

L'ART DE LA GUERRE - HOJA DE REFERENCIA RÁPIDA V4

SECUENCIA DE JUEGO (Pág 23)

1. Movimiento : Los Cuerpos son activados uno detrás de otro.
2. Disparo a distancia
3. Combate
4. Derrota y Persecución
5. Victoria

MANDO (Pág 24)

General	Valor	Distancia
Ordinario	0	4 UD
Competente	+1	6 UD
Brillante	+2	8 UD
Estratega	+3	8 UD

Distancia doble para LH y LI

PUNTOS DE MANDO CP (Pág 25)

CP = (1D6 + Valor del general) dividido entre 2.
Resultado redondeado al alza + 1 CP para el general

ÓRDENES (Pág 25)

- 0 CP para carga espontánea o incontrolada.
- 1 CP para mover 1 unidad en alcance de mando.
- 1 CP para reagruparse si hay enemigo a 4 UD o menos, o 2 CP si la U. está en combate/apoyo en combate
- 3 CP para detener una carga incontrolada.
- +1 CP para 1 unidad fuera del alcance de mando
- +1 CP para una maniobra difícil.
- +1 CP si el general está en combate (salvo para la unidad con la que está incluido o implicado)

TABLA DE TIPOS DE TROPAS (Pág 22)

TROPAS A PIE	Cat	P	C	Factores de combate
Infantería ligera	LI	1	2	0 vs todos. Destruída en <i>Despejado</i> por LMI, MI, HI, Cv, Ct, HCh y Kn.
Jabalínero	LMI	1	3	+1 vs LI, LH, El y SCh. <i>Jabalina</i>
Arquero, Ballestero Arcabucero	LMI	0	3	+1 vs LI y LH ; +1 en el 1 ^{er} turno vs montados si recibe carga frontal.
Infantes medios **	MI	1	3	+1 vs todos salvo Ct, HCh y Kn.
Lancero medio * @	MI	1	3	+1 vs todos salvo Ct, HCh y Kn.
Infantes Pesados **	HI	1	4	+2 vs LMI en <i>Despejado</i> o contra LH. Si no +1 vs todos. <i>Armadura pesada y A2M</i> si Caballero.
Caballeros a pie **		[3]		
Lancero pesado * @	HI	1	4	+2 vs LMI/LH en <i>Despejado</i> . Si no +1 vs todos.
Piqueros * @	HI	1	4	+2 vs todos.
Levas	HI	1	3	+1 vs LI, LH y LMI.
Carretas de guerra #	WWg	2	4	+2 vs montados salvo El ; +1 vs LI Bono de +1 si <i>Lista para combate</i> .
Artillería	Art	1	2	+1 al tiro vs El y WWg. +1 para el enemigo salvo LI y LH.

MONTADAS	Cat	P	C	Factores de combate
Caballería ligera Camellería ligera (1)	LH	1	2	+1 vs LI si la LI está en <i>Despejado</i> .
Caballería media Carro ligero Camello (1)	Cv	0	3	+1 vs montados, LI, LMI, MI y Levas +1 vs HI si ataca flanco/retaguardia +1 en 1 ^{er} turno vs LMI e Infantes medios salvo si la caballería ya tiene <i>Impacto</i> o está penalizada por terreno.
Caballería pesada (Con <i>Armadura</i>)		[1]		
Carro pesado	HCh	[1]	3	<i>Armadura</i> +2 vs LMI y LH, si no +1 vs todos salvo WWg No <i>Impacto</i> vs Kn <i>Impacto</i>
Catafracto Camello Catafract(1)	Ct	[2]		
Caballero medio Caballero pesado	Kn	[1]		
		[2]		
Elefante(1)	El	0	3	+2 vs montados y +1 vs infantería, <i>Impacto</i> salvo vs LI, LH y Jabalínero.
Carros falcados	SCh	0	1	0 vs todos. Factor enemigo de 0 en 1 ^{er} turno salvo LI, LH, LMI, WWg y El que mantienen su factor. Anula los apoyos enemigos en el 1 ^{er} turno.

* Anula *Impacto* de los montados (salvo El) si recibe la carga por su frontal.

** Anula *Impacto* de infantería *Impetuosa* si recibe la carga por su frontal.

@ Bono +1 en 1^{er} turno vs montados (salvo El) si recibe la carga por el frontal.

Anula *Impacto*, *Jabalina* y *carga furiosa* salvo si es atacado por elefantes.

Carreta con cuchillas : +2 vs Elefantes y anula su *Impacto* y su *Carga furiosa*.

(1) *Pánico* : Los caballos de Elefantes y Camellos, y Camellos de Elefantes.

[x] La protección ya tiene en cuenta la *Armadura/ Armadura Pesada*.

MOVIMIENTO Y TERRENO (Pág. 29)

Categorías y tipos de tropas	Capacidad de movimiento (UD)		
	Despejado	Abrupto	Difícil
Infantería ligera	3	3	3
Infantería media	3	3	2
Infantería pesada y caballeros a pie	2/3 #	2	1
Caballería ligera	5	4	2
Caballería media y pesada	4	3	1
Caballero medio y pesado	3	2	1
Carro ligero y carro falcado	4	2	-
Carro pesado y catafracto	3	1	-
Elefante	3	3	1
Carretas de guerra y artillería móvil	2	1	-

En carretera=Capacidad de movimiento en terreno Despejado +1 UD

3UD en Despejado si comienza su movimiento a mas de 4 UD del enemigo.

CAPACIDADES ESPECIALES (Págs 17-20)

Por este orden: Calidad, Factor de combate y bonos, *A2M* o *Arma de asta*, *Armadura*, *Apoyo*.

- Armadura, Armadura pesada:** +1 a la protección si *Armadura*/+2 si *Armadura pesada*. Si la unidad pierde el combate, +1 al dado antes de determinar el efecto y si la unidad tiene su armadura mas pesada que la del contrario. No cuenta en combate frontal contra elefantes o en el 1^{er} turno si el adversario tiene *Carga furiosa*.
- Arma a 2 manos (A2M):** Si la unidad gana un combate por su frontal,+1 al dado antes de determinar el efecto del mismo. Bono de +1 al dado si empata frente a lanceros o piqueros.
- Arma de asta:** Bono de +1 en el 1^{er} turno de combate contra montados (no El) si recibe la carga por su frontal. Si gana un combate frontal contra montados, +1 al dado antes de determinar el efecto del combate.
- Carga Furiosa:** Inflige 1 pérdida de cohesión adicional si gana el 1^{er} turno de combate si carga o recibe la carga por su frontal.
- Impacto:** +1 en el 1^{er} turno de combate si la unidad carga o recibe una carga frontal menos contra Elefantes. El *Impacto* de la infantería no se aplica si cargan a montados o si los montados tienen *Impacto*.
- Impacto/Arco:** Dispara con calidad inferior: Ordinario->Mediocre. Puede evadir.
- Impetuoso:** Idem *Impacto* pero se anula si la infantería *Impetuosa* carga a Infantes medios o pesados por su frontal. Son *Poco maniobrables* y estan sujetos a la *Carga incontrolada*.
- Incendiario :** +1 al disparo y combate vs El/WWg.
- Jabalina:** LH, LI y LMI tienen +1 en el 1^{er} turno de combate si cargan o reciben una carga frontal. Se anula si el enemigo tiene *Impacto* y carga frontalmente. Se aplica contra El/SCh.
- Pánico:** -1 al combate para todos los montados en contacto (enemigos y amigos) menos SCh.
- Pavés:** +1 a la protección excepto Art. e *Incendiario*. No se acumula con la cobertura.
- Estacas:** Anula *Impacto* y *Carga furiosa* de montados. -2 al combate para montados (no a El).
- Sacrificables:** No cuentan para la cohesión ni las pérdidas. No pueden reagruparse.
- Apoyo:** Si pierde el 1^{er} turno de combate y recibe la carga por el frontal suma +1 al dado y anula la *Carga furiosa* de los montados.
- Unidades mixtas:** Disparo normal pero combate con calidad inferior: Ordinario->Mediocre.

ALCANCES DE DISPARO (Pág. 56)

Armas a distancia	Alcance
LI, LH o Cv con <i>Jabalina</i> , Jabalínero, LI <i>Incendiaria</i>	1
LI o LH con honda/arco/ballesta/ arma de fuego; MI con <i>Atlatl</i> .	2
Cv con arco/ballesta/arma de fuego.	2
Inf ^a con arco/ballesta/arma de fuego.	4
Carreta de guerra, artillería ligera.	4
Artillería media.	6
Artillería pesada.	8

MOVIMIENTOS (Pág 29)

Maniobras (Pág 30)

- Deslizamiento y avance de 1 UD antes o después.
- Pivote max. 90° (cuenta 1,5 UD de distancia) o 45° si WWg.
- Un solo ¼ ó ½ vuelta por movimiento. Cuenta 1 UD o 2 UD si Poco maniobrable, WWg, Piqueros o Catafractos. LI y LH tienen ¼ o ½ vuelta sin coste en sus UD.
- Expansión o contracción (ver pág 32-33).

Movimientos múltiples (Pág 34)

- La unidad no puede entrar a menos de 4 UD del enemigo.
- 3er movto. prohibido para Art, WWg, Poco maniobrables (salvo Cv Impetuosa) o si la unidad no está con su general.

Maniobras difíciles : +1 CP (Pág 34)

- 3er movimientos salvo para LI, LH y Caballería no Impetuosa.
- Salir de una ZOC enemiga salvo si la unidad puede evadir.

Las unidades Poco maniobrables (Impetuosos, Elefantes, Levas, Artillerie pesada y SCh) cuentan además como difícil :

- Mover < capacidad de movimiento salvo si contacta enemigo.
- ¼, ½ vuelta (igual para WWg, Piqueros y Catafractos).
- Expansión o contracción.

Interpenetración (Pág 39)

- LI atraviesa cualquier U. en cualquier dirección y viceversa.
- Montados atraviesan LH en igual dirección/opuesta y viceversa.
- LMI atraviesa a otros LMI en igual dirección u opuesta.
- Infantes pesados/medios no Impetuosos atraviesan arqueros ballesteros/arc en la misma dirección u opuesta y viceversa.
- Infantería atraviesa Art o WWg de lado largo a lado largo.

Paso forzado : 1 pérdida de cohesión para la U. atravesada. Prohibido atravesar Elefantes, Piqueros, WWg, Campamento o amigos en combate o en apoyo.

Romper el contacto (Pág 40) : Recular recto hacia su retaguardia todo su movimiento menos 1 UD, o hasta encontrar un obstáculo. Pueden romper el contacto :

- LI ante infantería, El y montados penalizados en terreno.
- Jabalínicos frente a HI o a Elefante .
- Montados (salvo El/SCh) frente a infº o montados mas lentos.
- Todos frente a Artillería, WWg, fortificación u obstáculo.

ZONA DE CONTROL ZOC (Pág 35)

Zona de 1 UD en frontal de la unidad. Movimientos limitados a:

- Quedarse en el sitio o cargar al *Enemigo mas amenazante*.
- Avanzar, pivotar/ deslizarse o hacer un ¼ o ½ vuelta para alinearse y/o acercarse al *Enemigo mas amenazante*.
- Hacer una expansión o contracción sin salir de la ZOC.
- LI ejerce ZOC sobre LI, LH, Elefante, SCh y Artillería.
- No ejercen ZOC: Campamento, Art, WWg, U. en combate, U. en terreno que le penaliza o detrás de fortific. u obstáculo.

Salir de una ZOC :

- Las unidades que pueden evadir, evaden.
- Otras unidades pueden recular individualmente una UD (2 UD si es montado) a coste de 2 CP quedando en *Desorden*.
- Montados con su retaguardia en ZOC de un enemigo mas lento pueden avanzar todo recto a coste 1CP sin caer en *Desorden*.

MOVIMIENTOS ESPECIALES (Pág 42)

Carga (Pág 43)

Restricciones : Prohibido a WWg (menos cuchillas), Art, y levas *Sacrificables*. En *Despejado*, la LI puede cargar LI, Art, SCh, El y campamento. En *abrupto/difícil*, la LI puede cargar a un enemigo penalizado en combate al flanco/retag. o en *Desorden*.

- Designar el obj. el eje de la carga y verificar la distancia.
- Se puede deslizar o pivotar al principio de la carga.
- Mover todo recto sin reorientación si todos los objetivos evaden con ajuste de distancia. D6:1-2:-1UD o 5-6 +1UD.
- Avance min. : 1 UD infº, 2 UD montados, (max si *Impetuoso*).
- Conformación de las U.s. en contacto o continuar carga hasta máxima distancia (obligatoria para *Impetuosos*).

Carga espontánea : A un enemigo que esté en su ZOC (0 CP)

Carga incontrolada: Parar carga de *Impetuosos/SCh* (3CP). Cargar en prioridad al *Enemigo mas amenazante*, mas en el frontal o al mas próximo. Combate con-1 (ver excepciones p. 46).

Huida (Pág 47) : LI, LH, Jabalínico, Cv sin *Impacto/Impetuosa*

- Orientar a la unidad ¼ ½ vuelta si es necesario.
- Huida bloqueada por ZOC enemiga en el frontal, o por U.s. enemigas/amigas/terreno infranqueable a menos de 1 UD.
- Puede ajustar la orientación en la dirección de la carga.
- Movimiento todo recto. 1D6 : 1-2 -1 UD o 5-6 +1 UD.
- Es posible deslizar y/o pivotar para evitar obstáculos.

REAGRUPARSE (Pág 55) – No para Elefantes y *Sacrificables*.

- 3 o + si la U. está a mas de 4UD de todo enemigo (0 CP)
- 4 o + si la U. está a 4 UD o menos de un enemigo (1CP *)
- 5 o + si la U. está en combate/apoyo en combate (2 CP *)
- + 1 al dado si el general está incluido o con la unidad.
- * +1 CP si la unidad está fuera de alcance de mando.

DISPARO A DISTANCIA (Pág 56)

Prioridad del disparo (Pág 56)

- A la base mas próxima en la prolongación de su frontal o,
- La base mas próxima en su zona de disparo.

Resolución del disparo (Pág 58)

Cada jugador lanza 1D6 y el objetivo ajusta su protección. Si el tirador obtiene mas que el objetivo este pierde 1 punto de cohesión.

- LI o LH disparando -1
- Objetivo en cobertura o detrás de fortificación -1
- Tirador en *Desorden* -1
- Tiro desde cobertura o terreno difícil salvo LI -1
- LMI, MI, HI arco/ballesta/armafuego sobre montados +1
- Por unidad en apoyo (max.3)(LI/LH cuentan como ½) +1

Modificadores de protección (Pág 58)

- Ballesta, arma de fuego: Protección 1 para todos menos El o WWg. No se considera la *Armadura* ni *Armadura pesada*.
- Arco largo : Protección reducida en 1 para todos (mínimo 0) salvo Artillería, WWg, LI y LH que mantienen su protección.
- Artillería, *Incendiario*: Protección=0 para todos salvo LI/ LH.
- Pavés : Protección +1 salvo contra Artillería e *Incendiario*.

MODIFICADOR DE CALIDAD (Pág 12) Disparo y Combate.

Resultado del dado **antes** de cualquier otro modificador :

- Élite : sumar 1 si la tirada D6 es 1, 2 o 3.
- Mediocre : restar 1 si la tirada D6 es 4, 5 o 6.

COMBATE (Pág 60)

1D6 + modificadores ; el resultado mas alto gana el combate.

- Diferencia de 1 o 2 - 1 punto de cohesión
- Diferencia de 3 o 4 - 2 puntos de cohesión
- Diferencia de 5 o 6 - 3 puntos de cohesión
- Diferencia de 7 o + Derrota automática

Modificadores (Pág 63)

- Factor de combate y capacidades especiales
- 1 si está en *Desorden* y -1 si *Carga incontrolada*
- +1 si la unidad está en el flanco o la retaguardia enemiga.
- +1 por unidad en apoyo simple o Factor de combate +1 por unidad en apoyo en combate (salvo vs SCh en el 1er turno).
- +1 si mas alto en colina, borde de cauce o fortificación.
- +1 si el General está empeñado en combate.
- 2 si montados atacan fortificación, obstáculo o estacas.
- Abrupto : -1 HI, WWg ; -2 lancero pesado/piqueros, montados
- Difícil : -1 LMI y MI ; -2 HI ; -3 montados

No hay penalización para Camellos en Dunas/Maleza.

No hay penalización para Elefantes en Campo/Maleza.

Montados penalizados en terreno no tienen *Impacto/Carga Furiosa*.

Múltiples adversarios (Pág 61) : La unidad pierde un punto de cohesión si esta en combate o en apoyo en combate y es atacado por su flanco/retaguardia por otro enemigo que no sea LI, LH, Art o WWg.

Ataque de flanco/retaguardia (Pág 64)–Salvo contra WWg/ Art.

- Factor de combate igual a 0. La unidad no aplica A2M, *Arma de asta*, *Carga furiosa*, *Impacto*, *Jabalina* y *Apoyo*.
- Armadura*, *Armadura pesada* y *Pánico* si son válidos.

Carga Furiosa (Pág 18) : Pérdida de 1 cohesión adicional si:

- Infantería *Impetuosa* contra tropas a pie salvo WWg.
- LH, Cv, HCh, Cat y Kn *Impetuosos* o *Impacto* contra tropas a pie salvo WWg.
- Todas las Cv, HCh y Kn contra LMI, y LH contra LI.
- Elefantes y SCh contra las tropas a pie LI y Jabalínicos.

General en combate (Pág 28) : Adversario lanza 1D6.

- General eliminado con tirada de 1 si la U. pierde el combate.
- General eliminado con tirada de 1-2-3 si la U. es *Derrotada*.

DERROTA Y PERSECUCION (Pág 68)

- Derrota** : -1 cohesión a amigos (LI solo a LI) a 1UD en la retaguardia (salvo Art, WWg y SCh).
- Persecución**: El jugador en fase puede avanzar hasta 1 UD. 1 UD obligatoria si Elefante o *Impetuosos* (ver pág 69)