

Amendements officiels à la règle Art de la guerre

Ce document regroupe l'ensemble des amendements et des corrections officielles pour l'Art de la Guerre V3. Ces points sont déjà indiqués dans la FAQ mais ils ont été regroupés ici pour plus de clarté. Le document est conçu pour pouvoir intégrer directement dans le texte de la règle les corrections de façon manuelle ou sous forme de patch pour ceux qui les désirent. Lorsqu'il est mentionné « ajouter les texte suivant », la modification est à opérer de façon manuscrite. Lorsqu'il est mentionné « ajouter le patch suivant », le texte encadré est à découper et à coller sous forme de patch à l'endroit précisé.

Page 15

Dans le paragraphe « chars à faux » ajouter le patch suivant :

Pour le combat, le char à faux n'a pas de facteur de base intrinsèque son effet principal s'exerce de face et lors du premier tour de mêlée:

- *le facteur de base des autres troupes est ramené à 0 ,
 - *néanmoins les LMI et WWG conservent leur facteur de base, et le bonus de javelot s'applique pour toutes les troupes qui en sont dotées , donc :*
 - *LMI Archers et arbalétriers = +1*
 - *LMI javeliniers = +2*
 - *WWG = +1*
 - *LH et LI javelots = +1*
 - *les soutiens adverses sont supprimés,**
 - *la capacité impact des unités adverses ne s'applique pas, sauf les éléphants,*
 - *la capacité support s'applique,*
 - *les autres modificateurs (situation, attaque de flanc ou d'arrière, terrain, fortifications) s'exercent pleinement,*
 - *les pieux s'appliquent : -2 pour le Sch et annulation de sa charge percutante,*
 - *la panique des éléphants et des chameaux ne s'exerce pas contre les chars à faux (car cette catégorie recouvre également des troupes non sensibles aux chameaux ou éléphants),*
 - *l'armure compte pour les montés uniquement (car celle des piétons est annulée par la charge percutante du char à faux).*
- Nota :
- *Le Char à faux n'ayant qu'un point de cohésion, la capacité A2M est sans effet contre lui.*
 - *Après le premier tour de mêlée les troupes opposées au char à faux retrouvent leur facteur de base et les éventuels facteurs de soutien.*

Page 23 :

Dans le paragraphe « Portée de commandement », à la fin du troisième alinéa, ajouter le texte suivant :
« Pour mesurer la distance de commandement on considère toujours que le général est basé sur un socle carré de 1 UD de côté »

Page 27 :

Dans le paragraphe « Règles générales », 7^{ème} point , après « Il faut dépenser un PC de plus si le général est engagé en mêlée » rajouter le texte suivant :

« au début de sa phase de mouvement, »

Page 28 :

Dans le paragraphe « Un glissement », à la fin du deuxième point « Si le glissement est effectué lors d'une charge,... » ajoute le texte suivant :

« voir le détail page 36 »

Page 36 :

- Dans le paragraphe « Définition », après le deuxième alinéa , ajouter le patch suivant :

Une unité est à distance de charge si les 2 points suivants sont vérifiés :

- *La distance entre les 2 points les plus proches des unités est inférieure ou égale à la capacité de mouvement de l'unité qui charge ;*
- *L'unité qui charge peut effectuer un mouvement lui permettant de contacter l'unité cible ;*
 - *Si le mouvement inclut un pivot, un 1/4 tour ou 1/2 tour, la capacité de mouvement de l'unité est réduite en conséquence ;*
 - *Si le mouvement inclut un glissement, la capacité de mouvement n'est pas réduite .*

- A la fin du paragraphe « Mouvement de charge », ajouter le texte suivant :

« Les mouvements de charge doivent respecter tous les préceptes relatifs aux zones de contrôle (pages 33 à 35) ».

- La dernière phrase du paragraphe « Poursuite d'une charge » de la page 36 est à modifier comme suit :

« La poursuite de charge reste optionnelle sauf pour les unités impétueuses pour qui elle est obligatoire. »

Page 40 :

Paragraphe « 7. Mouvement de charge », après le 4^{ème} alinéa ajouter le patch suivant :

Si après déclenchement d'une charge la cible initiale esquive , et que la trajectoire de cette charge passe par la ZDC d'une nouvelle unité adverse sans que celle-ci puisse être contactée, alors :

- *l'unité chargeante, potentiellement concernée par cette nouvelle ZDC, doit s'arrêter à sa limite, même si elle n'a pas parcouru la distance minimale prévue page 40,*
- *les autres unités du groupe non concernées par cette ZDC poursuivent la charge selon les dispositions de la page 36 et du 3^{ème} alinéa ci-dessus.*

Page 41 :

Paragraphe « Exception à la charge incontrôlée », remplacer le point 10 de la page 41 par le texte suivant :

- **« Si, à la suite du mouvement de charge, l'unité se retrouve dans un terrain qui lui inflige un malus au combat ».**

Page 42 :

Dans le croquis « Exemple de charge incontrôlée », supprimer la ligne « F » qui est erronée.

Page 52 :

Dans le paragraphe « Restrictions au contact » rajouter le patch suivant :

- *Lorsqu'un LI en terrain clair est susceptible de se retrouver en contact initial avec 2 adversaires simultanés dont l'un au moins est un LMI, MI, HI, CV ou Kn ,*
 - *Lorsqu'il est chargé, le LI n'est pas tenu d'esquiver si après conformation :*
 - *son adversaire final en mêlée s'avère être une troupe légère, un éléphant ou un char à faux ,*
 - *il se retrouve en situation d'apporter un soutien à une unité amie ;*
 - *le LI est autorisé à charger si après conformation :*
 - *son adversaire final en mêlée s'avère être un LI, un Eléphant, un WarWagon, une Artillerie ou le camp adverse ;*
 - *il apporte un soutien à une unité amie .*

Page 52 :

- Dans le paragraphe « Destruction de l'infanterie légère », supprimer le deuxième alinéa « L'unité de LI est détruite » et remplacer le par le patch suivant :

Une unité lourde déjà en mêlée ne peut pas détruire un LI par un simple contact. Si une LI est contactée en terrain clair par une unité lourde, l'attaquant doit se conformer comme pour une mêlée. La LI est alors détruite automatiquement lors de la phase de mêlée. Une unité lourde qui contacte plusieurs LI ne peut en détruire qu'une seule lors de la phase de mêlée et éventuellement une autre lors de la phase de poursuite. Les autres LI contactées sont décalées d'une UD pour rompre le contact

- Dans le paragraphe « Conformation », supprimer le troisième alinéa et remplacer le par le patch suivant :

Une fois que le premier contact a été établi, le joueur continue son mouvement :

- *D'abord en glissant son unité ou son groupe d'une UD au maximum afin de s'aligner coin à coin avec l'ennemi,*
 - *en cas de contact frontal l'alignement se fait coin avant contre coin avant avec l'ennemi le plus menaçant au moment de l'entrée en Zone de Contrôle,*
 - *en cas de contact de flanc l'alignement se fait coin avant contre coin avant,*
 - *en cas de contact sur l'arrière, l'alignement se fait coin avant contre coin arrière de l'ennemi ;*
- *puis en pivotant si nécessaire pour que le front de ses unités soient totalement en contact avec l'ennemi.*

La conformation doit s'effectuer du maximum possible sans sortir de table. L'entrée dans un terrain pénalisant au combat reste optionnel (voir paragraphe précédent).

Page 53 :

Dans le paragraphe « Conformation et décalage d'unités », supprimer la dernière phrase et remplacer la par le texte suivant :

« Une unité amie qui a été décalée ne pourra plus bouger pendant sa phase de mouvement »

Page 55 :

Dans le paragraphe « Conformation après une mêlée », après le dernier alinéa , rajouter le texte suivant :
« Si une unité est sur le flanc d'un ennemi mais qu'elle ne peut pas se conformer pour le prendre de flanc de façon légale alors elle peut toujours se conformer pour le combattre de face »

Page 71 :

Dans le paragraphe « Ordre de déploiement des corps », supprimer le deuxième alinéa et remplacer le par le patch suivant :

Le déploiement des corps doit respecter les règles suivantes :

- *Les corps doivent être déployés de façon à avoir une aile gauche, un centre et une aile droite.*
- *Un corps ne peut pas être déployé derrière un autre.*
- *Les zones de déploiement sont rectangulaires et ne peuvent pas se chevaucher.*
- *Toutes les unités d'un même corps doivent être à portée de commandement de leur général, y compris celles placées en embuscade.*

Seule la position relative des zones de déploiement est importante. La position exacte des zones de déploiement n'a pas à être précisée par rapport à un élément de terrain. Les unités sont placées librement au sein de leur zone de déploiement.

Page 76 :

- « Grandes batailles » à la fin du paragraphe « Terrain et déploiement » ajouter le patch suivant :

L'attaquant ne peut déployer ses embuscades que dans sa zone de déploiement des troupes lourdes (soit jusqu'à 5 UD du centre de la table) et jusqu'aux bords latéraux. Le défenseur peut poser des embuscades jusqu'au milieu de la table dans les secteurs latéraux et dans sa zone de déploiement des troupes lourdes en secteur central (soit jusqu'à 5 UD du centre de la table).

- Dans le paragraphe « Déroute de l'armée » ajouter à la fin du paragraphe :
« le camp fortifié équivaut à 9 pts de démoralisation en 300pts et 12 points en 400pts »
- Dans le paragraphe « Démoralisation »,
 - 3^{ème} alinéa, modifier le deuxième point en supprimant « ou est éliminé »
 - rajouter en troisième point le texte suivant : « ***le double de sa valeur si l'unité est éliminée*** ».

Errata dans les listes d'armée :

List # 41 - Early Successors (only in the english edition)

Alliance between Lysimachos and Seleucos. Under "Pike men", after "Upgrade to elite", add "Maximum 2".

Liste # 60- Grecs classiques et Liste # 61 – Grecs Hellenistiques

Remplacer la note de bas des listes 60 et 61 par le patch ci-dessous :

Chaque corps peut être d'une origine différente. Chaque corps d'une autre origine que celle du général en chef est alors allié. Toutes les dispositions de la page 78 sur les corps alliés doivent, dans ce cas, être respectées, donc :

- *Les minima et maxima du tronc commun de troupes doivent être appliqués à 50%. Par exemple, un corps allié Spartiate au sein de la liste 61 doit comprendre au minimum 1 cavalier moyen ou lourd, 3 thureophoroi et 1 fantassin léger (arc ou fronde).*
- *Les minima et maxima des particularités nationales s'appliquent à 50%. Par exemple, un allié Thébain de la liste 60 devra comprendre au minimum 1 cavalier moyen et au plus 2.*
- *Les remplacements éventuels s'appliquent selon le respect des minima et maxima ci-dessus. Par exemple un corps Thessalien de la liste 60 doit avoir 4 à 8 Javeliniers s'il est commandé par le général en chef, mais seulement 2 à 4 si le général en chef est à la tête d'un corps d'origine différent (Athénien par exemple).*

Toutefois, dans le cas où, comme autorisé spécifiquement par cette liste, 2 corps alliés sont pris, et uniquement dans ce cas-là, la somme des deux corps alliés ne pourra excéder 60% du budget de l'armée.

Lorsque les particularités nationales prévoient un remplacement de troupes, ceci implique que les nouveaux minima et maxima ainsi que les éventuels changements de catégories de troupes se substituent à l'alinéa correspondant du tronc commun de la liste. Les maxima de l'armée ne peuvent donc cumuler les troupes du tronc commun et celles des particularités nationales. Par exemple, dans la liste 60, le maximum de Peltastes autorisés pour un Thessalien général en chef est bien limité à 8, et non 12 (4 du tronc commun + 8 de la liste spécifique Thessalienne).

Liste # 75 –Premiers arabes :

Dans les notes ajouter le texte suivant :

- *Tous les contingents alliés issus de cette liste peuvent être considérés comme Tribus bédouines sans restriction de dates.*

List # 86- Late impérial romans (only in the english edition)

After « Cataphracts », add « *Maximum 2* »

Liste # 101-Britto-romains :

Alliés Gallois (Liste #146 Gallois), au lieu de : avant 580, lire : *après 580*.

Liste # 117- Chinois Han :

Remplacer la note Allié Hsiung-Nu du Sud par :

- *A partir de 53 av JC, allié Hsiung Nu du Sud (liste # 116 Hsiung Nu mais sans les options permises dans la période 304-439 ap JC)*

List # 142 – Lombards (only in the english edition)

In « replace some Followers », replace « fantassins moyens impétueux » by « *Impetuous medium swordsmen* »

Liste # 151 –Irlandais féodaux :

Dans les notes, à la fin de la ligne Allié Normand ajouter la précision suivante : (*même si la liste #172 s'achève en 1071*).

Liste # 153- Slaves :

En face de « Archer » rajouter « *7 pts* »

Liste # 178- Anglo-irlandais :

Modifier les notes par le texte suivant :

- Allié Irlandais :
 - *avant 1300 (liste # 151 Irlandais féodaux)*
 - *après 1300 (liste # 223 Irlandais médiévaux)*

Liste # 187 – Croisés Tardifs :

Allié Mongol après 1299, au lieu de : (Liste #218 Empire Mongol), lire : (*liste # 255 Mongols Ilkhanides*).

Liste # 189- Empire latin d'orient

Il est possible d'inclure un général dans une unité de chevaliers francs donc, dans le premier cartouche des types de troupes remplacer « *Chevaliers Francs* » par « *Chevaliers Francs** »

List # 220 – Swiss (only in the english edition)

Replace « Seulement jusqu'en 1400 » by « *Only up to 1400* »

29/05/2017

Liste # 226 – Français Guerre de 100 ans

A la fin de la note « Alliés écossais » remplacer « après 1418 » par « *option écossais en France entre 1419 et 1429* »

List # 234 - French ordonnance (only in the english edition)

In « From 1466 », « Francs archers (before 1480) », in front of « Heavy swordsmen 2HW mediocre », the cost is « 7 ».

Liste # 236 –Guerre des Roses

Dans le type de troupes « Garde royale », rajouter (Y) à la liste des factions autorisées.