

ESCENARIO A DE VALOR Y FORTALEZA

BATALLA CONVENCIONAL

Este escenario funciona bien como escenario introductorio para las reglas de *Valor & Fortitude* (V&F), y como un escenario equilibrado para partidas rápidas en casa, en tu tienda habitual o en tu club de juego.

A1.0 SELECCIONAR EJÉRCITOS

Los jugadores deben elegir una hoja de ejército para cada bando y acordar un número de puntos para la partida. Se recomienda usar 200 puntos para la primera partida, o 250 puntos si hay más de un jugador por bando.

Cada jugador escoge unidades hasta alcanzar el total de puntos acordado. El coste en puntos de cada unidad aparece en su hoja de ejército (ver sección 1.5 de las reglas de V&F).

Las unidades elegidas deben organizarse en brigadas de 2 a 8 unidades. Cada bando recibe 1 líder por brigada, más 1 líder general (CEJ). Los líderes no cuestan puntos.

Por último, se elige a un jugador de cada bando para que sea el Comandante en Jefe (CEJ) (ver sección 2.3 de las reglas).

Nota del diseñador: Se recomienda que los jugadores elijan sus ejércitos con antelación si es posible.

A2.0 ELEGIR ATACANTE Y DEFENSOR

Cada CEJ tira un dado; en caso de empate, se repite. El bando cuyo CEJ saque el resultado más alto será el atacante, y el otro será el defensor.

A3.0 PREPARAR EL CAMPO DE BATALLA

El CEJ defensor coloca el terreno de la batalla. Después, el CEJ atacante elige uno de los bordes largos de la mesa como su borde de despliegue. El borde opuesto será el del defensor.

Nota del diseñador: Si un jugador organiza la partida en su casa, se recomienda que sea el defensor, para poder preparar el terreno con antelación.

A3.1 ELEMENTOS DEL TERRENO

En este escenario, el terreno se limita a lo siguiente::

- Pueblos: De dos a tres pueblos, representados por uno o dos edificios cada uno y sus muros o cercas asociados. Cada pueblo es un terreno defendible (ver sección T.3 de las reglas).
 - Bosques: De dos a tres bosques, representados por grupos de árboles de unos 6" a 9" de diámetro. Los jugadores deben acordar si los bosques son terreno defendible o terreno accidentado que proporciona cobertura ligera (ver sección T.1.6).
 - Ríos y arroyos: Hasta 1 río o arroyo de cualquier longitud, con al menos 2 puentes o vados.
 - Colinas y caminos: De cualquier tamaño o longitud. Los caminos pueden estar bordeados por cercas, setos o muros.
- Nota del diseñador: Si se juega en una mesa de más de 96" x 60", se pueden añadir uno o dos pueblos o bosques adicionales.

A3.2 OBJETIVOS

Los CEJ colocan marcadores de objetivo por turnos, empezando por el defensor, hasta que haya 4 objetivos en total. Cada objetivo debe estar a más de 12" del borde del campo de batalla y de cualquier otro objetivo.

A4.0 FIJAR EL LÍMITE DE TIEMPO

Los jugadores deben acordar un límite de tiempo de juego o número de turnos (ver sección 2.2 de las reglas V&F).



A5.0 DESPLEGAR LOS EJÉRCITOS

Los CEJ deben repartir las brigadas entre los jugadores de su bando.

Luego, los jugadores alternan el despliegue de sus brigadas, una brigada cada vez, empezando por el defensor.

Las unidades deben colocarse completamente dentro de 18" de su borde de mesa.

A5.1 REFUERZOS

En lugar de desplegar un líder o unidad al inicio, puede quedarse en reserva. La mitad de las unidades en reserva llegan en el segundo turno de su bando.

El resto llega en el tercer turno de su bando.

Los líderes pueden entrar en cualquier turno posterior al primero.

Los refuerzos entran desde el borde de la mesa propio.

A6.0 PRIMER TURNO

Cuando el despliegue termina, el atacante tira un dado:

Con un resultado de 4+, decide qué bando juega primero.

Con 3 o menos, lo decide el defensor.

A7.0 VICTORIA Y DERROTA

El ganador se determina usando las reglas de "Ganar la Batalla" (ver sección 10.0 de las reglas de V&F).

A8.0 VARIANTES DEL ESCENARIO

Los jugadores pueden acordar usar una de las siguientes variantes:

Encuentro.

El atacante elige un borde corto como su borde de mesa, y el defensor usa el borde corto opuesto.

Solo la infantería ligera, caballería ligera y los líderes de sus brigadas ligeras pueden desplegarse al inicio.

Todas las demás unidades y líderes entran como refuerzos.

Asalto.

El defensor coloca 2 objetivos y el atacante solo 1.

Todos los objetivos deben colocarse a menos de 24" del borde del defensor, a más de 12" de los bordes y de otros objetivos.

Al menos la mitad de las unidades defensoras deben estar en reserva.

Además, el atacante suma +2 a la tirada para decidir quién juega el primer turno (ver A6.0).

ESCENARIO B DE VALOR Y FORTALEZA

ESCENARIO DE TORNEO

El escenario de torneo ofrece una partida rápida para dos jugadores, que incluye ciertas restricciones sobre qué pueden incluir los jugadores en sus ejércitos para ayudar a asegurar que cada partida sea lo más equilibrada posible.

B1.0 SELECCIÓN DE EJÉRCITOS

Los jugadores deben elegir una hoja de ejército para cada bando y luego seleccionar unidades por un valor total de hasta 300 puntos.

Si un jugador lo desea, puede reforzar su ejército con 50 puntos adicionales, lo que le permite gastar un total de hasta 350 puntos en unidades. Sin embargo, al hacerlo, concede a su oponente 1 punto de victoria al inicio de la batalla.

Se aplican las siguientes restricciones a las unidades que cada jugador puede elegir para su ejército:

Un ejército debe tener entre 10 y 15 unidades, divididas en 3 o 4 brigadas.

Un ejército no puede incluir más de 3 unidades de artillería ni más de 4 unidades de caballería.

Excepción: los ejércitos otomanos napoleónicos pueden incluir cualquier número de unidades de caballería.

No se pueden usar mejoras de unidades de élite ni rasgos de líderes, pero se pueden tomar cualquier otras mejoras.

Excepción:

La caballería en ejércitos napoleónicos franceses puede mejorarse a Guardia Imperial, obteniendo +1 en combate cuerpo a cuerpo y tenacidad, por 6 puntos adicionales.

La artillería en ejércitos napoleónicos franceses puede mejorarse a Guardia Imperial, obteniendo +1 en tenacidad, por 4 puntos adicionales.

B2.0 ELECCIÓN DE ATACANTE Y DEFENSOR

Cada jugador tira 1 dado; si hay empate, se repite la tirada. El jugador con el resultado mayor es el atacante, y el otro es el defensor.

B3.0 PREPARACIÓN DEL CAMPO DE BATALLA

Este escenario se juega en un campo de batalla de 72" x 48"

El defensor coloca el terreno.

Después, el atacante elige uno de los lados largos de la mesa como su borde de despliegue; el borde opuesto será el del defensor.

B3.1 ELEMENTOS DEL TERRENO

En esta batalla, el terreno se limita a lo siguiente:

- Pueblos: De dos a tres pueblos, cada uno representado por uno o dos edificios con sus muros o cercas asociados. Cada pueblo es un terreno defendible.
- Bosques: De dos a tres bosques, cada uno representado por un grupo de árboles de unos 6" a 9" de diámetro. Cada bosque es un terreno defendible.
- Arroyo: Hasta un arroyo de cualquier longitud.
- Colinas y caminos: Colinas o caminos de cualquier tamaño o longitud. Los caminos pueden estar bordeados por cercas, setos o muros.



B3.2 OBJETIVOS

Los jugadores colocan marcadores de objetivo por turnos, empezando por el defensor, hasta que haya un total de 4 objetivos en el campo. Cada objetivo debe colocarse a más de 12" del borde del campo de batalla y de cualquier otro objetivo.

B4.0 LÍMITE DE TIEMPO

La partida tiene una duración máxima de 2 horas.

B5.0 DESPLIEGUE DE LOS EJÉRCITOS

Los jugadores despliegan sus brigadas de forma alternada, una brigada cada vez, empezando por el jugador defensor. Las unidades deben desplegarse completamente dentro de 18" de su propio borde de mesa.

B5.1 REFUERZOS

En lugar de desplegar un líder o unidad, se puede mantener como refuerzo.

La mitad de las unidades de refuerzo de un bando llega en el segundo turno de ese bando. El resto llega en el tercer turno de ese bando.

- Los líderes pueden llegar en cualquier turno después del primero.
- Los refuerzos entran desde el borde de mesa de su bando.

B6.0 PRIMER TURNO

Una vez finalizado el despliegue, el atacante tira 1 dado.

- Con 4 o más, puede decidir qué bando juega el primer turno.
- Con 3 o menos, lo decide el defensor.

B7.0 VICTORIA Y DERROTA

El ganador de la partida se determina utilizando las reglas de “Ganar la Batalla” del reglamento.

B8.0 SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE TORNEO

Este sistema se puede usar para torneos de *Valor & Fortitude* con 3 o más jugadores.

- Puntos de Torneo:
 - El ganador de una partida recibe un número de puntos igual a la diferencia de puntos de victoria entre él y su oponente, con un máximo de 3 puntos.
 - El perdedor recibe 0 puntos.
 - En caso de empate, ambos jugadores reciben 1 punto.
- Ganador del Torneo:
 - El jugador con más puntos de torneo acumulados tras todas las partidas es el ganador.
 - En caso de empate, gana el jugador que haya conseguido más puntos de victoria en sus partidas.
 - Si persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.
- Puntuación por Pintura de Ejército (*opcional pero recomendada*):
 - En algún momento del torneo, los jugadores presentan sus ejércitos “en desfile”.
 - Todos los jugadores votan en secreto por el mejor ejército pintado.
 - El jugador con más votos obtiene +3 puntos de torneo, el segundo +2 puntos, y el tercero +1 punto.
 - En caso de empate en las votaciones, el organizador del torneo decide el 1.º, 2.º y 3.º puesto según su criterio.
 -

NOTAS DEL DISEÑADOR

El organizador del torneo debe decidir cuántas rondas tendrá el torneo. También debe informar a los jugadores de restricciones sobre los ejércitos permitidos, cómo se determinarán los emparejamientos en cada ronda, etc.

Por ejemplo:

En un torneo con 4 jugadores, el organizador podría requerir que todos usen ejércitos napoleónicos y jueguen una partida contra cada uno de los otros jugadores a lo largo de 3 rondas.