

# L'Art de la Guerre

## Innovaciones de la Versión 4

Este documento presenta una descripción de los principales avances de la versión 4 de *L'Art de la Guerre*. Permite a los jugadores acostumbrados a la versión 3 detectar rápidamente las nuevas características. Esto no exime de leer la Versión 4 en su totalidad, ya que ha sido completamente reescrita y reorganizada, además contiene muchos detalles y aclaraciones que no se incluyen aquí.

### TIPOS DE TROPAS

#### INFANTERÍA LIGERA (LI)

- Ya no se destruye automáticamente al ser alcanzada durante una persecución. En su lugar puede evadir.
- En terreno despejado, ejerce ZOC contra todos los enemigos a los que puede contactar: LI, LH, EL, SCh y Art.
- La LI equipada con granadas, lanzas incendiarias, naffatun tienen capacidad *Incendiaria*. Disparan a 1 UD, pero el objetivo no tiene protección (excepto LI y LH). También tienen una bonificación de +1 en combate y disparos contra elefantes y WWg. Coste 5 pts.
- La LI proporciona ahora una bonificación para la iniciativa (3 LI cuentan como 1 LH).

#### ARQUEROS, BALLESTEROS Y ARCABUCEROS

- Pueden interpenetrar a infantería media y pesada (excepto *Impetuosos*), y a otros LMI.
- Pueden cargar contra todos los enemigos sin restricciones.
- El coste del arco largo disminuye en un punto (+1 punto en lugar de +2 puntos).
- La mayoría de los ballesteros medievales tienen la opción *Pavés*.
- Los arqueros ingleses y los de las ordenanzas francesa y borgoñona pasan a ser infantería media con arco largo después de 1415.
- A partir de 1490, algunos ejércitos pueden tener LMI Arcabuceros (ídem Ballesteros).

#### INFANTERÍA MEDIA

- Su coste baja a 6 puntos o 4 puntos si es *Mediocre*.

#### LANCEROS MEDIOS

- La habilidad *Impacto* de la V3 se sustituye por un +1 en la primera ronda contra montados (excepto elefantes) si son cargados por su frontal (ídem para lanceros pesados).
- La bonificación de +1 en la primera ronda de la caballería no cuenta contra los lanceros medios.
- Las Almogávares pueden ser lanceros medios con *Impacto* para representar su armamento doble: lanza larga y jabalinas.

#### LANCEROS PESADOS Y PIQUEROS

- La capacidad de *Impacto* de la V3 se sustituye por un +1 contra montados (excepto elefantes) en el primer turno si son cargados por su frontal.

#### LEVAS SACRIFICABLES

- No pueden ni cargar, ni ponerse en contacto con el enemigo para proporcionar *Apoyo*, ni perseguir.

## CARRETAS de GUERRA

- Su factor de combate contra tropas montadas (excepto elefantes) aumenta a +2.
- Están sujetos a ZOC como el resto de unidades, pero no ejercen ZOC.
- Ya no son *Poco maniobrables*, pero un ¼ de vuelta o ½ vuelta les cuesta 2 UD de movimiento y sus pivotes están limitados a un máximo de 45° en el mismo turno.
- Las carretas de guerra pueden hacer ¼ de vuelta deslizando una UD (véase el dibujo de la pág. 32).
- Las carretas de guerra pueden disparar después de moverse.
- Los WWg no causan pérdida de cohesión en caso de ataque múltiple y no cuentan como *Apoyo de combate* en caso de atacar por el flanco o retaguardia al enemigo (sólo proporcionan un *Apoyo simple* de +1).
- Durante un movimiento, y por 1 CP adicional, las carretas de guerra pueden estar *Listas para el combate* (colocación de estacas, cadenas) ganando un bono adicional de +1 contra todos.
- Unas carretas de guerra *Listas para el combate* deben gastar 1 CP adicional antes de que puedan moverse de nuevo.
- Las carretas de guerra *Mediocres* (Persas aqueménidas, Chinos de los Tres Reinos, Dinastías chinas N-S, Pechenegos, Rusos moscovitas...) no pueden usar la habilidad *Listas para el combate* (coste 8 puntos).
- El coste de las carretas de guerra ha aumentado a 12 pts.

## CARRETAS de GUERRA con CUCHILLAS

(Romanos de Camilo, Indios Clásicos, Italianos Comunales)

- Son carretas de guerra equipadas con cuchillas, picas, ganchos, etc., contra montados y Elefantes.
- No tienen la capacidad de *Disparo* y no pueden usar la habilidad de *Listos para el combate*.
- Pueden cargar, contactar al enemigo y conformarse, pero no pueden perseguir.
- Tienen una bonificación de +2 contra elefantes y cancela el *Impacto* de los elefantes.
- Coste de 8 puntos.

## ARTILLERÍA

- La artillería ligera puede moverse/ pivotar y disparar en el mismo turno.
- Los elefantes y las carretas de guerra con artillería pueden disparar después de moverse.
- La Artillería Ligera Integrada Romana, Ming y Coreana Yi puede disparar por encima de su infantería. Tiene un coste adicional de +1 punto.
- Una artillería colocada detrás de una fortificación es inmóvil y no puede pivotar.
- Sólo la artillería pesada es *Poco maniobrable* (cuesta 2 CP rotarla sobre su propio terreno).

## CABALLERÍA LIGERA

- La LH ahora ejerce ZOC a todas las unidades.
- Todas las LH pueden cargar sin restricciones.
- La LH *Impacto* tiene ahora la habilidad *Carga Furiosa* contra la infantería.
- Bonificación de +1 para la entrada de una marcha de flanco constituida únicamente por LH.

## CARROS LIGEROS

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

## CARROS PESADOS

- Bonificación de +1 contra la caballería en lugar de +2(V3) (no son más fuertes que los catafractos).
- La habilidad *Impacto* del carro pesado no cuenta contra el frontal de caballeros con *Impacto*, pero sí es válido si los caballeros no tienen *Impacto* o les cargan a estos por el flanco/retaguardia.
- Los carros pesados sin *Impacto* cuestan menos (9 pts.).

## CATAFRACTOS

- Los catafractos tienen ahora *Impacto* contra infantería y montados excepto los elefantes.
- La habilidad *Impacto* de los catafractos no cuenta contra el frontal de caballeros con *Impacto*, pero sí es válido si los caballeros no tienen *Impacto* o les cargan por el flanco/retaguardia.
- Coste de 12 pts.

## CABALLEROS

- Los caballeros sólo tienen +1 contra los catafractos y los carros pesados.
- Sin embargo, si cuentan con la habilidad *Impacto* tienen la ventaja sobre catafractos y carros pesados (ver arriba).
- Caballeros pesados sin *Impacto* ahora cuestan menos (11 puntos).

## ELEFANTES

- La calidad *Élite* representa una escolta. Los elefantes Seléucidas, Gaznávidas, Timúridas y del Sultanato de Deli tienen la capacidad de *Armadura* en lugar de ser *Élite* (cuestan 16 puntos).
- Los elefantes deben perseguir obligatoriamente tras ganar un combate.

## CAMELLOS

- Los montados *Impetuosos* no están sujetos a la *Carga incontrolada* frente a las unidades que los hace entrar en pánico. Así que los *Impetuosos* no están obligados a cargar ni elefantes ni camellos.
- Todos los camellos medios y ligeros con arco son *Mediocres* (excepto LH Tuaregs).

# CAPACIDADES ESPECIALES

## ARMAS DE ASTA

- Las unidades de infantería media/pesada equipadas con alabardas pasan de *A2M* a *Armas de Asta*: Ejércitos chinos, alabarderos medievales, suizos, escandinavos, husitas, voynuks serbios etc.
- Tienen una bonificación de +1 en el primer turno contra montados (excepto elefantes) si recibe la carga por su frontal.
- Si la unidad gana el combate por su frontal contra montados, suma un +1 adicional al resultado de antes de determinar el efecto del combate.
- Coste +1 punto.

Nota: Los Ashigaru con naginata son soldados de infantería media sin *A2M* o *Arma de Asta*, ya que eran considerados inferiormente equipados a los Yari que son clasificados como lanceros medios.

## ATLATL

- El alcance de disparo es aumentado a 2 UD.

## IMPACTO/ 1/2 ARCO

- Representa a la caballería parcialmente equipada con arco: Bizantinos, Yurchen Yin, etc.
- La unidad tira como calidad inferior: *Ordinario* como *Mediocre*, y las unidades *Élite* como *Ordinarias*. La *Mediocre* sigue disparando como *Mediocre*.
- La unidad puede Evadir. La habilidad *Impacto* para el combate no se ve modificada.
- Coste de +1 punto.

## JABALINA

- Algunos carros ligeros (Hititas, Celtas, Galos, Pictos, Caledonios...) y caballería media (Númidas, Mauri, Bereberes...) pueden tener la capacidad de *Jabalina*, pero sólo para el *Disparo*.
- Disparan a 1 UD, pero no cuentan con bonificación al combate, ya que se considera incluida en el factor de combate de la caballería.
- Las LI, LH y LMI con *Jabalina* mantienen su bonificación de +1 en la primera ronda de combate.

## APOYO DE DISPARO

- La bonificación de +1 contra todos si la unidad pierde el combate en el primer turno, sigue siendo la misma que en la V3, pero ahora también se aplica incluso si el oponente tiene *Armadura pesada*.
- Cancela la *Carga furiosa* de los montados solo si recibe la carga por su frontal.
- Arqueros, Ballesteros, Arcabuceros, Jabalineros, Unidades mixtas y la Infantería media con arco/ arco largo no tienen la habilidad de *Apoyo de disparo*.

## DESMONTAR

- Se han revisado los tipos de “Desmontar” existentes en la V3 (ver Pág. 21).
- Alguna caballería puede desmontar en infantería pesada o lancero pesado con 3 puntos de cohesión.
- La Caballería *Impetuosa* ya no es tropa *Impetuosa* cuando se desmonta.
- En un número limitado de listas de ejércitos, se indica en las notas cómo desmontan algunas tropas específicas de esa lista y que reemplazan a la regla general. Por ejemplo, los Jinetes Gálatas, Galos, Íberos y Germanos desmontan como infantería media *Impetuosa*.

# MOVIMIENTO

## ACTIVACIÓN DE CUERPOS

- No hay que activar los cuerpos no visibles primero.

## MOVIMIENTO DE INFANTERÍA PESADA

- La infantería pesada (incluidos los caballeros a pie) puede avanzar 3 UD en terreno despejado si comienza su movimiento a 4 UD o más del enemigo.
- Cuando la infantería pesada carga a unidades que evaden, nunca se puede ralentizar. Por lo tanto, avanza a velocidad normal con una tirada de 1-4 y añade +1 UD al movimiento con un 5-6. Esto evita que la LI/LH pueda frenar a la infantería pesada al cargar.

## DESLIZAMIENTO

- En caso de un deslizamiento lateral antes de una carga o de ponerse en contacto con un enemigo, ya no se aplica la obligación de avanzar al menos 1 UD.
- La unidad puede deslizarse en la ZOC más amenazante enemiga si es para cargarlo.

## EXPANSIÓN

- Ahora es posible avanzar y expandir un grupo durante el mismo movimiento. Cada UD recorrida disminuye en 1 el número de unidades que pueden expandirse. Por ejemplo, una columna de caballería que avanza 2 UD puede expandir 1 unidad al terminar el movimiento.
- Un grupo de LH puede expandir 4 unidades (en lugar de 3 antes).

## CONTRACCIÓN

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

## SALIR DE UNA ZOC

- Al salir de una ZOC, las unidades que pueden *Evadir* hacen ahora un movimiento ajustado de evasión de 1D6. Esto puede hacer que dichas unidades salgan de la mesa como si estuvieran evadiendo tras ser cargadas.
- LI y LH ya no pueden disparar después de salir de una ZOC como en una evasión.
- Los montados cuya parte trasera está en la ZOC de un enemigo más lento, pueden hacer un movimiento recto de toda su capacidad de movimiento sin entrar en *Desorden*, con un coste de sólo 1 CP incluso para un grupo. Esto les evita ser bloqueados por una ZOC enemiga en su retaguardia.

## INTERPENETRACIÓN

- La artillería ligera o media puede ser desplazada durante una interpenetración.
- Si una unidad es desplazada, ya no puede moverse/reagruparse salvo si es una LI o una LH.

## DESPLAZARSE A LO LARGO DE UN ENEMIGO

- Los casos autorizados se especifican en la página 41.

## CARGA

- El procedimiento de carga se detalla en la página 43-44.
- Las unidades de un grupo que carga que no han contactado con un enemigo y que no apoyan a un amigo en cuerpo a cuerpo, pueden continuar la carga hasta su máxima capacidad de movimiento (ver Pág. 44).
- No hay *Carga incontrolada* si la unidad puede terminar su movimiento con un enemigo sobre su flanco o retaguardia.
- Las *Cargas incontroladas* se deberán realizar en un orden concreto. Este orden deberá ser, o bien de izquierda a derecha o de derecha a izquierda de la mesa. (para evitar demasiada optimización).

## BLOQUEO DE LA EVASIÓN (ver Pág. 47-48)

- Ya no se puede bloquear una evasión con un pequeño pedazo de base, ahora se debe ejercer ZOC.
- La evasión es bloqueada si después de su reorientación, la unidad que evade tiene un enemigo ubicado al menos parcialmente frente a ella (en su ZOC) y además ese enemigo ejerce una zona de control sobre la unidad que pretende evadir.
- La evasión también queda bloqueada si el paso está bloqueado por obstáculos.
- Las tropas ligeras pueden hacer una ½ vuelta adicional al final de su evasión.

## CONFORMACIÓN

Las reglas para la conformación se han revisado y agrupado en un solo capítulo (véase la página 50). Se invita a los jugadores a leerlas cuidadosamente. Estos son algunos puntos importantes:

- La conformación siempre se hace con el *Enemigo más amenazante*.
- La conformación siempre debe hacerse si es posible. Una unidad no puede permanecer en contacto “esquina con esquina” o “flanco con flanco” si no participa en un cuerpo a cuerpo: la unidad debe o bien conformarse o bien moverse.
- Ahora es posible contactar el flanco o retaguardia de un enemigo, incluso si la unidad no puede conformarse completamente debido al terreno o a otras unidades. Esto sería una Conformación incompleta.

- Sin embargo, las ZOC siempre deben ser respetadas, por lo que todavía no se puede contactar el flanco o la retaguardia de un enemigo si la unidad entra en una ZOC enemiga.
- Durante una conformación, las unidades enemigas ya no se pueden desplazar.
- La regla se mantiene igual durante una conformación o una interpenetración: las LI/LH pueden moverse o reagruparse tras ser interpenetradas, al contrario de otras unidades que ya no podrían moverse o reagruparse si han sido desplazadas anteriormente.

## COMBATE

### COMBATE Y TIPOS DE APOYO

- LH, LMI y unidades mixtas ahora pueden cargar a todos los enemigos sin restricciones.
- Una unidad puede estar en combate o en apoyo. Hay dos tipos de apoyo: *Apoyo simple* (contacto de esquina con esquina o flanco con flanco) y *Apoyo de combate* (en el que la unidad contacta con su frontal, y se conforma completamente, al flanco o la retaguardia de un enemigo).
- El *Apoyo simple* da una bonificación de +1 en combate.
- El *Apoyo de combate* da una bonificación de +1 (por el efecto flanco) + el factor de combate de la unidad (sin modificadores, ni modificaciones).
- Esto hace que los ataques múltiples sean aún más eficaces, incluso ante las unidades que sean fuertes. Por ejemplo, si una MI es atacada por su frontal y tomada de flanco por un arquero, el atacante tendrá una bonificación de 1 para el apoyo cuerpo a cuerpo (porque el arquero tiene un factor de combate cero contra MI). Si la unidad que proporciona *Apoyo de combate* es otra MI, la bonificación sube a +2 y si es una falange la bonificación sube a +3.

### PERSECUCIÓN

- Las LI ya no son destruidas automáticamente al ser contactadas durante una persecución: pueden evadir.
- Las unidades que persiguen y contactan a un nuevo enemigo deben conformarse si es posible.
- Si un enemigo es contactado por el flanco o retaguardia durante una persecución (excepto LI/LH), y ya estaba en combate o dando *Apoyo de combate*, pierde un punto de cohesión.

### FORTIFICACIONES Y OBSTÁCULOS

- Algunas listas disponen de obstáculos y/o fortificaciones.
- Los obstáculos son zanjas, estacas o “trampas para pies”. Cuestan ½ punto, pero no proporcionan cobertura ni bonificaciones al combate contra la infantería.

### CAMPAMENTO SAGRADO

- Algunas listas pueden tener un Campamento Sagrado (coste de 2 pts).
- Representa la presencia de un personaje (Faraón, el Papa), sacerdotes, un símbolo religioso etc.
- El Campamento Sagrado añade +1 a la cohesión del ejército y proporciona 6 puntos al jugador contrario si lo captura.

## TERRENOS Y PUESTA EN ESCENA

### CÁLCULO DE LA INICIATIVA

- Un grupo de 3 LI equivale a 1 LH para el cálculo de la iniciativa.

## COLINAS

- Las colinas suaves deben tener una cima y eventualmente una línea de cresta.
- Las colinas empinadas deben tener una cima y una línea de cresta.
- La visibilidad detrás de una colina se ha redefinido y simplificado (ver Pág. 71).
- Ahora es más fácil emboscar unidades detrás de una colina (ver Pág. 77).

## TERRENOS

El número de terrenos disponibles ha aumentado (ver Pág. 74) para permitir que ambos jugadores tengan suficientes opciones:

- Llanura: 4 campos y 1 pantano.
- Bosque: 4 bosques y 3 malezas.
- Montaña: 4 colinas y 2 barrancos.
- Desierto: 4 dunas de arena y 1 carretera.
- Estepas: 4 colinas, 1 pantano y 1 carretera.
- En las Estepas, una sola colina se puede cubrir con maleza y ser terreno abrupto.

## COLOCACION DE LOS TERRENOS

- La colocación del pueblo se realiza como otros terrenos, pero sólo en los sectores de flanco.
- La primera vez que un terreno no se pueda colocar en la mesa por falta de espacio, el jugador puede volver a tirar los dados para su colocación. Esta posibilidad solo se permite una vez por jugador.
- Si hay 3 terrenos más en una de las mitades de la mesa que en la otra (otras que nos sean carretera, río y zona costera), el siguiente terreno es obligatoriamente situado en la otra mitad de la mesa.
- No se puede colocar un terreno impasable en los sectores centrales.
- La colocación de la carretera es ahora aleatoria (ver Pág. 75).

## AJUSTE DE LOS TERRENOS

- Un resultado de 3 o 4 en el dado, sólo puede mover el terreno 4 UD, pero no pivotarlo.
- Durante el ajuste de los terrenos, un resultado de "6" permite la eliminación de un terreno sólo una vez. De ocurrir una segunda vez, el resultado se transforma en un "desplazamiento de 6 UD o pivote del mismo."

## MARCHAS DE FLANCO

- Bono de +1 al dado para la entrada de una marcha de flanco constituida únicamente por LH.

# REGLAS OPCIONALES

## FORMATO REDUCIDO

- El formato reducido a 100 puntos te permite jugar 2 cuerpos y tener un aliado.

## FACTOR ALEATORIO

- El D6 ahora se puede reemplazar por un dado promedio, un D4 (o D8/2), un D10/2 o lanzar 3D6 y tomar el resultado medio.
- También se puede reemplazar el dado por cartas numeradas del 1 al 6.

## EVENTOS

- Se propone un sistema de eventos aleatorios que aportan variedad al juego (ver Pág. 85-86).

# LISTAS DE EJÉRCITO

## CUERPOS ALIADOS

- En un cuerpo aliado, sólo se deben tomar tropas cuyo mínimo sea 2 o más (después de dividirse por dos). Las tropas con un mínimo de 1 no son obligatorias, pero deben ser tomadas antes que otras tropas que tengan un mínimo de cero.

## CAMBIOS EN LA LISTA

- Todas las listas han sido revisadas y la mayoría han sido modificadas.
- Hay más estrategias que en la V3.
- Cuando una opción en una lista se refiere a un estratega nombrado (Aníbal en Italia, por ejemplo), el jugador no está obligado a tomar ese general como estrategia para tomar esa opción.
- Se han precisado las fechas de selección de los aliados.
- Hay más opciones y variedad.
- Algunas reseñas históricas han sido reescritas y precisadas.

## NUEVAS LISTAS DE EJÉRCITO

- La V4 ahora tiene 300 listas, algunas de las cuales son completamente nuevas.
- Algunas listas se han desdoblado en otras 2 o 3 y otras han cambiado de periodo.
- Las listas del Periodo Feudal sólo incluyen caballeros medios. Los caballeros pesados sólo están presentes en el Período Medieval. El período de la Edad Oscura no incluye caballeros.
- Algunos nombres de listas se han modificado o corregidos.
- Las listas chinas ahora utilizan el sistema de transcripción Pinyin. Así, el Hsingu-Nu se convierte en el Xiongnu.
- Los números de cada lista se han cambiado para seguir el orden del libro. Las estadísticas de los ejércitos jugados en los torneos serán actualizadas y adaptadas a la nueva numeración.
- Las listas 281 (Indios de los Bosques) y 283 (Indios de las Llanuras) se han agrupado en una sola lista (298 Tribus de América del Norte).

82 Japoneses Yayoi.

101 Britano-Romanos.

145 Escotos-Irlandeses Tardíos.

147 Pictos Tardíos.

152 Asturianos, Leoneses y Navarros.

169 Rebeldes Vietnamitas.

176 Japoneses Heian.

185 Galeses Feudales.

192 Bizantinos de Constantino.

204 Reinos de Taifas.

212 Reinos Africanos.

218 Escandinavos Feudales.

234 Anglo-Irlandeses Medievales.

253 Teutónicos Medievales.

264 Chipre medieval.

276 Reino de Vijayanagar.

283 Olmecas.

300 Polinesios y Melanesios.