

Art de la Guerre

Errata V4

Malgré tout le soin apporté à la rédaction et à la relecture de la version 4 de l'Art de la Guerre, quelques erreurs et imprécisions se sont glissées dans le texte. **En jaune les nouveautés de la version d'août 2022.**

REGLES

Lancier moyen Impact (page 13)

Les Almogavres comptent leur capacité *Impact* uniquement lorsqu'ils combattent des piétons. Contre des montés ils comptent seulement les facteurs de combat du lancier moyen.

Cavalerie (page 15)

2^{ème} point, exemple : Une cavalerie en soutien de mêlée ou sur le flanc/arrière d'un HI a un facteur de base de 1 plus le bonus de flanc soit un total de +2.

3^{ème} point : Bonus de +1 au premier tour de mêlée contre les LMI et les fantassins moyens sauf si la cavalerie a déjà Impact ou est pénalisée par le terrain **ou combat à travers une fortification, un obstacle ou des pieux.**

Cataphracte (page 16)

Les cataphractes ne sont pas *peu manœuvrables* : ils ont les mêmes restrictions que les phalanges.

Impact (page 18)

Dernier point : La capacité Impact des montés (mais pas celle des piétons) est annulée s'ils combattent sur un terrain accidenté ou difficile **qui les pénalise.**

Pieux (page 20)

Placer ou enlever les pieux est considéré comme un mouvement. On ne peut donc pas bouger et placer les pieux si on est à moins de 4 UD de l'ennemi.

Général engagé au combat (page 28)

Seul un général qui combat avec l'unité principale d'une mêlée compte comme *Engagé au combat* pour la dépense des PC, le bonus au combat et le risque d'être éliminé. Un général avec une unité en soutien de mêlée n'est pas *Engagé au combat*.

Demi-tour et quart de tour (page 32)

Dans le paragraphe Restrictions, il faut ajouter :

Il est interdit de faire deux quarts de tour et/ou demi-tour dans le même mouvement sauf pour les troupes légères.

Manœuvre difficile (page 35)

Chariots de guerre : Les quarts de tours demi-tours consomment 2 UD **mais coûtent seulement 1 PC.**

Mouvements autorisés en ZdC (page 36)

- 2^e point : Une unité peut toujours charger l'ennemi le plus menaçant. Un pivot, quart de tour, demi-tour ou glissement sont autorisés pour s'aligner plus en face de l'ennemi le plus menaçant avant de le charger.
- 3^e point : Ce paragraphe décrit les mouvements autorisés en ZdC pour s'aligner face à l'ennemi le plus menaçant sans le charger.
- Une unité peut faire un quart de tour ou un demi-tour sur place pour faire face à un ennemi qui exerce une ZdC sur son arrière ou son flanc même si cela fait sortir une partie de sa face avant hors de la ZdC de l'ennemi.

Sortir d'une ZdC (page 37)

Une unité qui veut esquiver alors qu'elle a un ZdC ennemi sur son flanc doit d'abord faire un quart de tour. Elle ne peut pas esquiver sur son arrière. L'esquive peut l'amener à sortir de la table.

Restriction au contact (page 42)

Dans le paragraphe sur l'infanterie légère, il faut comprendre qu'une LI peut charger une LI ennemi dans un terrain accidenté ou difficile. De même une LI peut charger un éléphant dans un terrain accidenté.

Charge et distance minimale d'avance (page 43)

Si une unité effectue un quart ou demi-tour avant de charger un ennemi qui esquive, cette distance de mouvement pour tourner est comptée pour l'avance minimum de 1 UD ou 2 UD. Ainsi une cavalerie non impétueuse qui fait un quart de tour et charge doit avancer encore 1 UD après son quart de tour.

Troupes devant esquiver (page 47) et Destruction de l'infanterie légère (page 62)

Lorsqu'il est indiqué que la LI doit être « dans un terrain » ou « dans un terrain clair », il faut considérer la partie du socle de la LI qui est contacté par l'ennemi après conformation. Si la partie contactée du socle de la LI est dans un terrain accidenté ou difficile, la LI n'est pas obligée d'esquiver.

Conformation d'unités déjà en contact (page 51)

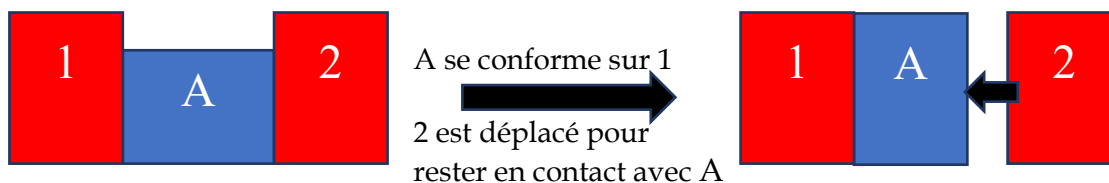
Lorsqu'une unité doit se conformer à l'ennemi A mais qu'elle est dans la ZdC d'un autre ennemi B, elle doit en priorité respecter la ZdC de B et n'est donc plus obligé de se conformer sur A ou d'effectuer un mouvement pour rompre le contact avec A. Elle peut rester en contact avec l'ennemi A sans bouger.

Conformation et décalage d'unités (page 52)

Les chariots de guerre (même avec lames), l'artillerie lourde et les unités derrière une fortification, un obstacle ou des pieux ne peuvent pas être déplacés pour permettre la conformation d'une unité amie.

Conformations spéciales (page 54)

Il faut ajouter un autre cas lorsqu'une unité est attaquée sur les deux flancs à la fois et se conforme :

**Tir par-dessus d'autres troupes (page 59)**

L'artillerie légère intégrée derrière une unité amie en soutien simple peut tirer par-dessus cette unité. Elle ne peut pas tirer par-dessus si cette unité amie est en mêlée ou en soutien de mêlée.

Chariot de guerre avec lames (pages 61 et 67)

Un WWg avec lames peut toujours charger ou contacter l'ennemi. Il n'a pas les restrictions des WWg :

- Il peut faire une attaque de flanc ou d'arrière et compter en soutien de mêlée.
- Il peut compter lors d'une attaque multiple mais ne peut pas en subir (cf. p 61).
- Il ne se conforme pas s'il est en contact coin à coin ou flanc contre flanc avec l'ennemi (cf. p 54 Conformation d'unités déjà en contact). Le joueur peut dépenser 1 PC s'il veut se conformer.

Destruction de l'infanterie légère (page 62)

Correction 1^{er} point : L'infanterie légère n'est pas mise en *Déroute* si elle est en mêlée avec un WWg.

Attaque de flanc ou arrière (page 63)

1^{er} point : Le facteur de combat est ramené à zéro : cela inclus tous les bonus comme celui des lanciers, phalanges ou archers au premier tour contre les montés ou celui des LI incendiaires contre El et WWg.

Poursuite (page 69)

Précision des points 6 et 7 : Une unité en soutien de mêlée peut poursuivre à la place de l'unité en mêlée.

- Les unités amies en soutien **simple** de l'unité qui poursuit ...
- Si plusieurs unités sont en mêlée **ou en soutien de mêlée** avec le même adversaire, ...

Rivière et pont (p 71)

- Une rivière doit être rectiligne et sans courbe.
- Une unité sur une route qui traverse une rivière est sur un pont. Elle est alors considérée comme étant en terrain clair sans malus au combat ou au tir (exception aux routes p 72).
- Une unité qui défend la berge d'une rivière a un bonus de +1 au combat contre les unités situées au moins partiellement dans la rivière **ou sur le pont**.

Schéma Visibilité et Collines (page 71)

Pour lever toute ambiguïté, on peut remplacer la dernière phrase par :
Si la colline possède une ligne de crête alors la zone B est aussi cachée à la LH.

Placement du village (page 75)

Placement de la route au 3^{ème} paragraphe :

Le joueur place également une route qui traverse ou longe le village et le relie aux bords de la table ~~ou à une autre route~~.

Note : Cette route ne peut pas être reliée à une autre route puisque si la "Route" a aussi été choisie, elle est placée en dernier après tous les autres terrains.

Embuscades (page 77)

Des unités en embuscade ne peuvent pas être déployées en dehors de la zone de déploiement des marqueurs d'embuscade.

Marche de flanc repoussé (page 80)

Premier paragraphe, dernière ligne : Si l'un des corps en marche de flanc est hésitant (voir ci-contre), alors il redevient immédiatement fiable **lorsqu'il rentre sur la table (lorsque l'adversaire rentre sa marche de flanc)**.

Redevenir fiable (page 80)

Si une embuscade (autre qu'un leurre) d'un corps hésitant est placée derrière une colline ou dans une ravine et est révélée sans que l'ennemi s'approche à 1 UD, le corps redevient fiable si l'ennemi est à 4 UD ou moins d'une des unités en embuscade. Sinon le corps reste hésitant.

LISTES D'ARMEES**3 - Elamites**

A partir de 800 av JC : Cavalerie légère arc **6 points** (au lieu de 4 points)

7 - Assyriens

Araméens : Javelinier médiocre **5 points** (au lieu de 7 points).

60 - Grecs Classiques

Dans l'option Etoliens et Phocéens, on peut inclure un général dans un Hoplite.

Ajouter un astérisque : *Autres Hoplites* *

61 – Grecs Hellénistiques

Allié Grec (Liste #61 Grecs Hellénistiques)

63 – Thraces

Imitation de légionnaire : Fantassin lourd impact **9 points** (au lieu de 8 points)

109 – Perses Sassanides

Après 629 : Aucun cataphracte autorisé et seulement 0-6 cavalerie légère arc.

130 – Conquête arabe

Précision : L'allié arabe ne peut pas être pris avant 634 et ne peut pas être une tribu bédouine.

150 – Gallois

Allié Irlandais (Liste #156 Irlandais)

155 – Vikings et Leidang

Si l'option « Vikings en Irlande » est choisie, les seuls alliés autorisés sont les Irlandais.

158 - Slaves

Pour les terrains, il faut lire : **Forêt, Ajouter Plaine si Grande Moravie**

184 – Ecossais Féodaux

La première utilisation du schiltron par les Ecossais est la bataille du pont de Stirling en 1297.

On ajoute l'option suivante (non obligatoire) :

A partir de 1297, remplacer tous les lanciers écossais :

Phalange médiocre 8 pts 8-24

Note : Tous les lanciers doivent être du même type : phalange ou lancier lourd.

199 – Dynasties Dailamites

Le stratège Ahmad ibn Buya (946-967) ne peut être choisi qu'avec l'option Bouyides de Bagdad.

204 – Royaumes des Taifas

Les chevaliers chrétiens ne peuvent pas être choisis avant 1050.

*Chevaliers chrétiens (à partir de 1050) **

214 – Hongrois Féodaux

Allié Russe (Liste #165 Russes) de 1019 à 1046 et pas la liste #216 qui ne commence qu'en 1055.

218 – Scandinaves Féodaux

Huscarls : Fantassin lourd A2M élite 11 pts

Note : La capacité *Armure* est en option.

233 – Irlandais Médiévaux

Edouard Bruce entre 1315 et 1318

*Nobles Ecossais ** : Supprimer l'option chevalier à pied

Note : Les chevaliers lourds et les chevaliers à pied ne sont disponibles qu'à partir de 1330.

248 – Lituaniens

Seulement en 1435 avec Svitrigaila

Allié Teutonique (Liste #253 Teutoniques Médiévaux) obligatoire