

Art de la Guerre

Evolutions version 4

Ce document présente la liste des principales évolutions de la version 4 de l'Art de la Guerre. Il permet aux joueurs habitués à la version 3 de repérer rapidement les principales nouveautés. Ceci ne dispense pas de lire la règle version 4 dans son entier car elle a été entièrement réécrite et réorganisée et contient de nombreuses précisions et clarifications qui n'ont pas été reportées ici.

TYPES DE TROUPES

Infanterie légère

- Elle n'est plus détruite automatiquement lors d'une poursuite mais doit esquiver à la place.
- En terrain clair, elle a une ZdC contre tous les ennemis qu'elle peut contacter : LI, LH, EI, SCh et Art.
- Les infanterie légères armées de grenades, lance-feu, naffatun ... ont la capacité *Incendiaire*. Elles tirent à 1 UD mais la cible n'a aucune protection (sauf LI et LH). Elles ont aussi un bonus de +1 au combat et au tir contre les Eléphants et WWg. Coût 5 pts.
- La LI donne un bonus pour l'initiative (3 LI valent 1 LH).

Archers, Arbalétriers et Arquebusiers

- Ils peuvent interpénétrer les fantassins moyens et lourds (sauf *Impétueux*) ainsi que les autres LMI.
- Ils peuvent charger sans restriction tous les ennemis.
- Le coût de l'arc long baisse d'un point (+1 au lieu de +2).
- La plupart des arbalétriers médiévaux ont l'option *Pavois*.
- Les archers anglais et ceux des ordonnances françaises et bourguignonnes deviennent des fantassin moyen arc long après 1415.
- A partir de 1490, quelques armées peuvent avoir des LMI Arquebusiers (idem Arbalétriers).

Fantassins moyens

- Le coût baisse à 6 pts ou 4 pts si Médiocre

Lanciers moyens

- La capacité *Impact* de la V3 est remplacé par un +1 au 1^{er} tour contre les montés (sauf éléphants) s'ils sont chargés de face (idem lancier lourd).
- Le bonus de +1 au 1^{er} tour de la cavalerie ne compte pas contre les lanciers moyens.
- Les Almogavres peuvent être Lancier moyen *Impact* pour représenter leur double armement : longue lance + javelots.

Lanciers lourds et phalange

- La capacité *Impact* de la V3 est remplacé (sauf éléphants) par un +1 au 1^{er} tour contre les montés s'ils sont chargés de face.

Levées sacrificables

- Elles ne peuvent pas charger, contacter l'ennemi pour apporter un soutien ou poursuivre

Chariots de guerre

- Leur facteur de combat contre tous les montés (sauf Eléphants) passe à +2.
- Ils sont soumis aux ZdC comme les autres unités mais n'ont pas de ZdC.

- Ils ne sont plus *Peu manœuvrables* mais faire un quart de tour ou demi-tour leur coûte 2 UD de mouvement et ils sont limités à des pivots de 45° maximum.
- Les WWg peuvent faire un ¼ de tour en glissant d'une UD (cf. schéma p 32).
- Les WWg peuvent tirer après s'être déplacés.
- Les WWg ne n'infligent pas de perte de cohésion en cas d'attaques multiples et ne comptent pas en cas d'attaque de flanc ou d'arrière (ils apportent seulement un soutien simple de +1).
- Lors d'un mouvement, pour 1 PC de plus, un WWg peut devenir *Prêt au combat* en posant des pieux, mantelets, chaines ... Il gagne alors un bonus supplémentaire de +1 contre tous.
- Un WWg qui est *Prêt au combat* doit dépenser 1 PC de plus avant de pouvoir bouger de nouveau.
- Les WWg *Médiocre* (Perses Achéménides, Chinois 3 Royaumes, Chinois Dynasties N&S, Petchenègues, Russes Moscovites) ne peuvent pas être *Prêt au Combat* (coût 8 pts)
- Coût augmenté à 12 pts

Chariots de guerre avec lames (Romains Camille, Indiens Classiques, Communes Italiennes)

- Ce sont des charrettes garnies de lames, piques et crochets utilisées contre les montés et Eléphants.
- Ils ne tirent pas et ne peuvent pas devenir *Prêt au Combat*.
- Ils peuvent charger, contacter l'ennemi et se conformer mais pas poursuivre.
- Bonus de +2 contre les Eléphants et annule l'*Impact* des Eléphants
- Coût 8 pts

Artillerie

- L'artillerie **légère** peut se déplacer/pivoter et tirer dans le même tour.
- Les Eléphants et WWg avec artillerie peuvent tirer après s'être déplacés.
- L'artillerie légère Romaine, Ming et Coréens Yi peut tirer par-dessus certaines infanteries mais coûte +1 pt. On l'appelle artillerie légère *Intégrée*.
- Une artillerie placée derrière une fortification est immobile et ne peut pas pivoter.
- Seule l'artillerie lourde est *Peu manœuvrant* (2 PC pour la pivoter sur place)

Cavalerie légère

- La LH exerce maintenant une ZdC sur toutes les unités.
- Toutes les LH peuvent attaquer sans restriction.
- La LH *Impact* gagne la charge percutante contre l'infanterie
- Bonus de +1 pour l'entrée d'une marche de flanc constituée uniquement de LH.

Chars légers

- Certains chars légers peuvent avoir la capacité *Armure* car ils sont bien protégés (Egyptiens, Assyriens ...)

Chars lourds

- Bonus de +1 contre la Cavalerie au lieu de +2 en V3 (il n'est pas plus fort que le Cataphracte).
- La capacité *Impact* des Chars lourds ne compte pas de face contre des Chevaliers avec *Impact* mais compte si les Chevaliers n'ont pas *Impact* ou s'ils sont chargés de flanc/arrière.
- Les Chars lourds sans *Impact* coûtent moins cher (9 pts).

Cataphractes

- Les Cataphractes ont *Impact* contre les piétons **et les montés** sauf les Eléphants.
- La capacité *Impact* des Cataphractes ne compte pas de face contre des Chevaliers avec *Impact* mais compte si les Chevaliers n'ont pas *Impact* ou s'ils sont chargés de flanc/arrière.
- Coût 12 pts

Chevaliers

- Les chevaliers ont seulement +1 contre les Cataphractes et les Chars lourds.
- Cependant leur capacité *Impact* à l'avantage sur celle des Cataphractes et Chars lourds (cf. ci-dessus).
- Les Chevaliers lourds sans *Impact* coûtent moins cher (11 pts)

Eléphants

- La qualité *Elite* représente une escorte. Les éléphants Séleucides, Ghaznévides, Timourides et Sultanat de Dehli ont la capacité *Armure* au lieu d'être *Elite* (coût 16 pts).
- Les éléphants doivent poursuivre en mêlée.

Chameaux

- Les montés *Impétueux* ne sont pas soumis à la charge incontrôlée face aux unités qui les provoquent leur Panique. Donc les cavaliers évitent les éléphants **et les chameaux**.
- Tous les chameaux moyens et légers **avec arc** sont *Médiocres* (sauf les LH Touaregs)

CAPACITES SPECIALES

Arme d'Hast

- Les unités de Fantassins moyens/lourds équipées de hallebardes passent de *A2M* à *Arme d'Hast* : Armées chinoises, hallebardiers médiévaux, Suisses, Scandinaves, Hussites, Vonyuks ...
- Bonus de +1 au 1^{er} tour contre les montés (sauf Eléphants) si reçoit la charge sur son front.
- 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.
- Coût +1 pt

Note : Les Ashigarus avec Naginata sont des fantassins moyens sans *A2M* ni *Arme d'hast* car ils étaient considérés comme inférieurs à ceux équipés de Yari qui sont classés Lancier moyen.

Atlatl

- La portée est maintenant de 2 UD.

Impact/ 1/2 Arc

- Représente la cavalerie partiellement équipée d'arc : Byzantins, Jurchen Chin ...
- L'unité tire comme une classe inférieure : ordinaire devient médiocre, élite devient ordinaire, pas de changement si déjà médiocre.
- L'unité peut esquiver, a Impact et conserve sa qualité pour le combat.
- Coût +1

Javelot

- Certains chars légers (Hittites, Celtes, Gaulois, Pictes, Calédoniens ...) et cavaleries moyennes (Numides, Maures, Berbères ...) peuvent avoir la capacité *Javelot* mais uniquement pour le tir.
- Tir à 1 UD mais pas de bonus au combat car déjà inclus dans le facteur de combat de la cavalerie.
- Les LI, LH et LMI avec *Javelot* gardent leur bonus de +1 au 1^{er} tour de la mêlée.

Support

- Le bonus de +1 contre tous si l'unité perd la mêlée au 1^{er} round reste identique à la V3 mais s'applique maintenant même si l'adversaire a *Armure lourde*.
- Annule la *Charge percutante* des montés uniquement si reçoit la charge de face.
- Les Archers, Arbalétriers, arquebusiers, les Javeliniers, les unités mixtes et les MI avec arc n'ont pas la capacité *Support*.

Démonte

- Les type de démonte ont été revus (cf. p 21).
- Certaines cavaleries peuvent démonter en fantassin lourd ou en lancier lourd avec 3 pts de cohésion.
- La cavalerie *Impétueuse* n'est plus *Impétueuse* lorsqu'elle est démontée.
- Dans un nombre limité de listes d'armées, il est indiqué dans les notes des types de démonte spécifique qui se substituent à la règle générale. Par exemple les cavaliers Galates, Gaulois, Anciens Espagnols et Germains démontent en Fantassin moyen *Impétueux*.

MOUVEMENT

Activation des corps

- On n'est pas obligé d'activer les corps invisibles en premier.

Mouvement de l'infanterie lourde

- L'infanterie lourde (y compris les chevaliers à pied) peut avancer de 3 UD **en terrain clair** si elle débute son mouvement 4 UD ou plus de l'ennemi.
- Quand l'infanterie lourde charge des unités qui esquivent, elle ne peut jamais être ralentie. Elle avance donc à vitesse normale sur 1-4 et de +1 UD sur un 5-6. Cela évite que l'infanterie lourde soit trop ralentie par les LI/LH lorsqu'elle charge.

Glissement

- En cas de glissement avant une charge ou pour contacter un ennemi, l'obligation d'avancer d'au moins 1 UD ne s'applique plus.
- On peut glisser dans la ZDC de l'ennemi le plus menaçant si c'est pour le charger

Extension

- Il est maintenant possible d'avancer et de s'étendre dans le même mouvement. Chaque UD parcourue diminue le nombre d'unités qui peuvent s'étendre. Par exemple un groupe de cavalerie peut avancer de 2 UD et s'étendre d'une unité.
- Un groupe de LH peut s'étendre de 4 unités (au lieu de 3 avant).

Contraction

- Un groupe de LH peut se contracter de 4 unités (au lieu de 3 avant).

Sortir d'une ZdC

- Les unités qui peuvent esquiver font maintenant un mouvement d'esquive avec une distance ajustée par 1D6. Cela peut amener les unités à sortir de la table comme lors d'une esquive.
- Les LI et LH ne peuvent plus tirer après être sortis d'une ZdC comme lors d'une esquive.
- Les montés dont l'arrière est dans la ZdC d'un ennemi moins rapide peuvent faire un mouvement tout droit de toute leur capacité de mouvement sans passer en *Désordre* et pour seulement 1 PC même en groupe. Cela leur évite d'être bloqué par la ZdC ennemie sur leur arrière.

Interpénétration

- L'artillerie légère ou moyenne peut être décalée lors d'une interpénétration.
- Si une unité est décalée, elle ne peut plus bouger/se rallier ensuite sauf si c'est une LI ou LH.

Glisser le long d'un ennemi

- Les cas autorisés sont précisés page 41.

Charge

- La procédure de charge est détaillée page 43-44.
- Les unités d'un groupe qui charge qui n'ont pas contacté d'ennemi et qui ne sont pas en soutien d'un ami en mêlée peuvent poursuivre la charge jusqu'à leur capacité de mouvement maximal (cf. P 44).
- Pas de charge incontrôlée si, l'unité peut se retrouver avec un ennemi sur son flanc ou son arrière.
- Les charges incontrôlées ne sont pas effectuées dans n'importe quel ordre. Elles sont toutes effectuées de gauche à droite ou de droite à gauche (pour éviter une trop grande optimisation).

Blocage de l'esquive (cf. p 47-48)

- On ne peut plus bloquer une esquive par un petit bout de socle, il faut maintenant exercer une ZdC.
- L'esquive est bloquée si après sa réorientation, l'unité qui esquive a un ennemi situé au moins partiellement en face d'elle et cet ennemi exerce une zone de contrôle sur l'unité qui cherche à esquiver.
- L'esquive est aussi bloquée si le passage est bloqué par des obstacles.
- Les troupes légères peuvent faire un demi-tour supplémentaire gratuit à la fin de leur esquive.

Conformation

Les règles sur la conformation ont été revues et regroupées dans un seul chapitre (cf. p 50). Les joueurs sont invités les lire avec attention. Voici quelques points importants.

- La conformation se fait toujours sur *l'ennemi le plus menaçant*.
- La conformation doit toujours être réalisée si elle est possible. Une unité ne peut pas rester en contact coin à coin ou flanc à flanc si elle ne participe pas à une mêlée : elle doit se conformer ou se déplacer.
- Il est maintenant possible de contacter un ennemi de flanc ou l'arrière même si l'unité ne peut pas se conformer complètement à cause d'un terrain ou d'autres unités. Il s'agit alors d'une conformation incomplète.
- Il faut cependant toujours respecter les ZdC et on ne peut donc toujours pas attaquer de flanc un ennemi si l'unité rentre dans une ZdC.
- Lors d'une conformation on ne peut plus décaler les unités ennemies.
- La règle est maintenant identique lors d'une conformation ou d'une interpénétration : les LH/LI peuvent bouger et se rallier après un décalage, les autres unités ne peuvent plus bouger ou se rallier si elles ont été décalées avant.

COMBAT

Mêlée et soutien

- Les LH, LMI et unités mixtes peuvent maintenant charger tous les ennemis sans restriction.
- Une unité peut être en mêlée ou en soutien. Le soutien se divise en *soutien simple* (contact par un coin ou un flanc) et en *soutien de mêlée* (contact avec le front contre le flanc ou l'arrière de l'ennemi).
- Un *soutien simple* donne un bonus de +1 en combat.
- Un *soutien de mêlée* donne un bonus de +1 +facteur de combat
- Cela rend les attaques multiples d'autant plus efficaces que les unités sont fortes. Par exemple si un MI est attaqué de front et pris de flanc par un archer, l'attaquant aura un bonus de +1 pour *soutien de mêlée* (car l'archer a un facteur de combat de zéro contre les MI). Si l'unité qui apporte un *soutien de mêlée* est un MI le bonus passe à +2 et si c'est une phalange le bonus passe à +3.

Poursuite

- Les LI ne sont plus détruites automatiquement si elles sont contactées lors d'une poursuite : elles doivent esquiver.
- Les unités qui poursuivent et qui contactent un nouvel ennemi doivent se conformer si possible.
- Si un ennemi est contacté de flanc ou d'arrière par le poursuivant (sauf LI/LH), alors qu'il est déjà en mêlée ou en soutien de mêlée, il perd un point de cohésion.

Fortifications et Obstacles

- Certaines listes peuvent avoir des obstacles et/ou des fortifications.
- Les obstacles sont des fossés, des pieux ou des chausse-trappes. Ils coûtent ½ pts mais n'apportent pas de couvert ni de bonus en mêlée contre les piétons.

Camp Sacré

- Certaines listes peuvent avoir un Camp Sacré (coût 2 pts).
- Il représente la présence d'un personnage (Pharaon, le Pape), de prêtres, d'un symbole religieux ...
- Le Camp Sacré ajoute +1 à la cohésion de l'armée et compte 6 pts de perte s'il est capturé.

TERRAIN ET MISE EN PLACE

Collines

- Les collines douces ont un sommet et éventuellement une ligne de crête.
- Les collines escarpées ont un sommet et une ligne de crête.
- La visibilité derrière une colline a été redéfinie et simplifiée (cf. p 71)
- Il est maintenant plus facile de mettre des unités en embuscade derrière une colline (cf. p 77)

Calcul de l'initiative

- Un groupe de 3 LI équivaut à 1 LH pour calculer le bonus d'initiative des éclaireurs.

Terrains

- Le nombre de terrains disponibles a augmenté (cf. p 74) pour permettre aux 2 joueurs d'avoir suffisamment de choix :
 - Plaine : 4 champs et 1 marais
 - Forêt : 4 bois et 3 broussailles
 - Montagne : 4 collines et 2 ravines
 - Désert : 4 dunes de sable et 1 route
 - Steppes : 4 collines, 1 marais et 1 route
- En steppes, une seule colline peut être recouverte de broussailles et être du terrain accidenté.

Placement du terrain

- Le placement du village se fait comme les autres terrains mais seulement dans les secteurs de flanc.
- La première fois qu'un terrain ne peut pas être placé sur la table par manque de place, le joueur peut relancer les dés pour le placement. Cette relance est autorisée une seule fois pour chaque joueur.
- S'il y a 3 terrains de plus dans une des moitiés de la table (hors route, rivière et zone côtière), le terrain suivant est obligatoirement placé dans l'autre moitié de table.
- Les terrains infranchissables ne peuvent pas être placés dans les secteurs centraux.
- Le placement de la route se fait maintenant au hasard (cf. p 75).

Contrôle du terrain

- Un résultat de 3 ou 4 permet seulement de déplacer le terrain de 4 UD pas de le pivoter.
- Lors du contrôle des terrains, un « 6 » permet d'enlever un terrain une seule fois. Ensuite, le résultat est transformé en « rotation ou déplacement de 6 UD ».

Marche de flanc

- Bonus de +1 pour l'entrée d'une marche de flanc constituée uniquement de LH.

Règles optionnelles

Format réduit

- Le format réduit en 100 pts permet de jouer 2 corps et d'avoir un allié.

Facteur aléatoire

- On peut maintenant remplacer le D6 par un dé de moyenne, un D4 (ou D8/2), un D10/2 ou lancer 3D6 et prendre le résultat du milieu.
- On peut aussi remplacer le dé par des cartes numérotées de 1 à 6.

Evènements

- On propose un système d'évènements aléatoires qui viennent pimenter la partie (cf p 85-86).

LISTES D'ARMEES

Corps alliés

- Dans un corps allié, on doit seulement prendre les troupes dont le minima est de 2 ou plus (après division par deux). Les troupes avec un minima de 1 ne sont pas obligatoires mais doivent être prises avant les troupes avec un minima de zéro.

Modifications des listes

- Toutes les listes ont été revues et la plupart ont été modifiées.
- Il y a plus de Stratèges qu'en V3.
- Quand une option d'une liste fait référence à un stratège nommé (Hannibal en Italie par exemple), le joueur n'est pas obligé de prendre ce général comme un Stratège pour prendre cette option.
- Les dates des alliés ont été précisées.
- Il y a plus d'options et de variété.
- Certains historiques ont été réécrits et précisés.

Nouvelles listes d'armées

- La V4 comporte maintenant 300 listes dont certaines entièrement nouvelles.
- Certaines listes ont été découpées en 2 ou 3 et d'autres ont changé de période.
- Les listes de la période féodale ne comprennent que des chevaliers moyens. Les chevaliers lourds ne sont présents que dans la période médiévale. La période âges sombres ne comporte aucun chevalier.
- Certains noms de listes ont été un peu modifiés ou corrigés.
- Les listes chinoises utilisent maintenant le système de transcription Pinyin. Ainsi les Hsing-Nu deviennent les Xiongnu.
- Les numéros des listes ont été changés pour suivre l'ordre du livre. Les statistiques des armées jouées en tournoi seront mises à jour et adaptées pour la nouvelle numérotation.
- Les listes 281 (Indiens des forêts) et 283 (Indiens des plaines) ont été regroupées en une seule liste (298 Tribus d'Amérique du Nord).

82	Japonais Yayoi
101	Bretons Post-Romains
145	Scots-Irlandais tardifs
147	Pictes Tardifs
152	Asturies, León et Navarre
169	Vietnam rebelle
176	Japonais Heian
185	Gallois Féodaux
192	Byzantins Constantinien
204	Royaumes des Taïfas
212	Royaumes Africains
218	Scandinaves Féodaux
234	Anglo-Irlandais Médiévaux
253	Teutoniques Médiévaux
264	Chypre Médiévale
276	Royaume de Vijayanagar
283	Olmèques
300	Polynésien et Mélanésien