Errata donné par Tom Penn sur la liste de diffusion Principles of war

1) Comportement de la cavalerie en mêlée, quelle soit « formée » ou « déployée », il faut lire:

- Cavalerie régulière en ligne (déployées) chargeant de l'infanterie non en carré : (x3)
- Cavalerie régulière en ligne au contact avec de l'infanterie non en carré : (x2)
- Cavalerie régulière en ligne chargeant de la cavalerie : (x2)
- Cavalerie régulière en ligne au contact avec de la cavalerie : (x1)
- Cavalerie en colonne (formée), combat toujours à : (x1)

2) Comportement de la cavalerie au tir, quelle soit « formée » ou « déployée », il faut lire:

La cavalerie en colonne « formée » est plus vulnérable au tir et subie les modifications suivantes : cible = cavalerie : +1D et il faut en plus compter la cible « formée » : +1D.

Donc en cas de tir :

- Une unité de cavalerie régulière « déployée » : +1D
- Une unité de cavalerie « déployée et chargeant » : +1D / 1G, résultat : 0
- Une unité de cavalerie en « colonne/formée » : +1D / +1D, résultat : +2D
- Une unité de cavalerie « formée chargeant » : +1D / +1D / +1G, résultat : +1D.

La cavalerie en colonne « formée » est une formation dense (Utilisable lorsqu'il il y a un manque de place, comme par exemple un déplacement sur un chemin, qui traverse un terrain difficile, ce chemin ou route annule les pénalités de déplacements de la plupart des terrains).

Cette formation n'exclut pas la charge, si le terrain ou le manque d'espace entre les troupes l'obligent, cependant il faut bien visualiser le fait que la cavalerie en « colonne formée » représente avant tout une unité qui privilégie le mouvement.

3) Comportement de la cavalerie face à une charge de l'infanterie :

- Une unité de cavalerie « en ordre et chargée » doit faire un test de moral pour pouvoir réagir à la charge.

- Une unité de cavalerie « ébranlée » doit faire un test de moral et pourra réagir, uniquement si le score du dé de moral est de 1, dans les autres cas elle ne peut que tirer.

- ***Le test est réussit*** : L'unité de cavalerie est en ordre et peut réagir à la charge de l'infanterie, esquive ou contre charge.

- ***Le test est raté*** : L'unité de cavalerie passe en « ébranlé » (désordre), elle ne pourra effectuer qu'un tir avec « arme obsolète » uniquement et sera contactée par l'infanterie (l'infanterie combattra à x0.5 mais bénéficiera de l'élan de la charge (+ 1D).

4) Comportement des unités cible d'une charge ou initiant une charge

1- Toute unité, sans exception, doit tester son moral pour pouvoir réagir à une charge. Seul le tir est permis aux troupes ayant raté leur test de réaction.

2 - Si une unité qui est la cible d'une charge de face est « ébranlée », aucun test de moral n'est nécessaire pour l'unité qui charge (identique à une charge de flanc ou de dos).

3 - Toute unité doit tester sont moral pour charger une unité d'infanterie qui a réussie son test préliminaire de réaction.

4 - Si l'unité qui déclare une charge rate son test de moral (pour charger à fond), après que l'unité qui est la cible de la charge est réussit son test de réaction, l'unité qui a déclaré la charge passe en « ébranlé » et s'arrête à 2,5 cm de l'adversaire.

5 - Si l'unité qui charge subit un tir pendant sa charge, elle doit bien sûr tester son moral, si elle subit des pertes ou un tir d'artillerie.

5) Comportement des unités ayant une « bonne discipline de feu » :

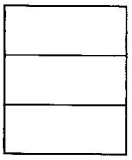
Le modificateur de 1 colonne à droite ne s'applique que pour le tir de volée (5 cm), pas sur le tir des tirailleurs et si l'unité avec une bonne discipline de feu est en ordre.

6) Comportement de l'artillerie au tir avec un résultat de 6 au dé :

Un score de 6 au dé provoque 1 perte à toutes les unités d'artillerie faisant partie d'un groupe de tir en raison d'une utilisation excessive de munitions (pas de test de moral).

7) Comportement des unités qui chargent en colonne de marche (formée) :

La colonne de marche est un formation de manœuvre. Elle représente l'infanterie ou la cavalerie en colonne de marche et l'artillerie qui se déplace attelée. L'infanterie et la cavalerie irrégulière peuvent seulement opérer dans cette formation.



Cette formation peut cependant être utilisée pour effectuer des charges dans un terrain difficile ou comme formation de combat dans un terrain difficile (villages, villes,...).

Lorsqu'une unité se trouve dans cette situation, certains malus ou bonus ne sont plus applicables :

- (-4) infanterie en colonne de marche en contact avec l'ennemi.
- (-2) artillerie ou infanterie non en carré ou non à couvert en contact avec de la cavalerie.
- Toutes les unités combattent à x1 et ne bénéficient plus de multiplicateurs au combat, mais garde le bonus de charge, contre charge, poursuite (1D). Cette situation continue pendant toute la période du combat même si l'unité se fait charger en cour de mêlée.
- Toutes unités en colonne de marche « formée » ne se trouvant plus en mêlée ou en charge en terrain difficile à la fin du tour de jeu, subira de nouveau toutes les pénalités dues à sa formation.

8) Comportement de certaines unités ou formations :

Un carré d'infanterie, une unité d'artillerie, une unité ébranlé ou en retraite ébranlée ne peuvent initier une charge.

9) Comportement de certaines unités ou formations face à une charge :

<u>Le cas de la contre charge</u>

Une unité chargée qui réussi son test de moral (réaction à la charge) et qui décide de contre charger ne bouge pas.

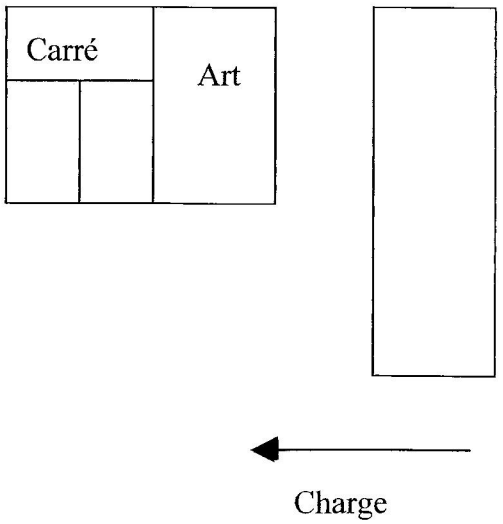
- Si l'unité ennemie réussit son test pour charger à fond, c'est elle qui viendra au contact (fin du mouvement de charge).
- Si l'unité ennemie ne réussit pas son test pour charger à fond, elle stoppe son mouvement à 2,5 cm de l'unité chargée et se retrouve « ébranlée ». Ceci annule la contre charge du défenseur et celui-ci devra attendre sa propre phase de mouvement pour initier une charge à son tour.

<u>Le cas de l'artillerie</u>

- L'artillerie ne fuit pas face à une charge d'infanterie.

- Une unité d'artillerie accolée à un carré peut se réfugier dans celui-ci face à une charge de cavalerie (à condition de réussir son test de moral). Le combat aura lieu dans ce cas entre l'unité de cavalerie et le carré (à condition que la cavalerie soit en ordre « attaque » ou que le carré soit « ébranlé »). Si le carré retraite suite au combat, l'artillerie est considérée comme perdue.

Exemple :



10) Le ralliement des unités ébranlées :

Une unité ébranlée à 5 cm d'un adversaire doit utiliser un point supplémentaire pour se rallier (soit 2 pts).

11) Les bases de mouvement et les terrains rencontrés :

Les bases de mouvement voient leur vitesse maximale modifiée par le type de terrain au travers duquel elles passent.

- Les bases colonnes de marche (« March column ») suivent les mêmes restrictions que les unités d'infanterie.
- Les bases formées (« Formed ») suivent les mêmes restrictions que les unités de cavalerie.
- Les bases déployées (« Deployed ») suivent les mêmes restrictions que les unités d'artillerie.

En ce qui concerne les terrains infranchissables, même si une base de mouvement ne peut progresser dans ce type de terrain elle peut y être à l'arrêt suite à un changement de formation.

Exemple : *Considérons un bois limité à la vitesse 2 pour l'infanterie et impassable pour la cavalerie et l'artillerie. Une base « Colonne de Marche » peut y pénétrer à vitesse 2 puis pour le nombre de points requis cette base peut changer de formation pour être par exemple en base déployé. Dans ce cas la base déployé sera placée dans le bois mais ne pourra pas se déplacer.*

Si le joueur veut faire sortir du bois cette base, il devra payer à nouveau les points pour passer de base déployée à base formée (« colonne de marche ») puis la faire avancer à vitesse 2.

12) Les distance de tir et les lignes de vues :

Les unités qui effectuent une charge sont placées au contact des unités qu'elles essaient de charger pour déterminer les lignes de vue et les distances de tir.

On procède comme cela même si les unités qui effectuent la charge s'arrêtent à 2,5 cm de l'unité chargée dans le cas où la charge échoue.