sa base tout en restant en jeu.
Rappel : le joueur victorieux peut toujours refuser un second recul.

Par contre, pour une unité **acculée contre les cases de la base adverse**, le 2nd recul est d'office ignoré puisque la règle interdit qu'une unité pénètre dans la base adverse lors d'un recul.
Il en va de même pour une unité **située dans une base** - amie ou adverse - et qui se retrouve acculée au bord du rempart après son 1er recul, car les soldats préfèrent quand même arrêter leur recul plutôt que de se jeter dans le vide.

L'unité 4 défaite en obtenant une différence de 2 ou 3 ignore le 2nd recul et s'arrête au bord du rempart.
(NB : Un nouveau recul sera désormais fatal à cette unité qui chutera au pied du rempart.)

Si une unité d'infanterie lourde qui a perdu un combat par une différence de 4 ou plus, est sauvée par un lancer de D6, est-ce qu'elle applique la ligne « 2 » du tableau I (recul de 2 cases), ou « 3 » (recul de deux cases avec possibilité de poursuivre pour l'unité victorieuse si elle a initié l'attaque) ?
Elle applique « 2 » comme si elle avait perdu par une différence de 2. Ce choix vise à rendre un peu plus intéressantes les unités d'infanterie lourde.

Que se passe-t-il si une unité acculée contre un rempart ami ou contre une zone de fuite perd un combat obligatoire car elle n'a aucune case de repli en plaine ?
Si elle perd par une différence de 4 ou plus, elle est détruite. Sinon, on applique **l'exception** (l'**alinéa 2)** du § 4.1.1. page 10 : elle est éliminée mais ne compte pas comme PV.
On considère que son mouvement de repli se transforme en fuite de la majorité des hommes qui jettent leurs armes pour escalader les murs ou fuir.

Est-ce qu'une unité d'infanterie lourde acculée contre un rempart ami ou contre une zone de fuite qui perd un combat obligatoire (car elle n'a aucune case de repli en plaine) par une différence de 4 ou plus, peut lancer le dé 6 pour tenter de rallier ?
Tenter de rallier : Oui. Si elle réussit son lancer, on « applique 2 » comme si elle avait perdu par une différence de 2.
On applique alors l'exception p. 10 puisqu'elle est acculée contre un rempart, ou une zone de fuite : l'unité est éliminée mais n'est pas comptée comme PV.
On considère que son mouvement de repli se transforme en fuite de la majorité des hommes qui jettent leurs armes pour escalader les murs.

Que se passe-t-il si une unité située dans une base, amie ou ennemie, et acculée sur le bord du rempart, est contrainte au combat car elle n'a pas de case de repli à l'intérieur de la base et qu'elle perd ce combat ?
Elle est détruite dans tous les cas, quel que soit la différence, car elle n'a aucune case de repli.
On considère que les hommes sont précipités au pied du rempart.
A Illustrer

Que se passe-t-il si une unité de cavalerie perd un combat après avoir attaqué une unité adverse en passant par une case de maquis ? Sur quelle case doit-elle reculer ?
Si elle dispose d'une case de plaine libre et hors ZDC adverse, elle recule sur cette case, sinon, et c'est le risque de l'attaque en passant par une case de maquis, elle devra reculer sur cette case et, de ce fait, elle quittera le combat.

Est-ce qu'une unité peut reculer sur une case incendiée ? (Philippe S)
Bonne question. La règle ne l'interdit pas. Il s'agit certainement de quelques tentes ou maisons qui brûlent, pas d'un brasier.
Mais rien n'interdit de décider avant la partie que le recul sur une case incendiée sera interdit.

6. Tir et conséquences d'un tir

Est-ce qu'une unité touchée par un tir est éliminée si elle ne peut pas reculer ?
On doit distinguer trois cas :
- Si l'unité touchée est dans la ZdC d'une unité adverse, le recul est **obligatoire.** L'unité touchée est donc éliminée si elle n'a aucune case de repli.
- Si l'unité touchée n'est pas dans la ZdC d'une unité adverse et si elle n'a aucune case de repli, le recul n'est pas obligatoire.
- Si l'unité touchée n'est pas dans la ZdC d'une unité adverse et si elle a au moins une case de repli, le joueur dont l'unité a été touchée doit proposer une case de recul que le joueur adverse peut accepter ou refuser. Dans ce second cas, l'unité touchée reste sur place.

Que se passe-t-il pour une unité déjà activée si le tir s'achève par un écart de 0 ?
Rien, comme elle est déjà activée, elle garde son état activé.
Un écart de 0 ne donne un résultat que si l'unité ciblée est disponible puisque celle-ci en passant à l'état activée se trouve privée d'action durant le tour de jeu en cours.

Est-ce que des archers qui tirent sur une unité adverse partiellement masquée appliquent un malus au tir ? (Frédéric et Bertrand)

Non. Dans l'exemple ci-dessous les archers rouges de force 5 (au premier plan) n'ont pas de malus si ils tirent sur l'unité bleue de force 4 par contre ils ont un malus -1 si ils tirent sur l'unité bleue de force 3, qui elle est totalement masquée par l'unité rouge de force 6.

En cas de « double tir » effectué par deux unités d'archers voisines, est-ce que l'unité principale, à savoir celle dont on prend en compte la force, et obligatoirement la plus forte des deux ?
Pas forcément, le joueur actif est libre de choisir l'une ou l'autre de ses unités comme unité principale, y compris la plus faible des deux. De même, rien ne dit qu'il doit garder le lancer de dé le plus fort.
La logique d'un pur jeu de guerre aurait voulu que l'unité principale soit forcément la plus forte et que le joueur garde forcément le meilleur des deux lancers de dés. Mais Singidunum essaie d'aller plus loin en offrant aux joueurs quelques astuces de jeu.

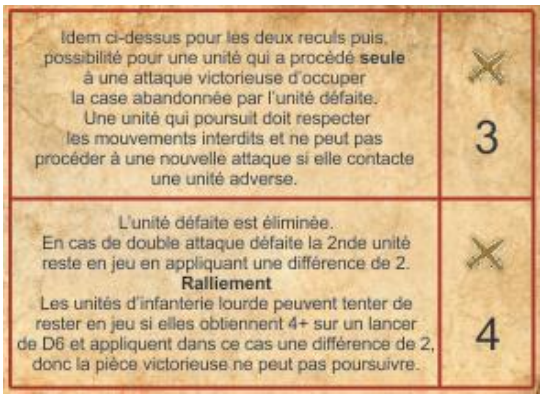
7. Points de victoire
Est-ce qu'une unité d'élite peut tenter de rallier ? (B. M.)
La réponse est non. Le ralliement n'est possible que pour les unités d'infanterie lourde dont les effectifs sont beaucoup plus nombreux.

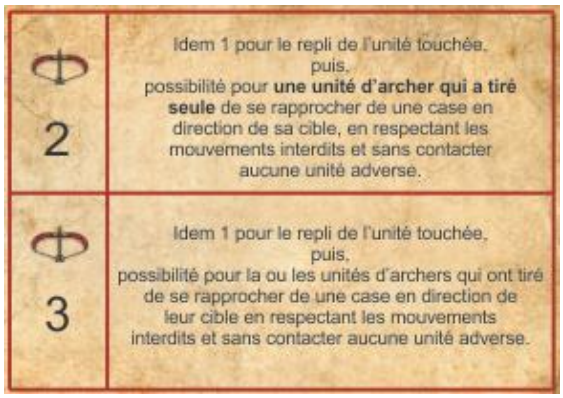
Est-ce qu'une unité qui recule sur une case de base adverse à la suite d'un combat perdu ou d'un tir adverse réussi peut incendier cette case ?
La réponse est non et ce même si cette case n'a aucun contact avec des unités adverses.
Pour se rappeler cette situation particulière on peut placer sous cette unité, immédiatement après son recul ou le tir réussi, un marqueur incendie "face flammes cachée", qui indique que l'unité ne pourra pas, à la fin du tour de jeu, incendier la case qu'elle occupe.

Est-ce qu'une unité située dans la base adverse et qui est touchée par un tir mais sans être contrainte de reculer, peut incendier cette case ?
La réponse est non.
Pour se rappeler cette situation particulière on peut placer sous cette unité, immédiatement après son recul ou le tir réussi, un marqueur incendie "face flammes cachée", qui indique que l'unité ne pourra pas, à la fin du tour de jeu, incendier la case qu'elle occupe.

Est-ce qu'une unité située dans la base adverse et qui est touchée par un tir, avec ou sans recul, puis a été attaquée en étant sortie victorieuse du combat peut incendier cette case ?
La réponse est oui.
Il en serait de même pour une unité qui a perdu un premier combat dans la base ennemie mais en a gagné un second.
Ce dernier succès a rasséréné les combattants qui se mettent à incendier le camp adverse.

8. Amélioration de la carte d'aide – conséquences des combats et tirs et replis
La modification s'applique sur les toutes premières cartes d'aide proposées dans les boîtes sorties avant 2018.





EXTENSION I

Généralités

Le repli
Du fait de l'introduction des cases de terrain - forêt, maquis, pieux, colline -, la règle précisant sur quelle case doit s'effectuer le repli est complétée de la façon suivante : toute case de terrain étant alors considérée comme une case de plaine si l'unité peut y accéder si non, comme une case de broussaille ou de base amie. En conséquence, un unité de cavalerie bloquée par des cases de forêt doit accepter le combat et est retirée sans compter comme un PdV si elle perd par un écart inférieur à 4.

1a. Cavalerie de choc

Est-ce qu'une unité qui a perdu contre de la cavalerie de choc qui s'est déplacer d'une seule case peut reculer après le combat ? (Laurent L)
La cavalerie de choc qui se déplace de une case oblige l'adversaire à combattre. Mais n'interdit pas son repli en cas de défaite. Pour plus de clarté le texte de la carte-règle sera modifié : « si une unité de cavalerie de choc se déplace de une seule case pour contacter une unité adverse cette unité ne peut pas reculer pour éviter le combat ».

Est-ce qu'une unité de cavalerie de choc qui est déjà au contact d'une unité adverse au début de son action oblige cette unité à combattre si elle l'attaque ?
Non. Pour obtenir l'impact qui impose le combat obligatoire, il faut que la cavalerie de choc prenne de l'élan en se déplaçant d'une et une seule case.

Est-ce qu'une unité de cavalerie de choc qui participe à une double attaque oblige l'unité adverse contactée à combattre ?
Oui si elle se déplace de une et une seule case et si l'unité adverse attaquée est déjà jouée. Si l'une de ces deux conditions n'est pas remplie il n'y a pas obligation de combattre.

Est-ce que la cavalerie de choc peut n'avoir qu'une capacité spéciale ?
Oui, l'idée est qu'elle ait, pour les batailles génériques, la première, soit gagner les égalités, à savoir celle la plus simple à jouer, alors que la seconde capacité (désormais passée à 1 point elle aussi) serait plutôt à utiliser pour les batailles historiques.

1b. Archers à cheval

Y a-t-il une différence entre les archers à cheval avec astérisques et sans ?
Non. L'astérisque a été introduit pour mieux distinguer les archers à cheval de la cavalerie normale.
On peut toutefois proposer une option : pour un coût augmenté de 1 point les archers à cheval avec astérisque obtiennent le droit d'attaquer contrairement aux autres archers à cheval qui privilégient le tir et qui, s'agissant des attaques, peuvent uniquement soutenir une double attaque.
Il existe désormais des unités d'archers à cheval huns de force 5 et 4 et de couleur violette. Ces unité coûte un point de plus, ce qui leur permet d'accepter les combats et, au cas où elles sont défaite par un écart de 4, de tenter de rallier comme peut le faire l'infanterie lourde.

2a. Général

Est-ce qu'un général défait au combat peut s'ordonner à lui-même de ne pas reculer, et éventuellement à une seconde unité amie au cas où il participe à une attaque double ?
Non, dès lors qu'il combat, et ce qu'il soit lui attaquant ou unité attaquée, le général a accompli une action de jeu, il est donc activé et ne peut plus donner d'ordre.
Ii en est de même si il subit un tir qui fait mouche.

Est-ce qu'un général peut ordonner de ne pas reculer à deux unités amies défaites alors qu'elles procédaient à d'une double attaque ?
En principe oui, mais, pour ce faire, il doit être au contact de chacune d'elles, or ce cas est impossible, alors c'est non. Une seule peut bénéficier de son ordre de non repli.
Si des joueurs rencontrent une situation autorisant un général à donner deux ordres de non repli je serais heureux qu'ils me la signalent.

Est-ce qu'un général peut ordonner de ne pas reculer à une unité qui n'a aucune case de recul ? (Laurent L)
Oui, si il réussit son lancer de dé pour savoir si son ordre prend effet, l'unité est sauvée.
Remarque : On notera le cas particulier de l'infanterie lourde qui perd par un écart de 4+ alors qu'elle n'a aucune case de repli. Cette unité peut d'abord bénéficier d'un lancer de dé qui lui permet de rallier sous condition de se replier, puis d'un ordre du général qui obtient un lancer de dé favorable qui permet à cette unité de ne pas reculer.
Rappel : un général, même activé, peut être déplacé pour permettre un repli, mais il peut arriver (chose rare) qu'il soit bloqué par d'autres unités ou des cases interdites.

Est-ce qu'un général peut occuper une case de forêt ?
Non, un général est accompagné d'une garde à cheval, donc il s'agit d'une unité de cavalerie qui ne peut pas se trouver sur une case de forêt, y compris en embuscade.

Si un général ordonne à deux unités de procéder à une double attaque contre une unité adverse isolée est-ce que cette attaque a lieu immédiatement ou au tour de jeu suivant du joueur ?
Immédiatement. Le joueur active donc 3 unités simultanément : celle du général et les deux unités qui procèdent à la double attaque.

Proposition de Lionnel pour une troisième capacité spéciale des généraux
Un général disponible peut stimuler une unité engagée par l'adversaire si elle est située sur une case voisine de la sienne. Dans ce cas, il lui apporte un +1 au lancer de dé et peut reculer en cas de défaite de l'unité amie si celle-ci n'a pas d'autre case de recul, et il passe bien sûr à l'état joué.

4. Cases de terrain

Est-ce qu'une unité de cavalerie considère les cases de colline comme des cases de plaine lors de ses déplacements?
Selon le lieu de la bataille, donc le type de collines, il y a trois possibilités :
- Non. Si il s'agit de collines abruptes.
- Oui. Si il s'agit de collines douces.
- Oui si son déplacement s'opère sur une case de colline puis une case de plaine ou l'inverse.
En résumé, les joueurs peuvent convenir du type de colline avant le début de la partie.

Si une seule des unités qui lancent une double attaque occupe une case de colline face à une unité adverse en plaine, est ce que la double attaque bénéficie du bonus de colline ?
Oui, si l'unité qui occupe la case de colline est celle qui mène la double attaque, non si c'est uniquement l'unité qui soutient la double attaque.

Si une unité qui occupe une case de colline fait face à une double attaque dont une seule unité occupe, elle aussi, une case de colline voisine et la seconde non, est-ce que l'unité attaquée bénéficie du bonus de colline ?
Non, et ce quelle que soit l'unité adverse qui occupe la case de colline, celle qui mène la double attaque ou non.

Est-il possible de placer des marqueurs de forêt, colline, broussaille ou pieux sur les cases de maquis du plateau ?
Si on veut faire simple non. On peut toutefois appliquer les deux suivantes.
Option 1 : les joueurs peuvent convenir qu'une case de maquis sur laquelle a été placé un marqueur de terrain reste une case de fuite tout en ayant la caractéristique de ce marqueur. Cela apporte un seul changement : une case de fuite sur laquelle aura été placé un marqueur de forêt devient inaccessible à la cavalerie.
Option 2 : Si les joueurs n'introduisent pas le module « retour des fuyards », ils peuvent considérer que toutes les cases avec marqueurs ainsi que celles de colline ou de forêt situées en marge du plateau, ont uniquement la capacité du dessin visible. Dans ce cas, on considèrera que les cases de fuite se trouvent hors du plateau de jeu. Toute sortie du plateau sur les côtés est donc une fuite. Cela permet ainsi d'étendre le champ de bataille pour des parties avec des budgets plus importants.

Que se passe-t-il si une unité de cavalerie ou une unité d'élite contacte une unité en embuscade ?
Il ne se passe rien car ces unités ne peuvent pas s'avancer sur une case de forêt. Donc l'unité en embuscade (ou la fausse embuscade) n'est pas découverte. Le joueur adverse peut, à son tour de jeu, surprendre cette unité en l'attaquant avec son unité en embuscade, ce qui impose un malus à l'unité surprise.

Précision pour les cases de pieux:
Après un combat lors duquel la case de pieux inflige un malus à l'unité qui s'y trouve, cette case est retournée. Dès lors, toute unité de piétons - infanterie lourde, moyenne ou légère et archers - située sur ou à côte de cette case de pieux, pourra la réactiver ou la supprimer en opérant, lors d'un tour suivant, une action sur place qui n'amène aucun engagement ni tir de sa part.

Modification 1.
Il est apparu que la cavalerie de choc était trop puissante. Désormais, pour un coût de 1 points de plus, elle n'impose le combat qu'aux unités adverses déjà activée (et toujours située à une case de distance). Par ailleurs, il faut payer un point de plus si on veut que cette cavalerie remporte les égalités. On peut donc choisir de payer + 1 pour l'impact, +1 pour la victoire en cas d'égalité ou +2 pour les deux capacités.

Modification 2.
Il est apparu que les unités d'infanterie légère appelaient deux rectifications, les voici.
Simplification : elles peuvent toujours se déplacer de deux cases même dans les bases, amie ou ennemie, sous condition de ne pas contacter d'unités adverses lors de leur second mouvement où qu'il s'achève et où que se trouve l'unité contactée.
Correction : Etant très exposées aux tirs d'archers, elles ne rapportent qu'un demi-point de victoire en cas de destruction au combat ou au tir.

EXTENSION II

A quelles conditions une unité perd un jeton « Elan victorieux » ?
A trois conditions : 1. Si ce jeton est utilisé pour accorder un + 1 à une unité amie 2. Si l'unité qui possède le jeton gagne un nouveau combat par une différence inférieure à 3 ou 3. si elle est atteinte par un tir.