

### Correcciones oficiales a la regla Arte de la Guerra

Este documento contiene todas las enmiendas y correcciones oficiales del Arte de la Guerra V3. Está información ya esta en el FAQ pero esta agrupada aquí para mas claridad. El documento está diseñado para poder integrar directamente en el texto de la regla las correcciones de forma manuscrita o en forma de parche para los que lo desean. Donde pone « añadir el texto a continuación » hay que entrar el texto de forma manuscrita. Si pone « añadir el parche a continuación » hay que cortar el cuadro de texto y pegarlo en el lugar indicado.

#### Pagina 15

En el párrafo « Carros falcados » añadir el parche a continuación :

*En combate, el carro falcado no tiene factor de combate de base, su efecto principal es de frente y en el primer turno de combate :*

- *el factor de base de las demás tropas se reduce a 0,*
  - *pero los LMI y WWG conservan su factor de base y el bonus de la jabalina cuenta para todas las tropas que están equipadas con ella, o sea :*
    - *LMI Arqueros y ballesteros = +1*
    - *LMI Jabalineros = +2*
    - *WWG = +1*
    - *LH y LI jabalina = +1*
  - *los apoyos del enemigo no cuentan,*
- *la capacidad impacto de las unidades enemigas no se aplica, excepto los elefantes,*
- *la capacidad apoyo no se aplica,*
- *los otros modificadores (situación, ataque de flanco o retaguardia, terreno, fortificaciones) cuentan plenamente,*
- *las estacas se aplican : -2 para el carro falcado y anulación de su carga percutante,*
- *el pánico de los elefantes y de los camellos no afecta los carros falcados (porque esta categoría también incluye tropas que no son afectadas por camellos o elefantes),*
- *la armadura cuenta solo para los montados (porque la de la infantería queda anulada por la carga percutante del carro falcado).*

Nota :

- *Como el carro falcado solo tiene un punto de cohesión, la capacidad A2M no tiene efecto.*
- *Después del primer turno de combate las tropas combatiendo el carro falcado recuperan su factor de base y los factores de apoyo.*

#### Pagina 23 :

En el párrafo « Alcance de mando », al final del tercer punto, añadir el texto a continuación :  
*« Para medir la distancia de mando se asume que el general esta en un base cuadrada de 1 UD de lado. »*

#### Pagina 27 :

En el párrafo « Reglas generales », séptimo punto, después de « Si el general está trabado en combate » añadir el texto a continuación :

*« al inicio de su fase de movimiento, »*

**Pagina 28 :**

*En el párrafo « Desplazamiento », al final del segundo punto « Si el desplazamiento se produce durante un carga,... » añadir el texto a continuación : « ver detalle pagina 36 »*

**Pagina 36 :**

- En el párrafo « Definición », después del segundo apartado, añadir el parche a continuación :

*Una unidad esta a distancia de carga si los 2 puntos a continuación son verdaderos :*

- *La distancia entre los 2 puntos mas cercanos de las unidades es inferior o igual a la capacidad de movimiento de la unidad que carga ;*
- *La unidad cargando puede hacer un movimiento que le permite contactar su objetivo ;*
  - *Si el movimiento incluye un pivote, un giro de 1/4 o 1/2, el movimiento de la unidad queda reducida ;*
  - *Si el movimiento incluye un desplazamiento, la capacidad de movimiento no esta reducida. .*

- Al final del párrafo « Movimiento de carga » añadir el texto a continuación :

*« Los movimientos de carga deben respetar todas las normas de las zonas de controles (paginas 33 a 35) ».*

- Modificar la ultima frase del párrafo «Prolongación de una carga » de la pagina 36 a :  
*« La prolongación de una carga es opcional excepto para las unidades impetuosas que están obligadas ha hacerla. »*

**Pagina 40 :**

« 7. Movimiento de carga », después del cuarto párrafo añadir parche a continuación :

*Si después de iniciar una carga, la unidad objetivo original huye y la trayectoria de esta carga pasa por una ZDC de una nueva unidad enemiga sin que esta pueda ser contactada entonces :*

- *la unidad que carga si esta afectada por esta nueva ZDC debe parar en el limite de la misma incluso si no ha movido la distancia mínima prevista en pagina 40*
- *las demás unidades del grupo no afectadas por esta ZDC continúan su carga como indicado en pagina 36 y el tercer párrafo de 7. Movimiento de carga*

**Pagina 41 :**

párrafo « Excepciones a la carga incontrolada», cambiar el punto 10 de la pagina 41 con el texto a continuación :

- « *Si, después del movimiento de carga, la unidad entra en un terreno que la penaliza en combate* ».

**Pagina 42 :**

En el dibujo « ejemplo de una carga descontrolada», quitar la linea F que esta mal.

**Pagina 52 :**

En el párrafo « restricciones al contacto » añadir el parche a continuación :

- *Cuando una LI en terreno abierto pueda acabar en contacto inicial con 2 enemigos a la vez y al menos una de ellas es una LMI, MI, HI, CV o Kn ,*
  - *Cuando esta cargado, el LI no debe huir si después de la conformación :*
    - *su adversario en combate resulta ser una tropa ligera, un elefante o un carro falcado ,*
    - *acaba dando un apoyo a una unidad de su bando ;*
  - *La LI puede cargar si después de la conformación :*
    - *su adversario final en combate sera una LI, un elefante o un war wagon, una artillería o el campamento enemigo ;*
    - *aporta un apoyo a una unidad de su bando .*

**Pagina 52 :**

- En el párrafo « Destrucción de la infantería ligera », quitar el segundo párrafo « La unidad de LI se retira... » y cambiar con el parche a continuación :

*Una unidad pesada que participa a un combate no puede destruir una LI por simple contacto. Si una LI esta contactado en un terreno abierto por una unidad pesada, el atacante debe conformarse como para un combate. La LI queda entonces destruida automáticamente en la fase de combate. Una unidad pesada que contacta varias LI solo puede destruir una de ellas en la fase de combate y posiblemente otra en la fase de persecución. Las demás LI contactadas se desplazan 1 UD para romper el contacto.*

- El el párrafo « Conformación », quitar el tercer párrafo y poner el parche a continuación :

*Una vez el primero contacto establecido, el jugador continua su movimiento :*

- *Primero desliza su unidad o su grupo de un máximo de una UD para alinearse esquina a esquina con el enemigo.*
  - *En caso de contacto frontal la alineación se hace esquina a esquina con el enemigo mas amenazador en el momento de entrar en Zona de Control,*
  - *en caso de un contacto de flanco la alineación se hace esquina delantera contra esquina delantera,*
  - *en caso de contacto trasero, la alineación se hace esquina delantera contra la esquina trasera del enemigo ;*
- *después se pivota si es necesario para que el frente de las unidades estén totalmente en contacto con el enemigo.*

*La conformación debe efectuarse el la medida de lo posible sin salir de la mesa. La entrada en un terreno que penaliza en combate es opcional (ver párrafo anterior)*

### **Pagina 53 :**

En el párrafo « Conformando y desplazando unidades », quitar la ultima frase y cambiar por el texto a continuación :

« Una unidad amiga que ha sido desplazada no podrá mover en su fase de movimiento »

### **Pagina 55 :**

En el párrafo « Conformación tras el combate», después del ultimo párrafo, cambiar con el texto a continuación :

***« Si una unidad esta en el flanco de un enemigo pero no puede conformarse de manera legal en el flanco entonces siempre puede conformarse para entrar en combate de frente. »***

### **Pagina 71 :**

En el párrafo «Secuencia de despliegue », quitar el segundo párrafo y cambiar con el parche a continuación :

*El despliegue de los mandos debe respetar las normas a continuación :*

- *Los mandos deben desplegarse para que haya una ala izquierda, un centro y una ala derecha.*
- *Un mando no puede desplegarse detrás de otro.*
- *Las zonas de despliegue son rectangulares y no pueden sobreponerse.*
- *Todas las unidades de un mismo mando deben estar a distancia de mando de su general, incluidas las unidades en emboscada.*

*Solo la posición relativa de las zonas de despliegue es importante. No hace falta marcar la posición exacta de las zonas de despliegue en relación a un terreno. Se puede desplegar libremente las unidades dentro de su zona de despliegue.*

**Página 76 :**

- « Grandes batallas » al final del párrafo « Terreno y despliegue » añadir el parche a continuación :

*El atacante solo puede desplegar sus emboscadas en su zona de despliegue de sus tropas pesadas (hasta 5 UD del centro de la mesa) y hasta los lados de la mesa. El defensor puede poner emboscadas hasta la mitad de la mesa en los sectores laterales y en su zona de despliegue de tropas pesadas en el sector central (hasta 5 UD del centro de la mesa)*

- En el párrafo « Desmoralización » añadir al final del párrafo :  
**« el campo fortificado vale 9 puntos desmoralización en 300pts y 12 puntos en 400pts »**
- En el párrafo « Desmoralización » de la segunda columna,
  - Tercer párrafo, modificar el segundo punto quitando « si es derrotada »
  - añadir en el tercer punto el texto a continuación : « **el doble de su valor si la unidad es eliminada** ».

**Errata en las listas de ejércitos :**

**Lista # 60- Griegos clásicos y Lista # 61 – Griegos Helenísticos**

Cambiar la nota al final de las listas 60 y 61 con el parche a continuación :

*Cada mando puede tener un origen diferente. Cada mando de origen diferente al del comandante en jefe es un aliado. Todas las normas de la pagina 78 sobre mandos aliados deben respetarse :*

- *Los mínimos y máximos de las tropas en común deben aplicarse al 50 %. Por ejemplo, un mando aliado Espartano de la lista 61 debe tener como mínimo 1 caballería media o pesada, 3 thureophoroi y una infantería ligera (arco o honda).*
- *Los mínimos y máximos de las particularidades nacionales se aplican al 50 %. Por ejemplo, un aliado Tebano de la lista 60 tendrá que incluir un mínimo de 1 caballería media y hasta 2.*
- *Los cambios posibles se aplican respetando los mínimos y máximos anteriormente mencionado. Por ejemplo un mando Tesalio de la lista 60 debe tener 4 a 8 jabalineros si su general es el comandante en jefe pero solo 2 a 4 si el comandante en jefe tiene un mando de origen distinto (Ateniense por ejemplo).*

*En todo caso, si hay 2 mandos aliados, cosa excepcionalmente autorizado para esta lista, y solo en este caso, la suma de los dos mandos aliados no podrán ser mas de 60 % del presupuesto del ejercito.*

*Cuando las particularidades nacionales requieren un cambio de tropa, los nuevos mínimos y máximos y posibles cambios de tropas se substituyen a los de las tropas en común. Los máximos del ejercito no pueden acumularse con los de las tropas en común y las de las tropas nacionales. Por ejemplo, en la lista 60, el máximo de Peltastas autorizados para un comandante en jefe Tesalio esta limitado a 8 y no 12 (4 de las tropas en común + 8 de los Tesalios)*

**Lista # 75 –Primeros árabes :**

En las notas añadir en el texto a continuación :

- *Todos los mandos aliados de esta lista pueden ser tribus beduinas sin restricción de fechas.*

**Lista # 101-Britano-Romanos :**

Aliados Galeses (Lista #146 Galeses), en vez de : antes de 580, cambiar por: después de 580.

**Lista # 117- Chinos Han :**

Cambiar el apunte Aliado Hsiung-Nu del Sur por :

- *Desde 53 antes de JA, aliado Hsiung Nu del Sur (lista # 116 Hsiung Nu pero sin las opciones permitidas en el periodo 304-439 después de JC)*

**Lista # 151 –Irlandeses feudales :**

En las notes, al final de la linea del aliado Normando añadir : (incluso si la lista #172 se termina en 1071).

**Lista # 153- Eslavos:**

Después de «Arquero» añadir « 7 pts »

**Lista # 178- Anglo-irlandeses :**

Modificar las notas con el texto a continuación :

- Aliado Irlandés :
  - *antes de 1300 ( lista # 151 Irlandeses feudal)*
  - *después de 1300 (liste # 223 Irlandeses medieval)*

**Lista # 187 – Cruzados Tardíos :**

Aliado Mongol después de 1299, en vez de : (Lista #218 Mongoles Imperiales), cambiar con: *(lista # 255 Mongoles Ilkhánidas)*.

**Lista # 189- Imperio Latino :**

Se puede incluir un general en una unidad de caballeros francos, cambiar « Caballeros Francos » por « Caballeros Francos\* »

**Lista # 226 – Franceses Guerra de los 100 años**

Al final de la nota « Aliados escoceses» cambiar «después de 1418 » por « *opción escocesa en Francia entre 1419 y 1429* »

**Lista # 236 – Guerra de las Rosas**

En el tipo de tropas « Guardia Real », añadir (Y) a lista de facciones autorizadas.