

L'Art de la Guerre

Cambios en la versión 4

Este documento enumera los principales cambios en la versión 4 de l'Art de la Guerre. Permite a los jugadores familiarizados con la versión 3 identificar rápidamente las características nuevas más importantes. Este documento no está destinado a actualizar la versión 3 a la versión 4; la nueva edición ha sido completamente reescrita y reorganizada y contiene muchos detalles y aclaraciones que no se tratan aquí.

TROPAS

Infantería ligera

- Ya no se destruye automáticamente si se contacta con ellos durante una persecución, sino que debe evadir.
- En terreno despejado, LI ahora tiene un ZoC contra todos los enemigos con los que puede contactar: LI, LH, El, SCh y Art.
- La infantería ligera armada con granadas, lanzallamas, naffatun, etc., ahora tiene la habilidad de *Incendiar*. Disparan a 1 UD y su objetivo no tiene protección (excepto LI y LH). También tienen una bonificación de +1 en combate cuerpo a cuerpo y disparos contra elefantes y WWg. Coste 5 pts.
- LI otorga una bonificación por iniciativa (3 LI cuentan como 1 LH)

Arqueros, ballesteros y artilleros

- Pueden interpenetrar espadachines medianos y pesados (excepto si son Impetuosos) así como otros LMI.
- Pueden cargar a todos los enemigos sin restricción.
- El presupuesto del arco largo se reduce en un punto (+1 en lugar de +2).
- La mayoría de los ballesteros medievales tienen la opción Pavés.
- Los arqueros ingleses y los de la artillería francesa y borgoñona se convierten en espadachines medianos con arco largo después de 1415.
- Desde 1490 en adelante, algunos ejércitos pueden tener artilleros LMI con los mismos factores que Ballesteros.

Espadachines medianos

- El coste cae a 6 ptos o 4 ptos si es Mediocre.

Lanceros medianos

- Su habilidad *Impacto* en V3 se reemplaza por un +1 en la 1ª ronda contra tropas montadas (excepto elefantes) si se cargan desde el frente (lo mismo para lanceros pesados).
- La bonificación +1 en la 1ª ronda para la caballería que carga MI no se aplica ahora contra lanceros medianos.
- Los almugávares pueden ser lanceros medianos de *Impacto* para presentar su doble armamento: lanza larga + jabalinas.

Lanceros pesados y piqueros

- Su habilidad *Impacto* en V3 se reemplaza por un +1 en la 1ª ronda contra tropas montadas (excepto elefantes) si se cargan desde el frente.

Levas prescindibles

- No pueden cargar ni contactar al enemigo para brindar apoyo, y no pueden perseguir.

Vagones de guerra

- Su factor de combate contra todas las tropas montadas (excepto los elefantes) aumenta a +2.
- Están sujetos a ZoC como otras unidades, pero no tienen ZoC.
- Ya no son incontrollables, pero dar un cuarto o media vuelta les cuesta 2 UD de movimiento y están limitados a giros de 45 ° máximo.
- WWg puede dar ¼ de vuelta incluyendo un desplazamiento de 1 UD (ver diagrama p 32).
- WWg's pueden disparar después de moverse.
- WWg no infligen pérdidas de cohesión en múltiples ataques y no cuentan para ataques por el flanco o por la retaguardia (solo proporcionan un +1 para apoyo simple).
- Durante el movimiento, por 1 CP adicional, un WWg puede estar listo para la batalla colocando estacas, mantos, cadenas, etc. Luego obtienen una bonificación adicional de +1 en el combate contra todos los oponentes.
- Un WWG que esté listo para la batalla debe gastar 1 CP más antes de moverse de nuevo.
- Mediocre WWg incluido en algunas listas de ejército (persas aqueménidas, chinos de los 3 reinos, dinastías chinas N&S, pechenegos, rusos moscovitas) no pueden estar listos para la batalla (coste de 8 puntos).
- Coste aumentado a 12 ptos.

Vagones de guerra con espadas (Camilian Romano, Clásico Indio, Communal Italian)

- Se trata de vagones equipados con palas, picas y garfios que se utilizan contra tropas montadas o elefantes.

- No disparan y no pueden estar listos para la batalla como otros WWg.
- Pueden cargar o contactar al enemigo y conformarse, pero no pueden perseguir.
- Factor de combate de +2 contra elefantes y cancelar la habilidad de *Impacto* de los elefantes.
- Coste 8 puntos

Artillería

- La artillería ligera puede moverse / girar y disparar en el mismo turno.
- Los elefantes y WWg con artillería pueden disparar después de moverse.
- La artillería ligera romana, Ming y coreana Yi puede disparar sobre alguna infantería amiga y ahora cuesta +1 punto. Estos tipos se denominan artillería ligera integrada.
- La artillería colocada detrás de una fortificación está estacionaria y no puede girar.
- Solo la artillería pesada es ahora incontrolable (cuesta 2 CP rotar).

Caballería ligera

- LH ahora tiene un ZoC contra todas las unidades.
- Todos los LH pueden atacar a cualquier oponente sin restricciones.
- LH *Impacto* tiene la capacidad de *Carga Furiosa* contra tropas a pie.
- Bonificación de +1 al tirar para la llegada de la marcha de flanco si consiste exclusivamente en LH.

Carros ligeros

- Algunos carros ligeros pueden tener la habilidad *Armadura*, ya que estaban bien protegidos (egipcios, asirios ...)

Carros pesados

- Bono de +1 contra Caballería en lugar de +2 en V3 (lo que significa que ya no son mejores contra Cv que contra Catafractos).
- La habilidad *Impacto* de los carros pesados no cuenta contra los Caballeros con *Impacto*, pero sí cuenta si los Caballeros no tienen *Impacto* o si se cargan desde el flanco / retaguardia.
- Los carros pesados sin habilidad *Impacto* tienen un coste de solo 9 pts.

Catafractos

- Los catafractos ahora tienen *Impacto* contra infantería y montados, excepto los elefantes.
- La habilidad *Impacto* de las Catafractos no cuenta contra los Caballeros con *Impacto*, pero sí cuenta si los Caballeros no tienen *Impacto* si se cargan desde el flanco / retaguardia.

- Coste 12 puntos

Caballeros

- Los caballeros ahora solo tienen +1 factor de combate contra catafractos y carros pesados.
- Su habilidad de *Impacto* significa que conservan una ventaja sobre los Catafractos y los carros pesados (ver más arriba).
- Los Caballeros Pesados sin *Impacto* tienen un coste de solo 11 puntos.

Elefantes

- La calidad de *Élite* representa la presencia de escolta de infantería. Los elefantes Seleucid, Ghaznevid, Timurid y Sultanato de Delhi tienen la habilidad de *Armadura* en lugar de ser *Elite* (costo 16 pts).
- Los elefantes ahora deben perseguir cuerpo a cuerpo.

Camellos

- Las unidades montadas de forma impetuosa no están sujetas a cargas incontroladas contra las unidades que les causan pánico. Así que los jinetes ahora pueden evitar mejor a los elefantes y camellos.
- Todos los camellos medianos y ligeros con arcos en todas las listas son Mediocres (excepto Tuareg LH)

HABILIDADES ESPECIALES

Arma de asta

- Las unidades de espadachines medianos / pesados equipados con alabardas se han reclasificado de 2HW a Arma de asta: ejércitos chinos, alabarderos medievales, suizos, escandinavos, husitas, vonyuks, etc.
- Bonificación de +1 en la 1ª ronda contra montados (excepto elefantes) si recibe la carga en el borde delantero.
- Si una unidad de arma de asta gana un combate en su borde frontal contra unidades montadas, se agrega +1 a la tirada del dado antes de determinar el efecto del combate.
- Coste + 1 punto

Nota: Los Ashigaru con Naginata se clasifican como espadachines medianos sin 2HW o arma de asta, ya que se los consideraba inferiores a los equipados con Yari (que están clasificados como lanceros medianos).

Atlatl

- El rango de disparo se incrementa a 2 UD.

Impacto / ½ arco

- Esto representa a la caballería sólo parcialmente equipada con arco: algunos bizantinos, Jurchen Chin, etc.
- Estas unidades disparan como si tuvieran un nivel inferior en calidad: lo ordinario se vuelve mediocre y la élite se vuelve ordinaria, sin cambios si ya es mediocre.
- La unidad puede evadir, tiene habilidad de *Impacto* y mantiene su calidad en cuerpo a cuerpo.
- Coste + 1

Jabalina

- Algunos carros ligeros (hititas, celtas, galos, pictos, caledonios, etc.) y la caballería mediana (númeridas, moros, bereberes, etc.) pueden tener la habilidad de lanzar jabalina, pero solo para disparar.
- Disparan a 1 UD, pero no obtienen bonificación de combate, ya que ya está incluido en el factor de combate de la caballería.
- LI, LH y LMI con *Jabalina* mantienen la bonificación +1 en la 1ª ronda de un cuerpo a cuerpo.

Proyectiles de Apoyo

- La bonificación de +1 contra todos si la unidad pierde el cuerpo a cuerpo en la 1ª ronda no ha cambiado respecto a V3, pero ahora se aplica incluso si su oponente tiene armadura pesada.
- Cancela la carga furiosa de las tropas montadas al recibir su carga en el borde delantero.
- Los arqueros, ballesteros, pistoleros, jabalineros, unidades mixtas y MI con arcos no tienen la capacidad de apoyo de proyectiles.

Desmontados

- Se han revisado los tipos de desmontaje.
- Algunos jinetes pueden desmontar como espadachines pesados o lanceros pesados con 3 puntos de cohesión.
- La caballería impetuosa ya no cuenta como impetuosa una vez desmontada.
- En un número limitado de listas de ejército, los tipos específicos de desmontaje se indican en las notas que anulan esta regla general. Por ejemplo, los soldados de caballería gálatas, galos, antiguos españoles y alemanes desmontan como espadachines medianos impetuosos.

MOVIMIENTO

Activación del cuerpo

- Ya no es necesario usar dados para activar primero un cuerpo invisible.

Movimiento de infantería pesada

- La infantería pesada (incluidos los caballeros desmontados) puede avanzar 3 UD en terreno despejado si comienzan su movimiento a 4 o más UD del enemigo.
- Una carga de infantería pesada contra un oponente que evade ahora los avances a velocidad normal en un 1-4 y +1 UD en un 5-6. Esto evita que LI / LH ralentice demasiado a la infantería pesada durante la carga.

Desplazamiento

- En el caso de un desplazamiento antes de una carga o para contactar a un enemigo, el requisito de avanzar al menos 1 UD ya no se aplica.
- Es posible deslizarse hacia la ZOC del enemigo más amenazante para cargarlo.

Expansión

- Ahora es posible avanzar y expandir en el mismo movimiento. Cada UD movido disminuye el número de unidades que se pueden expandir. Por ejemplo, un grupo de unidades de caballería puede avanzar 2 UD y expandirse en una unidad.
- Un grupo de LH puede extenderse en 4 unidades (en lugar de 3 antes).

Contracción

- Un grupo de LH puede contraerse en 4 unidades (en lugar de 3 antes).

Salir del ZoC

- Las unidades que pueden evadir ahora pueden realizar un movimiento de evasión durante el movimiento normal para salir de un ZoC, ajustando su distancia de movimiento con 1D6. Esto puede hacer que las unidades salgan de la mesa, como en los movimientos de evasión normales.
- LI y LH ya no pueden disparar después de salir de un ZoC como al evadir.
- Las unidades montadas cuya retaguardia está en el ZoC de un enemigo más lento ahora pueden avanzar en línea recta hasta su límite de movimiento sin entrar en Desorden por solo 1 CP, incluso como grupo. Esto evita que un ZoC enemigo los inmovilice en su trasero.

Interpenetración

- La artillería ligera o media se puede desplazar durante una interpenetración .

- Si una unidad se desplaza, no puede moverse o reagruparse posteriormente, a menos que sea un LI o LH.

Desplazamiento a lo largo del enemigo

- Permitido en algunas circunstancias muy específicas reflejadas en el reglamento.

Carga

- Las unidades de un grupo de carga que no han contactado con un enemigo y no están apoyando a un amigo en el combate cuerpo a cuerpo pueden continuar la carga hasta su límite máximo de movimiento.
- Sin carga incontrolada si la unidad se enfrentaría con un enemigo en su flanco o retaguardia.
- Las cargas no controladas ahora se realizan todas de izquierda a derecha o de derecha a izquierda (para evitar una optimización excesiva).

Bloquear evadir

- Ya no es posible bloquear un movimiento de evasión con una pequeña parte de una base, ahora se requiere un ZoC.
- Un movimiento de evasión se bloquea si, después de su reorientación, la unidad evasiva tiene un enemigo situado al menos parcialmente directamente en el frente y este enemigo ejerce una zona de control sobre la unidad que intenta evadir.
- Un movimiento de evasión también se bloquea si su camino está bloqueado por obstáculos.
- Las tropas ligeras pueden realizar una media vuelta adicional gratuita al final de su movimiento de evasión.

Conformación/Adaptación

Las reglas de conformación han sido revisadas y agrupadas en un solo capítulo. Se invita a los jugadores a leerlos detenidamente. Éstos son algunos de los puntos clave.

- La conformación siempre se realiza en relación con el enemigo más amenazante.
- La conformación debe hacerse siempre que sea posible. Una unidad no puede permanecer en contacto esquina a esquina o flanco a flanco si no está participando en un cuerpo a cuerpo: ahora debe conformarse o alejarse.
- Ahora es posible contactar a un enemigo en el flanco o en la retaguardia incluso si la unidad no puede adaptarse completamente debido al terreno u otras unidades. Esto se clasifica como una "conformación incompleta".
- Los ZoC siempre deben respetarse y, por lo tanto, aún no puedes atacar a un enemigo desde el flanco si la unidad atacante entrara en un ZoC.
- Durante una conformación, las unidades enemigas ahora no se pueden mover.
- LH / LI pueden moverse y recuperarse después de haber sido cambiadas, otras unidades ya no pueden moverse o recuperarse después de haber sido cambiadas. Esta regla ahora es la misma tanto para la conformación como para la interpenetración

COMBATE

Cuerpo a cuerpo y apoyo

- LH, LMI y unidades mixtas ahora pueden cargar a todos los enemigos sin restricciones.
- Una unidad puede estar en combate cuerpo a cuerpo o en posición de apoyo. El apoyo ahora se divide en apoyo *simple* (un contacto por una esquina o flanco) y apoyo *cuerpo a cuerpo* (contacto con el frente de la unidad contra el flanco o borde trasero del enemigo) .
- Un apoyo *simple* otorga una bonificación de +1 en combate.
- Un apoyo *cuerpo a cuerpo* otorga una bonificación +1 + factor de combate.
- Esto hace que los ataques múltiples sean más efectivos si las unidades involucradas son más fuertes. Por ejemplo, si un MI es atacado en el frente y flanqueado por un arquero, el atacante tendrá una bonificación de +1 por apoyo cuerpo a cuerpo (porque el arquero tiene un factor de combate de cero contra MI). Si la unidad que proporciona apoyo cuerpo a cuerpo es un espadachín MI, este bono aumenta a +2 y si es un piquero, el bono aumenta a +3.

Persecución

- LI ya no se destruyen automáticamente si son contactados durante una persecución: deben evadir.
- Las unidades que persiguen y contactan a un nuevo enemigo deben conformarse inmediatamente en la fase de persecución siempre que sea posible.
- Si un enemigo es contactado en el flanco o en la retaguardia por una unidad que lo persigue (excepto LI / LH) mientras ya está en combate cuerpo a cuerpo o en apoyo cuerpo a cuerpo, pierde un punto de cohesión.

Fortificaciones y obstáculos

- Algunas listas pueden tener obstáculos y / o fortificaciones .
- Los obstáculos son zanjass, estacas o trampas. Su presupuesto es de ½ pt pero no brindan cobertura ni bonificación de combate contra las unidades de a pie.

Campamento Sagrado

- Algunas listas pueden tener un Campamento Sagrado (coste 2 pts)
- Representa la presencia de una persona santa (Faraón, el Papa), sacerdotes , un símbolo religioso, etcétera. El Campamento Sagrado agrega +1 a la cohesión del ejército, pero cuenta 6 puntos de pérdida si es capturado.

TERRENO Y PUESTA EN MARCHA

Colinas

- Las colinas suaves tienen un pico y, opcionalmente, una línea de cresta.
- Las colinas empinadas deben tener un pico y una línea de cresta.
- Se ha redefinido y simplificado la visibilidad detrás de una colina.
- Ahora es más fácil tender una emboscada a las unidades detrás de una colina.

Iniciativa

- Un grupo de 3 LI cuenta como 1 LH al calcular la bonificación de la iniciativa de exploración.

Terreno

- Se ha aumentado el número de piezas de terreno disponibles para permitir que ambos jugadores tengan suficientes opciones:
 - Llanura: 4 campos y 1 marisma
 - Bosque: 4 bosques y 3 matorrales
 - Montaña: 4 colinas y 2 barrancos
 - Desierto: 4 dunas de arena y 1 camino
 - Pasos : 4 colinas, 1 marisma y 1 camino
- En las estepas, una sola colina puede estar cubierta de matorrales y ser un terreno accidentado.

Colocación del terreno

- La colocación de la aldea se realiza como cualquier otra pieza de terreno, pero solo puede caer en los sectores de los flancos.
- La primera vez que una pieza de terreno no se puede colocar sobre la mesa debido a la falta de espacio, el jugador puede volver a tirar los dados para colocarla. Esta repetición se permite solo una vez para cada jugador.
- Si la mitad de la mesa de un jugador tiene 3 o más piezas de terreno (excluyendo carretera, río o zona costera) más que la otra mitad, la siguiente pieza de terreno ahora siempre se coloca en la mitad de la mesa con pocas piezas de lluvia.
- El terreno imparable no se puede colocar en los sectores centrales.
- La colocación de la carretera ahora se realiza de forma aleatoria.

Ajuste del terreno

- Un resultado de 3 o 4 solo permite a un jugador mover una pieza de terreno en 4 UD, no rotarla .
- Al ajustar el terreno, un "6" permite quitar una pieza de terreno solo la primera vez que se tira. Los siguientes "6" se convierten en "Girar o mover 6 UD".

Marcha de flanco

- Bono de +1 por la llegada de una marcha de flanco compuesta solo por LH.

REGLAS OPCIONALES

Formato reducido

- El formato reducido con 100 puntos ahora permite jugar con 2 cuerpos y aliados.

Factor aleatorio

- Nuevas opciones sugeridas para reemplazar D6 con un dado promedio, un D4 (o D8 / 2), un D10 / 2 o tirar 3D6 y tomar el Resultado del dado medio.
- Mecanismo sugerido para reemplazar también el dado con tarjetas numeradas del 1 al 6

Eventos

- Se ha incluido un sistema de eventos aleatorios para darle más sabor al juego.

LISTAS DEL EJÉRCITO

Cuerpo aliado

- En un cuerpo aliado, ahora solo necesita tomar tropas cuyo mínimo sea 2 o más (después de reducir a la mitad el número). Las tropas con un mínimo (ajustado) de 1 no son obligatorias, pero aún deben tomarse antes de seleccionar las tropas con un mínimo de cero.

Modificaciones de listas

- Todas las listas se han revisado y la mayoría se han modificado.
- Hay más estrategias que en V3.
- Cuando una opción en una lista se refiere a un estratega designado (por ejemplo, Hannibal en Italia), el jugador no tiene que comprar este comandante como estratega para usar estas opciones.
- Las fechas de los aliados se han especificado.
- Hay más opciones y variedad.
- Se ha reescrito y perfeccionado parte del material de referencia.

Nuevas listas de ejército

- V4 ahora tiene 300 listas, algunas de las cuales son completamente nuevas.
- Algunas listas se han dividido en 2 o 3 y otras han cambiado de fecha.
- Todas las listas en el período feudal ahora incluyen solo caballeros medianos. Los caballeros pesados solo están presentes en el período medieval. El período Edad Oscura no tiene caballeros.
- Algunos nombres de listas se han modificado o corregido ligeramente.

- Las listas chinas ahora usan el sistema de transcripción Pinyin. Por lo tanto, el Hsing-Nu se convierte en Xiongnu.
- Se ha cambiado el número de algunas listas para seguir el orden del nuevo libro. Las estadísticas de los ejércitos jugados en los torneos se actualizarán y adaptarán a la nueva numeración.
- Las listas 281 (Forest Indian) y 283 (Plains Indian) se han combinado en una sola lista (298 North American Tribes).

82 Yayoi Japanese
101 Post Roman British
145 Later Scots-Irish
147 Later Pictish
152 Astur-Leónese and Navarrese
169 Rebel Vietnamese
176 Heian Japanese
185 Feudal Welsh
192 Konstantinan Byzantine
204 Taifa Kingdoms
212 African Kingdoms
218 Feudal Scandinavian
234 Medieval Anglo-Irish
253 Medieval Teutonic
264 Medieval Cyprus
276 Vijayanagar Kingdom
283 Olmec
300 Polynesian and Melanesian