

REGLAS OPCIONALES

Las siguientes reglas opcionales pueden usarse en partidas de *Valour & Fortitude* si **todos los jugadores participantes** están de acuerdo en utilizarlas antes de que comience la partida.

01. BATERÍAS DE ARTILLERÍA En las reglas de V&F decidí representar las baterías de artillería con un solo cañón y su atalaje. Sin embargo, esto significa que las unidades de artillería desplegadas (no atalajadas) tienen un frente bastante estrecho en comparación con el que ocuparían en un campo de batalla real. La siguiente regla opcional corrige este problema.

01.1 Baterías de Artillería Grandes. Una unidad de artillería atalajada consiste en un cañón y un tiro de animales con un armón, como se describe en la regla 1.2.3. Sin embargo, una unidad de artillería desplegada se representa con 2 peanas de cañón en lugar de 1, más una única peana del atalaje.

Las peanas de cañón deben colocarse en fila, una al lado de la otra, a una distancia máxima de 1" entre sí y orientadas en la misma dirección. La peana del atalaje debe colocarse detrás de ellas, a no más de 1" de ambas peanas de cañón.

01.2 Artillería Más Efectiva. Si usas la regla de baterías grandes, normalmente las tres peanas cuentan como una única unidad y usan el perfil estándar de su hoja de ejército (es decir, no dobles sus valores de fuego o combate, etc.). Si lo prefieres, puedes tratar cada peana de artillería desplegada como una unidad separada, pero solo cuando la unidad ataque. Ten en cuenta que, salvo cuando ataca, la batería sigue siendo una sola unidad: su tenacidad no cambia, si falla una prueba de valor se retiran todas las peanas, etc.

Si decides usar la regla de baterías más efectivas, debes aumentar en 5 puntos el coste de todas las unidades de artillería.

02. UNIDADES GRANDES. La hoja de ejército austríaca incluye una opción que permite a los jugadores desplegar "unidades grandes" que tienen el doble de miniaturas que una unidad estándar. Aunque eran raras, también se dieron en otros ejércitos. La siguiente regla opcional permite a los jugadores incluir este tipo de unidades en cualquier ejército, para escenarios históricos u órdenes de batalla donde existían.

02.1 Unidades Grandes. Las unidades de infantería y caballería (excepto destacamentos) pueden desplegarse como unidades grandes por +5 puntos.

Dobla el número de miniaturas de la unidad. La unidad gana la regla Fuego Concentrado y suma +1 a su valor de combate y tenacidad.

Fuego Concentrado: Repite hasta una tirada de impacto de 1 (antes de modificadores) en los ataques de fuego de esta unidad si es el atacante principal.

03. CAMBIOS DE ESCALA. Las reglas de V&F están escritas para jugar con unidades grandes en mesas grandes. Sin embargo, es fácil adaptar el juego a unidades más pequeñas o mesas más reducidas usando estas reglas opcionales.

03.1 Distancias Más Cortas. Reduce todas las distancias en un tercio. Por ejemplo, una unidad de infantería en columna de ataque movería 8" en vez de 12". Alternativamente, puedes reducir a la mitad todas las distancias o usar centímetros en lugar de pulgadas.

03.2 Unidades Más Pequeñas. Reduce a la mitad el número mínimo y máximo de miniaturas por unidad.

Por ejemplo, una unidad de 24–36 figuras pasaría a tener 12–18.

Se puede combinar con la regla de distancias más cortas, aunque no es obligatorio.

03.3 Figuras de Escala Reducida.

Si usas figuras de 15 mm o 20 mm, reduce las distancias en un tercio.

Si usas figuras de 5 mm a 12 mm, reduce todas las distancias a la mitad o usa centímetros.

03.4 Peanas de Unidad. Muchos jugadores montan sus miniaturas en peanas estándar. Si tu ejército está organizado así, debes decidir cuántas peanas forman una unidad y cómo representan las formaciones. Por ejemplo, si una unidad típica de infantería está compuesta por 3 peanas, puedes declarar que:

Una unidad representa un batallón de infantería, un regimiento de caballería o una batería de artillería.

- Una unidad estándar está formada por 3 peanas.
- La línea se representa con las 3 peanas en fila.
- La columna de ataque: 2 peanas delante y 1 detrás.
- La columna de marcha: las 3 en línea una tras otra.
- Los destacamentos pueden representarse con 1 sola peana en orden abierto.
- Haz un proceso similar para caballería y artillería.

04. PARTIDAS MULTIJUGADOR. En grandes batallas multijugador donde un jugador controla 2 o más brigadas, esta regla opcional permite representar **líderes de división**.

04.1 Líderes de División. Un ejército con 4 o más brigadas puede incluir 1 líder de división por cada 2 brigadas. Antes del despliegue, asigna a cada líder de división 2 o 3 brigadas del ejército, y entrégaselas a un jugador. Los líderes de división se representan con una miniatura de líder y se mueven al mismo tiempo que el líder del ejército.

Si hay líderes de división:

- La primera brigada activada se activará automáticamente si está a 24" del líder del ejército o a 6" de su líder de división.
- Las pruebas de fortaleza de brigadas dentro de 12" del líder del ejército o 3" de su líder de división obtienen +1.

05. RASGOS DE LÍDERES. Las reglas opcionales para rasgos de líderes están disponibles en un archivo aparte en la web de Perry Miniatures. Permiten dar habilidades especiales o desventajas a los líderes de brigada y ejército, así como representar líderes históricos como **Napoleón, Wellington, el Príncipe Carlos o el Mariscal Blücher**.

06. VARIANTE DE BOSQUES. Algunos jugadores prefieren tratar los bosques como **terreno difícil que proporciona cobertura ligera y es un obstáculo**, en lugar de terreno defendible.
Si usas esta opción, **las unidades totalmente dentro de un bosque cuentan como “ocupando terreno defendible”** a efectos de las reglas 8.1.1 y 8.1.2.

NOTAS DE DISEÑO – por *Jervis Johnson*

Estas notas recogen respuestas a preguntas frecuentes de jugadores sobre las reglas de V&F. Su objetivo es tranquilizarte sobre que las estás usando correctamente y como se pretendía.

Nuevas Hojas de Ejército. Empiezo con esta nota porque, con diferencia, la pregunta más habitual es:

“¿Vais a sacar una hoja de ejército para [inserta tu ejército o periodo favorito aquí]?”

La respuesta es: **sí**, siempre que el ejército en cuestión esté cubierto por una gama de miniaturas de **Perry Miniatures**, acabaremos sacando una hoja para él.

Eso sí, puede que nos lleve un tiempo completarlas todas, así que os pedimos paciencia mientras las vamos publicando poco a poco 😊.

Filosofía de Diseño. *Valour & Fortitude* está diseñado para ser un conjunto de reglas **conciso pero completo**, que pueda caber en **cuatro páginas A4** (o en una hoja A3 doblada por la mitad). La misma filosofía se aplica a las hojas de ejército: caben en **una sola página A4**. Si tienes las reglas y tu hoja de ejército, tienes todo lo necesario para jugar.

Aunque las reglas caben en 4 páginas, también están disponibles en formatos con letra más grande y materiales adicionales como estas notas de diseño, ejemplos impresos, tutoriales en vídeo, etc.

Como diseñador, me impongo la disciplina de que **cualquier cambio debe seguir cabiendo en 4 páginas**; esto me ayuda a mantener las reglas claras, precisas y al grano.

Reglas Caseras. Si hay algo de las reglas con lo que no estés de acuerdo, siéntete libre de modificarlo. Para facilitar la creación de “reglas caseras”, he puesto versiones en Word de las reglas y una hoja de ejército de ejemplo en la web de **Perry Miniatures**, para que puedas modificarlas a tu gusto o crear hojas de ejército de periodos no cubiertos oficialmente.

Escalas de Juego. *Valour & Fortitude* adopta un enfoque distinto al de muchos wargames históricos, no se diseñó con escalas de miniatura, terreno o tiempo concretas, sino buscando lo que se sentía y se veía bien en mesa. Dicho esto, cuando jugamos normalmente:

- Una unidad representa un batallón de infantería, un regimiento de caballería o una batería de artillería.
- Un par de turnos representan aproximadamente media hora de tiempo real.
- También hemos jugado partidas reduciendo la escala para que las unidades representen compañías, o aumentándola para que representen brigadas. Todas han sido igual de divertidas.

“Reglas Tal Como Están Escritas” He hecho todo lo posible por escribir reglas concisas y precisas, donde cada regla significa exactamente lo que dice. No intentes leer “entre líneas” ni suponer que hay más de lo que está escrito. Si interpretas las reglas estrictamente tal como están redactadas, no te equivocarás demasiado. Y si aún tienes dudas, estas notas deberían aclararlas.

1.1 Tamaño de Peanas Puedes usar cualquier tamaño de peana, siempre que ambos ejércitos usen bases más o menos equivalentes.

1.2 Tamaño de Unidades Mientras el número de miniaturas de una unidad esté dentro del rango indicado en su perfil, su número exacto no afecta a sus valores. Por ejemplo, una unidad con un rango de 24–36 miniaturas tendrá los mismos valores tanto si tiene 24, 36 o un número intermedio.

Las unidades Diezmadas tienen **la mitad de figuras que una unidad completa**, lo que permite identificarlas de un vistazo en la mesa sin llevar contadores extra.

1.2.2 Formaciones de Caballería. La caballería puede desplegarse en columna de ataque. Esto representa ataques en sucesivas olas de escuadrones, no en una masa profunda única.

2.1.1 Objetivos. Cuando un bando gana el control de un objetivo, lo mantiene incluso si la unidad que lo capturó se aleja. Solo cambia de control si el enemigo tiene más miniaturas dentro de 6” al final de un turno.

5.0 Fuego de Artillería. Mide el alcance y línea de visión desde la peana del cañón, no desde el atalaje. Si la artillería es el objetivo, el atacante mide hasta la **peana visible más cercana** (cañón o atalaje).

5.0 Fuego por Encima. Ninguna unidad puede disparar por encima de otras unidades salvo que una regla especial lo permita, incluso desde colinas. Este tipo de fuego era raro y solo se representa mediante cartas de Destino (p. ej. "Fuego Dirigido") o reglas especiales (p. ej. cohetes británicos).

5.2 Fase del Destino. Si una carta dice que se puede usar en "tu" fase o turno, solo puede usarse en el turno del jugador activo; en caso contrario, se puede usar en ambos turnos.

5.2 Elección de Objetivos. Si dos objetivos están a la misma distancia, el jugador atacante elige a cuál dispara.

5.2.2 Visibilidad. Una unidad puede disparar si **al menos una miniatura** tiene línea de visión, pero:

- Si **menos de la mitad** del frente ve al objetivo, el valor de fuego se reduce a la mitad.
- La línea de visión se bloquea si pasa a menos de 1" de otra unidad. Debe haber un hueco de más de 2" entre unidades para trazar línea de visión.

6.2.1 Acciones. Unidades de la misma brigada pueden realizar acciones distintas, en cualquier orden.

6.3 Movimiento. Puedes mover una unidad libremente sin girar formalmente, siempre que **mantenga la formación**. Mide la distancia **a lo largo del recorrido**, que no puede atravesar terreno infranqueable ni otras unidades. No se puede cambiar de formación durante un movimiento normal (eso se hace con **Reformar**).

6.3 Mover a Través de Amigas. Las unidades pueden moverse **a través de unidades amigas de su misma brigada**, siempre que **no terminen en contacto** con ellas. Esto permite, por ejemplo, lanzar un asalto a través de otra unidad amiga.

6.3.3 Reformar. La acción de **Reformar** es la única forma de:

- Cambiar filas y columnas,
- atalajar o desatalajar artillería,
- Adoptar formaciones especiales (cuadro, orden abierto, etc.).
- Si una unidad es asaltada por el flanco o retaguardia, **no puede reformar para encararse**; primero debe retirarse y luego reformar.

6.4 Retiradas. Una unidad en retirada solo necesita terminar **en el arco frontal del enemigo**, no seguir visible. Esto permite retirarse **fuera de la vista**, detrás de otras unidades o terreno.

6.5 Asaltos.

- Una unidad asaltante debe mover a **contactar con el enemigo no trabado más cercano**, si puede.
- Si no hay enemigos no trabados, puede asaltar una unidad ya trabada.
- Si varios enemigos están a la misma distancia, el atacante elige.
- No se puede asaltar si no se puede poner **al menos 3 miniaturas en contacto** con cada unidad enemiga involucrada.

Cargas de Caballería vs Infantería en una Fila. En casos raros, una caballería atacando el flanco de una línea de infantería en una sola fila podría no poder poner 3 figuras en contacto. Permite el asalto si puede poner **al menos 2**.

6.6 Doblar. Una unidad que usa la orden de Doblar no puede reformar.

6.7 Pruebas de Reagrupar. Una unidad puede reagruparse incluso si está en contacto o a 3" del enemigo. Cuantas más pérdidas tenga, más probable es que elimine al menos 1 marcador con esta acción.

- Es más fácil "recuperar" una unidad muy castigada,
- Es más difícil eliminar el **último marcador**
- Las unidades con **baja tenacidad** son más difíciles de reagrupar.
- Si eliminas el último marcador, la unidad vuelve a ser **elegible para el +1 a impactar** por no tener pérdidas.

7.0 Combate. El combate no representa solo lucha cuerpo a cuerpo: también abarca tiroteos cortos y empujones prolongados.

- Es obligatorio luchar si estás en contacto, aunque no hayas declarado asalto.
- Si ninguna unidad huye o se retira, **permanecen en contacto** y seguirán luchando en turnos siguientes, salvo que la activa se retire.

5.0 y 7.1 Atacante Principal. Cuando varias unidades atacan el mismo objetivo, una se declara **atacante principal** y las otras apoyan. Todos los modificadores se basan en el atacante principal, no en las unidades de apoyo.

7.2.5 Retirada de Caballería. Las unidades de caballería deben hacer pruebas de valor en el paso 4 de la secuencia de combate, y solo pueden retirarse en el paso 5 si no huyen.

8.0 Ataques. Una unidad no puede atacar ni apoyar **más de una vez por fase**. Un mismo objetivo no puede ser atacado más de una vez por fase. Cuando una unidad contraataca, también se trata como atacante.

8.1.1 Columnas de Ataque. Solo reciben bonificación en combate si el enemigo está en **cobertura**, representando la utilidad de la formación en terreno denso.

Históricamente, la columna de ataque se usaba para **acercarse rápidamente**, no para asaltar directamente.

Lo mejor suele ser avanzar en columna hasta 8", luego **reformar a línea** y asaltar en el siguiente turno.

8.1.2 Línea. La bonificación de línea se aplica en **todas las rondas** de un combate, no solo en la primera.

8.1.6 Flanqueado. La penalización de flanqueo se aplica cuando solo **1 miniatura del frente** (o ninguna) está en contacto.

Para flanquear, la unidad atacante debe empezar **fuera del arco frontal** del enemigo.

8.2 Apoyo. Las unidades que luchan en defensa pueden recibir apoyo. Unidades de otras brigadas pueden dar apoyo de disparo o de combate.

8.3 Pérdidas. Los marcadores de pérdida representan **cohesión y moral**, no solo bajas físicas. Solo el **objetivo** de un ataque recibe pérdidas, nunca las unidades de apoyo.

9.2 Pruebas de Valor. Debes hacer una prueba de valor por cada pérdida adicional sufrida tras volverte aturdido.

9.5 Pruebas de Fortaleza de Brigada. Coloca un marcador junto al líder de brigada por cada unidad que huya, para no olvidar las pruebas. Retíralos tras resolverlas.

Terreno.

- **T.2.6 Terreno Difícil:** si alguna figura cruza terreno difícil, toda la unidad reduce su movimiento.
- **T.3 Terreno Defendible:** si una unidad permanece en contacto tras ser asaltada, deberá luchar en la siguiente fase de combate.
- Solo puede evitar luchar si el enemigo está en un **terreno defendible conectado** (T.3.7).

Reglas Comunes y habilidades especiales de unidad de las Hojas de Ejército

- **Actuar por Iniciativa propia (Tabla de Destino):** puedes usar varias cartas para activar unidades si la brigada falla.
- **Baterías de Artillería:** están diseñadas con prudencia para que la artillería no domine el juego; si quieres más potencia, usa la regla opcional O1.
- **Bote de metralla (Canister):** se aplica tanto en fuego como en combate y apoyo. Se puede disparar metralla en cada ronda de combate.
- **Atrincheramientos:** representan parapetos simples, no fortificaciones complejas.
- **Unidades de Élite:** puedes subir +1 a uno o dos valores de una unidad (fuego, combate, tenacidad), pero no más de +1 al mismo.
- **Lanzas:** no tienen reglas especiales; su efecto inicial y el del sable en combate prolongado se equilibran.
- **Orden Abierto:** no se puede trazar línea de visión a través de una unidad en orden abierto.
- **Hostigadores (Skirmishers):** pueden representarse con miniaturas decorativas delante.
- Solo pueden apoyar con fuego si la unidad principal también está en orden de hostigadores.
- No pueden apoyar a la artillería directamente; para combinar fuego, los hostigadores deben ser el atacante principal y la artillería apoyar.
- **Proyectiles Explosivos (Shell):** el modificador a impactar se suma a otros (columna/cuadro). El máximo es +1.
- **Cuadros (Squares):** Solo pueden apoyar si la mitad del frente ve al objetivo. No pueden ser flanqueados. Ganan +1 al combate contra **infantería y caballería** por igual, representando su solidez.