

# Art de la Guerre

## Errata V4

Trotz aller Sorgfalt beim Verfassen und Korrekturlesen der englischen Version 4 von ADLG wurden einige Fehler und Ungenauigkeiten im Text entdeckt. **In Gelb die neuen Punkte der Version vom August 2022.**

## REGELN

### Mittlere Speerträger *Aufprall* (Seite 13)

Almughavars zählen ihre Fähigkeit *Aufprall* nur, wenn sie gegen Fußeinheiten kämpfen. Gegen berittene Einheiten zählen sie nur die Kampffaktoren als Mittlere Speerträger.

### Kavallerie (Seite 15)

2. Punkt, Beispiel: Eine Kavallerie in Nahkampfunterstützung oder in Flanke/Rücken einer HI hat einen Kampffaktor von 1 plus den Flankenbonus, insgesamt also +2.

3. Punkt: Bonus von +1 in der ersten Runde eines Nahkampfes gegen LMI und Mittlere Schwertkämpfer, es sei denn, die Kavallerie hat *Aufprall* oder ist durch das Gelände benachteiligt **oder kämpft über eine Befestigung, ein Hindernis oder Pfähle.**

### Kataphrakten (Seite 16)

Kataphrakten sind keine schwerfälligen Einheiten: für sie gelten die gleichen Einschränkungen wie für Pikeniere (siehe S. 35).

### Ritter (Seite 16)

Kampffaktor von +2 gegen LMI, LH **und Kavallerie.** (QRS ist korrekt)

### *Aufprall* (Seite 18)

Letzter Punkt: Die Fähigkeit *Aufprall* von berittenen Truppen (aber nicht die von Fußtruppen) wird aufgehoben, wenn sie in unwegsamem oder schwierigem Gelände kämpfen, **das sie benachteiligt.**

### Pfähle (Seite 20)

Das Setzen oder Entfernen von Pfählen wird als Bewegung gewertet. Es ist also nicht möglich, sich zu bewegen und Pfähle zu setzen, wenn der Feind weniger als 4 UD entfernt ist.

### Tabellen der Einheitenbeschreibungen - Kavallerie (Seite 22)

Bonus von +1 in der 1. Runde gegen LMI und **mittlere Schwertkämpfer**, es sei denn... (QRS ist korrekt)

### Kommandant im Kampf Seite 26

Der erste Satz sollte lauten: Wenn zu Beginn einer **Kampf Bewegungsphase ...**

### Kommandant im Kampf (Seite 28)

Nur ein Kommandant, der mit der Haupteinheit eines Nahkampfes kämpft, zählt für CP-Themen, Kampfbonus und Eliminierungsrisiko als im Kampf beteiligt. Ein Kommandant, der eine Einheit im Nahkampf unterstützt, wird nicht in den Kampf einbezogen.

### Halbe Runde oder Viertelrunde (Seite 32)

Im Absatz Einschränkungen hinzufügen:

Es ist verboten, zwei Vierteldrehungen und/oder halbe Drehung in der gleichen Bewegung zu machen, außer für Leichte Truppen.

**Leichte Truppen (Seite 32)**

Die Übersetzung des ersten Satzes ist falsch: Leichte Truppen können während eines Zuges eine **erste halbe Drehung** oder eine Vierteldrehung kostenlos ~~am Anfang oder Ende des Zuges machen.~~

**Verschmälern (Seite 33)**

Letzter Punkt: Wenn die Gruppe aus Einheiten verschiedener Kategorien besteht, bestimmt die langsamste Kategorie die maximal zulässige Kontraktion (~~Ausdehnung~~).

**Schwierige Manöver (Seite 35)**

**Kriegswagen:** Vierteldrehungen und halbe Drehungen kosten 2 UD an Bewegung, **aber nur 1 CP.**

**Erlaubte Bewegungen in der ZoC (Seite 36)**

2. Punkt: Eine Einheit darf immer den bedrohlichsten Feind angreifen. Ein Schwenk, eine Vierteldrehung, eine halbe Drehung oder ein Schieben ist erlaubt, um sich dem bedrohlichsten Feind anzugleichen, bevor sie ihn angreift.

3. Punkt: Dieser Absatz beschreibt die Bewegungen, die in der ZoC erlaubt sind, um sich vor dem bedrohlichsten Feind aufzustellen, ohne ihn anzugreifen.

Eine Einheit darf eine Vierteldrehung oder eine halbe Drehung an Ort und Stelle machen, um sich vor einem Feind aufzustellen, der eine ZoC zu ihrer Rückseite oder Flanke hat, selbst wenn sie einen Teil ihrer Vorderkante außerhalb der gegnerischen ZoC bewegt.

**Verlassen einer ZOC (Seite 37)**

Eine Einheit, die versucht auszuweichen, wenn sie eine feindliche ZOC auf ihrer Flanke hat, muss zuerst eine Vierteldrehung machen. Sie darf nicht nach hinten ausweichen. Die Ausweichbewegung kann dazu führen, dass die Einheit den Tisch verlässt.

**Ausnahme zu ZoC (Seite 38)**

Eine Einheit übt keine ZOC aus, **wenn sie sich in (oder von)** einem Gelände befindet, das sie im Kampf benachteiligt.

**Kontaktbeschränkungen (Seite 42)**

Im Absatz für Leichte Infanterie sollte es so verstanden werden, dass eine LI eine feindliche LI in unwegsamem oder schwierigem Gelände angreifen darf. Ebenso darf eine LI einen Elefanten in unwegsamem Gelände angreifen.

**Angriff und Mindestbewegung (Seite 43)**

Wenn eine Einheit eine Viertel- oder halbe Drehung durchführt, bevor sie einen ausweichenden Feind angreift, werden diese Bewegungskosten für das Drehen auf die Mindestbewegung von 1 UD oder 2 UD angerechnet. Eine *nicht-ungestüme* Kavallerieeinheit, die eine Vierteldrehung macht und angreift, muss also nach der Drehung noch 1 UD vorrücken.

**Truppen, die ausweichen müssen (S. 47) und Zerstörung von Leichter Infanterie (S. 62)**

Wenn angegeben wird, dass LI "im Gelände" oder "im offenen Gelände" sein muss, wird der Teil der Basis der LI berücksichtigt, der nach der Anpassung vom Feind berührt wird. Wenn der berührte Teil der Basis des LI in unwegsamem oder schwierigem Gelände liegt, muss die LI nicht ausweichen.

**Anpassen von Einheiten, die bereits in Kontakt sind (Seite 51)**

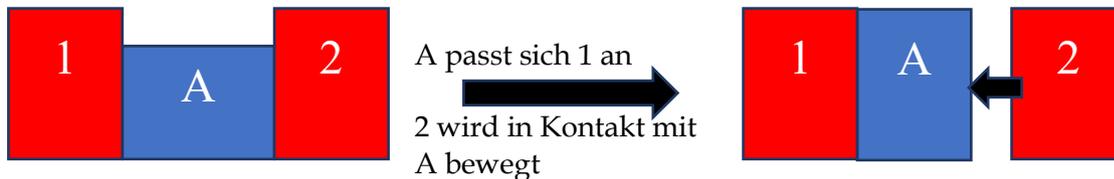
Wenn eine Einheit sich an Feind A anpassen muss, sich aber auch in der ZOC eines anderen Feindes B befindet, muss sie vorrangig die ZOC von B respektieren und ist daher nicht mehr verpflichtet, sich an A anzupassen oder eine Bewegung zu machen, um den Kontakt mit A zu unterbrechen. Sie kann mit Feind A in Kontakt bleiben ohne sich zu bewegen.

**Anpassende und sich bewegende Einheiten (Seite 52)**

Kriegswagen (auch solche mit Klingen), schwere Artillerie und Einheiten, die eine Befestigung, ein Hindernis oder sich hinter Pfählen verteidigen, können nicht verschoben werden, um einer eigenen Einheit die Anpassung zu ermöglichen.

**Besondere Anpassung (Seite 54)**

Es gibt einen weiteren Sonderfall, wenn eine Einheit an beiden Flanken angegriffen wird und sich anpassen muss:

**Schießen über Kopf (Seite 59)**

Eine leichte Artillerie, die hinter einer eigenen Einheit integriert ist, die einfache Unterstützung im Nahkampf leistet, kann über diese hinweg schießen. Sie kann nicht über eine Einheit der eigenen Seite schießen, wenn diese sich im Nahkampf oder in Nahkampfunterstützung befindet.

**Kriegswagen mit Klingen (Seiten 61 und 67)**

Ein WWg mit Klingen kann immer angreifen oder den Feind kontaktieren. Er unterliegt nicht den Einschränkungen des WWg:

Er kann einen Flanken- oder Rückenangriff durchführen und zählt als Nahkampfunterstützung.

Er kann bei einem Mehrfachangriff mitzählen, aber selbst keinen erleiden (siehe S. 61).

Er passt sich nicht an, wenn er sich in Eck- oder Flankenkontakt mit dem Feind befindet (siehe S. 54 Anpassung von Einheiten, die sich bereits in Kontakt befinden). Der Spieler kann 1 CP ausgeben, wenn er sich anpassen möchte.

**Zerstörung von Leichter Infanterie (Seite 62)**

1. Punkt korrigiert: Leichte Infanterie flieht nicht, wenn sie sich im Nahkampf mit einem WWg befindet.

**Angriff von der Flanke oder in den Rücken (Seite 63)**

1. Punkt: Der Kampffaktor wird auf Null reduziert: Dies schließt alle Boni wie +1 für Speerträger, Pikeniere oder Bogenschützen gegen Berittene in der ersten Runde oder die der LI-Brandwaffen gegen El und WWg ein.

**Verfolgung (Seite 69)**

Klarstellung der Punkte 6 und 7: Eine Einheit in Nahkampfunterstützung darf anstelle der Einheit im Nahkampf verfolgen.

Eigene Einheiten, die **einfache** Unterstützung leisten, können ebenfalls nachrücken...

Wenn mehrere Einheiten im Nahkampf **oder in Nahkampfunterstützung** gegen denselben Feind sind, können nur...

**Fluss und Brücke (S. 71)**

Ein Fluss muss gerade und ohne Kurven sein.

Eine Einheit auf einer Straße, die einen Fluss überquert, befindet sich auf einer Brücke. Sie wird dann so behandelt, als befände sie sich in freiem Gelände und hat keinen Nachteil im Kampf oder beim Schießen (Ausnahme: Straße S. 72).

Wenn eine Einheit das Ufer eines Flusses verteidigt, hat sie einen Bonus von + 1 im Kampf gegen Einheiten, die sich zumindest teilweise im Fluss oder auf der Brücke befinden.

**Hügel und Sichtbarkeitsdiagramm (Seite 71)**

Um Unklarheiten zu vermeiden, sollte der letzte Satz ersetzt werden durch:

Wenn der Hügel eine Kammlinie hat, dann ist die Zone B auch für die LH verdeckt.

**Platzierung des Dorfes (Seite 75)**

Platzierung der Straße im 3. Absatz:

Der Spieler platziert auch eine Straße, die zum Dorf führt oder es durchquert und es mit den Tischkanten oder einer anderen Straße verbindet.

Hinweis: Diese Straße kann nicht mit einer anderen Straße verbunden werden, denn wenn die "Straße" ebenfalls gewählt wurde, wird sie als letztes nach allen anderen Geländeteilen platziert.

**Hinterhalt (Seite 75)**

Einheiten im Hinterhalt können nicht außerhalb der Aufmarschzone von Hinterhaltmarkern aufgestellt werden.

**Zurückdrängen eines Flankenmarsches (Seite 80)**

Erster Absatz, letzter Satz: Wenn einer der Flankenmärsche zögerlich ist (siehe unten), wird er sofort in dem Moment zuverlässig, in dem er den Tisch betritt (~~der gegnerische Flankenmarsch den Tisch betritt~~).

**Zuverlässig werden (Seite 80)**

Letzter Punkt: Wenn ein Hinterhaltmarker (außer einem falschen) eines zögernden Korps hinter einem Hügel oder in einer Schlucht platziert wird und aufgedeckt wird, ohne dass der Feind auf 1 UD herankommt, wird das Korps nur dann zuverlässig, wenn der Feind auf 4 UD an eine der Einheiten im Hinterhalt herankommt. Andernfalls bleibt das Korps zögerlich.

# ARMEELISTEN

**60 - Klassische Griechen**

Befehlshaber der Ätolier und Phoker können in den Hoplitern aufgestellt werden.

Füge ein Sternchen hinzu: *Andere Hoplitern* \*

**61 - Hellenistische Griechen**

Griechische Verbündete (Liste #61 Hellenistische Griechen)

**63 - Thraker**

*Thrakische Bergstämme*

Speerwerfer-Elite sollte **9 Punkte** und nicht 8 Punkte kosten

**85 - Frühe Imperiale Römer**

Bürgerkrieg von 69 bis 70 n. Chr. (Ost oder West)

**87 - Späte Imperiale Römer**

Auxilia Palatina: Zeile *Addiere Aufprall* entfernen, da sie bereits standardmäßig die Fähigkeit haben.

**88 - Römische Patrizier**

Strategie: Aetius (Westliche Armee 425-454 n. Chr.)

**109 - Persische Sassaniden**

Ab 629 n. Chr: Keine Kataphrakten mehr erlaubt und nur 0-6 Leichte Kavallerie mit Bogen.

**130 - Arabische Eroberung**

Detail: Der arabische Verbündete kann nicht vor 634 n. Chr. genommen werden und kann niemals ein Beduinenstamm sein.

**124 - Justinianische Byzantiner**

Limitanei: Die Punktekosten sind umgekehrt

Schwere Schwertkämpfer mittelmäßig 6  
Mittelschwere Schwertkämpfer mittelmäßig 4

### 150 - Waliser

Irische Verbündete (Liste #156 Iren)

### 155 - Wikinger und Leidang

Wenn die Option "Wikinger in Irland" gewählt wird, sind die einzigen erlaubten Verbündeten Iren.

### 158 - Slawen

Terrain sollte ersetzt werden durch: **Wald, Ebene hinzufügen wenn Großmähren**

### 182 - Feudale Franzosen

In der ersten Zeile wird die Bedingung "ab 1085" entfernt.

Feudalritter \* ~~ab 1085~~

### 184 - Feudale Schotten

Die erste Verwendung des Schiltron durch die Schotten war die Schlacht von Stirling Bridge im Jahr 1297.

Die folgende Option wird hinzugefügt (nicht obligatorisch):

*Ab 1297 alle schottischen Speerträger ersetzen:*

Pikeniere mittelmäßig 8 Punkte 8-24

Hinweis: Alle Speerträger müssen vom gleichen Typ sein: Pikeniere oder Schwere Speerträger.

### 199 - Dailami-Dynastien

Der Stratege Ahmad ibn Buya (946-967) kann nur mit der Option Buyiden von Bagdad genommen werden.

### 204 - Taifa-Königreiche

Christliche Ritter können nicht vor 1050 gewählt werden.

Christliche Ritter (**ab 1050**) \*

### 214 - Feudales Ungarn

Russische Verbündete (Liste #165 Rus) von 1019 bis 1046 und nicht Liste #216, die erst 1055 beginnt.

### 233 - Mittelalterliche Iren

**Edward Bruce von 1315 bis 1318**

*Schottische Adlige* \*: Entferne die Option Ritter zu Fuß

Hinweis: Schwere Ritter sowie Ritter zu Fuß sind erst ab 1330 verfügbar.

### 243 - Niederlande

Falsche Daten, sollte 1297 - 1478 AD sein

### 248 - Litauer

**Nur im Jahr 1435 mit Svitrigaila**

Deutscher Verbündeter (Liste #253 Deutscher Ritterorden) obligatorisch

### 267 - Osmanisches Reich

Alle Sipahis sollten in derselben Reihe stehen: Sie können 4-12 Mittlere oder Schwere Kavallerie mit Bogen wählen und beide können zur Elite aufgerüstet werden (max. 6 insgesamt).

### 277 - Indonesien und Malai

Der Yuan-Verbündete sollte von 1289 bis 1300 verfügbar sein.