Art de la Guerre
Errata V4

A pesar de todo el cuidado tomado en la redacción y revisión de la versión 4 del Arte de la Guerra, se han descubierto algunos errores e inexactitudes en el texto.

ACLARACIONES DE LA VERSIÓN EN CASTELLANO

Aclaración 1:
En la versión en castellano trasladamos un error de la V3 a la V4. Por suerte este error solo afecta en dos o tres casos muy concretos, pero creemos que es importante que estéis al tanto de ello.

Las tropas de infantería en ADG tienen las siguientes categorías: Tropas Ligeras (LI), Infantería en orden abierto (LMI), Infantería media (MI), Infantería pesada (HI), Carretas de guerra (WWg) y Artillería (Art). El error aparece en la clasificación, ya que dentro de la categoría Infantería media tenemos: Infantería media y Lanceros medios. En el caso de la Infantería pesada ocurre algo similar, ya que tenemos: Infantería Pesada, Caballeros a pie, Lanceros pesados, Piqueros y Levas.

Por lo tanto, es complicado distinguir en nuestra versión cuando hace referencia a la categoría o al tipo de tropa. Por ello vamos a seguir el estilo de la versión francesa y cambiaremos los siguientes tipos de tropas: Infantería Media por Infantes Medios, Infantería Pesada por Infantes Pesados.

Así tendríamos la categoría Infantería Media con: Infantes Medios y Lanceros Medios.
La categoría Infantería Pesada con: Infantes Pesados, Caballeros a pie, Lanceros pesados, Piqueros y Levas.

Páginas en las que encontramos el error y que tendremos que sustituir:

- Página 13: Descripción de las Tropas.
    - Infantería media (MI) se dividirá en: Infantes medios y Lanceros medios.
    - Infantería pesada (HI) se dividirá en: Infantes pesados, Caballeros a pie, Piqueros y Levas.

- Página 19: Ejemplo amarillo superior, esa Inf. Pesada debe ser Infantes Pesados.

- Página 21: Formas de desmontar.
    - Sustituir todas las Infantería Media por Infantes Medios
    - Sustituir todas las Infanterías Pesadas por Infantes Pesados.

- Página 22:
    - Sustituir el tipo de tropa Infantería Media e Infantería Pesada por Infantes Medios e Infantes Pesados respectivamente.
    - Sección de montados donde la caballería media, el factor de combate debería ser:

+1 vs montados, LI, LMI, MI y Levas
+1 vs HI si ataca flanco/retaguardia
+1 en 1er turno vs LMI e **Infantes medios** salvo si la caballería ya tiene *Impacto* o está penalizada por terreno.

- Página 38:
    - Ejemplos de ZOC: Sustituir Infantería media por Infantes Medios

- Página 62:
    - Ejemplo de la resolución del combate: Una infantería media con Impacto combate contra… debería ser: Un Infante medio con impacto combate…
    - Ejemplo de la carga furiosa: Una infantería pesada impetuosa… debería ser: Un Infante Pesado impetuoso.
- Página 65:
    - Ejemplo Nº1: Infantería Pesada sustituirlo por Infante Pesado.
    - Ejemplo Nº2: Infantería Media sustituirlo por Infante Medio.

- Página 81: En la tabla de presupuesto el tipo de tropa Infantería Media sustituirla por Infante Medio y el tipo de Infantería Pesada sustituirlo por Infante Pesado.

- LISTAS: En todas las listas cuando reclutes una Infantería Media estarás reclutando un Infante Medio. No te preocupes ya que el nombre no afecta en las listas ya que el Lancero Medio está diferenciado. De forma idéntica ocurre con Infantería Pesada, estarás reclutando un Infante Pesado.

Aclaración 2:

En la sección "Cuerpo aliado" de la página 87 podemos encontrar cierta información distinta a las versión inglesa y francesa. Justo debajo de la tabla de ejército de color verde aparece un ejemplo de cómo quedaría la selección de tropas para un cuerpo aliado de esa misma tabla. Aparece lo siguiente:

Por ejemplo, un aliado de la lista anterior incluye:

- **De 2 a 6 arqueros a caballo.**
- **De 1 a 3 Nobles, con un máximo de uno *élite*.**
- **De 1 a 4 Guerreros.**
- **0 a 2 Milicias.**
- **No hay artillería pesada.**

En la versión francesa e inglesa aparece lo siguiente:

Por ejemplo, un aliado de la lista anterior incluye:

- **De 2 a 6 arqueros a caballo.**
- **De 0 a 3 Nobles, con un máximo de uno *élite*.**
- **De 0 a 4 Guerreros.**
- **0 a 2 Milicias.**
- **No hay artillería pesada.**

Recordad que para la selección de tropas de un cuerpo aliado se deben seguir los puntos de la página 87 de la sección Cuerpo Aliado, estos valores son un mero ejemplo para unos valores en una situación concreta.

REGLAS

Lanceros Medios con Impacto (página 13)
Los Almogávares cuentan su habilidad de Impacto solo cuando luchan contra unidades a pie. Contra las unidades montadas cuentan solo los factores de combate de los lanceros medios.

Caballería (página 15)
2º punto ejemplo: Una CV en Apoyo de Combate o en combate por flanco/retaguardia contra una HI tiene un factor de combate de +1 más el bono por flanco dando un total de +2.
3º punto: Bonificación de +1 en el primer combate de un cuerpo a cuerpo contra LMI e **Infantes Medios** a menos que la caballería tenga Impacto o esté penalizada por el terreno o luchando a través de fortificaciones, obstáculos o estacas.

Catafractos (página 16)
Los Catafractos no son unidades *Poco Maniobrables*, tienen las mismas restricciones que los Piqueros (ver página 35)

Estacas (página 20)
Colocar o quitar estacas se considera como un movimiento. Por lo que no es posible mover y colocar estacas si el enemigo está a menos de 4UD.

Tablas de características de las unidades – Caballería (página 22)
Bonus de +1 en el primer combate contra LMI e **Infantes Medios** a menos que...

Título: Los Generlaes (página 24)
El título de esta sección debería ser: Los Generales.

Comandante Implicado en combate (página 28)
Sólo el comandante que lucha con la unidad principal de un cuerpo a cuerpo cuenta como Implicado en combate para considerar CP,s, bonificación de combate y riesgo de eliminación. Un comandante que está con una unidad que presta apoyo, simple o apoyo de combate, no está implicado en combate.

Maniobras difíciles (página 35)
Carretas de guerra: El cuarto de vuelta y la media vuelta gastan 2 UD de movimiento, pero cuestan solo 1 CP.

Movimientos permitidos en ZoC (página 36)
- 2º punto: Una unidad siempre puede cargar contra el enemigo más amenazante. Se permite un pivote, cuarto de vuelta, media vuelta o deslizamiento para alinearse con el enemigo más amenazante, antes de cargarlo.
- 3º punto: Este párrafo describe los movimientos permitidos en ZoC para alinearse frente al enemigo más amenazante sin cargarlo.
- Una unidad puede hacer un cuarto de vuelta o media vuelta para encararse a un enemigo que tiene la ZoC en su retaguardia o flanco, incluso si mueve parte de su borde frontal fuera del ZoC del enemigo.

Salida de una ZOC (página 37)
Una unidad que intenta evadir cuando tiene una ZOC enemiga en su flanco debe hacer primero un cuarto de vuelta. No puede evadir hacia su retaguardia. El movimiento de evasión puede hacer que la unidad salga de la mesa.

Excepción a ZoC (página 38)
Una unidad no ejerce ZOC en, o cuando se encuentra en terreno, o a través de terreno, que la penaliza en el combate.

Esquema: Tipos de contacto (página 41)
La base E está mal situada, debería estar por detrás de la línea de Retaguardia. (Por suerte no afecta en nada al ejemplo).

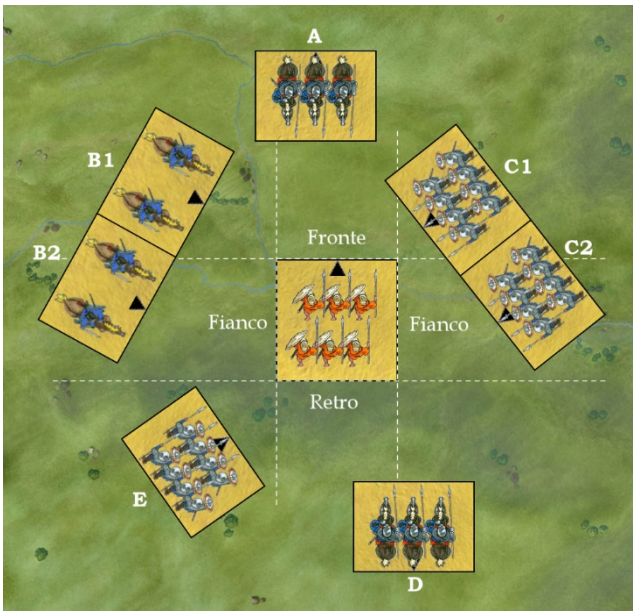


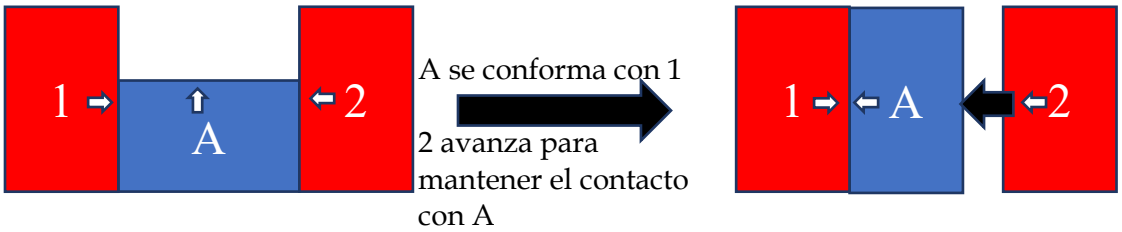
Imagen correcta.

Carga y Distancia Mínima de Avance (página 43)
Si una unidad realiza un cuarto o media vuelta antes de cargar contra un enemigo que evade, este coste de movimiento por girar se cuenta para la distancia mínima de avance de 1 UD o 2 UD. Así, una unidad de caballería no impetuosa que realiza un cuarto de vuelta y carga debe seguir avanzando 1 UD después de girar.

Conformación de unidades ya en contacto (página 51)
Cuando una unidad debe conformarse con el enemigo A pero también está en la ZOC de otro enemigo B, debe respetar la ZOC de B como prioridad y, por tanto, ya no está obligada a conformarse con A ni a realizar un movimiento para romper el contacto con A. Puede permanecer en contacto con el enemigo A sin moverse.

Conformar y desplazar unidades (página 52)
Las carretas de guerra (incluidas las que tienen cuchillas), la artillería pesada y unidades que defienden una fortificación, obstáculo o detrás de estacas no se pueden desplazar o mover para permitir que la unidad amiga se conforme.

Conformación especial (página 54)
Hay otro caso concreto en el que una unidad es atacada por ambos flancos y tiene que conformarse:



Disparando por encima de otras unidades (página 59)
Una artillería ligera integrada detrás de una unidad amiga que está dando un apoyo simple a un cuerpo a cuerpo puede disparar sobre ella. No puede disparar si esa unidad amiga está en combate cuerpo a cuerpo o dando apoyo de combate.

Carretas de guerra (página 61 y 67)
Una Carreta de Guerra *con cuchillas* siempre puede cargar o contactar con el enemigo. No tiene las restricciones de los WWg:

- Pueden realizar un ataque de flanco o retaguardia y contar para apoyo de combate.
- Pueden participar en un ataque múltiple pero no pueden sufrir uno (ver página 61).
- No se conforma si está en contacto esquina con esquina o flanco a flanco con el enemigo (ver página 54) El jugador puede gastar 1CP si desea conformarse.

Destrucción de la Infantería Ligera (página 62)
1º punto: Las Infantería Ligera no es *Derrotada* si está en combate con WWg.

Tropas que deben evadir (página 47) y Destrucción de infantería ligera (página 62)
Cuando se indica que la LI debe estar "en terreno" o "en terreno despejado", hay que considerar la parte de la base de la LI que es contactada por el enemigo después de la conformación. Si la parte contactada de la base de la LI se encuentra en un terreno abrupto o difícil, la LI no está obligada a evadir.

Ataque por el flanco o la retaguardia (página 63)

- 1º punto: El factor de combate se reduce a 0: esto incluye cualquier bonificador como el +1 de los Lanceros, Piqueros o Arqueros contra montados en el primer turno de combate o de las LI incendiarias contra EL y WWg.
- 2º punto: Las capacidades A2M, Arma de asta, CARGA FURIOSA, Impacto, Jabalina y Apoyo de disparo se anulan incluso… (faltaba por añadir Carga Furiosa).

Persecución (página 69)
Una unidad en apoyo de combate puede perseguir en lugar de la unidad en cuerpo a cuerpo.

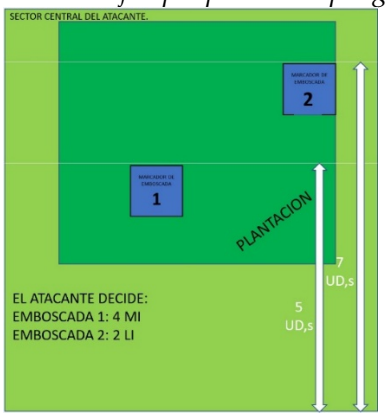
Rio y puentes (página 71)

- El rio debe ser recto y sin curvas.
- Una unidad sobre una carretera que cruza un rio está sobre un puente. Este es tratado como si fuese Terreno Despejado y no tiene penalizador en combate o disparo (excepciones de la carretera página 72).
- Cuando una unidad defiende la orilla de un rio, tiene un bonificador de +1 en combate contra una unidad que esté total o parcialmente en el rio o sobre el puente.

Emboscada (página 77)
Las unidades en emboscada no pueden desplegarse fuera de la zona de emboscada (recuerda que las zonas de emboscada son distintas para el atacante y defensor, además de diferenciar las zonas de emboscada de tropas ligeras y pesadas, ver gráfico de la página 77).

Ejemplo de despliegue en la siguiente página

*Ejemplo para el despliegue de emboscada **del atacante**:*



Marcha de flanco rechazada (página 80)
Primer párrafo, última frase: Si uno de los cuerpos en marcha de flanco es indeciso (ver al lado), pasa a ser inmediatamente fiable cuando la marcha de flanco entra en la mesa.

Volver a ser fiable (página 80)
Último punto: Si un marcador de emboscada (que no sea falso) de un cuerpo indeciso se coloca detrás de una colina o en un barranco y se revela sin que el enemigo se acerque a menos de 1 UD, el cuerpo se vuelve fiable si el enemigo está a menos de 4UD de una de las unidades de la emboscada. En caso contrario, el cuerpo sigue siendo indeciso.

LISTAS DEL EJÉRCITO

4 – Elamitas
A partir del 800 a.C. Aliado Babilonio: Caballería ligera arco **6** puntos (en lugar de 4 puntos)

60 – Griegos clásicos
Los generales Etolios y Focenses pueden ser incluidos en hoplitas.
Añadir un asterisco: *Otros hoplitas**

63 - Tracio
Clientes Odrisios de Roma (Imitación de legionarios)
Infantería pesada impacto debe ser **9** puntos (en lugar de 8 puntos)

109 – Persas Sasánidas
A partir de 629 d.C.: No se permiten Catafractos y solo 0-6 Caballería ligera arco.

130 – Árabes de la Conquista
Aclaración: El aliado árabe no puede elegirse antes del 634 d.C. y no puede ser una tribu Beduina.

155 – Vikingo y Leidang
Si se elige la opción "Vikingos en Irlanda", los únicos aliados permitidos son los irlandeses.

184 – Escoceses Feudales
El primer uso del schiltron por parte de los escoceses es la batalla de Stirling Bridge en 1297.
Se añade la siguiente opción (no obligatoria):
A partir de 1297, sustituye a todos los Lanceros escoceses:
Piqueros mediocres 8 pts 8-24
Nota: Todos los lanceros deben ser del mismo tipo: piqueros o lanceros pesados.

199 – Dinastías Dailami
Estratega: Afmad ibn Buya (**946**-967) puede ser elegido solo para los Búyidas de Bagdad.

214 – Húngaros Feudales
Aliado Rus (Lista **#165 Rus**) desde 1019 al 1046 y no la lista #216 que comienza en el 1055.

233 – Irlandeses Medievales
Edward Bruce entre 1315 y 1318
Nobles escoceses*: eliminar la opción de Caballeros a pie.
Nota: Los Caballeros pesados, así como los Caballeros a pie solo están disponibles a partir de 1330.

236 - Ingleses de la Guerra de los 100 años.
A partir de 1415, pone: Añadir des estacas, debería poner: Añadir estacas.

248 – Lituano
Sólo en 1435 con Svitrigaila. Aliados teutónicos (Lista #253 Teutónicos Medievales) obligatorio.