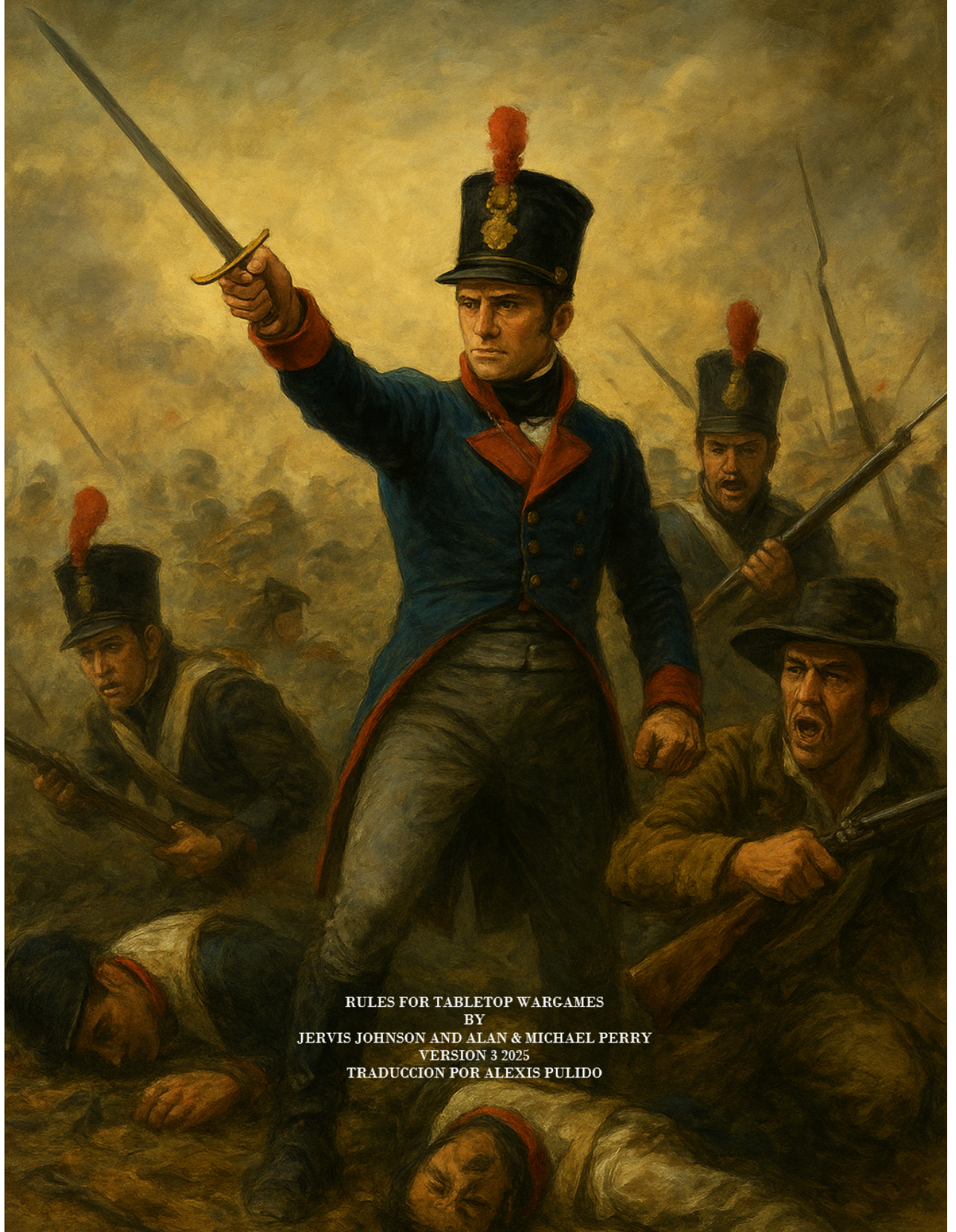


VALOR Y FORTALEZA



RULES FOR TABLETOP WARGAMES
BY
JERVIS JOHNSON AND ALAN & MICHAEL PERRY
VERSION 3 2025
TRADUCCION POR ALEXIS PULIDO

Valour & Fortitude (V&F) es un conjunto de reglas para juegos de guerra diseñado para librar batallas utilizando la gama de miniaturas de Perry Miniatures.

1.0 REGLAS BÁSICAS

V&F se juega entre 2 o más jugadores divididos en dos bandos. Cada bando tiene un ejército, compuesto por miniaturas de modelos (1.1) que representan las unidades (1.2) y los líderes (1.3) del ejército. Todos los jugadores, miniaturas, unidades y líderes del mismo ejército son aliados entre sí, mientras que todos los del ejército contrario son enemigos.

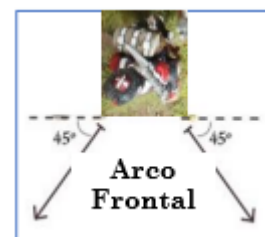
Además de las miniaturas, los jugadores necesitarán hojas de ejército, un escenario, cintas métricas, dados, cartas de juego y marcadores. Las hojas de ejército y los escenarios están disponibles en perry-miniatures.com. Las distancias se miden en pulgadas ("") y pueden comprobarse en cualquier momento. Se utilizan dados de seis caras ("D6") y un mazo estándar de cartas. Los marcadores se usan para registrar pérdidas y derrotas, y pueden estar representados por una pequeña moneda o una figura de baja.

1.0.1 Modificadores: Cuando se modifique un valor o una tirada de dados, aplique los modificadores que lo dividan por la mitad antes que los que sumen o resten, y redondee cualquier fracción hacia abajo. Un valor no puede dividirse por la mitad más de una vez ni reducirse a menos de 1.

1.0.2 Tiradas de Dados: Una tirada de 6 antes de aplicar modificadores siempre tiene éxito, y una tirada de 1 antes de aplicar modificadores siempre falla. Las repeticiones de tiradas se realizan antes de aplicar modificadores, y un dado no puede repetirse más de una vez.

1.1 Miniaturas: Las miniaturas están montadas en bases cuadradas o rectangulares individuales, y/o en bases múltiples con 2 o más miniaturas por base, todas mirando en la misma dirección.

1.1.1 Dirección de la Figura: La dirección en que está orientada una figura determina su arco frontal, como se muestra a la derecha.



1.1.2 Contacto entre miniaturas: Se dice que las miniaturas están en "contacto" si sus bases están tocándose (incluyendo en diagonal).

1.2 Unidades: La mayoría de las miniaturas en un ejército están organizadas en unidades. El número mínimo y máximo de miniaturas que puede haber en una unidad está listado en su hoja de ejército (1.5). Las miniaturas de una unidad deben ser del tipo correcto (por ejemplo, una unidad de Infantería de Línea Francesa debe estar compuesta por miniaturas de Infantería de Línea Francesa).



Ejemplo de una unidad en línea con 2 Líneas y 9 Filas:

1.2.1 Configuración: Siempre que se despliegue o se mueva una unidad en el campo de batalla, la base de cada figura en la unidad debe terminar en contacto con al menos otra figura de la unidad sin que las bases se superpongan. Las miniaturas deben organizarse en **Líneas** paralelas rectas y en **Filas** con todas las miniaturas mirando en la misma dirección. Cada **Línea**, excepto la última, debe tener el mismo número de miniaturas. La última **Línea** puede tener menos miniaturas que las filas delante de ella. Las unidades con más de 6 miniaturas deben tener al menos 2 **Líneas**.

1.2.2 Formaciones: Cuando se despliega una unidad, debe estar en una columna de marcha o desplegada. Una unidad está en columna de marcha si tiene hasta 3 Filas y más Lineas que Filas. De lo contrario, está desplegada. Una unidad desplegada con 1 o 2 Lineas está en formación de línea. Si tiene 3 o más Lineas, está columna de ataque.

1.2.3 Artillería: Una unidad de artillería consta de dos bases que deben permanecer a 1" una de la otra. Una base es para el cañón y su tripulación, la otra para el armón y los animales de tiro. Una unidad de artillería está atalajada si la base del armón toca la parte trasera de la base del cañón. De lo contrario, no está atalajada. La artillería atalajada cuenta como una unidad en columna de marcha y su arco frontal se determina utilizando la orientación del tiro y el armón. La artillería desatalajada cuenta como una unidad desplegada en línea y su arco frontal se determina utilizando la orientación del cañón. Cada base cuenta como 3 miniaturas a efectos de cualquier regla en la que importe el número de miniaturas.

1.3 Líderes: Cada brigada en un ejército debe tener una figura de líder. Además, cada ejército tiene 1 figura de Comandante en Jefe. Los líderes no son unidades, no pueden capturar objetivos y no pueden atacar ni ser seleccionados como objetivo.

1.4 Brigadas: Las unidades y líderes de cada ejército deben organizarse en brigadas antes de que comience la batalla. Cada brigada está comandada por uno de los jugadores del bando. Una brigada puede tener de 2 a 8 unidades de cualquier tipo y debe tener 1 líder.

1.5 Hojas de Ejército: Un ejército necesita una hoja de ejército, que proporciona los perfiles de las unidades que pueden estar en él, detalles de cualquier regla especial que se aplique al ejército, y una tabla de destino para el ejército. Un perfil de unidad enumera su tipo (infantería, caballería o artillería), número de miniaturas en la unidad, armas y alcances, valor de ataque de Disparo, de Combate y de Tenacidad, reglas especiales y el costo en puntos de la unidad.

HOJA DEL EJÉRCITO FRANCÉS (1805-1815) v3.1						
INFANTERÍA	Miniaturas	Arma (Alc)	D	C	T	Reglas Especiales
Guardia Vieja	24-36	Mosquete (12")	3	6	6	Impulso, Hostigadores, Cuadro
						Pts 35

2.0 PREPARACIÓN DEL JUEGO

Para librar una batalla, los jugadores deben elegir un escenario (2.1) y un límite de tiempo (2.3), seleccionar los CEJ (2.3) y preparar sus mazos de destino (2.4).

2.1 Escenario: Para jugar una partida de V&F, los jugadores deben primero elegir un escenario de la lista en perry-miniatures.com o crear su propio escenario. Un escenario explica cómo elegir los ejércitos, configurar el terreno, dónde desplegarse, si hay refuerzos disponibles, quién tomará el primer turno y qué reglas especiales se aplican.

2.1.1 Objetivos: La mayoría de los escenarios indicarán la ubicación de 1 o más objetivos, que se utilizan para determinar el ganador del juego (10.0). Un bando obtiene el control de un objetivo no controlado o controlado por el enemigo al final de un turno si hay más miniaturas aliadas dentro de 6" del objetivo que miniaturas enemigas. Si una pieza de terreno defendible (T.3) es un objetivo, una unidad aliada debe ocuparla para ganar su control.

2.2 Límite de Tiempo del Juego: Antes de comenzar el juego, los jugadores deben elegir un límite de tiempo para la partida. Este es el tiempo "en la vida real" que durará el juego. Por ejemplo, "El límite de tiempo para este juego es de tres horas" o "El límite de tiempo para el juego será hasta las 10 pm". Si los jugadores lo prefieren, pueden decir que el juego durará un número determinado de turnos. El juego termina cuando se alcanza el límite de tiempo o de turnos, y ambos bandos han tenido el mismo número de turnos.

2.3 Comandante en Jefe (CEJ): Un jugador de cada lado es elegido como el Comandante en Jefe (CEJ) de su bando. Si varios jugadores del mismo bando desean realizar acciones al mismo tiempo, su CEJ decide el orden en que se llevarán a cabo. El CEJ también controla la figura de líder del ejército de su bando.

2.4 Mazo de Destino: Cada bando tiene un mazo de 13 cartas de destino. Un bando usa Corazones y el otro bando usa Picas. Al inicio del juego, cada CEJ baraja las cartas de su bando y las coloca boca abajo para crear el mazo de destino de su bando.

3.0 SECUENCIA DE JUEGO

Después de desplegar los ejércitos, los bandos alternan tomando turnos. El bando cuyo turno está en curso se denomina el bando activo. Cada turno se divide en 4 fases que se realizan en el siguiente orden:

Destino > 2. Disparo > 3. Acción > 4. Combate

4.0 FASE DE DESTINO

En la fase de destino, el CEJ activo roba la carta de destino superior de su mazo de destino. La tabla de destino en la hoja de ejército del líder del ejército dice cuándo se juega y qué efecto tiene. Después de jugarla, se descarta. Las cartas de destino se mantienen en secreto hasta que se juegan, se pueden conservar de un turno a otro, y se puede jugar cualquier cantidad de cartas en un turno.

5.0 FASE DE DISPARO

En la fase de disparo, el CEJ del bando activo puede elegir una unidad enemiga que no esté en contacto con una unidad aliada como objetivo. Un jugador del bando activo puede seleccionar una unidad que controle para disparar a la unidad objetivo (5.1). Si varias unidades pueden disparar al objetivo, se debe elegir una como el atacante principal; las otras unidades pueden proporcionar apoyo de disparo (8.2.1). Después de resolver el disparo, se elige un nuevo objetivo, y así sucesivamente hasta que el CEJ no quiera o no pueda elegir un objetivo que aún no haya sido atacado.

Nota: Una unidad que dispara o presta apoyo no puede realizar una acción en ese turno (6.2).

5.1 Seleccionar Unidades para Disparar:

Una unidad sólo puede seleccionarse para disparar si:

Es una unidad desplegada que no está en contacto con una unidad enemiga.

La unidad objetivo está al alcance (5.1.1) y es visible (5.1.2).

La unidad objetivo es la unidad enemiga visible más cercana y que aún no ha sido disparada.

No ha disparado ni prestado apoyo de disparo (8.2.1) en la fase.

5.1.1 Alcance: Una unidad está al alcance de una unidad si la distancia entre ellas es menor o igual al alcance de las armas de la unidad (1.5). Mida desde la figura más cercana en la unidad atacante (o desde la base del cañón para la artillería) hasta la figura más cercana en la unidad objetivo.

5.1.2 Objetivos Visibles: Un objetivo es visible para una unidad si está en la línea de visión de al menos una de las miniaturas de la fila frontal de la unidad.

5.1.3 Línea de Visión: Una figura tiene línea de visión si la unidad objetivo está al menos parcialmente en su arco frontal, y es posible trazar una línea recta desde ella hasta la unidad objetivo sin que la línea pase por un obstáculo (T.2.5) o dentro de 1" de otras unidades.

5.2 Resolver el Disparo: Cuando una unidad dispara, realiza un ataque de disparo sobre la unidad objetivo utilizando las reglas para realizar ataques (8.0). Después de llevar a cabo los ataques, se aplican las bajas (8.3.1), y se realizan las pruebas de valor resultantes (9.2).

6.0 FASE DE ACCIÓN

En la fase de acción, las brigadas se activan de una en una. Primero, el CEJ del bando activo debe elegir una brigada aliada. El líder de la brigada realiza una prueba de activación para ella (6.1). Después de realizar acciones con esa brigada (6.2.1), se elige una nueva brigada, y así sucesivamente hasta que se haya realizado una prueba de activación para cada brigada aliada.

6.1 Pruebas de Activación: Para activar una brigada, el jugador que la controla debe hacer una prueba de activación tirando un D6. Reste 1 si alguna unidad de la brigada ha huido (9.3). Con un 1 o menos, la prueba falla y la brigada no puede activarse en ese turno. Con una tirada de 2 o más, se supera y la brigada se activa (6.2).

6.1.1 Activación Automática: La primera brigada elegida para ser activada durante un turno se activa automáticamente sin necesidad de realizar una prueba si su líder está a menos de 24" del líder del ejército.

6.2 Brigadas Activadas: El jugador que comanda una brigada activada puede realizar acciones con las unidades de esa brigada que no dispararon ni prestaron apoyo de disparo en ese turno. Las acciones se realizan de una en una, hasta que todas las unidades de la brigada que no dispararon hayan realizado una acción cada una. Se pueden elegir diferentes acciones para las distintas unidades de una brigada.

6.2.1 Acciones: Cuando una unidad realiza una acción, su líder puede elegir que permanezca estacionaria o que realice una de las siguientes acciones:

- Mover (6.3). Se puede Reorganizar
- Retirada (6.4). Se puede Reorganizar
- Asaltar (6.5).
- Doblar (6.6).
- Reagruparse (6.7).

6.2.2 Mensajeros: Antes de realizar una acción con una unidad que esté a más de 12" de su líder de brigada, el jugador que la comanda debe realizar una prueba de mensajero lanzando un D6. Con una tirada de 3 o menos, la prueba falla y la unidad no puede realizar la acción. Con una tirada de 4+, la prueba se supera y la unidad puede realizar la acción.

6.3 Mover: Los movimientos se utilizan para desplazar las miniaturas de una unidad por el campo de batalla. El camino que recorre una miniatura desde el punto de partida hasta el punto final de un movimiento debe ser menor o igual a su distancia de movimiento (6.3.1). Las miniaturas pueden pivotar o moverse de lado o hacia atrás, pero la unidad debe terminar el movimiento en la misma formación en la que estaba al comienzo. Las miniaturas pueden moverse a través de miniaturas amigas de la misma brigada que no estén en contacto con una unidad enemiga, pero no pueden terminar un movimiento en contacto con una unidad amiga o salir del campo de batalla.

6.3.1 Distancias de Movimiento: Las miniaturas de caballería tienen una distancia de movimiento de 18", la infantería en columna de marcha o ataque y la artillería atalajada tienen 12", la infantería en línea tiene 8", y la artillería sin atalajar tiene 3".

6.3.2 Miniaturas Enemigas: Una figura debe mantenerse al menos a 3" de las miniaturas enemigas cuando se mueve, a menos que esté asaltando (6.5). Una unidad que comience en contacto o a menos de 3" de una unidad enemiga puede utilizar una retirada para alejarse (6.4). Una unidad puede moverse sobre un líder enemigo; el jugador que lo comanda lo retira y lo coloca a 6" de la unidad más cercana de su propio bando.

6.3.3 Reorganización: Una unidad puede cambiar de formación reorganizándose antes o después de realizar un movimiento (6.2.1) o una retirada (6.4). Debe comenzar y terminar la reorganización a más de 3" de cualquier unidad enemiga. Para reorganizarse, la figura en el centro de la primera fila de la unidad puede pivotar para mirar en cualquier dirección (si 2 miniaturas están igualmente cerca, cualquiera de las dos puede pivotar). El resto de la unidad se coloca de modo que la primera figura esté lo más cerca posible del centro de la primera fila.

6.4 Retirada: Una retirada se realiza de la misma manera que un movimiento (6.3), excepto que la unidad puede comenzar en contacto o a menos de 3" de una unidad enemiga, y debe terminar la retirada a al menos 3" de cualquier unidad enemiga. Si una unidad en retirada es visible para una unidad enemiga cuando comienza la retirada, debe terminar la retirada en el arco frontal de la unidad enemiga. Si una unidad es obligada a retirarse pero no puede realizar el movimiento, huye.

6.5 Asalto: Un asalto se realiza de la misma manera que un movimiento (6.3), excepto que la unidad que asalta:

- Debe terminar en contacto con una unidad enemiga que era visible al inicio del movimiento (5.1.2).
- Debe terminar con al menos 3 miniaturas de la primera fila en contacto con cualquier unidad enemiga con la que se mueva para contactar. Además, si comenzó en el arco frontal de una unidad enemiga, debe terminar en contacto con al menos 3 miniaturas de la primera fila de la unidad enemiga (si hay menos de 3 miniaturas, debe terminar en contacto con todas ellas).
- Debe asaltar a la unidad enemiga visible más cercana que no esté en contacto con ninguna unidad amiga, si hay alguna que pueda alcanzar. Si no la hay, puede asaltar cualquier unidad enemiga visible que pueda alcanzar.

6.5.1 Restricciones de Asalto: Las unidades en contacto con una unidad enemiga y las unidades de artillería no pueden asaltar. Las unidades de infantería no pueden terminar un asalto en contacto con una unidad de caballería enemiga a menos que hayan comenzado el asalto a menos de 6" de la unidad de caballería.

6.6 Doblar: Un doblar se realiza de la misma manera que un movimiento (6.3), excepto que la distancia de movimiento de la unidad se duplica, no puede reorganizarse, y debe comenzar y terminar a más de 18" de cualquier unidad enemiga.

6.7 Reagruparse: Cuando una unidad realiza una acción de reagruparse (6.2.1), se realiza un chequeo para ver si se eliminan marcadores de bajas (8.3.1) en la unidad. Para ello lanza un D6 por cada marcador de baja que halla en la unidad. Añade 1 a cada tirada si la unidad está a más de 12" de cualquier unidad enemiga. Se elimina un marcador de baja de la unidad por cada tirada de 6 o más. Las tiradas menores a 6 no tienen efecto.

6.8 Movimientos de Líderes: Los líderes de brigada se mueven después de que todas las unidades de su brigada hayan realizado una acción. Un líder del ejército se mueve al final de su fase de acción. Para mover a un líder, colócalo en cualquier lugar a menos de 36" de su posición inicial y a más de 6" de cualquier unidad enemiga.

7.0 FASE DE COMBATE

En la fase de combate, las unidades del bando activo deben luchar si están en contacto con unidades enemigas. Primero se elige un objetivo para cada unidad activa que esté en contacto con un enemigo (7.1) y luego se resuelven los combates uno por uno (7.2).

7.1 Selección de Objetivos: Los jugadores del lado activo que comanden una unidad que esté en contacto con una o más unidades enemigas deben elegir una unidad enemiga como objetivo. La unidad objetivo se defenderá cuando se resuelva el combate (7.2.2). Si varias unidades eligen el mismo objetivo, una debe ser seleccionada como el atacante principal; las otras unidades brindan apoyo en el combate (8.2.2).

7.2 Resolución de Combates: Para resolver un combate, realiza los siguientes 5 pasos:

7.2.1 Realizar el Ataque: El atacante principal realiza un ataque de combate contra su objetivo (8.0).

7.2.2 El Objetivo se Defiende: La unidad objetivo se defiende realizando un ataque de combate contra el atacante principal (8.0).

7.2.3 Determinar el Resultado: El bando que cause más bajas gana el combate y el otro bando pierde. El bando activo gana los combates empatados.

7.2.4 Aplicar Bajas: Después de determinar el resultado, se aplican las bajas (8.3.1) y se realizan las pruebas de valor resultantes (9.2). Las unidades del bando ganador no tienen que realizar pruebas de valor (9.2.1), y algunos tipos de unidades del bando perdedor pueden huir automáticamente (9.2.2).

7.2.5 Retirada de la Caballería: Después de aplicar las bajas y realizar las pruebas de valor, las unidades de caballería sobrevivientes del bando perdedor deben retirarse (6.4). Las unidades de caballería del bando ganador pueden retirarse si lo desean.

8.0 ATAQUES

Para atacar con una unidad, el jugador que la comanda debe realizar un número de pruebas de impacto igual a su valor de ataque (1.5). La Unidad que realiza el ataque es denominada **atacante principal**. Utiliza el valor de Disparo del atacante principal para ataques de disparo y su valor de Combate para los ataques de combate. Una unidad no puede atacar más de una vez por fase.

8.1 Modificadores de valor de Disparo y Combate: Los siguientes modificadores se aplican a los valores de Disparo y Combate del atacante principal. Los modificadores nunca se aplican a las unidades que brindan apoyo.

8.1.1 Columna: Reduce a la mitad el valor de Disparo de una unidad en columna de ataque, pero añade 1 a su valor de Combate si el objetivo está en terreno defendible (T.3). Las unidades en columna de marcha no pueden disparar, tienen un valor de Combate de 1 y tampoco pueden prestar apoyo.

8.1.2 Línea: Añade la mitad del valor de Disparo de una unidad de infantería en línea a su valor de Combate cuando realiza un ataque de combate contra un objetivo visible que no esté en cobertura (T.2.2).

8.1.3 Objetivo Denso: Añade 1 al valor de Disparo de la artillería si el objetivo está en columna de marcha o ataque.

8.1.4 Enfilada: Añade 1 al valor de ataque de una unidad atacante que no sea visible para la unidad objetivo.

8.1.5 Objetivo Oscurecido: Reduce a la mitad el valor de Disparo de una unidad si el objetivo es visible para menos de la mitad de las miniaturas de su primera fila.

8.1.6 Flanqueada: Reduce a la mitad el valor de Combate de la unidad en un combate si tiene 1 o ninguna figura de la primera fila en contacto con la unidad objetivo.

8.2 Modificadores de Apoyo: Las unidades desplegadas pueden prestar apoyo a una unidad amiga atacante. Una unidad no puede prestar apoyo más de una vez por fase.

8.2.1 Apoyo de Disparo: Hasta 3 unidades que sean elegibles para disparar al objetivo de un ataque de disparo con al menos la mitad de las miniaturas de su primera fila pueden prestar apoyo de disparo. Añade 1 al valor de Disparo de la unidad atacante por cada unidad que preste apoyo de disparo.

8.2.2 Apoyo en el Combate: Hasta 3 unidades que tengan al menos 3 miniaturas de su primera fila en contacto con una unidad enemiga que sea el objetivo de un combate pueden prestar apoyo en el combate. Añade 2 al valor de Combate de la unidad atacante por cada unidad que preste apoyo en el combate. Una unidad no puede prestar apoyo en el combate si está en contacto con alguna unidad enemiga que no haya sido elegida como objetivo (tendrá que atacar o prestar apoyo en el combate contra esas unidades).

8.2.3 Apoyo de Brigada: Una unidad que no esté en contacto con una unidad enemiga y que esté a menos de 3" de una unidad de su propia brigada que esté en un combate puede prestar apoyo de brigada. Añade 1 al valor de Combate de la unidad que lucha si se le presta apoyo de brigada.

8.3 Pruebas de Impacto: Un jugador que realice una prueba de impacto debe tirar un D6. Añade 1 a la tirada para ataques de combate si el atacante principal no tiene marcadores de bajas (8.3.1) y resta 1 para ataques de disparo o combate si el atacante principal está desmoralizado (9.1). Con una tirada de 3 o menos, la prueba falla y no tiene efecto. Con una tirada de 4 o más, la prueba se supera y causa 1 baja (8.3.1) en la unidad objetivo.

8.3.1 Bajas: Marca cada baja sufrida por una unidad colocando un marcador de bajas junto a ella. Las bajas solo se aplican a la unidad objetivo, no a las unidades que presten apoyo. Las bajas afectan la moral de una unidad (9.0).

9.0 MORAL

9.1 Unidades Desmoralizadas: Cuando el número de bajas sufridas por una unidad es igual a su tenacidad (1.5), se desmoraliza. Resta 1 a las pruebas de impacto para los ataques realizados por una unidad desmoralizada. Cada baja sufrida por una unidad desmoralizada requiere que el jugador que la comanda realice una prueba de valor (9.2) en lugar de colocar un marcador de baja en la unidad.

9.2 Pruebas de Valor: Un jugador que realice una prueba de valor debe tirar un D6 por cada marcador de baja que no se haya colocado en la unidad. Añade 1 a las tiradas de pruebas de valor realizadas en la fase de disparo. Si todas las tiradas son de 4 o más, la prueba se supera y no ocurre nada. Si alguna tirada es de 3 o menos, la prueba falla y la unidad huye.

9.2.1 Ganadores del Combate: No se realizan pruebas de valor para una unidad que haya ganado un combate en la misma fase (superan automáticamente todas las pruebas).

9.2.2 Huidas Automáticas: Las siguientes unidades huyen automáticamente sin necesidad de realizar una prueba de valor si están en el bando perdedor y fueron el atacante principal o dieron apoyo:

Unidades de artillería.

Unidades de infantería si **todas** las unidades enemigas eran de caballería.

9.3 Huidas : Una unidad que huye es retirada del campo de batalla y no puede regresar, y el jugador que la comanda debe realizar una prueba de fortaleza para su brigada al final de la fase (9.5).

9.4 Brigadas Deshechas: Cuando la última unidad de una brigada huye, la brigada se deshace. Cuando una brigada se deshace, el líder de la brigada es retirado del juego y su ejército sufre una derrota (9.6).

9.5 Pruebas de Fortaleza: Se realizan pruebas de fortaleza para una brigada al final de una fase por cada unidad de la brigada que huyó durante esa fase (9.3). Se realizan primero las pruebas para las brigadas del lado activo antes de hacer las pruebas para las brigadas del lado inactivo.

Para realizar una prueba de fortaleza para una brigada, tira un D6 por cada unidad de la brigada que huyó en esa fase (9.5). Añade 1 a las tiradas si la brigada tiene 5 o más unidades que no han huido, añade 1 a las tiradas si el líder de la brigada está a menos de 12" de su líder de ejército, y resta 1 a las tiradas si todas las unidades restantes en la brigada están actualmente desmoralizadas. Si todas las tiradas son de 4+, la prueba se supera y no pasa nada. Si alguna tirada es de 3 o menos, la prueba falla, la brigada flaquea (9.5.1) y su ejército sufre 1 derrota (9.6).

9.5.1 Brigadas que Flaquean: Cuando una brigada flaquea, las unidades desmoralizadas de la brigada huyen y luego todas las unidades a menos de 6" de una unidad enemiga sufren 1 baja. La brigada deja de flaquear después de esto. Las unidades que huyen por estar desmoralizadas no causan más pruebas de fortaleza.

9.6 Derrotas: Un ejército sufre derrotas cuando una brigada amiga se deshace (9.4) o falla una prueba de fortaleza (9.5). Marca cada derrota colocando un marcador de derrota junto al líder de ese ejército.

10.0 GANAR LA BATALLA

El juego termina al final de un turno si se ha alcanzado el límite de tiempo o de turnos y ambos lados han tenido el mismo número de turnos. Cada lado suma el número de objetivos que controla al número de derrotas que ha infligido al ejército enemigo. El lado con el total más alto gana el juego. De lo contrario, el juego termina en empate.

11.0 REFUERZOS

Los refuerzos entran en el campo de batalla desde su punto de llegada en la fase de acción de su bando (no se requiere prueba de activación). Llegan en columna de marcha y pueden hacer hasta 2 movimientos (doblar) o 1 movimiento y luego reorganizarse. No pueden asaltar. Los destacamentos pueden llegar en cualquier formación y pueden realizar cualquier acción. Si un refuerzo no puede entrar en el campo de batalla, su llegada se retrasa 1 turno.

T.0 PIEZAS DE TERRENO

El terreno está representado por modelos llamados piezas de terreno (T.1). Cada pieza de terreno tiene una o más reglas de terreno (T.2 y T.3).

T.1 piezas de Terreno:

T.1.1 Edificios: Los edificios y cualquier muro circundante son piezas de terreno defendibles (T.3).

T.1.2 Cercas, Setos y Muros: Las cercas, setos y muros altos son terreno infranqueable (T.2.4) y son obstáculos (T.2.5), mientras que las cercas, setos y muros bajos son cobertura ligera (T.2.2) y barreras (T.2.1).

T.1.3 Colinas: Las colinas son obstáculos (T.2.5). Además, una unidad que se defiende gana combates empatados si alguna de sus miniaturas está más alta en una colina que todas las miniaturas enemigas de las unidades con las que está combatiendo.

T.1.4 Ríos, Vados, Arroyos y Lodo: Los ríos son terreno infranqueable (T.2.4). Los vados y el lodo son terreno difícil (T.2.6). Los arroyos son barreras (T.2.1) que proporcionan cobertura (T.2.2) en la fase de combate.

T.1.5 Caminos, Senderos, Pistas y Puentes: Son carreteras (T.2.3).

T.1.6 Bosques: Los bosques pueden ser una pieza de terreno defendible (T.3) o terreno difícil (T.2.6) que proporciona cobertura ligera (T.2.2) y es un obstáculo (T.2.5). Decide cuál usar antes de que comience la batalla.

T.2 Reglas del Terreno

T.2.1 Barreras: Las miniaturas están en contacto si están a menos de 2" una de la otra y en contacto con la misma barrera. Cruzar una barrera cuesta 4" de movimiento a una figura.

T.2.2 Cobertura: Una unidad está en cobertura si está completamente dentro de un terreno que proporcione cobertura, o está ocupando un terreno defendible, o si es una unidad de infantería o artillería que está en contacto con una barrera que proporciona cobertura y la barrera está entre ella y el atacante.

En la fase de disparo, resta 2 a las tiradas de impacto para ataques que tengan como objetivo una unidad en cobertura dura y resta 1 para ataques que tengan como objetivo una unidad en cobertura ligera. En la fase de combate, las unidades que se defienden y están en cobertura ganan los combates empatados. Divide a la mitad el valor de Combate de una unidad de caballería que combate con una unidad en cobertura.

T.2.3 Carreteras: Una figura en columna de marcha cuenta cada 1" que se mueva por una carretera como ½" en lugar de 1".

T.2.4 Terreno Infranqueable: Las miniaturas no pueden situarse sobre ni moverse a través de terreno infranqueable.

T.2.5 Obstáculo: Una línea de visión (5.1.3) se bloquea si cruza un obstáculo. No está bloqueada para miniaturas sobre o en contacto con el obstáculo, a menos que las miniaturas estén en la pendiente opuesta de una colina.

T.2.6 Terreno Difícil: Cada 1" que una figura se mueva a través de terreno difícil cuenta como 2" en lugar de 1". Reduce a la mitad el valor de Combate de la caballería y la artillería que ocupen terreno difícil o que estén combatiendo contra una unidad que ocupe terreno difícil.

T.3 Piezas de Terreno Defendible: El terreno defendible es un obstáculo (T.2.5). Da cobertura dura si son edificios (T.1.1) y cobertura ligera si es un bosque (T.1.6). Las unidades solo pueden moverse hacia o a través de terreno defendible ocupándolo, como se describe a continuación.

T.3.1 Límites de Ocupación: Una pieza de terreno defendible puede ser ocupada por 1 unidad y 1 o más líderes. Los líderes no pueden ocupar un terreno que esté ocupado por una unidad o líderes enemigos. Las unidades no pueden ocupar un terreno que esté ocupado por una unidad enemiga, pero pueden ocupar un terreno que esté ocupado solo por líderes enemigos; cualquier líder enemigo que ocupara el terreno cuenta como si hubiera sido movido (6.3.2).

T.3.2 Ocupación de Terreno Defendible: Una unidad o líder que esté a menos de 3" de una pieza de terreno defendible puede ocuparla en lugar de realizar una acción, siempre que no se exceda el límite de ocupación y las unidades enemigas no la estén ocupando (las unidades enemigas pueden estar en contacto o dentro de 3" de la piezas del terreno). Las unidades y líderes pueden ocupar terreno defendible completamente dentro de su área de despliegue durante el despliegue.

Las miniaturas que ocupen una pieza de terreno pueden colocarse sobre ella o retirarse del campo de batalla (se consideran 'dentro' de la pieza del terreno y no cuentan como si estuvieran en formación a efectos de modificadores u otras reglas). El alcance y la visibilidad hacia o desde una unidad ocupante se determina utilizando la pieza del terreno en lugar de las miniaturas de la unidad. Las miniaturas de una unidad que ocupan una pieza de terreno pueden disparar o prestar apoyo de disparo en cualquier dirección y no pueden ser flanqueadas (8.1.4).

T.3.3 Salida de Terreno Defendible: Una unidad o líder puede salir de una pieza de terreno defendible en lugar de realizar una acción; colócalos completamente dentro de 6" de la pieza de terreno, en cualquier formación, y al menos a 3" de unidades enemigas. Una unidad o líder no puede salir de una pieza de terreno en el mismo turno en que la ocupó.

T.3.4 Contacto con Terreno Ocupado: Las unidades amigas pueden moverse para entrar en contacto con una pieza de terreno ocupada por una unidad amiga. Las unidades pueden moverse a menos de 3" de terreno ocupado por una unidad enemiga siempre que no entren en contacto con ella; las unidades deben usar un asalto para entrar en contacto con una pieza de terreno ocupada por una unidad enemiga y deben terminar el asalto con al menos 3 miniaturas en contacto con la pieza de terreno.

T.3.5 Modificadores de Valor de Ataque: Reduce a la mitad el valor de Disparo y añade 1 al valor de Combate de la infantería que ocupe una pieza de terreno. Reduce a la mitad el valor de Combate de la caballería y la artillería que ocupen una pieza de terreno o que estén luchando contra una unidad que ocupe una pieza de terreno defendible.

T.3.6 Combates: En la fase de combate, las unidades en terreno defendible están en contacto con cualquier unidad enemiga que tenga al menos 3 miniaturas en contacto con la pieza de terreno (y, por lo tanto, tendrán que luchar). Si una unidad que ocupa una pieza de terreno pierde un combate y huye, la unidad atacante puede ocupar la pieza de terreno. Las huidas automáticas (9.2.2) y las retiradas de caballería (7.2.4) no se aplican si alguno de los bandos ocupa una pieza de terreno.

T.3.7 Secciones Conectadas: Las piezas de terreno defendible grandes pueden dividirse en secciones conectadas que se tratan cada una como 1 pieza de terreno defendible. Las unidades o líderes pueden salir de una sección y ocupar una sección conectada si las dos secciones comparten una frontera de al menos 3" de largo. En la fase de combate, las unidades del lado activo pueden luchar contra una unidad enemiga en una sección conectada que comparta una frontera de al menos 3" de largo, pero no están obligadas a hacerlo. Si no luchan, las unidades enemigas no pueden contraatacar.



REGLAS ESPECIALES DE UNIDAD

Artillería a Caballo. Esta unidad tiene un movimiento de 18" cuando está atalajada. Además, puede reformarse antes y después de mover o retirarse, y puede realizar una acción incluso si ya disparó en el mismo turno. La infantería enemiga no puede asaltarla salvo que empiece a 6" o menos de ella.

Artillería Estática. Esta unidad debe desplegarse desatalajada, no puede cambiar su orientación ni reagruparse, y no puede entrar como refuerzo.

Artillería Ligera. Resta 1 a las tiradas de impacto de los ataques a distancia o de combate realizados por esta unidad si es el atacante principal.

Batería. Vuelve a tirar las tiradas para impactar de 1, antes de aplicar modificadores, en los ataques de disparo realizados por esta unidad si es el atacante principal y no tiene marcadores de bajas. Además, hasta 5 unidades pueden prestar apoyo de disparo a esta unidad siempre que todas las demás unidades sean de artillería de la brigada de esta unidad y estén a 6" de ella.

Bote de Metralla. Una unidad con esta regla especial puede disparar normalmente o usar las siguientes reglas: Suma +2 a su valor de Disparo o de Combate si el objetivo está a 12" o menos y al menos parcialmente en su arco frontal.

Cuenta como 2 unidades en vez de 1 al prestar apoyo si el objetivo está a 12" o menos y al menos parcialmente en su arco frontal.

Caballería Ligera. Esta unidad tiene la regla Orden Abierto. Además, suma +2 a las pruebas de mensajero.

Caballería Pesada. Repite las tiradas de impacto de 1, antes de aplicar modificadores, en ataques de combate realizados por esta unidad si es el atacante principal y el objetivo no está a cubierto.

Cañones de batallón. Una unidad con esta regla no puede Doblar. Cuando esta unidad dispara, si no hay unidades enemigas visibles a menos de 12", puede disparar sus cañones de batallón por separado.

Los cañones de batallón tienen un valor de Disparo de 1, un alcance de 48" y se resta 2 a sus tiradas de impacto. Si los cañones de batallón no disparan por separado, y siempre que esta unidad ataque o se defienda en combate, tira un dado. Con un 5 o 6, suma +1 al valor de Combate de esta unidad.

Carabinas. Esta unidad puede usar sus carabinas para hostigar (ver la regla Hostigadores). Las carabinas tienen un valor de Disparo de 1 y un alcance de 12" (incluyendo modificadores por hostigadores).

Cohetes. Cuando esta unidad dispara o presta apoyo de disparo, la unidad objetivo no tiene que ser la más cercana, y si esta unidad o el objetivo están en una colina, las unidades amigas que no estén en colina no bloquean la línea de visión. Sin embargo, resta -1 a las tiradas de impacto de los disparos realizados por esta unidad o por las que reciban su apoyo.

Cuadro. Esta unidad puede formar en cuadro, y desde cuadro volver a cualquier otra formación, si no mueve ni se retira en esa misma acción. Se coloca en forma cuadrada u oblonga, con las figuras mirando hacia afuera. Reglas para cuadro:

Es una unidad desplegada con movimiento de 3".

No puede asaltar.

La artillería que le dispare suma +1 a su valor de Disparo.

Su valor de Disparo se reduce a la mitad y suma +1 a su valor de Combate.

Al inicio de cada fase de combate tira 1 dado por cada unidad de caballería en contacto con 1 o más cuadros enemigos. Suma +2 al dado si todos los cuadros con los que está en contacto están desorganizados:

1-3 la caballería sufre 1 baja y debe retirarse

4-5 se retira sin bajas

6+ permanece en contacto y combate.

Un cuadro que pierde un combate huye automáticamente.

Darbzen (Cañón Ligero). Cuando esta unidad dispare, puede usar su Darbzen en lugar de usar hostigadores. Si lo hace, tiene un valor de Disparo de 2 y un alcance de 24", pero no puede realizar una acción en el mismo turno. Las unidades que estén usando hostigadores pueden apoyar a una unidad que esté usando Darbzen.

Estoicos. Esta unidad no puede mover en la misma fase de acción en la que se reorganiza. Sin embargo, puedes repetir las tiradas de 1 en las pruebas de valor de esta unidad.

Formación Compacta. Si esta unidad se despliega en una formación desplegada de 5 o 6 líneas, se considera como una columna de ataque con las siguientes reglas adicionales:

Tiene una distancia de movimiento de 9" en lugar de 12".

Las unidades de caballería enemigas la tratan como si estuviera en cuadro, pero se suma 2 a la tirada de dado que determina si pueden atacar a la unidad.

Fuego concentrado. Vuelve a tirar un resultado de 1 en la tirada de impacto, antes de aplicar modificadores, en los ataques de disparo realizados por esta unidad si es el atacante principal.

Golpea y Huye. Antes de que esta unidad combata, efectúe un contraataque o se realice una tirada por estar en contacto con un cuadrado, el jugador puede declarar que efectuará un Golpea y Huye. Tira un dado: con un 1, la unidad sufre 1 baja; con un 2-3, no ocurre nada; con un 4+, el objetivo sufre 1 baja. A continuación, la unidad debe retirarse.

Hostigadores. Cuando esta unidad dispara, el jugador puede elegir usar hostigadores. Si lo hace, su valor de Disparo se reduce a la mitad, su alcance aumenta en 6" y puede realizar cualquier acción ese turno excepto un asalto. Una unidad solo puede prestar apoyo de disparo como hostigadores si la unidad atacante también usa hostigadores.

Impredecibles. El jugador que manda la unidad debe realizar una prueba la primera vez que la unidad combata, contraataque o sufra una pérdida.

Para hacer la prueba, el jugador que manda la unidad lanza 1D6:

1 resta 1 al valor de Combate y de Tenacidad de la unidad por el resto de la batalla.

2–5 el valor de Combate y la Tenacidad no cambian.

6 suma 1 al valor de Combate y a la Tenacidad de la unidad por el resto de la batalla.

Impulsivos. Si el objetivo de un combate de esta unidad huye o se retira y hay unidades enemigas visibles con las que pueda entrar en contacto, debe realizar un asalto y luchar por segunda vez. Resta -1 a su valor de Combate en el segundo combate del mismo turno. No asalta de nuevo, ni puede retirarse, si derrota al segundo oponente.

Impulso. Vuelve a tirar las tiradas para impactar de 1 en los ataques de combate realizados por esta unidad si es el atacante principal.

Infantería Ligera. Tiene las reglas:

Orden Abierto y Hostigadores.

Suma +2 a las pruebas de mensajero si es un destacamento o si pertenece a una brigada compuesta solo por infantería ligera (Brigada Ligera)

Sufre la mitad de bajas en la fase de disparo si está en terreno defendible.

Puede ocupar terreno defendible después de mover o retirarse.

Infantería Montada. Cuando esta unidad se reorganiza, puede desmontar o volver a montar sus caballos además de cambiar de formación.

Mientras está montada, se la considera caballería ligera. No puede disparar, no puede cargar y su valor de Combate se reduce a la mitad.

Mientras está desmontada, se la considera infantería ligera.

Jabalineros. Esta unidad puede usar sus lanzas y arrojarlas para hostigar (ver la regla especial Hostigadores). Las lanzas arrojadas tienen un valor de fuego de 1 y un alcance de 9" (incluyendo los modificadores por hostigamiento).

Milicia. Esta unidad no puede mover en la misma fase de acción en la que se reorganiza. Además, cuando combate en formación de línea no sumas la mitad de su valor de Disparo a su valor de Combate.

En el caso de la Milicia austriaca además, no puede desplegarse en columna de ataque, debe usar Formación Compacta en su lugar.

Mosquetería Disciplinada. Repite las tiradas de impacto de 1, antes de aplicar modificadores, en ataques de disparo o combate realizados por esta unidad si está en formación de línea y es el atacante principal.

Orden Abierto. Esta unidad puede desplegarse en una formación llamada Orden Abierto. Se coloca en 1 a 4 líneas con un hueco de 1/4" a 1/2" entre líneas y filas.

Reglas para una unidad en orden abierto:

Sufre la mitad de bajas en la fase de disparo.

Su valor de Disparo es la mitad si tiene 3 o 4 filas.

La infantería mueve 9" y la caballería 18".

Si es infantería ligera, el terreno difícil no afecta a su movimiento.

Resta -1 a su valor de Combate salvo que esté a cubierto.

Solo añade +1 al valor de Combate de otra unidad si le presta apoyo de combate.

Puede moverse a través de figuras de una unidad amiga que también esté en orden abierto, incluso si no son de la misma brigada.

Rivales. Si una unidad de Jenízaros está a 12" o menos de una unidad de Nazam-i-Jedid o Guardia Solak/Peik, o viceversa, debe enviarse un mensajero para que pueda activarse, incluso si está a 12" o menos de su comandante de brigada.

Tácticas Lineales: Las unidades de infantería con esta regla que se encuentren en formación de columna de ataque, tienen una distancia de movimiento de 9" y no pueden realizar una acción de asalto a menos que finalicen el movimiento en contacto con una unidad enemiga que esté a cubierto o a la que solo se pueda acceder cruzando un puente o un vado.

Trincheras. Esta unidad se considera atrincherada hasta que mueva, cargue, se retire o se reorganice.

Suma +1 a su valor de Combate, resta 2 a las tiradas para impactar de los ataques que la tengan como objetivo en la fase de disparo, y gana los combates empatados, a menos que su oponente también esté atrincherado.

Veloz. Suma 6" a la distancia de movimiento de esta unidad