

# 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 Février 2024.**

## 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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.

### Arme d'hast (page 18)

Pour rendre cette capacité plus intéressante, modification du 2<sup>e</sup> alinéa :

- *Si l'unité remporte un combat sur son front ~~contre des montés~~, on ajoute +1 au résultat de son dé avant de déterminer l'effet du combat.*

### Charge percutante et Armure (page 18)

La *charge percutante* peut s'appliquer même si la capacité *Impact* est annulé. Si la *charge percutante* s'applique, alors la capacité *Armure* ne s'applique pas pour le défenseur.

Exemple : Un fantassin moyen *impétueux* qui charge un fantassin lourd *armure* ne compte pas le +1 de bonus d'*Impact* mais bénéficie de la *charge percutante* et donc annule l'*Armure* de l'adversaire au 1<sup>er</sup> tour.

### Impact (page 18)

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

Exemple : Si un monté avec *Impact* combat dans un terrain qui le pénalise face à une unité avec *Javelot*, alors la capacité *Impact* du monté ne compte pas mais le *Javelot* compte.

### 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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)

Si l'ennemi le plus menaçant exerce une ZdC sur le flanc de l'unité qui esquive mais sans être en position de charge de flanc (cf. page 41), alors l'unité esquive sur son arrière. Si l'ennemi le plus menaçant est en position de charge de flanc, l'unité ne peut pas esquiver sur son arrière, elle doit d'abord faire un quart de tour.

## Interpénétrations autorisées (page 39)

Précision pour les points 4 à 7

L'interpénétration entre les unités spécifiées est autorisée seulement d'avant en arrière ou vice-versa. Il n'est pas possible de glisser latéralement sur une unité autre que LI, Art ou un général non inclus durant une interpénétration.

## Types de contact (page 41)

- Les restrictions au contact de flanc ou d'arrière ne s'appliquent que pour une charge ou un mouvement pour venir en soutien de mêlée.
- Pour venir en position de soutien simple, une unité peut toujours contacter le flanc ou l'arrière d'une unité adverse, quelle que soit sa position de départ (cf. premier exemple de conformation pour apporter un soutien page 51).
- Lors d'une poursuite, si l'unité contacte le flanc d'un ennemi, elle se conforme de front si elle n'était pas au début de sa poursuite en position de prise de flanc. Elle se conforme en position de soutien simple, flanc contre flanc, si l'unité contactée est déjà en mêlée.

## 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. Une LI peut charger un éléphant dans un terrain accidenté.

## Portée de charge (page 42)

Deuxième point : Le renvoi ne pointe pas sur la bonne page : (cf. point 4 p 43)

## Portée de charge (page 42)

Précisions, 2<sup>e</sup> alinéa pour être cohérent avec la définition de la conformation page 50.

- Un groupe peut charger si au moins une unité du groupe est à portée de charge de l'ennemi. Cependant, seules les unités du groupe qui débutent à portée de charge pourront se conformer à l'ennemi *pour entrer en mêlée*. Les autres unités du groupe bénéficient d'un bonus d'une UD pour rester alignées avec le groupe et se conformer en soutien simple (cf. p 50).

## 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.

### Esquive (page 48)

**Précision :** Un groupe peut se fractionner lors d'une esquive si cela est nécessaire pour éviter un terrain ou des unités amies ou ennemies. On ne fait qu'un seul jet de dé pour ajuster la distance d'esquive.

### Conformation, définition (page 50)

Modification du 3<sup>e</sup> alinéa pour préciser les cas de conformation sur le coin arrière :

« En mêlée ou en soutien de mêlée, l'unité doit aligner son coin avant contre le coin avant de l'ennemi. En cas de contact sur le flanc, si la conformation sur le coin avant n'est pas possible pour des raisons matérielles (terrain impassable, bord de table, unité ennemi ou unité amie qui ne peut être décalée) alors la conformation peut s'effectuer sur le coin arrière et est considérée comme une conformation complète. Cette possibilité ne permet toutefois pas d'éviter les zones de contrôle. »

### 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)

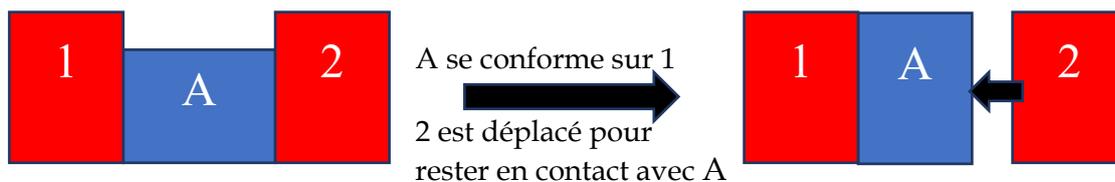
Les chariots de guerre (même avec lames), l'artillerie lourde et les unités derrière une fortification, un obstacle ou des pieux ne peuvent pas être déplacés pour permettre la conformation d'une unité amie.

### Confirmation incomplète (page 53)

**Note :** Si une unité est mise en déroute, il n'y a pas de conformation avant le mouvement de poursuite.

### 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 :



### Ralliement (page 55)

**Note :** Une unité peut se rallier puis être obligée de se conformer ou être déplacée du fait du mouvement des autres unités.

### Tir depuis un couvert (page 58-59)

Une unité qui tire en étant au contact derrière une fortification ne subit pas de pénalité au tir.

### 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<sup>er</sup> point : L'infanterie légère **n'est pas mise en Déroute** si elle est en mêlée avec un WWg.

**Précision :** Une LI est aussi mise en *Déroute* si elle est contactée par une unité lourde en position de soutien de mêlée si le flanc ou l'arrière contacté est dans le terrain clair (même partiellement).

### Attaque de flanc ou arrière (page 63)

1<sup>er</sup> 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 peuvent également avancer ...*
- *Si plusieurs unités sont en mêlée ou en soutien de mêlée avec le même adversaire, ...*

**Note :** Les unités impétueuses en soutien simple ne sont pas obligées de poursuivre.

### 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.*

### Tableau des terrains (page 72)

Pour la route dans la colonne Embuscade, remplacer *Aucun* par *En fonction du terrain*.

**Note :** Il est donc possible de placer une embuscade sur une route qui traverse un terrain.

### Placement du village (page 75)

Placement de la route au 3<sup>ème</sup> 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.

### Déploiement (page 78)

- Une artillerie lourde ne peut se déployer que dans du terrain clair. Elle ne peut pas se déployer sur une route qui traverse un terrain accidenté ou difficile.
- Si le joueur a des fortifications ou des obstacles dans sa liste, il doit toujours les déployer sur la table. Il ne peut pas choisir de ne pas les déployer pour éviter que l'adversaire ne démonte.

### Corps hésitant (page 80)

2<sup>nd</sup> point

*Un corps hésitant ou qui n'a pas encore été testé ne peut pas révéler volontairement ses embuscades.*

**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 - Ecosais Féodaux**

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

On ajoute l'option suivante (non obligatoire) :

*A partir de 1297, remplacer tous les lanciers écosais :*

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 Baghdad.

### **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

### **263 – Ordre de Saint Jean**

Entre 1310 et 1329, les chevaliers doivent être des *Chevaliers moyen impact*.

Ils démontent en *Lancier lourd armure*.