

# RAN

## LA GUERRA SAMURÁI EN LA “SENGOKU JIDAI”

Japón en el Siglo XVI

OKEHAZAMA (1560) • KAWANAKAJIMA (1561) • ANEGAWA (1570)  
MIKATA-GA-HARA (1572) • NAGASHINO (1575) • SEKIGAHARA (1600)

Versión 2

*Un juego de Richard Berg y Mark Herman*

*Una traducción de Manuel Suffo*

## CUADERNO DE REGLAS

### ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Introducción.....	2	6.3 Restricciones del Movimiento.....	13
2. Componentes y Términos.....	2	6.4 Retirada.....	14
2.1 Los Mapas.....	2	6.5 Apilamiento.....	14
2.2 Las Fichas del Juego.....	2	7. Orientación y ZOC.....	15
2.3 Tablas y Dados.....	4	7.1 Orientación.....	15
2.4 Terminología.....	4	7.2 Zonas de Control (ZOC).....	16
2.5 Escala del Juego.....	5	8. Combate a Disparos.....	16
2.6 Longitud del Juego.....	5	8.1 Unidades con Capacidad de Disparo.....	16
2.7 Uso del Japonés.....	5	8.2 Procedimiento Básico de Disparo.....	17
2.8 Preguntas.....	5	8.3 Disparo en Reacción.....	18
3. Secuencia de Juego.....	5	9. Combate en Choque.....	18
4. Busho.....	6	9.1 Requisitos de Choque.....	18
4.1 Fichas de Busho.....	6	9.2 Procedimiento de Choque.....	19
4.2 Clanes y Contingentes.....	7	9.3 Norikuzushi (Cargas de Caballería).....	21
4.3 Capacidades de Busho.....	7	9.4 Avance Tras Combate.....	21
4.4 Taisho y So-Taisho.....	8	9.5 Babo-saku (Empalizadas Anticaballería).....	22
4.5 Honjin (CG).....	8	10. Combate Individual.....	22
4.6 Movimiento de Busho.....	8	10.1 Combate Entre Bushos.....	22
4.7 Busho y Unidades Enemigas.....	8	10.2 Samurái.....	23
5. Órdenes y Activación de Clan.....	9	10.3 Bundori: Cabezas Cortadas.....	24
5.1 Iniciativa y Continuidad.....	9	10.4 Hara-Kiri.....	24
5.2 Cómo Activar Clanes.....	9	10.5 Reemplazo de Bushos Muertos.....	25
5.3 Dar Órdenes.....	10	11. Efectos sobre el Combate.....	25
5.4 Momentum.....	10	11.1 Tablas de Combate.....	25
5.5 La Opción de Truncar.....	11	11.2 Cohesión.....	25
5.6 Unidades Sin Mando.....	12	11.3 Desorganización.....	25
5.7 Coordinación.....	12	11.4 Huida de Unidad.....	26
6. Movimiento.....	13	11.5 Recuperación, Reorganización y Retirar Impactos.....	27
6.1 Asignaciones de Movimiento.....	13	11.6 Huida de Clan.....	28
6.2 Movimiento y Terreno.....	13	12. Victoria.....	28

# 1.0 INTRODUCCIÓN

*RAN* es el 12º volumen en la Serie “Grandes Batallas de la Historia”, y el segundo juego en la batalla de los Samurais (que sigue el *SAMURAI* (Vol V) de GMT). *RAN* cubre varias de las batallas menos famosas de la “Sengoku Jidai”, la Era de los Estados Guerreros (más o menos), en la que los poderosos Daimyo – señores “feudales” japoneses – luchaban por mantener y extender sus bases de poder mientras buscaban conseguir el cargo de Shogun, el poder detrás del trono del Emperador.

*RAN* simula la forma muy personal de desarrollo de la guerra de los samuráis japoneses, donde las batallas formales jugaban un papel casi como de trasfondo de hazañas de coraje, valentía y devoción ... mucho de ello excepcional, parte de ello bastante imprudente, todo ello muy homérico. Aunque la victoria política y táctica era lo principal, recoger las cabezas cortadas de los samuráis enemigos estaba en una segunda posición bastante cercana en importancia. En términos de táctica, esto fue, como en Europa, el “Amanecer de la Guerra Moderna”, con la introducción de las armas de fuego – arcabuces – por los portugueses. Incluso con el efecto revelador de la mosquetería, las batallas japonesas seguían siendo en gran medida un aglutinamiento, algo no lineal.

*RAN*, el título de la famosa película japonesa del director Kurosawa, elegida para su versión samurái del *Rey Lear*, aproximadamente significa “Caos”.

## 1.1 Notas Introductorias para Jugadores:

### Para Aquellos Que Nunca Han Jugado una Simulación Histórica Antes

El principal problema será que el juego de guerra tiene su propio lenguaje, así que hojéese un poco las reglas para ver qué significa este misterioso mundo... especialmente cuando aquí estamos usando una buena dosis de japonés (la sección de Terminología es más útil en este caso). Luego sugerimos montar una de las batallas – Nunobeyama y Suriagehara son buenas batallas introductorias – volviendo después a la sección de las reglas llamada Secuencia de Juego (3.0) y sencillamente comenzar a hacer lo que la secuencia diga que hay que hacer, haciendo referencia a las reglas cuando no se entienda qué hacer después. Después de unos 20-30 minutos se será tan bueno en este tipo de cosas como nosotros lo somos.

### Para Aquellos Que No Han Jugado con el Sistema Antes

Incluso si se está bastante familiarizado con el juego de simulación, sugerimos montar una batalla y mover las fichas durante un turno o dos antes de comenzar realmente una partida. Esto revelará las estrategias tácticas básicas disponibles, cómo los diferentes tipos de sistemas de armas pueden tener un mejor uso, y cómo es la mejor forma de (intentar) protegerse contra ellas. La única cosa a recordar es que cuanto mejor

conozca un jugador sus unidades y cómo actúan/interactúan, mejor Busho (general) será.

### Para Aquellos Que Han Jugado al Sistema GBdIH.

*RAN* es bastante menos complejo que sus antecesores, pero contiene un gran número de “nuevas” reglas (relativas a otros juegos GBdIH aparte de *SAMURAI*). Aunque los mayores cambios están en el sistema de mando, debido a la inusual naturaleza del combate en la Era Sengoku, mucho de los sistemas son bastante diferentes de sus hermanos GBdIH. Debido a que no hemos indicado qué reglas son “diferentes”, etc., sugerimos entender el juego como “nuevo”.

### ► Para Aquellos que Han Jugado *SAMURAI*

Hay varios cambios en el sistema/mecánica en *RAN* de su predecesor, *SAMURAI*. Todo estos cambios se indican con un indicador ►. Prácticamente todos estos cambios surgieron de un factor principal: un diseño de juego es un proceso en marcha, nunca terminado. Nada está aún realmente acabado; todo podría beneficiarse del continuo replanteamiento, aprendizaje, etc. El problema es que en algún momento hay que decidir publicarlo. Estos cambios resultaron de 15 años o más (desde que se diseñó *SAMURAI*) de más investigación (especialmente en cómo esos ejércitos operaban y luchaban), más planes de diseño del juego (de los muchos juegos que vinieron después), un constante deseo de hacer los juegos más jugables, más accesibles, y el simple hecho de que nada está escrito sobre piedra. Y luchamos por hacer el mejor juego usando las ventajas más recientes en planes y experiencia. Esto es por qué las cosas cambian. Si o no estos cambios pueden ser retrofitted a *SAMURAI* de lo dejamos al jugador. Pensamos que pueden equilibrarlo sin echarlo demasiado a perder ... el problema es que las fichas son algo diferentes.

# 2.0 COMPONENTES DEL JUEGO, TERMINOLOGÍA, INFORMACIÓN

Cada juego de *RAN* contiene lo siguiente:

- Dos mapas de 55 x 80 cms aprox., impresos por ambas caras, cubriendo las siete batallas
- Cinco Plantillas de fichas de 27/40 cms (1.140 fichas)
- Un Cuaderno de Reglas
- Un Cuaderno de Escenarios
- 5 Hojas de Tablas
- 2 Hojas de Registro de RAN
- 1 dado de diez caras
- Bolsas de autocierre para guardar las fichas

## 2.1 Los Mapas

Cada batalla tiene su propio mapa(s). Una trama de hexes cubre cada mapa para regular el movimiento y combate, y los efectos de cada uno de los diferentes tipos de terreno están cubiertos en las reglas y tablas.

## 2.2 Las Fichas del Juego

Hay cuatro tipos de fichas: unidades de combate, que representan a los diferentes tipos de tropas en lucha; So-Taisho y Busho, los “generales” que mandan las tropas; Samuráis, individuos usados en Combate de Desafío Individual; y Marcadores de Información, usados para indicar ciertos tipos de información necesaria para jugar.

► **2.21** Las unidades de combate vienen en ocho Tipos:

**Kibamusha** [KB] es la caballería samurái. La “guardia personal” del So-Taisho, la hatamoto, está identificada en las reglas como [KBH].

**Infantería Samurai** [SI] es infantería pesada samurái, mejor protegida y entrenada que la Ashigaru. La infantería samurái armada con arcos son [SI-B]; el resto está toda armada con lanzas/espadas.

**Ashigaru** [AS]: infantería no-samurái armada con lanzas, menos protección, armas ligeras. La [AS-T] es ashigaru con armas de fuego (mosquetes), indicadas como “T” debido a la palabra japonesa, teppo, para tales tiradores. La [AS-B] es ashigaru armada con arcos.

**Honjin:** el Cuartel General en el campo de batalla, completo con guardia personal [AS-T], del So-Taisho, o comandante en jefe. Cada honjin contiene el mon (emblema) del clan al mando.

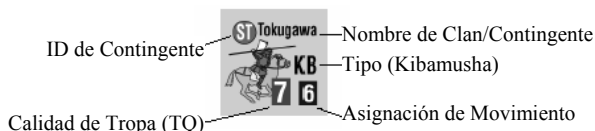
El Tipo se usa para determinar ciertos resultados y efectividad del combate en relación a otros tipos. Cada unidad de combate está ordenada numéricamente por Calidad de Tropa (TQ, *Troop Quality*), y capacidad de Movimiento.

► **NOTA DE DISEÑO:** los factores de puntos de fuerza dejan de usarse.

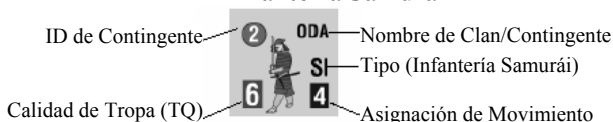
También es importante el nombre del Clan/Contingente de una unidad e ID de Contingente, que indica qué Busho puede mandar esa unidad.

### Ejemplos de Unidades de Combate

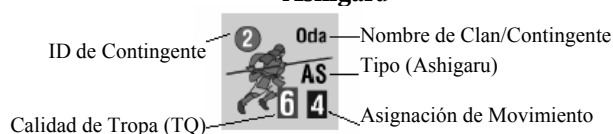
#### Kibamusha



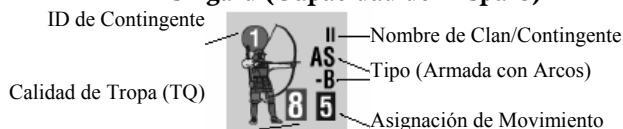
#### Infantería Samurai



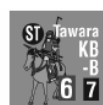
#### Ashigaru



### Ashigaru (Capacidad de Disparo)



Kibamusha Hatamoto



Kibamusha Armada con Arcos



Infantería Samurai Armada con Arcos



Ashigaru Teppo



Honjin

Cuando una unidad se vuelve por su reverso, esa cara indica que ha quedado Desorganizada. Nótese que las unidades AS-T y todas las -B no tienen cara de Desorganizada. El reverso se usa para indicar que la unidad ha usado Fuego por Orden ese turno y sólo puede hacer Fuego en Reacción.

**2.22** Las fichas de Samurái representan a soldados individuales que se usan para desafiar y enfrentarse a otros Samuráis y Bushos enemigos en combate individual con el propósito expreso de matarlos y cortar sus cabezas, una actuación bastante apreciada en el campo de batalla. El Samurái NO lidera tropas.

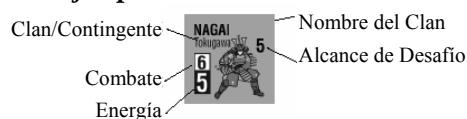
El Samurái está clasificado por:

- Alcance, usado para lanzar Desafíos
- Combate, un factor usado para comparar y resolver el combate
- Energía, un factor usado para ver cuánto “daño” puede resistir

El Samurái tiene una Asignación de Movimiento de 10. Ésta no está impresa en la ficha.

**NOTA HISTÓRICA Y DE DISEÑO:** los samuráis en el juego son figuras históricas reales, clasificados según sus hazañas (algunas de las cuales desafían incluso a los más crédulos lectores). Sin embargo, no son específicamente históricos a una única batalla [10.2].

### Ejemplo de Ficha de Samurái



**2.23** Los Busho son los generales que lideraban sus clanes, o que el So-Taisho les ha confiado el mando de los contingentes de tropas. Hay dos niveles de Busho:

**Busho:** jefe del contingente, lidera un grupo de tropas.

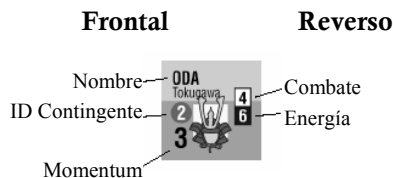
**So-Taisho:** el comandante en jefe de todo el ejército, bajo el nombre del Clan dirigente a quién el Busho de los demás clanes está aliado.

Los Busho, y So-Taisho tienen una variedad de factores, véase [4.1]

### Ejemplo de una Ficha de So-Taisho



### Ejemplo de una Ficha de Busho



**2.24** Todas las unidades de combate y Busho están clasificados por colores al Clan de su So-Taisho. Están identificados además por un nº ID o ST (para los So-Taisho), todo para facilitar la determinación de quién pertenece a quién en todo momento.

### Ejemplo de Marcadores de Información



**2.25** Los marcadores de información se usan para registrar ciertas funciones del juego. Incluyen:

- Números de Impacto
- Choque – Debe Chequear TQ/Choque – No Chequea
- Bundori (Cabeza Cortada)
- Contingente Activo/Contingente Inactivo
- Comprometida
- Dignidad Perdida
- Norikuzushi
- Orden Abierto
- Busho Finalizado
- Busho Herido
- Marcadores de Truncar
- Marcadores de Activación

## 2.3 TABLAS Y EL DADO

El uso de cada tabla se explica en las reglas. Hemos proporcionado hojas con las Tablas para facilitar y agilizar la consulta.

El juego usa un dado de diez caras. El “0” es un cero (no un diez); es menor de uno.

## 2.4 TERMINOLOGÍA

Conocer los siguientes términos de juego será útil para jugar.

**Activo/Inactivo:** un término del juego usado para indicar el estatus de contingente en términos de estar preparado para realizar movimientos, combates, etc.

**Busho:** Generales. El Busho era el samurái de nivel superior que mandaba los clanes y ejércitos. Cada Busho tiene un nº ID de Contingente para identificación de tropa. Los So-Taishos se consideran Bushos para el mando de las tropas en su contingente.

**Clan:** todas las unidades de un único ejército, bajo el mando de un So-Taisho del Clan con el nombre. El clan normalmente estaba formado por soldados de un grupo de clanes históricos (aquí denominados contingentes), todos luchando por el clan (supremo) del nombre.

**Cohesión:** la capacidad de una unidad para permanecer en una formación de combate organizada. Ciertos resultados causan que una unidad pierda Cohesión y quede Desorganizada.

**Contingente:** un mando individual liderado por un Busho combatiendo por el Clan supremo. Por tanto, las tropas de Baba Nobufusa son un contingente luchando por el clan Tokugawa.

**Continuidad:** el mecanismo por el que el jugador, por medio de su So-Taisho, retiene la Iniciativa, realizando operaciones con un nuevo contingente/Busho (activo)

**DR:** acrónimo en inglés para Tirada del Dado.

**DRM:** acrónimo en inglés para Modificador de la Tirada del Dado – un número que se suma o se resta de la tirada.

**Finalizado:** un Busho cuyo contingente ha recibido Órdenes ese turno queda ahora “Finalizado” y no puede (normalmente) ser activado de nuevo. El Busho puede quedar Finalizado por otros motivos, tales como el fallo en Truncar, convertirse en una baja, etc.

**CI:** Acrónimo para Combate Individual.

**Iniciativa:** el jugador con la Iniciativa es el único que puede dar Órdenes, activar clanes, etc. La Iniciativa se determina usando al So-Taisho.

**AM:** acrónimo de Asignación de Movimiento básica de una unidad. También representa la maniobrabilidad de una unidad en relación a las demás unidades en el juego.

**Momentum (Ímpetu):** el mecanismo por el que un Busho puede realizar más de una Fase de Órdenes en un turno. El Momentum se determina usando el factor de Momentum del Busho.

**PM:** acrónimo para Puntos de Movimiento.

**Órdenes:** los medios por el que el Busho consigue que sus tropas muevan, luchen, etc.

**Fase de Órdenes:** el periodo en un turno cuando un Busho da Órdenes a las unidades en su clan para mover y combatir. Las unidades que tienen permitido

mover/combatir en esta fase a veces se denominan las unidades “en fase”.

**Combate en Choque:** la lucha cuerpo a cuerpo, cara a cara.

**So-Taisho (ST):** el So-Taisho es el comandante en jefe del ejército.

**TQ:** abreviatura en inglés para el importante factor de Calidad de Tropa (*Troop Quality*). La TQ se usa para determinar cómo de bien una unidad resiste los rigores de la batalla.

**Truncar:** el mecanismo por el que un So-Taisho amigo puede apropiarse de la Fase de Órdenes de un Busho enemigo y pasársela a uno de sus Busho.

**Tipo:** descripción general y de categoría de una unidad, habitualmente usada para determinar la efectividad en combate y sus resultados.

**Zona de Control:** los hexes – normalmente directamente delante de una unidad – en los que esa unidad ejerce, por su presencia, suficiente “influencia” para inhibir la libertad de movimiento del enemigo.

El conocimiento de los siguientes tipos de unidades de combate/términos será útil para el juego, especialmente porque usamos los términos japoneses casi exclusivamente a la largo de las reglas.

**Ashigaru (AS):** soldados a pie, virtualmente todos armados con picas. La mayoría de los Ashigaru era el nivel más bajo de samurái, sino principalmente campesinos del daimyo quienes, como los ejércitos no eran permanentes ni profesionales, habitualmente trabajaban en los campos y mansiones de su So-Taisho. La lanza elegida normalmente era la yari tipo pica de dos o tres metros de longitud, aunque la lanza con la hoja curva, la naginata, también estaba en uso. Algunos ashigaru usaban “Nagae”, picas de cinco o seis metros de longitud. Las lanzas ashigaru tienen una variedad de extremos en punta o cortantes, pero todas servían para la misma finalidad. Ciertos ashigaru eran arqueros (yumi, AS-B), y algunos era mosqueteros (teppo, AS-T).

**Kibamusha (KB):** caballería; lo que podríamos llamar caballería pesada armada con lancetas. Vestían el famoso y elaborado sistema de armadura y, en esa época, usaban una lanza recta en lugar de la antigua *naginata* de hoja curva como su arma principal. Cada *kiba* iba acompañada por tres o cuatro *ashigaru* y así era una minifuerza de armas combinadas. Tal despliegue reducía severamente su capacidad de movimiento y alcance de carga. Alguna iba armada con arcos (KB-B).

**Infantería Samurái (SI):** versión japonesa de la Infantería Pesada. Protegida de forma algo menos elaborada que la Kibamusha, pero armada principalmente con katana. Alguna estaba armada con arcos (SI-B).

## 2.5 ESCALA DEL JUEGO

Cada unidad de combate tiene aproximadamente el mismo número de hombres que otras unidades similares en esa batalla, y que varía de batalla en batalla (y habitualmente está cubierta en los escenarios). Cada hex son aproximadamente 9-11 kms de lado a lado, dependiendo de la batalla. Cada turno de juego cubre unos treinta minutos de tiempo real.

## 2.6 LONGITUD DE JUEGO

Una batalla se desarrolla hasta que un bando Huye. Esto podría llevar desde 2 horas de tiempo real a casi medio día. En términos de juego, un turno de juego completo, con montones de decisiones de activación, movimiento y resolución de combate, llevará una hora aproximadamente.

## 2.7 USO DEL JAPONÉS

Para la mayoría de las unidades militares y términos generales usaremos la forma anglicista de la palabra japonesa, la mayoría de las cuales están indicadas en la sección de terminología.

Unas palabras sobre los nombres japoneses. La mayoría de las fuentes ponen el primer nombre del clan familiar, seguido del nombre de pila. Así, para “Oda Nobunaga”; el clan del So-Taisho es Oda, su nombre de pila, Nobunaga. Esto sería como si los diseñadores del juego se llamaran Herman Mark y Berg Richard.

## 2.8 ¿PREGUNTAS?

Envíese un sobre con dirección y sello a

GMT Games  
ATTN: RAN Q's  
PO Box 1308  
Hanford CA 93232  
[www.GMTgames.com](http://www.GMTgames.com)

También puede ser en [www.Consimworld.com](http://www.Consimworld.com) en las diferentes secciones de juego.

Y también se puede contactar con el distribuidor español en: [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) o [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com)

## 3.0 LA SECUENCIA DE JUEGO

Generalmente, dentro del Turno de cada jugado, ese jugador tendrá el Busho para cada uno de sus contingentes activos – tal activación normalmente determinada por el So-Taisho del clan – dando Órdenes, lo que permite a las unidades de ese contingente mover y realizar combate. Después de que todos los Bushos válidos para dar Órdenes y realizar acciones queden Finalizados, cada ejército/jugador mira a ver si su Ejército Huye, después de lo cual ese turno de juego ha terminado.

## ► La Secuencia de Juego

### A. Fase de Determinación de la Iniciativa

Los jugadores tiran dados para determinar quién comienza el turno con la Iniciativa, usando el Factor de Iniciativa de su So-Taisho (5.1).

### B. Fase de Activación:

1. El jugador que no consiguió la Iniciativa activa contingentes inactivos, según 5.21 [1]
2. El jugador con la Iniciativa activa contingentes inactivos, según 5.21 [1].

### C. Fase de Órdenes

El jugador con la Iniciativa ahora da Órdenes a 1 contingente activo cualquiera (5.21 [1] o [2]), en tal caso puede proceder con C/1 y C/2, o C/3, o pasa a la Fase D (Desafío Samurái), saltando C. Si elige C, ahora puede usar las unidades en el contingente elegido para:

1. **Segmento de Movimiento y Disparo:** las unidades en ese contingente pueden realizar Movimiento y/o Disparo. Esto incluye traer Refuerzos disponibles. Las unidades contrarias con capacidad de Disparo en Reacción (8.4) pueden hacerlo durante este segmento.
2. **Segmento de Combate en Choque:** después de que las unidades de un contingente hayan terminado de mover y/o disparar, las unidades válidas (9.2) se implican en combate de Choque; véase 9.2.
3. **Reorganización de Unidades Huidas.** Si el Busho no ha hecho ni 1 ni 2, puede hacer esto; véase 11.73.

### D. Fase de Desafío Samurái

[Usado sólo si el jugador ha elegido esto y ha saltado "C"]. Véase 10.24.

*NOTA DE JUEGO: las Fases "C" y "D" son mutuamente excluyentes. Se puede hacer una U otra.*

### E. Fase de Momentum

El jugador que controla el Busho que fue activado en la Fase de Órdenes inmediatamente anterior puede intentar una tirada de Momentum para dar a ese Busho otra Fase de Órdenes ("C") o Fase de Samurái ("D"). Si no, se pasa a "F".

### F. Fase de Continuidad

El jugador, usando el Factor de Iniciativa de su So-Taisho, mira a ver si retiene la Iniciativa (5.1):

- Si lo hace, da Órdenes a un Busho que está activo y no Finalizado y regresa a "C" o "D".
- Si no lo hace, la Iniciativa de ese So-Taisho pasa a su oponente, que ahora elige un Busho activo para realizar "C o D".

Cuando ambos So-Taishos pasan consecutivamente, o todos los Bushos están Finalizados, se procede a G.

### G. La Fase de Recuperación

(realizada por ambos jugadores simultáneamente)

1. Retirada de marcadores Busho Finalizado.
2. Reemplazo de Bushos eliminados

3. Se vuelven las unidades que usaron Disparo por Orden.

### H. Fase de Huida de Contingente

Véase 11.8.

### I. Fase de Determinación de Victoria

Cada jugador suma sus Puntos de Huida (12.0) para ver si su ejército abandona el campo de batalla ...y el otro jugador ha ganado.

Al final de la Fase "I", ese turno de juego ha concluido y comienza otro turno.

*NOTA DE JUEGO: los jugadores de SAMURAI veteranos notarán que la Secuencia de Juego de RAN aunque guarda el flujo general de aquel, difiere en muchos de sus detalles.*

## 4.0 BUSHO

Las unidades de combate no pueden mover ni disparar sin recibir una Orden de un Busho (Excepción; véase 6.45). Estas unidades de combate que han recibido una Orden durante una Fase, o que están dentro del alcance de mando de ese mismo Busho, pueden efectuar Combate de Choque.

Cada ficha de Busho tiene dos caras, siendo el reverso para su Reemplazo, si muere. Un Busho que ha terminado de dar Órdenes (o ha fallado un intento de Momentum) pone un marcador de Busho Finalizado sobre su ficha. El So-Taisho, aunque tengan otras funciones de mando supremo, aún se trata como Busho para sus contingentes específicos.

## ► 4.1 FICHAS DE BUSHO



4.11 Cada Busho; que no sea el So-Taisho, tiene los siguientes factores:

**Momentum:** indica su capacidad general para controlar fuerzas y tomar decisiones rápidas. El Momentum se usa para determinar:

- el alcance en hexes dentro del cual los miembros de su contingente deben recibir Órdenes. Así un Busho con un Momentum de "4" tiene un alcance de mando de 4 hexes (4.32).
- las posibilidades de que ese Busho pueda usar Momentum (5.4).
- si un Busho hará seppuku después de ordenar una Retirada Activa (6.44).

**Factores de Combate Individuales [CI]:** los Bushos (y Samuráis) tienen dos Factores CI: Combate y Energía. Éstos se usan para determinar el éxito en combate individual. Véase 10.1.

**Identificación de Clan/Contingente:** el contingente del Busho o el So-Taisho del clan del Busho, más un número de identificación que indica qué tropas son suyas.

**Asignación de Movimiento:** el número de Puntos de Movimiento que un Busho puede gastar en una Fase

de Órdenes. El AM, que es 9 para todos los Bushos, no está impreso en la ficha. Aunque véase 4.6.

**NOTA DE DISEÑO:** el factor de Carisma ha sido eliminado. La Iniciativa recae ahora sólo sobre el So-Taisho. El Alcance de Mando de un Busho y la capacidad de usar Momentum se basa en el nuevo Factor de Momentum.

**4.12** Los So-Taisho tienen los siguientes factores:

**Iniciativa:** para el So-Taisho, ésta se usa de 4 maneras:

- el alcance en hexes dentro del cual los Bushos en su Clan deben ser activados, si el So-Taisho no está en su Honjin.
- para determinar qué jugador tiene la Iniciativa al comienzo del Turno de Juego.
- para determinar si su Clan puede Continuar o no, permitiendo así que otro Busho dé Órdenes (véase 5.5).
- para ganar Momentum (como si fuera un Busho) para su contingente personal, según 5.4.



**Activación de Contingente:** el número a la derecha de la Iniciativa en la ficha del So-Taisho que indica el número de Clanes inactivos que puede Activar (5.2) en un solo Turno de Juego.

**Truncar:** el número de intentos de Truncar (5.6) que un So-Taisho puede hacer en un solo Turno de Juego.

**Factores de Combate Individual [CI]:** igual que un Busho.

## 4.2 CLANES Y CONTINGENTES

Los ejércitos japoneses de la época normalmente estaban liderados por el daimyo de un poderoso clan. Estos ejércitos no eran grupos homogéneos, sino conglomerados de varios contingentes, a menudo de otros clanes, al mando de samuráis de confianza.

**HOTA HISTÓRICA:** por eso la organización era menos por sistema de armas – como en Occidente – que por lealtad. Cada contingente era algo así como un ejército autosuficiente.

En términos de juego, lo que esto significa es que cada jugador tiene un ejército liderado por un So-Taisho – tal como Tokugawa Ieyasu – compuesto de diferentes contingentes.

## 4.3 CAPACIDADES DE BUSHO

Cuando su contingente está activo, un Busho puede dar Órdenes a sus unidades si es elegido para hacer por su So-Taisho. Su capacidad para conseguir Momentum (5.4) – para seguir “en la brecha” – depende de su Factor de Momentum.

**4.31** Un Busho puede dar Órdenes a las unidades de un clan Activo cuando el jugador con la Iniciativa establece que ese clan va a realizar una Fase de Órdenes. (Véase 5.2). La capacidad para dar Órdenes no está sujeta a que el Busho esté dentro del Alcance de Mando de su So-Taisho ...SI el So-Taisho permanece en su Honjin. Si el So-Taisho no está en su Honjin, el

Busho debe estar dentro del Alcance de Mando del So-Taisho, determinado por el Factor de Iniciativa del So-Taisho, para dar Órdenes. Ese alcance se traza desde el So-Taisho al Busho, dentro/a través de cualquier hex en el que el So-Taisho pueda entrar. Se cuenta el hex del Busho, pero no el del So-Taisho. No se puede trazar la ruta a través de hexes ocupados por el enemigo, ni hexes en una ZOC enemiga, a menos que éstos últimos estén ocupados por unidades amigas.

**4.32** Las órdenes pueden darse a alguna/todas las unidades en el contingente de ese Busho, independientemente del tipo de unidad y localización. Sin embargo, las unidades que no están dentro del Alcance de Mando de su Busho, determinado por su Factor de Momentum según 4.11, están limitadas en lo que pueden hacer (véase 5.3). Ese alcance se traza desde el Busho a la unidad de combate, dentro/a través de cualquier hex en el que un Busho pueda entrar. Se cuenta el hex de la unidad, pero no el del Busho. No se puede trazar la ruta a través de hexes ocupados por el enemigo, ni hexes en ZOC enemiga, a menos que éstos últimos estén ocupados por unidades amigas. Los Alcances de Mando se calculan en el momento en que se da la Orden.

**4.33** Una unidad adyacente a una unidad de combate de ese contingente que esté dentro del alcance, o una que se considere dentro del alcance para esta regla específica, se considera que está Al Alcance.

**NOTA DE JUEGO:** la regla de “adyacencia” permite a un Busho extender su alcance. El Busho de los pocos clanes realmente grandes necesitará esta regla para mantener a sus unidades bajo mando.

**4.34** Un Busho puede mover en su Fase de Órdenes, pero sólo después de dar órdenes a sus unidades. Puede mover tan lejos como desee hasta su Asignación de Movimiento, ni puede mover en absoluto. Véase, también, 4.6, para las reglas de movimiento del Busho, y 4.42.

**4.35** Un Busho que comienza la Fase en una Zona de Control enemiga tiene su Alcance de Mando reducido a la mitad (redondeando al alza)

**4.36** Un Busho que está “Finalizado” (5.22) no puede dar Órdenes. Sin embargo, puede mover, pero sólo cuando reciba esa orden de su So-Taisho para hacerlo (4.42).

**4.37** Un Busho sólo puede mandar a las unidades de combate de su contingente.

## 4.4 SO-TAISHO

El líder que manda todo el ejército – por ejemplo, Tokugawa Ieyasu en Nagakute – es un So-Taisho.

**NOTA DE JUEGO:** no hay Taishos en ninguna de las batallas de RAN.

**4.41** Un So-Taisho funcionan como los demás Busho cuando da Órdenes a su contingente personal. Además, un So-Taisho:

- se usa para determinar cuántos de los contingentes bajo su mando pueden ser activados en un solo Turno de Juego (el Factor de Activación de Contingente). Esto no incluye a aquellos contingentes activados por acciones enemigas.
- se usa para intentar Continuidad; véase 5.5
- se usa para Truncar; véase 5.6
- pueden usarse para mover a sus Bushos; véase 4.42.

**4.42** Un So-Taisho tiene la capacidad, cuando es su Fase de Órdenes, de dar una Orden de Movimiento de Busho en lugar de dar Órdenes a su contingente. Una Orden de Movimiento de Busho permite a todos sus Bushos subordinados mover su AM completa. Sin embargo, una OMB sólo puede darse si el So-Taisho está en su Honjin (4.5).

## 4.5 HONJIN

*NOTA HISTÓRICA: los Honjins eran los Cuarteles Generales de los So-Taishos ...normalmente espacios abiertos delimitados por jimmaku, grandes sábanas blancas decoradas con el mon (insignia) del clan del So-Taisho y rodeado por la guardia personal del So-Taisho.*

**4.51** Al comienzo de cada batalla, cada So-Taisho comienza el juego en su Honjin a menos que se especifique lo contrario en las instrucciones del escenario. Siempre que permanezca en su Honjin puede activar contingentes, hacer intentos de Truncar, etc., sin tener en cuenta ningún Alcance de Mando. Una vez que deja el Honjin,

- sólo puede activar contingentes de Busho que están dentro de su alcance de mando (tal como viene indicado por el Factor de Iniciativa del So-Taisho).
- no puede dar una OMB (4.42) fuera de su Honjin.
- cuando intenta Truncar (5.6) fuera de su Honjin, su Factor de Iniciativa se reduce a la mitad, redondeando a la baja.

**4.52** El Honjin no tiene efecto sobre un So-Taisho que da Órdenes, como un Busho, a su propio contingente. El Alcance de Mando del So-Taisho se usa para eso.

**4.53** El Honjin nunca puede mover; tiene una AM de "0". Tiene una Orientación Frontal todo alrededor, pero ninguna unidad de combate puede apilarse con un Honjin.

**4.54** Cada Honjin tiene tropas de guardia personal inherente: una "unidad" de ashigaru armada con mosquetes (AS-T):

- la AS-T de Honjin sólo puede hacer Fuego en Reacción.
- la AS-T de Honjin sólo puede defender contra Choque; nunca puede atacar.
- el Honjin tiene una ZOC (véase 7.21), así que ninguna unidad puede conseguir la Superioridad por Posición contra un Honjin.

**4.55** Si un Honjin se ve forzado a retirarse o huir, queda eliminado.

*NOTA DE JUEGO: debido a que permanecer en su honjin maximiza las capacidades del So-Taisho, sus tropas personales (normalmente el contingente más grande en la batalla) son usadas más como una reserva que como cualquier otra cosa.*

## 4.6 MOVIMIENTO DE BUSHO

**4.61** El Busho puede mover bajo las siguientes condiciones:

1. Un Busho mueve después de dar Órdenes a sus tropas.
2. Un Busho puede mover (también) cuando recibe una Orden de Movimiento de Busho (OMB) de su So-Taisho ...incluso si está en una ZOC enemiga Véase 4.42.

**4.62** Los Bushos normalmente tienen una AM de "9". Sin embargo,

- los Bushos Heridos tienen una AM de "6".
- un Busho que comienza su movimiento en una ZOC enemiga tiene una AM de "4"; "3" si está Herido.

**4.63** Los Bushos no tienen orientación.

**4.64** Los Bushos deben dar Órdenes antes de que muevan; no pueden dar Órdenes después de que se muevan.

*NOTA DE JUEGO: esto significa que todas las acciones de Reorganización, Retiradas de impactos, y Recuperación deben intentarse/hacerse antes de que el Busho mueva.*

**4.65** El Busho de un contingente no puede usar sus Órdenes para mover otro Busho – incluso si ese otro Busho está apilado con una unidad de combate que está moviendo; sólo el So-Taisho puede mover a otro Busho.

## 4.7 BUSHO Y UNIDADES ENEMIGAS

**4.71** El Busho puede entrar en una ZOC enemiga sólo si esa ZOC ya contiene una unidad de combate amiga. Como las unidades de combate, el Busho, también, debe dejar de mover en esa Fase de Órdenes tras entrar en una ZOC enemiga. Véase 10.28.

**4.72** En el momento en que una unidad de combate mueva o comience a mover en un radio de dos (2) hexes de un Busho que no está apilado con una unidad de combate amiga, ese Busho puede realizar Retirada en Reacción (véase 6.45 para más detalles). Si no lo hace – o no puede (debido a 6.45, las unidades enemigas o el terreno) – algo de lo siguiente ocurre:

- si sólo se le acercan unidades de infantería enemiga, simplemente se pone ese Busho con la unidad amiga más cercana.
- si se le acerca una unidad Kibamusha enemiga, se tira del dado. Si la tirada es 3-9, es Busho es eliminado (capturado/muerto); si la tirada es 0-2, se pone con la unidad amiga más cercana, como arriba.

Si el Busho está apilado con una unidad que está Huyendo o es eliminada, el Busho se pone con la unidad amiga más próxima. Si el Busho no puede llegar a la “unidad amiga más cercana” debido a que está rodeado por unidades o ZOC enemigas a través de las que tendría que mover, queda eliminado.

## 5.0 ACTIVACIÓN Y ÓRDENES

Las unidades de combate pueden mover y combatir sólo cuando reciben Órdenes de su Busho para hacerlo.

- Sólo el jugador con la Iniciativa puede elegir un Busho para dar Órdenes a su contingente.
- Los contingentes pueden recibir Órdenes de sus Bushos sólo cuando están Activos.
- Los jugadores pueden usar la regla de Momentum para dar a un contingente/Busho activado hasta dos Fases de Órdenes adicionales.
- Los jugadores también pueden usar la Opción de Truncar para activar un Busho.

### ►5.1 INICIATIVA

La Iniciativa se usa para determinar qué jugador va primero en la Activación y las Fases de Órdenes.

**5.11** En la Fase de Determinación de la Iniciativa, los jugadores determinan quién comenzará el turno con la Iniciativa. Ambos jugadores tiran el dado, al que cada uno añade el factor de Iniciativa de su So-Taisho. La tirada más alta gana; los empates tiran de nuevo.

**5.12** En la Fase de Activación, el jugador que no tiene la Iniciativa activa a sus contingentes primero.

**5.13** El jugador con la Iniciativa realiza la primera Fase de Órdenes.

**5.14** Si un jugador no tiene contingentes a los que pueda dar Órdenes, el jugador contrario automáticamente tiene la Iniciativa para el resto del Turno de Juego. No es necesaria ninguna tirada de Continuidad.

## 5.2 ACTIVACIÓN DE CONTINGENTES

Todos los clanes comienzan el juego Inactivos, a menos que se indique lo contrario en el escenario. Cuando el juego progresa (pueden) volverse Activos debido a una variedad de mecanismos, y pueden permanecer Activos por sus acciones. Sólo los contingentes Activos pueden recibir Órdenes para mover, combatir, etc. Se usan los marcadores “Active/Inactive” para ayudar a identificar su estatus, cuando sea necesario.

►**5.21** Un Contingente se vuelve Activo bajo alguna de las circunstancias siguientes:

1. Activación de So-Taisho: es activado por el So-Taisho del clan en la Fase de Activación. Si el So-

Taisho está en su Honjin, puede Activar a cualquiera de sus contingentes. Si no está en su Honjin, sólo puede Activar a aquellos contingentes cuyos Bushos estén dentro de su Alcance de Mando.

2. Truncar con éxito; véase 5.61.
3. Ataque en Choque Enemigo: si alguna unidad en un contingente que esté dentro del alcance de su Busho es Atacada en Choque por una unidad enemiga – disparada no cuenta, todo el contingente queda Activo inmediatamente.
4. Refuerzos: si un contingente tiene establecido entrar ese turno como Refuerzo y el escenario indica que el contingente está Activo. Si no, se está en el punto 1.

*NOTA DE JUEGO: el punto 1 sólo ocurre en la Fase de Activación, y los contingentes pueden ser activados por este método una vez que la Fase esté finalizada. Sin embargo, pueden ser activados por el punto 2 según las circunstancias.*

**5.23** Un So-Taisho no puede activar a más contingentes en un Turno de Juego que su factor de Activación de Contingente. Por tanto, en un solo turno, Tokugawa puede activar hasta 3 contingentes (inactivos en otro caso). Otros contingentes pueden haber sido activados por acciones enemigas, o aún estar Activos debido a la presencia del enemigo (5.26).

**5.24** Sólo los contingentes cuyos Bushos no estén Finalizados pueden activarse y/o recibir Órdenes, con la excepción de 5.43[1]; véase, también, la Regla de Momentum (5.4).

**5.25** Una vez Activo, un contingente sigue activo siempre que algo de lo siguiente siga en efecto:

- al menos una unidad SI, AS o KB del contingente está en un radio de dos hexes de una unidad de combate enemiga Activa, independientemente de la presencia de unidades o del terreno entre ellas; O
- al menos una unidad SI, AS o KB del contingente está adyacente a una unidad de combate enemiga, tanto si ésta última está Activa como si no.

►**5.26** El Estatus de Activación se determina de nuevo en cada Fase de Activación de cada jugador, como sigue:

- Primero, todos los contingentes adyacentes a unidades enemigas está activos; luego
- Todos los contingentes en un radio de dos hexes de una unidad enemiga activa, como arriba, también están activos.
- El resto está inactivo, independientemente de qué hicieron en el último turno, hasta que sea activado por el So-Taisho.

### Un Ejemplo de Activación [Mimasetoge]

*El clan Hojo ha conseguido la Iniciativa, así que el jugador Takeda debe ser el primero en tomar sus decisiones de activación. No hay contingentes adyacentes a otros contingentes. Una unidad del contingente de Baba Nobufusa está en un radio de dos hexes de una unidad Hojo, pero ese clan Hojo está inactivo. Todos los demás contingentes de Takeda están a más de dos hexes de distancia de las unidades Hojo, así que*

*todos los clanes Takeda están Inactivos. Takeda Shingen tiene un factor de Activación de 3 de forma que puede activar hasta tres contingentes. Takeda Shingen está en su honjin, así que ninguno de sus contingentes son válidos. El jugador Takeda decide activar al contingente de Baba Nobufusa y algún otro, reservando uno de sus puntos de Activación de Clan para un potencial uso más tarde en el turno. El jugador Hojo realiza ahora su Fase de Activación. El contingente Hojo que está en un radio de dos hexes del contingente ahora Activo de Baba Nobufusa se activa automáticamente, permitiendo al jugador Hojo usar el único punto de Activación de Clan de Hojo Ujikuni en el otro contingente Hojo.*

## ► 5.3 ÓRDENES

“Órdenes” es el término usado para mover, atacar y reorganizar las unidades en un contingente individual. Sólo un contingente puede recibir Órdenes en cada momento (excepto por 5.7).

**5.31** En la Fase de Órdenes, el jugador con la Iniciativa (5.1) designa algún contingente Activo al que desee darle Órdenes con su Busho. El Busho puede dar Órdenes a todas las unidades del contingente independientemente de que esté “a su alcance”, según 4.32, o no (pero véase 5.33), e independientemente del tipo de unidad. Sólo puede dar Órdenes a unidades de su contingente.

**5.32** Una Orden permite a cada unidad hacer algo de lo siguiente:

1. Mover. Esto incluye a contingentes que entran como refuerzos. Las unidades también pueden disparar en cualquier momento de su movimiento, sujetas a 6.13; o
2. Disparar con cualquier unidad con capacidad para hacerlo; o
3. Retirar Impactos, según 11.71; o
4. Recuperarse de la Desorganización, según 11.72; o
5. Retirada Activa; 6.41.

**5.33** Una Orden permite a cada unidad que no esté Bajo Mando hacer algo de lo siguiente:

1. Mover. Sin embargo, sólo puede usar la mitad de su Asignación de Movimiento impresa, redondeada a la baja, y no puede ponerse adyacente a una unidad enemiga. Esto incluye a los clanes que entran como refuerzos. Las unidades ya en una ZOC enemiga no pueden dejar esa ZOC, ni pueden iniciar Choque a menos que ya estén Comprometidas (véase 7.3); o
2. Disparar con cualquier unidad con Arcos que pueda hacerlo (la infantería armada con armas de fuego deben estar Bajo Mando para Disparar); o
3. Retirar Impactos, según 11.71.

También pueden hacer Disparo en Reacción, y se Retirarán cuando se pueda (6.41).

*NOTA DE JUEGO: cada unidad del contingente puede realizar acciones diferentes, a menos que el contingente esté haciendo Retirada Activa (6.41).*

**O** (en lugar de 5.32 o 5.33)

Puede intentar Reorganizar unidades Huidas. Si hace esto, no puede hacer ninguna de las posibilidades en 5.32 y 5.33. Véase 11.73.

**5.34** Aunque a una unidad de combate dada se le puede ordenar mover, etc., más de una vez por Turno de Juego (ha tenido éxito el Momentum), no puede mover más de una vez por Fase de Órdenes.

**5.35** Las Órdenes no se usan para precipitar directamente el combate de Choque, que ocurre en un Segmento posterior. Sin embargo, las Órdenes se usan para Disparar. Véase 8.21. El Disparo en Reacción (8.3) no requiere órdenes; sólo los jugadores no-en-fase pueden usarlo.

**5.36** Después de que se haya completado el combate de Choque, esa Fase de Órdenes ha terminado. Tres cosas pueden ocurrir ahora (y véase, también, 5.38):

1. el jugador puede intentar conseguir una Fase de Órdenes de Momentum (5.4, y sujeto a Truncado) para el Busho que acaba de finalizar la Fase de Órdenes; o
2. el jugador tira para Continuidad (5.5), – también sujeto a Truncado; o
3. el jugador Pasa (5.54)

**5.37** Un Busho puede dar Órdenes un máximo de tres veces en sucesión en un solo Turno de Juego, (usando Momentum para las últimas dos veces. Las Fases de Momentum no necesitan Continuidad. La Continuidad se usa para permitir a otro Busho dar Órdenes.

**5.38** Un Busho queda Finalizado cuando ocurre algo de lo siguiente:

- ha terminado una Fase de Órdenes y no hace (o no puede) un intento de Momentum; o
- ha sido Truncado; o
- falla un intento de Momentum; o
- usa Retirado Activa (6.41).

Cuando un Busho queda Finalizado, pone un marcador de Finalizado sobre su ficha para indicarlo. Un Busho Finalizado no puede realizar más Fases de Órdenes ese Turno de Juego; Excepción; véase 5.43[1].

**5.39** Cuando todos los Bushos están Finalizados o no quedan contingentes Activos y el So-Taisho ha usado todos sus puntos de Activación de Contingente, o ambos So-Taisho han pasado consecutivamente, los jugadores proceden a la Fase de Recuperación.

*NOTA DE JUEGO: los clanes inactivos no hacen nada; sólo están allí sentados. Pueden usar Disparo en Reacción, pero eso es algo que ocurre en el “turno” del otro jugador.*

## 5.4 MOMENTUM

*NOTA DEL JUGADOR: el Momentum (y Truncar, abajo) son gambitos del juego altamente útiles y poderosos, especialmente para el jugador con el liderazgo superior. El Momentum sólo para Bushos que estuvieron dando Órdenes en la Fase de Órdenes inmediatamente anterior.*

**5.41** Al final de una Fase de Órdenes, si el Busho que ha dado Órdenes para esa Fase no está Finalizado (5.38), el jugador puede intentar realizar una Fase de Órdenes adicional con ese mismo Busho. Para hacerlo, ese Busho debe pasar una tirada de Momentum.

**5.42** Para conseguir Momentum, el jugador tira el dado y compara el resultado con el Factor de Momentum del Busho:

- si la tirada es igual o menor que el factor, ese Busho comienza otra Fase de Órdenes;
- si es mayor que el factor, ese Busho queda Finalizado para ese turno; se procede a la Fase de Continuidad.

*EJEMPLO: Baba Nobufusa necesitaría una tirada de 0-5 para conseguir Momentum; un 6-9 lo Finalizaría.*

**5.43** La Tirada del Destino: si la tirada de Momentum es un 9, se vuelve a tirar el dado inmediatamente.

- si la segunda tirada es un “0” o “1”, la Resurrección es posible. Se transfiere la Iniciativa inmediata – pero temporalmente – al jugador contrario, que puede usar a uno cualquiera de sus Bushos cuyo contingente esté Activo, independientemente de si está Finalizado o no. Un Busho Resucitado que estaba previamente “Finalizado” no puede usar Momentum, pero un Busho que no está Finalizado y es activado por esta regla puede usar Momentum.
- si la segunda tirada es “2-7”, el Busho que intenta Momentum queda Finalizado. Se pasa a Continuidad.
- si la segunda tirada es un “8 o 9”, el Busho ha sufrido una Crisis de Fe en su lealtad. Ese jugador tira dos dados, uno para su So-Taisho, otro para ese Busho, sumando la Iniciativa y factores de Momentum de cada uno a sus respectivas tiradas. Si la tirada de Momentum ajustada del Busho es mayor que la tirada de Iniciativa del So-Taisho, da una Orden de Retirada Activa (véase 6.41 y posteriores).

**5.44** Las tiradas de Momentum sólo se aplican al Busho que acaba de finalizar una Fase de Órdenes. No se puede aplicar Momentum a un Busho que Finalizó hace varias fases o que estaba Finalizado y luego Resucitó, según 5.43[2].

**5.45** Un Busho sólo tiene permitido dos (2) Fases de Órdenes generadas por Momentum por turno. Un Busho que consigue realizar tres Fases de Órdenes sucesivas – una Inicial y dos generadas por Momentum – queda Finalizado automáticamente.

*NOTA DE JUEGO: es importante diferenciar entre Continuidad y Momentum. El Momentum se aplica para conseguir que el mismo Busho se active de nuevo. La Continuidad se refiere a conseguir que le toque a un líder diferente.*

## ► 5.5 CONTINUIDAD

La Continuidad se usa para conservar el “turno” del So-Taisho usando un Busho diferente para dar Órdenes.

**5.51** En la Fase de Continuidad, el jugador con la Iniciativa determina si retendrá la Iniciativa y la aplicará a otro Busho. Para ello designa un Busho que no esté Finalizado que dará Órdenes a su contingente. Habiendo designado al Busho, tira el dado y lo compara con el Factor de Iniciativa de su So-Taisho:

- si la tirada es igual o menor que el Factor de Iniciativa, el jugador retiene la Iniciativa y procede a la Fase “C” con el Busho recién elegido.
- si la tirada es mayor que el Factor de Iniciativa, la Iniciativa pasa al jugador contrario, que luego procede a la Fase “C”.

*NOTA DE JUEGO: un So-Taisho puede intentar Continuidad tanto si está Finalizado como si no.*

**5.52** No hay penalización adicional para una tirada de Continuidad fallida; el contingente designado aún es libre de “tocarle” más tarde en ese turno cuando/si su So-Taisho recupera la Iniciativa.

**5.53** Si un jugador no tiene contingentes a los que pueda dar Órdenes, el jugador contrario tiene automáticamente la Iniciativa para el resto del Turno de Juego. No es necesario hacer tiradas de Continuidad.

**5.54** Un jugador puede elegir no realizar Continuidad, Pasando por tanto la Iniciativa a su oponente. El juego procede a la Fase de Recuperación (G) en Pases consecutivos de ambos jugadores.

**5.55** No hay ajustes para la tirada de Continuidad, y no importa si el Busho designado esté al Alcance de su So-Taisho o no.

*NOTA DE JUEGO: por medio del uso de la Continuidad, a menudo la Iniciativa cambia de manos varias veces en un turno. La Fase de Órdenes termina sólo cuando no quedan Bushos para dar Órdenes; todos ellos están Finalizados; o ambos jugadores han Pasado consecutivamente.*

## 5.6 LA OPCIÓN DE TRUNCAR

Truncar es un intento fuera de turno para arrebatarse la Iniciativa al jugador contrario. Es un mecanismo que sólo está disponible a través del So-Taisho del ejército.

*NOTA DE DISEÑO: Truncar es un mecanismo del juego que se pretende que muestre el efecto de la superioridad en el Mando Supremo. Los jugadores familiarizados con los juegos del sistema GBdIH les agradará notar que esta regla – algo básico de todos los juegos anteriores – ha cambiado algo.*

### Cómo

**5.61 Procedimiento de Truncado Básico:** antes de mirar qué es Truncar y cómo afecta al juego, aquí está cómo los jugadores tienen que hacerlo.

1. Se designa el Busho que será el beneficiario del Truncado. Se puede usar el Truncar para activar un contingente inactivo (según 5.21). No se puede designar un contingente inactivo si al So-Taisho no le quedan puntos de Activación de Contingente.

2. El jugador que intenta Truncar tira el dado y lo compara con el Factor de Iniciativa del So-Taisho de su ejército.

- Si la tirada es mayor que el factor, el intento de Truncar falla. No hay ninguna penalización para el So-Taisho que tiró (simplemente gastó uno de sus intentos de Truncar). El Busho original procede con su Fase de Órdenes.
- Si la tirada es igual o menor que el Factor de Iniciativa del So-Taisho, el intento de Truncar tiene éxito, y la Iniciativa pasa al jugador que Trunca. El Busho truncado queda Finalizado.

3. Si el contingente del Busho designado (y con éxito) está inactivo, el So-Taisho debe gastar uno de sus puntos de Activación de Contingente para activar ese contingente. Véase 5.62 para cuándo ocurre esto.

*NOTA DE JUEGO: los veteranos de GBdIH verán el gran cambio inmediatamente: TODO el Truncado recae sobre el So-Taisho, ...y no es penalizado si falla. Sin embargo, cada So-Taisho tiene un número máximo de intentos de Truncar que puede hacer por turno, así que no todo es "té y sushi" aquí. Como con la Continuidad, si un So-Taisho está Finalizado o no es algo independiente de su capacidad para Truncar.*

### Cuándo

**5.62** El jugador contrario tiene dos opciones de Truncar, cada una utilizable bajo circunstancias diferentes.

1. Truncar la Continuidad: si – y sólo si – el jugador con la Iniciativa tiene éxito con su intento de Continuidad (5.51), el jugador contrario tiene la opción de intentar truncar esa Continuidad, si ese Busho designado (véase 5.61):

- tiene un factor de Momentum mayor o igual comparado con el Busho contrario.
- y su contingente está Activo.

*EJEMPLO [Minigawa]: el jugador Otomo acaba de realizar una Fase de Órdenes con Tagita Shigekane. Quiere continuar su turno, esta vez designando a Saeki Korenori (factor de Momentum de 3) para Continuidad. El jugador Otomo saca un "4" que es igual que la Iniciativa de Tawara Chikita (el So-Taisho Otomo) así que ha conseguido Continuidad. Sin embargo, el jugador Shimazu no quiere eso e intenta Truncar, designando al contingente Activo de Shimazu Tadahira (4 de Momentum). Tira para Truncar, consiguiendo un "3", que es menor que el factor de Iniciativa de Shimazu Yoshihisa (el So-Taisho Shimazu). Por tanto, el intento de Truncar tiene éxito, la Iniciativa pasa al Shimazu, y el contingente de Tadahira puede recibir Órdenes. Tagita Shigekane queda Finalizado.*

2. Truncar el Momentum: si el jugador con la Iniciativa tiene éxito al intentar una tirada de Momentum (5.4), el jugador sin-Iniciativa puede intentar truncar del mismo modo que en el punto 1 arriba, excepto que aquí también puede designarse un contingente Inactivo (pero no un Busho Finalizado).

*EJEMPLO [Minigawa]: siguiendo el ejemplo anterior, Tadahira (Momentum de "4"), después de realizar su Fase de Órdenes inicial, va a por Momentum. El jugador Shimazu tira un "3", de forma que Tadahira ha conseguido Momentum. Sin embargo, el jugador Otomo anuncia un intento de Truncar con Tagita Shigekane. Saca un "7", el Truncado falla, debido a que es mayor que la Iniciativa de Tawara Chikita. Usó uno de sus Intentos de Truncar ...y le toca a Tadahira. No hay efecto adverso sobre Tagita Shigekane por ser designado el beneficiario del intento de Truncar.*

**5.63** Hay tres restricciones más a la capacidad de Truncar:

- un So-Taisho sólo puede intentar Truncar tantas veces por Turno de Juego como su Factor de Truncar;
- un So-Taisho puede Truncar fuera de su Honjin. Sin embargo, tirar por tal truncado, reduce a la mitad su Factor de Iniciativa, redondeando a la baja.
- cada So-Taisho sólo tiene permitido un intento de Truncar por Fase de Órdenes.

**5.64** Un Busho que ha sido truncado queda Finalizado. No hay efecto adicional sobre él ni sobre ningún otro líder.

*NOTA DE JUEGO: los aficionados a GBdIH notará que la regla de "Truncar/No Momentum" no se usa en este juego.*

**5.55** Un Busho que Trunca con éxito no puede hacer "nada". Debe dar una orden a al menos una unidad para que mueva o luche, o debe usar su Alcance de Mando para que las unidades ataquen.

*NOTA DE JUEGO: no, no se puede mover unidades un hex atrás y luego un hex adelante (algo de footing por los alrededores). Debe disparar, atacar, o mover al menos una unidad de forma que acabe en un hex diferente – desplazarla..*

## 5.7 COORDINACIÓN

*La Coordinación entre tropas de diferentes contingentes era una propuesta incierta en esta época, e incluso cuando esas tropas eran del mismo clan bajo, pero al mando de diferentes Bushos. Las personalidades competitivas de los altamente individualistas Bushos samuráis a menudo eran un estorbo para acciones convincentes.*

**5.71** Un jugador puede intentar Dar Órdenes a dos (nunca más) Contingentes activos al mismo tiempo. Para hacerlo, el jugador anuncia un intento de Coordinación cuando sea su turno (según 5.24), y luego indica qué dos contingentes intentarán la coordinación.

**5.72** Para efectuar la Coordinación, el jugador tira el dado y lo compara con el factor de Momentum de ambos Busho elegidos:

- Si la tirada es igual o menor que el factor de Momentum de ambos Bushos, la Coordinación tiene éxito.
- Si la tirada es mayor que el factor de Momentum de alguno de los Bushos, la Coordinación no tiene éxito. No hay penalización para ningún contingente, pero el jugador debe usar ahora la Continuación

(con alguno de los Bushos previamente elegidos) si desea hacer algo más.

**5.73** Los Contingentes que tienen éxito en la Coordinación realizan ahora la Fase de Órdenes ... usando todas las reglas habituales, excepto para Choque. Cuando las unidades de contingentes diferentes están implicadas en el mismo Segmento de Choque – no sólo en el mismo ataque, el mismo Segmento – el jugador atacante debe tirar un dado y consultar la Tabla de Choque de Coordinación de Contingente para ver si los ataques para ese segmento pueden tener lugar como se habían “planeado”. El resultado de la tabla se aplica a todos los ataques en ese segmento de Choque.

**5.74** Los contingentes coordinados pueden tirar por Momentum, usando el Factor de Momentum del Busho de menor factor y sumando uno (+1) a la tirada. Si se consigue el Momentum, se vuelve a 5.73.

## 6.0 MOVIMIENTO

### 6.1 ASIGNACIONES DE MOVIMIENTO

*NOTA DE DISEÑO: las Asignaciones de Movimiento simulan no sólo el tiempo que le lleva a una unidad mover del punto “a” al punto “b”, sino también su maniobrabilidad relacionada con otras unidades de diferente tipo.*

►**6.11** La Asignación de Movimiento (AM) impresa de una unidad de combate es la asignación básica para una sola Orden. Una unidad de combate que recibe una Orden puede mover hasta su AM impresa, a menos que esté Sin Mando, en tal estatus sólo puede mover hasta la mitad de su AM, redondeando a la baja. Las unidades siempre pueden mover menos que su AM impresa. Las unidades Desorganizadas tienen una AM menor.

*NOTA DE JUEGO: véase 4.6 para el movimiento de Busho.*

**6.12** Una unidad de combate sólo puede mover una vez por Fase de Órdenes. Por tanto, una unidad de Kibamusha que recibe la orden de un Busho para mover en la primera Fase de Órdenes de ese Busho puede mover de nuevo; pero, al hacerlo, debe esperar la Orden de ese Busho dada en una Fase de Momentum posterior.

**6.13** El acto de Disparar (8.2) le cuesta Puntos de Movimiento a las unidades en fase. Cuesta:

- a las unidades AS-T 2 Puntos de Movimiento, y
- a las unidades AS-B y SI-B 1 Punto de Movimiento

disparar. Esas unidades deben tener los PM a gastar, y aún así sólo pueden disparar una vez en su Fase de Órdenes.

Las unidades KB-B no pagan ningún PM para Disparar pero siguen pudiendo disparar sólo una vez.

## 6.2 MOVIMIENTO Y TERRENO

*NOTA DE DISEÑO: una de las diferencias más importantes entre Japón y Occidente – especialmente en términos de combate en esta época (o cualquiera anterior) – es el terreno. Japón es un país relativamente abrupto, incluso montañoso en el que la mayor parte de las “montañas” están/estaban cubiertas por frondosos bosques. Pocas son las llanuras planas sin accidentes del terreno tan buscadas por los generales occidentales. Como resultado, las formaciones no eran tan densas y fuertemente empaquetadas como en Occidente, dándole a los ashigaru japoneses un poco más de flexibilidad.*

►**6.21** Una unidad gasta Puntos de Movimiento (PM) por cada hex en el que entra, incluyendo el coste de PM para cruzar ciertos lados de hex (indicados). Los costes de PM no depende de la Formación de la unidad (véase 6.6) y en algunos casos el Tipo. Las unidades también pagan costes de puntos de movimiento para cambiar de orientación, véase 7.1. Y recuérdese 6.13.

►**6.22** No hay coste de Cohesión por entrar en un hex ni por cruzar un lado de hex. Ciertas unidades incurrir en Impactos de Cohesión cuando cambian de orientación en ciertos hexes (véase 7.14).

*NOTA DE DISEÑO: las “unidades” japonesas eran bastante más amorfas que sus homólogas europeas, y la formación era mucho menos importante que con sus contemporáneas europeas.*

*NOTA DE JUEGO: al contrario que en “Samurai” y todos los demás juegos de GBdLH las unidades de combate en RAN no incurrir en impactos de cohesión para movimiento sino que pagan mayores costes de movimiento dependiendo de su Formación (véase 6.6).*

**6.23** Ciertos lados de hex son infranqueables para ciertas unidades: estas unidades pueden entrar/cruzar tales (lados de) hexes. La Tabla de Terreno indica todas estas restricciones.

**6.24** La Tabla de Terreno: esta tabla da los costes de Movimiento para cada Formación/Tipo de una unidad que entra/cruza un tipo específico de terreno.

## 6.3 RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO

**6.31** Cuando una unidad mueve traza una ruta de hexes contiguos a través de la trama de hexes, pagando el coste de cada hex entrado. El movimiento de una unidad debe completarse antes de que se pueda comenzar con el de otra.

**6.32** Una unidad puede moverse en cualquier dirección o combinación de direcciones, siempre que el hex en el que entre está localizado en su frontal (7.11). Para que una unidad cambie de dirección debe cambiar primero de orientación (7.13).

**6.33** Una unidad que mueve debe tener suficientes PM para pagar el coste del terreno por entrar en un hex; si no lo tiene, no pueden entrar en ese hex.

**6.34** Importante: una unidad no puede usar el último PM que le queda para ponerse adyacente a una unidad enemiga. Excepción: Kibamusha que usa Norikuzushi (9.34).

## 6.4 RETIRADA

La Retirada es voluntaria. Hay dos tipos de Retirada: Retirada Activa (RA) y Retirada Reactiva (RR). El uso y aplicación de cualquiera de ellas depende de si es la Fase de Órdenes de ese jugador o no. Más aún, cualquier tipo de Retirada Voluntaria puede activar Hara-kiri del Busho que la ordenó; véase 10.4.

► Las unidades Comprometidas no pueden usar RR y pueden usar RA sólo por tirada de dado (véase 6.43 y 7.3).

► **6.41** La Retirada Activa es una Orden dada a todas las unidades en un contingente por el Busho en su Fase de Órdenes. No pueden hacer nada más. Un Busho:

- puede ordenar Retirada Activa en cualquier momento.
- debe ordenar Retirada Activa si saca un “8 o 9” después de la Tirada del Destino, según 5.43.

**6.42** Cuando se da una Orden RA, todas las unidades que reciben la orden deben mover de forma que no queden a dos hexes o menos de ninguna unidad enemiga Activa. Las unidades que mueven así no pagan coste de movimiento por cambio de orientación antes de comenzar tal movimiento ni cuando finalizan la RA; si pagan todos los costes de cambio de orientación mientras que mueven. Además, las unidades no pueden:

- exceder su Asignación de Movimiento.
- retirarse a una ZOC enemiga o a algún hex, o a través de un lado de hex, o entrar/atravesar con tal movimiento algo que estuviera prohibido.
- disparar cuando hace algún tipo de Retirada
- cambiar de Formación

Si una unidad no puede Retirarse así, debe seguir donde estaba. Después de la Retirada, el Busho queda Finalizado.

**Excepción:** el jugador puede Retirar Impactos o usar Recuperación para unidades que comenzaron la fase a más de dos hexes de una unidad enemiga y no movieron.

**NOTA DE JUEGO:** el objetivo es intentar mover a todas las unidades de forma que el contingente quede Inactivo cuando el movimiento esté terminado.

**6.43** Las unidades bajo mando que reciben una orden RA que están Comprometidas deben tirar el dado para ver si pueden hacerlo realmente; véase 7.3 para más detalles.

► **6.44** El Busho para un contingente que ha recibido una Orden de Retirada Activa pueden ser forzado, por el código de bushido japonés, la estructura social de la

pérdida de dignidad, y col., a realizar seppuku (suicidio ritual). Se tira un dado:

- Si la tirada es mayor que su Factor de Momentum (Iniciativa para un So-Taisho) ha realizado seppuku; es eliminado y retirado del juego.
- Si la tirada es igual o menor que su Factor de Momentum/Iniciativa, el Busho ha conseguido salvar su dignidad, de alguna manera, y continúa con ...vida.

**6.45** La Retirada en Reacción es una forma de retirada realizada por las unidades de un jugador no-en-fase en el Segmento enemigo de Movimiento y Disparo, enfrentadas a unidad de infantería enemiga que se aproxima. La RR no está disponible si la unidad enemiga que se acerca es Kibamusha. La RR no necesita una Orden (véase, también, 7.17). En un Segmento enemigo de Movimiento y Disparo, o inmediatamente después de un Avance Tras Combate enemigo (11.5), una unidad puede evitar el posible contacto con la “infantería” enemiga que se aproxima haciendo que la unidad se Retire, moviendo un hex de forma que mantenga la distancia de más-de-dos-hexes. Véase 6.48.

- La decisión de Retirarse debe tomarse cuando una unidad enemiga entre en un radio de dos (2) hexes, o si una unidad enemiga comienza el Segmento en un radio de dos hexes. Una unidad ya en una ZOC enemiga o sin una LdV a la unidad enemiga activa no puede hacer RR.
- La RR se aplica a unidades individuales, no a todo el contingente

**NOTA DE JUEGO:** sí, dice un radio de dos hexes, de este modo una unidad válida puede Retirarse si un enemigo se mueve en un radio de dos hexes – incluso si esa unidad no mueve realmente en su dirección. Por tanto el jugador amigo debe tomar la decisión de retirarse antes de que el enemigo que mueve deje clara sus intenciones.

**6.46** Las unidades que realizan RR deben, al final de su Retirada, hacer un Chequeo TQ. Si la unidad se le acercó por un hex de retaguardia o flanco (es decir, el hex al que la unidad que mueve intentaba mover), suma uno (+1) a esa tirada de TQ. Si la tirada es mayor que la TQ de la unidad, ésta recibe un número de impactos igual a la diferencia. Una unidad puede Retirarse en Reacción un número ilimitado de veces en un turno de juego, realizando el posterior Chequeo TQ cada vez.

**NOTA DE JUEGO:** las unidades a las que el enemigo se les acerca por la retaguardia pueden “retirarse hacia delante” – siempre que haya hexes a los que puedan mover.

**6.47** Las unidades Desorganizadas pueden usar Retirada en Reacción, así como las unidades en un contingente cuyo Busho esté Finalizado. Las unidades que están Comprometidas no pueden usar la RR.

**6.48** Una unidad que realiza RR mantiene su orientación original durante la retirada. Al final de la retirada, si desea cambiar de orientación puede hacerlo, pero

sólo puede cambiar un máximo de un vértice. (Véase 7.1).

**6.49** La Retirada en Reacción tiene lugar en el Segmento de Movimiento y Disparo. Una unidad no puede Retirarse en el Segmento de Combate de Choque. La unidad atacante/en movimiento puede continuar para terminar su movimiento enfrentada a tal retirada.

*NOTA DE DISEÑO: la concesión de psicología y código de bushido se construye en las diferencias entre una Retirada “planificada” –RA– y una que es una decisión “instintiva”, RR.*

#### Ejemplo de Retirada en Reacción

*En Nunobeyama, una unidad ashigaru (AS) Mori se pone a dos hexes de una ashigaru con armas de fuego (AS-T, TQ=5) Amako. El jugador Amako decide que la discreción es la mejor parte del valor y decide usar la Retirada en Reacción. La AS-T Amako entra en su hex derecho de retaguardia manteniendo su orientación actual. El jugador Amako tira después un dado. El resultado es 7. La unidad AS-T recibe dos Impactos de Cohesión. La unidad AS Mori tiene suficientes PM para mover un hex más hacia la unidad AS-T. La AS-T Amako puede Retirarse en Reacción nuevamente, pero el jugador decide enfrentarse y permanece en su posición. En una Fase de Órdenes posterior la AS deberá ser activada de nuevo y al estar ya a dos hexes de distancia, la unidad AS-T podría hacer RR –suponiendo que no esté en una ZOC enemiga y que pueda ver a la unidad AS.*

## ►6.5 AGRESIÓN SAMURÁI: CÓDIGO DE BANZAI

**6.51** En cuanto un contingente realiza una Retirada Activa, las unidades Samurái enemigas – KB o SI (pero no las armadas con proyectiles) – que están en un radio de seis (6) Puntos de Movimiento de una unidad en Retirada y no hay por medio unidades enemigas ni unidades montadas amigas, deben hacer un chequeo de Banzai después de terminar todo el movimiento de la Retirada Activa. El jugador inactivo tira un dado por cada unidad, añadiendo el Factor de Momentum del Busho de la unidad si la unidad Samurái está a su alcance en ese momento:

- Si esa tirada ajustada es igual o menor que la TQ de una unidad, ésta debe mover inmediatamente la mitad de su Asignación de Movimiento impresa (redondeando al alza) hacia la unidad enemiga en retirada más próxima y Atacar en Choque a esa unidad (si la alcanza). Cuando haya más de un posible objetivo para tal carga, el jugador que mueve determina el objetivo. Sin embargo, si hay más de un objetivo, el objetivo elegido debe ser, si es posible, uno que no esté siendo ya atacado.
- Si la tirada es mayor que el Factor TQ, las unidades no mueven.

**6.52** Si hay unidades de infantería amiga entre medio, las unidades Samurái en Banzai moverán a través de ellas hacia el objetivo. No hay coste en Impactos de Cohesión para la unidad que mueve, sin embargo, la unidad atravesada debe hacer un inmediato Chequeo

TQ. Si la tirada es mayor que la TQ, la unidad recibe un número de Impactos igual a la diferencia.

**6.53** Los ataques en choque se resuelven después de terminar todo el movimiento de Banzai usando el Procedimiento de Choque (9.2) con la excepción de que no es un Chequeo Pre-Implicación para las unidades atacantes.

## ►6.6 FORMACIONES

Para agilizar el movimiento en terreno difícil (principalmente bosques), la caballería y/o infantería sin proyectiles pueden operar en una de dos formaciones: Abierta (el movimiento es más fácil, las capacidades de combate están restringidas/afectadas) o Cerrada (el movimiento es más complicado, pero las capacidades de combate se maximizan).

*NOTA DE JUEGO: las unidades AS-B, AS-T y KB-B, Bushos y Samuráis no usan Formaciones.*

**6.61** Las unidades en Orden Cerrado usan los costes de movimiento indicados para esa unidad en esa formación en las Tablas de Terreno/Movimiento. Usan todas las reglas de combate y sus factores tal como están impresos.

**6.62** Las unidades en Orden Abierto, indicado por el uso de marcadores “Open Order”, usan los costes de movimiento indicados para esa unidad en esa formación en las Tablas de Terreno. El Orden Abierto tiene los siguientes efectos en combate:

- incurrir en un cambio 2Izq en la Tabla de Combate de Choque cuando atacan
- su TQ impresa se reduce en uno
- restan dos (–2) de cualquier tirada para Retirada en Reacción (6.46).

*NOTA DE JUEGO: el Orden Abierto no afecta directamente a las capacidades defensivas de una unidad, salvo la de rebajar su TQ, y por tanto su cohesión de unidad, haciéndola más vulnerable a la “reducción”, etc.*

**6.63** A una unidad le cuesta toda su Asignación de Movimiento cambiar de una formación a otra, y tal cambio no puede hacerse si está Desorganizada o adyacente a una unidad enemiga. Una unidad no puede cambiar de formación en ningún tipo de Retirada.

**6.64** A menos que se establezca lo contrario, al comienzo del juego, las unidades pueden ser colocadas en cualquier formación que el jugador desee.

## 6.7 APILAMIENTO

►**6.71** El apilamiento se refiere a tener más de una unidad en un hex en cada momento. La regla básica es: una unidad de combate por hex. Además, ninguna unidad de combate puede estar en el mismo hex que un Honjin; véase 4.52.

*NOTA DE JUEGO: Al contrario que en SAMURAI, las AS-T (teppo) y AS-B (yumi) no pueden apilarse entre ellas, ni pueden apilarse con unidades Ashigaru.*

**6.72** Los Busho, Samuráis y marcadores de información no cuentan para el apilamiento. Un hex puede contener un número cualquiera de estas fichas.

**6.73** Una unidad nunca puede entrar ni atravesar un hex que contenga una unidad de combate enemiga.

►**6.74** Una unidad puede atravesar un hex ocupado por otra unidad de combate amiga violando las restricciones de apilamiento, siempre que no acabe su movimiento en ese hex. Sin embargo,

- la unidad estacionaria siempre incurre en un (1) impacto de Cohesión.
- la unidad en movimiento paga un coste de movimiento de +1 PM.
- si la retirada de una unidad la forzara a detenerse en un hex ocupado-amigo, la unidad en retirada continúa moviendo un hex más, a través de la unidad amiga, si es posible – y se aplica el 1 impacto de penalización a la unidad estacionaria. Si no puede mover ese hex extra debido al terreno o presencia enemiga, queda eliminada.

## 7.0 ORIENTACIÓN Y ZOC

### 7.1 ORIENTACIÓN

**7.11** Todas las unidades deben estar orientadas en un hex de forma que la parte superior de la unidad (el lado con su nombre de Contingente) se oriente hacia el vértice del hex (entre dos lados de hex, como abajo). Los dos hexes al frente se denominan Hexes Frontales; los que están a los lados, los Flancos; y los de detrás, la Retaguardia.

**7.12** Una unidad sólo puede entrar en un hex en su Frontal.

**7.13** Para que una unidad cambie su orientación, debe pivotar dentro de su hex. Todas las unidades pueden cambiar de orientación un vértice (por hex) sin ningún coste. Todos los cambios de orientación por encima de un vértice (por hex) cuestan 1 PM por vértice adicional.

**7.14** Las unidades que cambian de orientación en cualquier tipo de hex de Bosque o Pueblo incurren en un (1) Impacto de Cohesión por hacerlo. Excepción: esto no se aplica a unidades armadas con arcos o armas de fuego o unidades en Orden Abierto.

**7.15** Un Honjin tiene orientación frontal en sus seis lados.

**7.16** Una unidad en fase que comienza su movimiento en una ZOC enemiga puede cambiar de orientación si:

- está en la ZOC de sólo 1 unidad de combate enemiga, y
- no sale de ese hex esa Fase, y
- no está Comprometida (7.3)

**7.17** Cambio de Orientación en Reacción. Las unidades no-en-fase pueden cambiar de orientación en reacción a movimientos enemigos bajo ciertas circunstan-

cias y restricciones. Este cambio de orientación, cuando está permitido, sólo se realiza:

- si la unidad no va a usar Retirada en Reacción (6.45), y
- se hace en el mismo momento en el que la unidad eligiera RR.

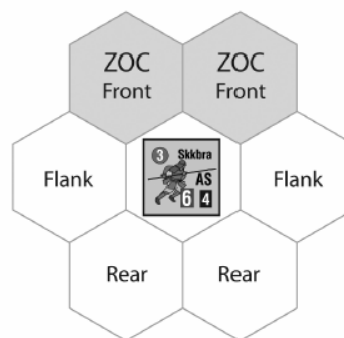
►**7.18** Cuando se hace un cambio de Orientación en Reacción, la unidad no-en-fase no puede estar en la ZOC de una unidad enemiga; y, si puede, puede cambiar su orientación sólo un vértice, ...y sólo puede hacerlo una vez en esa fase:

- si la unidad que se acerca es infantería y la unidad estacionaria es KB, el cambio es automático.
- si la unidad que se acerca es infantería y la unidad estacionaria es infantería, ésta última puede cambiar de orientación sólo después de tirar el dado, siendo el requisito de la tirada que sea igual o menor que la TQ de la unidad. Lo mismo se aplica a KB a la que se le acerca otra KB.
- si la unidad que se acerca es KB y la unidad estacionaria es infantería, ésta última no puede cambiar de orientación.
- una unidad que recibe un ataque HyD debe realizar un Cambio de Orientación en Reacción.

### 7.2 ZONAS DE CONTROL (ZOC)

**7.21** Las siguientes unidades ejercen ZOC:

- todas las unidades de combate ejercen una ZOC en sus hexes Frontales (solamente)
- el Honjin ejerce una ZOC en todos los hexes a su alrededor (que se consideran todos Frontales).
- las unidades Desorganizadas y Samurái, Busho individuales, etc., no ejercen ZOC.



**7.22** Las ZOC no se extienden a un hex en el que el movimiento esté prohibido. Excepción: las unidades armadas con arcos y armas de fuego ejercen una ZOC en tales hexes (debido a su potencia de fuego).

►**7.23** Una unidad debe dejar de mover en el momento que entra en una ZOC enemiga (véase 7.16 y 11.52 para cambio de orientación). Una unidad que comienza el movimiento en una ZOC enemiga puede salir de la ZOC enemiga sólo si no está Comprometida. Si lo está, el primer hex en el que entra no puede estar en una ZOC enemiga.

**7.24** Las unidades que están Desorganizadas o Sin Mando, no pueden entrar voluntariamente en una Zona de Control enemiga.

**7.25** Las unidades en una ZOC enemiga (pero no Comprometidas) pueden recibir una Orden de Disparo. Las ZOC no requieren por sí mismas que las unidades realicen ataques en Choque; véase 9.1.

**7.26** Las unidades que voluntariamente dejan la ZOC de una unidad en el Segmento de Movimiento y Disparo, como parte de una Orden, están sujetas a Disparo en Reacción (8.21). Nótese que estar sujetas a Disparo en Reacción cuando abandonan una ZOC sólo se aplica al movimiento en el Segmento de Movimiento y Disparo; NO se aplica al avance después del Choque, Retiradas, ni cualquier cosa que ocurra en el Segmento de Combate de Choque.

**7.27** Si unidades contrarias ejercen una ZOC en el mismo hex, se considera que ambas controlan ese hex.

## ► 7.3 COMPROMETIDAS

**7.31** Al final de una Resolución de Choque en la que unidades contrarias aún están adyacentes y no han movido (es decir, no avanzan ni se retiran), se pone un marcador “Engaged” encima de esas unidades. Estas unidades:

- no pueden Disparar, ni pueden ser el objetivo del Disparo hasta que se retire el marcador.
- no pueden mover ni cambiar de orientación/formación (pero véase abajo), a menos que su contingente esté intentando una Retirada Activa (6.41) o si es Kibamusha Comprometida con sólo infantería.
- debe Chocar si no se Retira. En cuanto el jefe de cualquiera de las unidades que están Comprometidas, tanto si era el atacante o el defensor original, es activado y realiza una Fase de Órdenes, esa unidad debe Chocar... incluso si está Desorganizada. Si la unidad debe cambiar de orientación para Chocar, puede hacerlo.

**7.32** Si el Busho ordena a su contingente hacer Retirada Activa, las unidades Comprometidas bajo ese mando deben tirar el dado para ver si esas órdenes llegar a ser efectivas en medio de todo el ruido y caos de la melé. Se tira un dado:

- si la tirada es igual o menor que la TQ de la unidad, se Retiran. Véase 6.4 para más detalles.
- Si la tirada es mayor que la TQ la unidad sigue donde está y debe atacar en Choque.

**7.33** La Kibamusha Comprometida con infantería puede alejarse sin Retirarse; sencillamente usa la mecánica del Movimiento.

**7.34** El marcador “Engaged” es retirado en el momento en que las unidades queden separadas.

# 8.0 COMBATE A DISPAROS

## UNA NOTA PRELIMINAR SOBRE EL COMBATE

Hay dos tipos de Combate: Disparo y Choque. El Disparo ocurre como parte (o en lugar) del movimiento en cualquier momento en el Segmento de Movimiento y Disparo de una Fase de Órdenes. El combate de Choque llega en su propio segmento ...al final del Segmento de Movimiento y Disparo, después de que se hayan dado todas las órdenes y se haya terminado todo el movimiento.

*NOTA DE DISEÑO/HISTÓRICA: el arcabuz había llegado a Japón en 1542, un regalo de los comerciantes portugueses. Los japoneses fueron, como es habitual, rápidos en reconocer sus beneficios – Oda Nobunaga más rápido que los demás – e incluso más rápido en hacer copias para sus tropas. Los mosquetes tenían aproximadamente el mismo alcance que el arco y la flecha, pero eran más efectivos en penetrar armaduras. Y aunque el ritmo de disparo de un arco era bastante mayor que el del arcabuz (hasta la invención/uso de los cartuchos), se necesitaba mucho menos entrenamiento y habilidad para usar un arma de fuego que un arco. Por 1570, el arcabuz comenzaba a tomar el lugar en la batalla que una vez tuvo el yumi. Incluso así, debido a limitaciones en la maniobra, los “teppo” se usaron principalmente en un papel defensivo.*

Prácticamente todo el Disparo ocurre en el Segmento de Movimiento y Disparo, aunque puede haber Fuego en Reacción del jugador no-en-fase en el Segmento de Combate de Choque.

## ► 8.1 UNIDADES CON CAPACIDAD DE DISPARO

**8.11** Hay tres tipos de unidades con capacidad de Disparo:

1. A pie armados con arma de fuego (AS-T: “T” por Teppo)
2. A pie armados con arco y flecha (AS-B y SI-B: “B” por bow –arco en inglés–)
3. Kibamusha armada con arco y flecha (KB-B)

**8.12** El alcance – número de hexes al que una unidad puede disparar – se da como una fila en la Tabla de Disparos. Una unidad nunca puede disparar a una distancia mayor que su alcance máximo (excepto por 8.25), y la capacidad para disparar a ese alcance puede estar limitada por la Línea de Visión (8.23).

**8.13** Una unidad puede disparar a través de sus hexes de flanco. Sin embargo, cuando lo hace, resta dos (–2) de la tirada.

**8.14** Una unidad puede disparar a un sólo hex objetivo que esté dentro de su Alcance – que se extiende desde sus lados de hex frontales y de flanco, y está impreso en la Tabla de Resolución del Disparo, a través del

centro de los hexes frontales/de flanco adyacentes – y a los que pueda trazar una Línea de Visión.

**8.15** Disparo Extendido con Arco: cuando una unidad armada con Arco dispara a una unidad objetivo a una menor elevación, puede disparar a un Alcance de “4”.

**8.16** Las unidades disparan individualmente; no pueden combinar el disparo ...incluso cuando disparan al mismo objetivo. (Véase Disparo en Descarga, 8.22).

**8.17** Las unidades AS-T y AS-B tienen ciertas restricciones relativas al combate en Choque: nunca puede Atacar en Choque. Las unidades SI-B y KB-B no tienen estas restricciones.

**8.18** La AS-T Sin Mando no puede disparar en una Fase de Órdenes amiga. Siempre pueden usar Disparo en Reacción, cuando sea aplicable, independientemente de la situación del mando.

## ► 8.2 PROCEDIMIENTO DE DISPARO

**8.21** La AS-T puede disparar en los siguientes momentos:

1. Disparo por Orden: cuando recibe una Orden de Disparar, o Mover y Disparar. Pueden usar el Disparo por Orden sólo una vez por Turno de Juego. Se vuelve la ficha por la cara de “Sólo Disparo en Reacción” (“RFO”) para indicar tal uso.
2. Disparo en Reacción: en cualquier momento en que una unidad enemiga entre en su ZOC o dispare a la unidad.

**8.22 Disparo en Descarga:** la AS-T en hexes adyacentes pueden usar Descargas. En el Disparo en Descarga, cada unidad dispara por separado al mismo objetivo. Sin embargo, la segunda unidad que dispara suma uno (+1) a la tirada, la tercera suma dos (+2). El número máximo de unidades que pueden usar el Disparo en Descarga es tres (3). Las unidades que han movido en esa Fase no pueden usar Disparo en Descarga.

**8.23** La AS-B, SI-B y KB-B puede disparar bajo los mismos parámetros que AS-T en 8.21. Estas unidades también pueden usar Disparo en Reacción a Retirada (8.42). Además, las unidades KB-B tienen la capacidad de Disparo en Reacción HyD, según 8.44. Las unidades armadas con Arcos no pueden usar el Disparo en Descarga.

**8.24** Una unidad sólo puede disparar a una unidad objetivo enemiga a la que tenga una Línea de Visión (LdV) no obstruida. Una LdV se calcula trazando una ruta de hexes entre el centro del hex en el que está la unidad con proyectiles y lo mismo para la unidad objetivo, a través de los lados de hex frontales o de flanco de la unidad que dispara. La LdV queda bloqueada por los bosques, líneas de árboles, pueblos y unidades de combate, a menos que estos bloqueos estén en hexes a una menor elevación que tirador y el objetivo. La LdV también queda bloqueada por un hex a un nivel de elevación mayor que el tirador y el objetivo.

**8.25** Si la unidad que dispara y la unidad objetivo están a niveles diferentes, las premisas básicas son:

- si la unidad que dispara está más alta que el objetivo, la LdV queda bloqueada cuando el terreno bloqueante esté más cerca del objetivo.
- si la unidad que dispara está a menos altura que el objetivo, la LdV queda bloqueada cuando el terreno bloqueante esté más cerca del tirador.

Si está exactamente “a medio camino” se trata como bloqueante.

**8.26** Si la LdV está bloqueada, no se puede disparar proyectiles. Si la LdV no está bloqueada puede haber Disparo. **Excepción:** las unidades siempre pueden disparar a hexes adyacentes.

*NOTA DE JUEGO: La LdV de Disparo deberá ser interpretada estrictamente. Todas las demás aplicaciones de LdV deberán aplicarse de forma menos estricta. Y si la LdV pasa “sobre la línea” que separa dos hexes, uno de los cuales la bloquea, se trata como “Bloqueada”.*

## ► 8.3 HOSTIGAMIENTO Y DISPERSIÓN

**8.31** La Kibamusha armada con Arcos (KB-B) puede usar tácticas HyD. El HyD consiste en toda la acción de una unidad para ese turno.

**8.32** La KB-B que quiere usar HyD debe comenzar en un radio de tres (3) hexes (pero no adyacente) de la unidad objetivo. No puede comenzar en una ZOC enemiga, y debe ser capaz de trazar una ruta de hexes despejada de unidades enemigas. Esta ruta no puede ser trazada a través de ZOC enemiga a menos que la ZOC esté adyacente al objetivo. Más aún, debe tener una LdV despejada al objetivo pretendido (8.16 y 8.17). No se puede usar el HyD contra unidades enemigas que están en una ZOC amiga.

**8.33** La ruta HyD no puede ser a través/en hexes ocupados-amigos, ni a través de ningún hex en el que cueste más de 1 PM entrar (incluyendo costes de lados de hex).

**8.34** Si la unidad satisface lo de arriba, puede disparar contra el objetivo elegido sin mover (sobre el mapa queremos decir). El procedimiento es:

1. Indicar qué unidad está usando HyD.
2. Indicar el objetivo, como arriba.
3. Disparar las flechas como si estuvieran disparando a 1 hex de alcance.
4. Recibir disparos de devolución (8.43 y 8.53) si hay (a un alcance de 1-hex).
5. Si la unidad que hace HyD queda Desorganizada por el Disparo enemigo (un ligera posibilidad), aún termina su táctica, pero recibe el ajuste de tirada de Disparo Desorganizado de -2.

Todo esto ocurre sin mover la unidad que dispara.

*NOTA DE DISEÑO: bien, está moviendo (hacia el objetivo y luego de vuelta al lugar del que vino). Hemos eliminado el*

detalle. El alcance de disparo habitual estaba alrededor de los 30 metros.

**8.35 Movimiento en Reacción:** si el objetivo es infantería, y la infantería sufre un Impacto, el jugador de esa infantería tira el dado.

- si la tirada es igual o menor que la TQ impresa, no ocurre nada.
- si la tirada es mayor que la TQ impresa, esa unidad debe avanzar 1 hex si no hay ninguna unidad en ese hex. Si no puede, por cualquier razón, avanzar, no lo hace, sin más penalización. Véase también 8.37.

**8.36 Impetuosidad y Agresión:** si la unidad objetivo es KB (pero no KB-B), hace la misma tirada que en 8.35. Sin embargo, si la tirada es mayor, esa KB debe mover inmediatamente un máximo de cuatro (4) PM hacia la unidad que dispara por la ruta más directa y Atacar en Choque a la unidad que dispara (quizás). Se aplican todas las reglas de movimiento y ZOC habituales. Tal reacción/carga se trata como parte del movimiento/turno de la unidad que dispara, y el choque resultante (sólo se considera la KB y la KB-B) se resuelve antes de que ocurra nada más.

**8.37** Todas las unidades que son el objetivo del HyD deben usar Orientación en Reacción (7.17) para girar y orientarse hacia las unidades HyD. Las unidades que usan Orientación en Reacción también pueden usar Disparo en Reacción (permitiendo LdV) tanto si el intento de orientación tiene éxito como si no.

## 8.4 DISPARO EN REACCIÓN

Las unidades pueden disparar en reacción a ciertos movimientos enemigos al entrar (Reacción a la Entrada) y salida (Reacción a la Retirada) de sus ZOC y en respuesta al disparo enemigo (Devolución/Reacción a HyD).

**8.41 Reacción a la Entrada:** cuando una unidad amiga entra en la ZOC de una unidad enemiga con capacidad de disparar, incluyendo Avance Tras Combate, esa unidad enemiga puede disparar a la unidad que entra (el alcance es 1 hex) antes de que haya más movimiento. Todos los efectos de este disparo se aplican inmediatamente.

**8.42 Reacción a la Retirada (sólo unidades armadas con Arcos):** cuando una unidad abandona voluntariamente la ZOC de una unidad armada con Arcos, ésta puede disparar a la unidad que mueve antes de que deje la ZOC. Los resultados se aplican antes de que la unidad mueva. El Disparo en Reacción a la Retirada siempre es un alcance de "2". Este tipo de Disparo no está disponible para la infantería armada con armas de fuego.

**8.43 Disparo en Reacción de Devolución:** las unidades con capacidad de disparo pueden Disparar en Reacción contra una unidad si/cuando esa unidad le Dispara y aquella tiene una LdV a ésta (una cuestión de Orientación).

**8.44 Disparo en Reacción a HyD:** Una unidad armada con Arcos que no es la que es objeto de disparo de Táctica HyD pero que posiblemente podría disparar a la unidad que llega, puede hacerlo contra la unidad HyD, si la ruta de movimiento de tal unidad la pusiera a 1 o 2 hexes de la unidad que Reacciona. Tal Disparo en Reacción siempre es a un alcance de 2 hexes, independientemente de la distancia real.

## 8.5 RESOLUCIÓN DEL DISPARO

**8.51** La Tabla de Disparo se usa para determinar el efecto del Disparo. Por cada intento de disparo, se tira un dado y se cruza con el alcance (en hexes) al que está el objetivo de la unidad(es) que dispara(n). La tirada puede ser ajustada por uno (o más; son acumulativos) de los factores indicados debajo de la tabla. El resultado en el número de Impactos de Cohesión que la unidad recibe.

**8.52** Si hay una "D", el jugador tira el dado para ver si esa unidad queda Desorganizada si no lo estaba ya. El jugador compara la tirada con el TQ de la unidad. Si la tirada es mayor que el TQ impreso, la unidad queda Desorganizada. Se vuelve la unidad por su cara Desorganizada y se retiran todos los impactos – no se retienen los impactos. Si la unidad afectada ya está Desorganizada, se trata ese resultado como un Impacto adicional. El chequeo de Desorganización se hace después de aplicar los Impactos.

*EJEMPLO: una unidad de TQ 6 con 5 impactos recibe un resultado 2D. Los impactos se aplican primero, lo que Desorganizará la unidad y la dejará con 1 impacto. Puesto que la unidad ahora está Desorganizada, un fallo en el chequeo TQ causará otro impacto.*

**8.53** Todos los efectos del Disparo son inmediatos y ocurren antes de que cualquier otra unidad mueva.

► **8.54** Si hay un Busho en un hex atacado, y la tirada de Disparo no ajustada fue un "9", hay una posibilidad de que el Busho haya recibido un impacto. Véase 9.26 para resolución de Bajas.

## 8.6 AGRESIÓN DEBIDO A ARMA DE FUEGO

**8.61** En cualquier momento en que una AS-T cause que una AS o SI enemiga objetivo reciba más de 1 Impacto, la unidad objetivo debe intentar cargar sobre la unidad que dispara. Esto se aplica tanto si el Disparo fue en la Fase de Órdenes o fue ¡Disparo en Reacción!! Se tira el dado:

- si la tirada fue mayor que el factor TQ del objetivo, nada ocurre ...la unidad siguen en su posición.
- si la tirada fue igual o menor que el TQ, la unidad objetivo se pone inmediatamente adyacente a la unidad que dispara y es designada para Choque (Debe Chocar) – ignora la ZOC enemiga y todos los costes de terreno/movimiento. Sin embargo, la unidad atacante NO hace un Chequeo de Implicación Pre-Choque (9.21). El Choque se resuelve en el siguiente Segmento de Choque ...incluso si es ¡la

Fase del otro jugador! Si la unidad que carga no puede alcanzar a la unidad que dispara debido a terreno infranqueable, la unidad sigue en suposición.

**8.62** Una Kibamusha (KB) objetivo carga automáticamente, usando Norikuzushi (9.3); no es necesario hacer tirada de dado. La KB-B debe chequear usando 8.61, y no usa Norikuzushi.

**8.63** Las unidades Desorganizadas, incluyendo la Kibamusha, no pueden usar Agresión Debida a Arma de Fuego.

**8.64** Esta regla no se aplica al disparo con Arcos.

*NOTA DE DISEÑO: esta regla cubre una táctica que se desarrolló cuando los japoneses vieron lo efectivo que podían ser los arcabuces. Este tendrá su mayor efecto en el Disparo en Reacción, permitiendo a la unidad no-en-fase atacar en choque realmente fuera de turno.*

## 9.0 COMBATE DE CHOQUE

### 9.1 REQUISITOS DEL CHOQUE

El requisito de que una unidad debe atacar a una unidad enemiga habitualmente depende del Tipo de unidad así como de si se movió o no, siendo el Choque una cuestión más de inercia que de armamento.

**9.11** Debe Chocar: en el Segmento de Combate de Choque, las unidades de combate, que no sean las indicadas en 9.13 pero incluyendo a las unidades Desorganizadas, que movieron en la Fase de Órdenes en curso – esto incluye cambiar de orientación, según 7.16 – deben hacer un Ataque de Choque contra todas las unidades enemigas en su ZOC ...a menos que otras unidades amigas también estén atacando a las unidades enemigas.

*EJEMPLO: por tanto, si dos unidades amigas entraron en la ZOC de una unidad enemiga sola, sólo una de las unidades que mueven estaría obligada a atacar.*

►**9.12** Toda las unidades Comprometidas, que no sean unidades AS-T ni AS-B, deben atacar en Choque. Las unidades Desorganizadas Comprometidas también deben Chocar; sin embargo, antes de hacerlo hacen un chequeo TQ.

- si la tirada es mayor que su TQ impreso sufren un Impacto y se Retiran 1 hex alejándose de la unidad defensora. Si no pueden retirarse así – por presencia de otras unidades o una ZOC enemiga – sufren un impacto adicional pero no tienen que Chocar. Aún están Comprometidas.
- Si la tirada es igual o menor que el TQ Atacan en Choque pero lo hacen con un ajuste de columna 2Izq.

►**9.13** La AS armada con arcos o armas de fuego nunca puede Atacar en Choque. Sin embargo, defenderán. La SI y KB armada con arcos puede atacar en

Choque, pero nunca Deben a menos que estén Comprometidas.

**9.14** Puede Elegir Chocar: cualquier unidad no Desorganizada que esté dentro del alcance de mando de su Busho puede elegir atacar a todas las unidades de combate enemigas en su ZOC (amiga). Por supuesto, esto se aplica a unidades que no están Comprometidas y no movieron. Las unidades Desorganizadas que no están Comprometidas no pueden atacar en Choque.

## 9.2 PROCEDIMIENTO DE CHOQUE

Principios Generales: después de completar el Segmento de Movimiento y Disparo de una Fase de Órdenes, ocurre el combate de Choque. El Choque forma parte de la Fase de Órdenes de un Busho, y todo el Choque generado por ese Busho se resuelve antes de que el siguiente Busho/contingente pueda ser activado (o intente momentum).

**IMPORTANTE:** cada combate de Choque se hace como una serie de pasos realizados en secuencia para todas las unidades que participan en el combate de Choque – antes de que se resuelva el siguiente paso del combate de Choque. De esto modo, se completa el paso “9.23”, seguido del paso “9.24” para todas las unidades implicadas, etc.

Sugerimos realizar cada paso de izquierda a derecha, a través del mapa. Los jugadores pueden usar el sistema que prefieran para indicar qué ha ocurrido a ambos lados de las líneas de ataque.

*NOTA DE DISEÑO: sería más fácil resolver cada combate por separado como un “todo”. Sin embargo, eso crearía un efecto “blitzkrieg” en el que el atacante elige qué ataques quiere hacer primero de forma que pueda conseguir “rupturas”. Aparte de su simplismo, esto estaría tan lejos de la realidad como para dejar el sistema – y el juego – inexactos. Sin embargo, choques aislados pueden resolverse como un todo realmente, si al hacerlo no se afecta a otros ataques. El método que se elija deberá tener en cuenta todo esto.*

### Segmento de Designación del Choque.

El atacante establece cuáles de sus unidades van a atacar en Choque y cuáles (y/o sus objetivos) deben hacer tiradas de Implicación Pre-Choque para determinar si atacarán en Choque realmente o no.

### ¿Quién Puede Atacar a Quién?

Las unidades que atacan en Choque deben atacar a todas las unidades en sus ZOC, a menos que la unidad defensora esté siendo atacada por otra unidad amiga en ese Segmento de Choque. El atacante determina qué unidades se implicarán en cada resolución de combate individual, dentro de las restricciones siguientes.

- una unidad amiga puede atacar a más de una unidad, siempre que los defensores objetivos estén todos en la ZOC de la unidad atacante.
- una unidad atacante no puede dividir sus capacidades de ataque, aunque dos (o más) unidades pueden combinarse para atacar a un defensor.

- cada unidad sólo puede atacar una vez por Segmento de Combate de Choque.
- una unidad defensora puede ser atacada en choque sólo una vez por Segmento de Combate de Choque.

Aparte de las restricciones anteriores, el jugador atacante puede dividir sus ataques entre sus unidades como él vea.

►9.21 Las siguientes unidades reciben marcadores “Shock–No Check” para indicar que van a Atacar en Choque pero no tienen que hacer una tirada de Implicación Pre-Choque:

- unidades que movieron (9.11)
- unidades Comprometidas no Desorganizadas
- unidades atacando bajo la regla de Agresión Debi- da a Arma de Fuego (8.6)
- Kibamusha usando Norikuzushi (9.3)

*NOTA DE DISEÑO: éste es un cambio de “Samurai”, en que las unidades que Deben Chocar no chequean TQ ahora. Hay muchos “Sin Chequeo” debido a la mentalidad militar japonesa de convertir el ataque en un “trato hecho”.*

9.22 El jugador en fase pone un marcador “SHOCK–Must Check” encima de cada unidad que Puede Elegir atacar en Choque (9.14) excepto para aquellas situaciones indicadas en 9.21 arriba. Las unidades Desorganizadas que pueden Chocar según 9.11/9.12 también reciben un “SHOCK–Must Check” (independientemente de 9.21). Las unidades así señaladas deben hacer una tirada de Implicación Pre-Choque.

### Una Visión General del Procedimiento de Resolución del Combate de Choque

Las Secciones de la 9.23 a la 9.28 son descripciones de la secuencia y procedimiento usado para resolver el Combate de Choque. Aunque extenso en términos narrativos, los jugadores pronto se darán cuenta de que estos pasos son:

1. Chequeo de Implicación Pre-Choque: las unidades con marcadores “MUST CHECK” comprueban si las tropas atacarán realmente (véase 9.23).
2. Chequeo de Reacción del Defensor: las unidades que se defienden contra el Choque chequean para ver qué efecto, si hay, tendrá la anticipación del ataque sobre su Cohesión (9.24).
3. Realización de cualquier Combate Individual no Samurái (9.25).
4. Chequeo de Baja de Busho debido a Choque (9.26).
5. Uso de la Tabla de Choque de Armas para determinar qué columna de la TRC de Choque se usará (véase 9.27).
6. Determinación de si el terreno, Busho, Superioridad por Posición, y/o fuerzas comparativas tendrán efecto.

7. Determinación de los resultados usando la Tabla de Resultados del Choque (véase 9.28);

### Chequeo de Implicación Pre-Choque

►9.23 Esta sección sólo se aplica a unidades que deben hacer Chequeos de Implicación Pre-Choque, según 9.21.

Todas las unidades con un marcador “MUST CHECK” hacen un chequeo de Implicación tirando un dado por cada unidad, todos estos chequeos son simultáneos. Si la tirada es mayor que la TQ de una unidad, ésta no Ataca en Choque.

### Chequeo de Reacción del Defensor

►9.24 Todos los objetivos, no-Comprometidos, del Choque hacen ahora un Chequeo de Reacción tirando un dado por cada unidad. En toda Norikuzushi (cargas de Kibamusha; 9.3), las unidades defensoras a pie (solamente) suman uno (+1) a su tirada de Chequeo de Reacción. Si la tirada ajustada es mayor que la TQ de una unidad, ésta sufre Impactos igual a la deferencia. Los objetivos de atacantes que fallaron su Implicación Pre-Choque y todos los objetivos ya Comprometidos no hacen este chequeo.

### Combate Individual no-Samurái

9.25 Si hay Bushos de ambos bandos implicados en la misma Resolución del Choque (apilados con una unidad atacante/defensora), tiene lugar el Combate Individual antes de proceder con la Resolución del Choque. Véase 10.1 para saber cómo se resuelve.

*NOTA DE JUEGO: esto no es un Desafío Samurái.*

### Bajas de Busho

►9.26 Las bajas de Busho durante el Choque pueden ocurrir cuando sólo un jugador tiene un Busho apilado con una unidad implicada en el Choque (...y por tanto no hay Combate Individual). Se tira un dado. Si la tirada es un “0–8”, nada ha ocurrido. Si la tirada es un “9”, ha ocurrido una baja. Se tira de nuevo y se consulta la Tabla de Baja de Busho para determinar el resultado.

*NOTA DE JUEGO: el factor de Combate Individual no se usa para resolver las bajas del Disparo o el Choque.*

### El Choque de Armas

►9.27 La Tabla de Choque de Armas – que compara la efectividad relativa de los Tipos de unidades y sus sistemas de armas y armamento – se consulta ahora para determinar bajo qué columna de la TRC de Choque ocurrirá el combate (antes de los ajustes). Si hay más de un tipo de unidad defensora, el defensor elige qué Tipo usará para la determinación. Sin embargo, si el atacante está atacando con más de una unidad, y el ataque viene de más de un “ángulo”, el atacante elige el ángulo del ataque más ventajoso para él. Si hay más de una unidad atacante, el atacante determina el Tipo que usará (pero véase 9.28). Si una unidad está siendo atacada a través del vértice entre diferentes orientaciones, ese defensor consigue el beneficio de la orientación más ventajosa.

**EJEMPLO:** en Nagakute, una Infantería Samurái (SI) y Ashigaru (AS) Tokugawa atacan una Ashigaru (AS) Ikeda. El jugador Tokugawa puede usar la columna "9" (SI vs. AS) – la elección habitual – o la columna "7" (AS vs. AS). En el caso inverso, si la AS Ikeda ataca a ambas unidades Tokugawa, la Columna de Choque sería "5" si el jugador Tokugawa elige la SI, "7" si elige la AS. Véase 11.22 para saber por qué la columna más baja puede ser deseable.

### Resolución del Ataque

**9.28** Los jugadores determinan ahora el efecto de las ventajas que cualquier bando tenga y después resuelven el combate de Choque:

**1. DETERMINACIÓN DE LA SUPERIORIDAD POR POSICIÓN:** si una unidad amiga está atacando a un enemigo a través de su Flanco o Retaguardia se considera Superioridad por Posición (SP) con respecto al defensor. Sin embargo, cualquier unidad que el atacante use para determinar la Superioridad por Posición también debe usarse para determinar la Columna de Choque en la Tabla de Choque de Armas.

Excepción: independientemente del ángulo de ataque, ninguna unidad puede conseguir la Superioridad por Posición si su Flanco o Retaguardia está en la ZOC de otra unidad enemiga que no está siendo atacada en Choque en esa misma fase.

► **2. DETERMINACIÓN DE LA SUPERIORIDAD NUMÉRICA:** se compara el número de unidades atacantes al de defensoras. Por cada unidad que un bando tenga más que el otro, ese bando consigue un Ajuste de Columna en la Tabla de Resultados del Choque de dos (2) a su favor (el atacante ajusta a la derecha, el defensor a la izquierda).

**EJEMPLO:** 3 unidades atacando a 1 unidad conseguirían un cambio de columna 4Dcha. Una unidad atacando a 2 unidades incurriría en un cambio 2Izq.

**3. TERRENO:** se mira en la Tabla de Terreno para ver si el hex en el que está el defensor y/o el lado de hex que el atacante está cruzando para atacar tiene algún efecto en la columna que se está usando. Se usa la mejor posición disponible para el defensor.

**4. DESORGANIZACIÓN:** si algún atacante está Desorganizado, hay un ajuste de columna 2Izq. No hay ajuste de columna para defensores Desorganizados.

**NOTA DE JUEGO:** normalmente, las unidades Desorganizadas no pueden atacar. Sin embargo, en ciertos momentos pueden.

**3. AJUSTES DE COLUMNA Y RESOLUCIÓN:** para resolver el Choque, el atacante consulta la Tabla de Choque, determina la columna, como arriba, y luego tira el dado, modificando la tirada en uno (+ o -1) por el Busho apilado con las unidades de cualquier bando. Por ejemplo, un Busho apilado con el defensor ajustaría la tirada en -1 ...si no hubiera muerto en 9.25 o 9.26.

**4. APLICACIÓN DE LOS RESULTADOS:** los resultados de la TRC de Choque son impactos de Cohesión para atacante y defensor – el número entre paréntesis es para el defensor. Si el atacante tenía Superioridad por Posición (SP), duplica el resultado del defensor. Si más de una unidad (del mismo bando) estaba implicada en ese combate, los impactos de cohesión se distribuyen según 11.22. Y véase 11.4.

**5. DETERMINACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL CHOQUE:**

- las unidades no AS-T ni -B que tienen Impactos de Cohesión igual o más que su TQ quedan Desorganizadas inmediatamente. Se vuelve la unidad por su cara Desorganizada (véase 11.33)... pero véase el siguiente punto. Las unidades AS-T y cualquiera -B son eliminadas.
- si la Desorganización fue causada por los impactos de cohesión recibidos como resultado de la Superioridad por Posición, la unidad Huye en lugar de Desorganizarse.
- todas las unidades Desorganizadas que tienen Impactos de Cohesión igual o más que su TQ Huyen automáticamente.

Véase 11.0 para descripciones de resultados de combate.

### Un Ejemplo de Choque

En Suriagehara, el contingente de Hirata Shubou (1 AS 7-4, 2 AS 6-4, 1 AS 5-4, 1 AS-T 5-4) está acaloradamente comprometido con el contingente samurái de Katakura Kagetsuna (2 SI 7-4, 1 SI-B 5-5). La AS 7-4(1) y una AS 5-3(2) (Desorganizada 6-4) están Comprometidas frontalmente con una de las SI 7-4(a). La otra AS 6-4(3) ha movido para atacar la otra SI 7-4(b) por el Flanco. La AS 5-4(4) ha entrado en los hexes frontales de la mencionada SI 7-4(b) y la SI-B(c) adyacente. La unidad AS-T(5) no puede Chocar así que sigue fuera de peligro. Ninguna unidad tiene Impactos.

La AS(1) debe Chocar, pero consigue un marcador "Shock No-Check" puesto que está Comprometida.

La AS(2) debe tirar un dado para ver si puede Chocar. La tirada es "7", así que la AS(2) recibe 1 Impacto y debe retirarse 1 hex. Si la tirada hubiera sido "5" o menos, la unidad habría recibido un marcador "Shock-Must Check".

AS(3) y AS(4) han movido así que Deben Chocar, pero consiguen un marcador "Shock-No Check"

Ninguna de las atacantes necesita hacer un Chequeo Pre-Implicación. Por la SI(a) defensora no se hace Chequeo de Reacción del Defensor porque la unidad está Comprometida. La SI(b) y la SI-B(c) deben hacer una tirada. Estas tiradas son "5" y "7" respectivamente. La SI(b) no se ve afectada, pero la SI-B recibe dos impactos.

No hay Bushos implicados así que se saltan los pasos de Combate Individual/Baja de Busho.

La AS(1) ataca a la SI(a). No hay Superioridad por Posición ni Numérica, ni es un factor el Terreno ni la Desorganización. La Columna de Choque es "5" sin ajuste. El jugador

*Shubou saca un “6”, así que ambas unidades reciben dos impactos y permanecen Comprometidas.*

*La AS(3) atacar a la SI(b). La AS(3) tiene Superioridad por Posición, no se aplica ningún otro ajuste. La Columna de Choque es “5” sin ajustes. El jugador Shubou saca un “9”. La AS(3) recibe dos impactos, mientras que la SI(b) recibe 6 impactos (3 duplicado por Superioridad por Posición). Puesto la SI(b) recibió el doble de impactos que la AS(3), la unidad SI(b) debe retirarse 1 hex (11.4). La AS(3) debe avanzar al hex que queda vacío (11.5). Ninguna está Comprometida aunque siguen adyacentes.*

*La AS(4) ataca a la SI-B(c). No se aplican ajustes. La Columna de Choque es “8”. El jugador Shubou saca un “7”. La unidad AS(4) recibe dos impactos y la SI-B(c) tres impactos. Esos tres impactos junto con los dos son suficientes para eliminar la unidad SI-B(c) – las unidades con proyectiles no tienen una cara Desorganizada. La AS(4) debe avanzar ahora al hex que queda vacío (11.5).*

## 9.3 NORIKUZUSHI [CARGAS DE CABALLERÍA]

Las cargas de caballería – tal como las conocemos en Occidente – eran algo diferentes en el Japón Sengoku. Cada Kibamusha iba acompañada de 3 o 4 ashigarus, que actuaban como una pantalla. Esto restringía severamente la movilidad, y la convertía en cualquier cosa excepto en una imposible carga a corto alcance. Sin embargo, tales cargas – Norikuzushi – ocurrieron.

**9.31** Antes de designar el objetivo en el Segmento de Combate de Choque, el jugador atacante debe decidir si su Kibamusha (KB/KBH) va a usar Norikuzushi o no. No se hace tirada de dado; sencillamente es una decisión. Sin embargo, la Kibamusha que usa Norikuzushi no hace un chequeo de Implicación Pre-Choque. La Kibamusha que comienza adyacente a una unidad objetivo no puede usar Norikuzushi

**9.32** La Kibamusha en Norikuzushi usa la columna apropiada en la Tabla de Choque de Armas. Al final del combate de Choque, la Kibamusha que usa Norikuzushi queda Desorganizada automáticamente. Si ya estaba Desorganizada, no hay más efecto.

►**9.33** La Norikuzushi no se aplica a la Kibamusha defensora. No hay contracarga.

**9.34** La Kibamusha usando Norikuzushi puede ignorar la restricción del Sin el Último PM en 6.34.

►**9.35** La KB armada con arcos no puede usar Norikuzushi.

## 10.0 COMBATE INDIVIDUAL

Aparte de la importancia creciente de los grandes ejércitos semiprofesionales en estos tiempos, el sistema de guerra japonesa aún daba un énfasis remarcablemente elevado a la individualidad. Y aunque la victoria esta-

ba, al final, determinada por el ganador de la batalla, también se le daba mucha importancia a cuántas cabezas enemigas cortadas pudiera traer el samurái de un So-Taisho. El parte de guerra post-batalla siempre resaltaba una muestra de estos trofeos.

*NOTA DE DISEÑO: debido a la importancia de esta forma de combate, hemos hecho esta sección algo más detallada ...aunque la resolución del Combate Individual no es exactamente un Rompecabezas. Bueno, esperamos que no lo sea.*

## 10.1 COMBATE ENTRE BUSHOS

*NOTA DE JUEGO: aunque la siguiente sección está escrita desde la perspectiva de Busho contra Busho, se usa el mismo procedimiento para el combate entre Busho y Samurái (véase 10.2) y Samurái y otro Samurái.*

**10.11** El combate entre Bushos tiene lugar en una de las siguientes circunstancias:

- como parte de un Ataque de Choque, cuando ambos bandos tienen cada uno un Busho implicado en ese combate (apilado con una de las unidades en ese ataque/defensa); o
- como resultado de un Desafío/Carga de Samurái, en la Fase de Resolución del Combate Samurái; véase 10.2).

**10.12** Los Bushos están clasificados por dos aspectos del Combate Individual:

- Combate, o su habilidad en la lucha; y
- Energía, o cuántos “impactos” puede recibir antes de morir.

*NOTA DE JUEGO: los factores anteriores no se aplican a la determinación de las bajas recibidas durante el Choque o del Disparo.*

**10.13** Para resolver el Combate Individual – véase 9.25 y 10.2) – cada jugador tira un dado, al que añade el Factor de Combate de su Busho.

- el Busho con la menor tirada ajustada recibe un impacto Individual.
- si la menor tirada ajustada es la mitad o menos que la mayor, el Busho recibe dos impactos Individuales.
- si la menor tirada ajustada es un tercio o menos que la mayor, el Busho recibe tres impactos Individuales.

*NOTA DE JUEGO: los resultados de arriba no son acumulativos, así que el Busho perdedor recibirá entre uno y tres impactos Individuales dependiendo de la diferencia entre las tiradas.*

►**10.14** Después una tirada de CI, si ambos Bushos tienen el mismo número de impactos CI, el combate continúa automáticamente con otra tirada. Sin embargo, si un Busho tiene más impactos que el otro, ese Busho puede hacer una de dos cosas:

- Continuar con la lucha [se repite 10.13]; o
- Retirada. Los Bushos que eligen esta opción son retirados del juego – se tratan como si hubieran

Muerto (de todas formas estaban “muertos” socialmente). No se consiguen “cabezas”.

La lucha continúa así hasta que un Busho muere o uno se ha Retirado.

**10.15** Un Busho que ha recibido impactos igual, o más, que su Factor de Energía Muere. Si ambos reciben tales impactos, ambos mueren (...y no se consiguen “cabezas”). Véase 10.3 y 10.5.

**10.16** El Busho/Samurái victorioso siempre retira todos los impactos recibidos (10.13) excepto uno; siempre retiene un impacto recibido de cada combate individual. Por tanto un Busho que entró en CI con un impacto y recibió dos impactos en ese CI, retendría uno de los dos nuevos impactos y ahora tendría dos impactos en total.

## 10.2 SAMURÁI

*NOTA DE DISEÑO: mucho de los que se lee, abajo, puede parecer bastante “escabroso” ...pero fue un factor integral y omnipresente en las batallas de la era Sengoku.*

### Recomendación del Diseñador

Debido a la naturaleza del combate samurái, recomendamos que los jugadores adopten las siguientes restricciones:

- Sólo se permite una Fase de Desafío Samurái por activación de Busho.
- Sólo se permiten dos Fases de Desafío Samurái por jugador, por turno.

**10.21** Los Samuráis (en términos de juego) son individuos que sólo se usan para Combate Individual. Tienen los Factores de Combate Individual habituales, pero también tienen los siguientes factores adicionales:

- su Asignación de Movimiento es diez (10).
- tienen un Alcance de Desafío, el número de hexes en el cual debe responderse a un Desafío lanzado; véase 10.25.

**10.22** Las instrucciones del escenario indicara que el Samurái disponible para el Clan. Las fichas de Samurái disponibles de cada jugador se ponen en una taza (o Bolsa) opaca al comienzo de la batalla. En algunos escenarios, los jugadores sacarán de una única Bolsa. Cuando un jugador desea usar un Samurái saca uno – al azar y a ciegas – de la taza. Este Samurái permanece con él para el resto de la batalla. Si muere, se deja aparte.

El número máximo de Samuráis que un jugador puede usar en una batalla dada es cinco (5). Además, ningún Busho puede tener más de dos (2) Samuráis en juego al mismo tiempo.

*NOTA DE DISEÑO: sí, sabemos que esto es bastante genérico. Sin embargo, aunque había disponibles nombres – y capacidades – de samuráis específicos para algunas de las batallas, estaban totalmente perdidos para otras.*

► **10.23** Para poner un Samurái en juego, un Busho debe usar su capacidad de dar Órdenes. En lugar de dar órdenes a sus tropas para mover, etc., él – o mejor

el jugador – elige (a ciegas) un Samurái de su clan (tal como indique el escenario), o, si no tiene ninguno, uno de la Bolsa y pone ese Samurái en el mismo hex que el Busho y declara una Fase de Desafío Samurái, que toma el lugar de la habitual Fase de Órdenes. Una Fase de Desafío Samurái puede ser iniciada en la Fase de Órdenes Inicial o en una Fase generada por Momentum de un Busho, y un jugador puede, por medio del uso de Momentum, tener a un Samurái haciendo hasta tres Fases de Desafío en un solo turno (teóricamente; no es algo que recomendamos, como se indicó antes). Aunque recuérdese que ese Samurái es un subordinado del contingente del Busho y se considera uno de sus tropas; no puede ser usado por ningún otro Busho ...incluido el So-Taisho.

**10.24** En una Fase de Desafío Samurái, el Samurái individual puede hacer lo siguiente, por orden:

1. Mover (4.3). Esto incluye una Carga de Samurái, 10.28.
2. Lanzar un Desafío (10.25).
3. Resolver el Combate Individual consecuencia del Desafío (según 10.13 et seq.).
4. En lugar de lo anterior, hacerse el Hara-kiri (10.4).

**10.25** Cuando un Samurái lanza un Desafío, afecta a cualquier/todo Busho y Samurái enemigo dentro el Alcance de Desafío y Línea de Visión (LdV) de ese Samurái. Excepción: los So-Taishos en un Honjin no se ven afectados por un Desafío y no tienen que responder. El jugador contrario debe hacer algo de lo siguiente:

- aceptar el Desafío con uno cualquiera de sus Bushos o Samuráis que esté dentro del alcance de Desafío y que tenga una LdV al Samurái que lanza el Desafío. Tal Busho no tiene que estar activo – incluso puede estar Finalizado – para aceptar el Desafío; O
- si el Busho es de un contingente Activo y no está Finalizado, puede, en lugar de ir él mismo, elegir un nuevo Samurái de los disponibles pero no en juego, y enviarlo a aceptar el Desafío; O
- ignorar el Desafío. En este caso, todo Busho y Samurái desafiado dentro del alcance y LdV del Samurái desafiante ahora Pierde la Dignidad (véase abajo); O
- un Busho Finalizado, si es desafiado, puede elegir a un Samurái para defender en lugar de él. Para hacerlo, debe hacer una tirada que sea igual o menor que el Factor de Momentum (o Iniciativa). Si esa tirada es mayor, Pierde la Dignidad.

**10.26** Los Bushos/Samuráis que aceptan el desafío se mueven al mismo hex que el Samurái desafiante; sencillamente se coge y se pone en el hex del desafiante. Después de eso, se resuelve según 10.13 et seq.

**10.27** El Busho o Samurái que Pierde la Dignidad queda “Finalizado” automáticamente, si no lo estaba ya. Se pone un marcador “Lost Face” encima de ese individuo, indicando que el jugador resta uno (-1) de todos sus factores. Además, un individuo que haya

Perdido la Dignidad que está dentro del alcance (y LdV) de un Desafío (10.25) debe aceptar el desafío. Si no lo hace, recibe la orden de hacer *seppuku* y se considera eliminado. Si hay más de uno de tales individuos dentro del alcance de un desafío, sólo es necesario que uno reaccione... y los demás no son penalizados. Un individuo puede recuperar su prestigio – retira su marcador “Lost Face” – sólo implicándose en un Combate Individual, en ese momento el marcador es retirado inmediatamente, o haciéndose el Hara-Kiri (10.4), en tal punto se retira el líder.

**10.28 Carga de Samurái:** como alternativa, un Samurái puede “cargar” sobre un Busho enemigo. Si alcanza el hex y entra en él, tiene lugar el Combate Individual según 10.13 *et seq.* Una Carga de Samurái:

- ignora la ZOC enemiga para el movimiento, pero
- incurre en todos los Disparos en Reacción habituales (véase 8.54 y 9.26);
- no puede entrar en hexes ocupados por el enemigo; sin embargo
- si el hex objetivo contiene algún Samurái, el jugador propietario puede tener una lucha de Samuráis en lugar del Busho objetivo, y
- puede entrar en el hex “objetivo” incluso si está ocupado por unidades de combate enemigas – y esto incluye el Honjin – pero tal hex ocupado le cuesta +2 PM entrar así. Además, para ver si consigue llegar al líder enemigo en un hex ocupado, tira un dado. Si la tirada es igual o menor que el Factor de Energía del Samurái, llega hasta el líder enemigo y comienza el CI con ese líder (o su Samurái sustituto). Si no, muere en el intento.

**10.29** Al final del Combate Individual, todo Samurái que quede es devuelto al mismo hex que el Busho en fase y la Fase de Desafío Samurái ha terminado.

## 10.3 “ISYUKYU O AGERO!” LA REGLA DEL BUNDORI (CABEZAS CORTADAS)

El superviviente de un Combate Individual “gana” un marcador de Cabeza Cortada – Bundori (se entiende que es de su oponente muerto). Pone el marcador en el Honjin del So-Taisho de ese Samurái/Busho. Si no hay Honjin en juego se pone con el So-Taisho de ese ejército.

El Bundori se usa para disminuir el número de Puntos de Huida que un ejército haya acumulado, según 12.0.

Si el Honjin es eliminado, el bundori capturado es devuelto a su propietario (bueno, algo así) ...y retirado del juego.

*NOTA DE JUEGO:* el Bundori sólo se gana por combate individual. La muerte por otros medios, incluyendo un samurái muerto en una carga samurái, no produce bundori.

*NOTA DE DISEÑO:* “Syukyu o Agero” es el grito de batalla, “¡Consigue la Cabeza!” La cantidad de bundori que se

acumulará es mucho menor de lo que uno podría ver en una batalla normal.

## 10.4 HARA-KIRI

La forma de vida samurái está entretejida con la muerte; y, para el samurái, la muerte autoinfligida a menudo se usaba como una declaración, como un reconocimiento de fidelidad, o como una forma de mantener el honor y la dignidad en condiciones adversas ...entre otras muchas aplicaciones.

En esta regla nos referimos no al altamente ritual *seppuku* (para el que véase 10.27), sino con los bastantes casos asombrosos de muerte autoinfligida ocurrida en medio de la batalla. Quizás el más famoso de estos incumbe a un Miura Yoshimoto que, durante un asedio en 1516, se dice que ¡se cortó su propia cabeza! (no entraremos a considerar si esto es realmente posible). Una vez que sólo podemos asombrarnos – mejor, maravillarnos – de la lógica de tal acto.

Sea como fuere ...se convierte en una regla interesante.

Un Samurái o Busho puede, en una Fase de Desafío de Samurái, elegir suicidarse – hara-kiri – en el campo de batalla con la esperanza de inspirar a sus compañeros. El jugador sencillamente anuncia el acto de hara-kiri y retira al Samurái o Busho del juego.

Como resultado de lo cual:

- el jugador puede Retirar 1 Impacto de Cohesión (11.72) de todas las unidades de combate amigas - independientemente de su estatus o posición en una ZOC enemiga – dentro del Alcance de Desafío del Samurái, o de Mando del Busho; O
- el jugador puede Recuperar automáticamente (11.72) dos unidades Desorganizadas que estén dentro del Alcance de Desafío de ese Samurái, o de Mando del Busho;

Y

- para chequeos TQ de unidades de contingentes cuyo Busho esté dentro del Alcance de Desafío de ese Samurái, se resta uno (-1) para el resto de ese turno de juego.

Sin embargo, ese jugador no puede coger ningún nuevo Samurái para el resto de ese turno. El Busho eliminado es reemplazado según 10.5.

## 10.5 REEMPLAZO DE BUSHOS MUERTOS

En realidad, reemplazar Bushos caídos era un problema cargado de intriga política, la “cadena de mando” es bastante diferente de la que uno conoce en la guerra en Occidente. Sin embargo, si su contingente no abandona el campo de batalla cuando ocurre la baja, alguien tiene que tomar el mando, así que...

► **10.51** Cuando un Busho muere, su contingente debe chequear Abandono inmediatamente, véase 11.8. Si esto no ocurre, se procede con el reemplazo del Busho, como sigue.

**10.52** El Busho muerto puede ser reemplazado, pero sólo en la Fase de Recuperación (G/2) del Turno de Juego. Los contingentes sin un Busho quedan Inactivos automáticamente, independientemente de su posición en el campo de batalla. No pueden ser Activados, bajo ninguna circunstancia, hasta que tengan un nuevo Busho.

**10.53** El reverso de cada Busho es su Reemplazo. En la Fase de Recuperación, el jugador vuelve el Busho retirado por su cara de reemplazo y lo pone con cualquier ficha de ese contingente. Si un Reemplazo muere, sencillamente regresa el Reemplazo.

**10.54** El So-Taisho también tiene Reemplazos, aunque la pérdida del So-Taisho podría ser devastador para su ejército). Éste funciona de igual forma que el reemplazo de Busho. De nuevo, véase 11.8.

## 11.0 LOS EFECTOS DEL COMBATE

Las unidades sufren penalizaciones (“Impactos”) en la cohesión debido al combate, fallando un chequeo TQ, y algunas veces cuando hacen cambios de orientación. Demasiados impactos de cohesión Desorganizan una unidad, y las unidades Desorganizadas que incurren en Impactos igual o más que su TQ Huyen.

### 11.0 TABLAS DE COMBATE

**La Tabla de Disparo:** esta tabla se usa para determinar los resultados, habitualmente en Impactos de Cohesión, de una unidad que dispara a un alcance dado.

**Tabla de Choque de Armas:** esta tabla se usa para determinar qué Columna se usará en la Tabla de Choque (sujeto a ajustes).

**Tabla de Choque:** esta tabla se usa para resolver el combate de choque en términos de “impactos” de Cohesión para atacante y defensor.

### 11.2 COHESIÓN

La Cohesión es una medida de cuánto tiempo una unidad de combate puede permanecer efectiva.

**11.21** Cada vez que una unidad sufre un Impacto de Cohesión pone un marcador de número de Impactos de Cohesión – que representa el número total de impactos recibidos – encima/debajo de la unidad.

**11.22** Si hay varias unidades implicadas en una única resolución de combate, los impactos deben repartirse por igual tanto como sea posible entre esas unidades, recibiendo los impactos sobrantes la unidad:

- 1º: que se usó para determinar la Superioridad por Posición.
- 2º: que se usó para determinar la columna de la TRC de Choque.
- 3º: a elección del jugador.

**11.23** Cuando una unidad individual a fuerza completa ha absorbido impactos de Cohesión igual, o más, que su Factor TQ, queda Desorganizada. Se vuelve la unidad por su cara Desorganizada. Las unidades con capacidad de Disparo (-T y -B) son Eliminadas. Se retiran impactos igual a la TQ de la unidad y se vuelve la unidad por su cara Desorganizada guardando los impactos en exceso.

*EJEMPLO: una unidad de TQ “6” con 5 impactos, recibe 3 impactos más. Ahora está Desorganizada, con 2 impactos. Las unidades que quedan Desorganizadas automáticamente, o reciben un resultado de Desorganización (Disparo, chequeo TQ, etc.) retiran todos los impactos de cohesión – no se guarda nada.*

**11.24** Una unidad Desorganizada que recibe impactos igual o más que su Factor TQ (Desorganizada) Huye automáticamente (11.6).

**11.25** Como se indicó en 9.28, si una unidad recibe suficientes impactos como para causar que quede Desorganizada, pero esos Impactos fueron el resultado de Superioridad por Posición del enemigo, la unidad Huye en lugar de Desorganizarse.

**11.26** Los Impactos no afectan a la fuerza o capacidades de una unidad de combate de ningún modo, que no sea el mostrar lo cerca que está de quedar apartada. Por tanto una unidad con una TQ de 6 y 4 impactos tienen las mismas capacidades de combate que una sin impactos.

### 11.3 DESORGANIZACIÓN

**11.31** Una unidad queda Desorganizada cuando está por su cara de fuerza completa y recibe impactos de TQ igual o más que su Factor TQ.

**11.32** Cuando una unidad iguala o exceden su TQ defendiendo contra un ataque en Choque donde el enemigo tiene Superioridad por Posición, Huye. Sin embargo, si la Desorganización resulta de un chequeo de Reacción del Defensor, se trata como es habitual, es decir, la Superioridad por Posición no es relevante.

**11.33** Una unidad Desorganizada se vuelve por su reverso/cara Desorganizada. El TQ y la Asignación de Movimiento de una unidad Desorganizada es menor que su estatus normal. Si una unidad Desorganizada queda, otra vez, Desorganizada recibiendo Impactos igual o más que su TQ, Huye (véase 11.6).

**11.34** Una Unidad Desorganizada:

- no puede Entrar en una ZOC enemiga.
- puede Atacar en Choque sólo si Debe – esto ocurrirá normalmente cuando una unidad atacante está Comprometida (9.12) o queda Desorganizada inmediatamente antes del Choque por disparos enemigos.
- no puede Avanzar después del Choque.

Además:

- si una unidad Desorganizada ataca en Choque, hay un ajuste 2Izq de Columna en la Tabla de Choque.

No hay ajuste por unidades Desorganizadas defendiendo.

- las unidades Desorganizadas no tienen Zona de Control

**11.35** Las unidades Desorganizadas pueden usar Retirada Activa y en Reacción; véase 6.4.

**11.36** Las unidades que quedan Desorganizadas durante el Movimiento continúan moviendo, aplicando los PM usados a su Asignación de Movimiento Desorganizado (ahora menor). Las unidades Desorganizadas no pueden cambiar de orientación en un hex cuya penalización en impactos le causara la Huida.

## 11.4 RETIRADAS OBLIGADAS

Cualquier unidad que reciba al menos el doble de Impactos de Cohesión que su oponente en el Combate de Choque – independientemente de quién estuviera atacando o defendiendo – debe Retirarse 1 hex alejándose de la unidad contraria. La unidad no puede retirarse a un hex ocupado ni a una ZOC enemiga. Si la unidad no puede retirarse de este modo recibe un Impacto adicional. Una Retirada da lugar a poder quitar los marcadores de Comprometidas (“Engaged”); las unidades dejan de estar Comprometidas.

## 11.5 AVANCE TRAS COMBATE

**11.51** Las unidades atacantes que no están Desorganizadas deben avanzar al hex que las unidades enemigas dejaron vacío como resultado del Choque. Esto no requiere una Orden. Véase 6.49 para continuación del movimiento frente a Retirada en Reacción enemiga. Los defensores victoriosos, y los atacantes Desorganizadas, no pueden avanzar.

*NOTA DE JUEGO: las unidades que avanzan no reciben un marcador de Comprometida.*

**11.52** Las unidades que avanzan pueden cambiar su orientación un vértice tras terminar su avance, incluso en una ZOC enemiga. Esto puede causar que la unidad sufra un impacto de cohesión según 7.14.

**11.53** Las unidades que avanzan después del Choque están sujetas a Disparo de Reacción a la Entrada de unidades enemigas – salvo de las que acaban de dejar vacío el hex – si las unidades que avanzan entran en la ZOC de éstas últimas y el enemigo no-en-fase no está en la ZOC de una unidad que no sea la que avanza. Las unidades que avanzan no están sujetas a Disparo de Reacción a la Retirada. Véase 8.42.

## ► 11.6 HUIDA

**11.61** Las unidades de combate Huyen bajo las siguientes circunstancias:

- La Infantería Samurái, Ashigaru y Kibamusha Desorganizada Huye cuando reciben impactos igual o más que su TQ Desorganizada.
- La Infantería Samurái, Ashigaru y Kibamusha no Desorganizada Huye cuando recibe impactos igual o más que su TQ como resultado de un Ataque en

Choque con Superioridad por Posición (del enemigo); véase 11.32.

- Las unidades AS-T, AS-B, SI-B y KB-B nunca Huyen: sencillamente se eliminan.

**11.62** Una unidad que huye es colocada inmediatamente en el Recuadro de Unidades Huidas de ese jugador, a menos que esté totalmente rodeada por unidades enemigas, ZOC y/o terreno infranqueable. En ese caso, la unidad no Huye, queda Eliminada.

**11.63** Si un Busho está apilado con una unidad que huye, se pone con la unidad más próxima en su contingente aún sobre el tablero. Si no hay ninguna sobre el tablero, se pone el Busho con la unidad amiga más próxima.

## ► 11.7 RETIRADA DE IMPACTOS, RECUPERACIÓN, REORGANIZACIÓN

Los jugadores pueden Retirar impactos de aquellas unidades que recibieron alguno, e intentar conseguir que las unidades se Recuperen de la Desorganización.

**11.71** Retirada de Impactos: en una Fase de Órdenes, cualquier unidad activa que no está en una ZOC enemiga ni dentro del alcance de ninguna unidad enemiga con proyectiles (que tenga una LdV) y esté en terreno “despejado” puede retirar dos impactos de cohesión, incluso si están Sin Mando. Una unidad no puede retirar más de dos impactos de cohesión por Fase de Órdenes. Una unidad que Retire Impactos no puede hacer nada más esa Fase de Órdenes, y *viceversa*. Véase también 10.4.

**11.72** Conseguir que las unidades se Recuperen de su estatus de Desorganización requiere que la unidad esté Bajo Mando. La unidad Desorganizada no puede estar en una ZOC enemiga, ni dentro del alcance ni LdV de ninguna unidad de Disparo enemiga. El alcance no puede trazarse a través de terreno infranqueable ni hexes ocupados o controlados por el enemigo.

- si el Busho está apilado con esa unidad o adyacente a ella, sencillamente la vuelve por su cara de estatus normal y le da 1 Impacto TQ ...además de otros Impactos que pueda tener.
- si el Busho está a dos o más hexes de distancia, pero dentro del Alcance de Mando, la vuelve por su cara de estatus normal y le da 2 Impactos TQ ...además de otros Impactos que pueda tener. Las unidades Desorganizadas con Impactos 1 menos que su TQ Desorganizada no pueden Recuperarse.
- véase 10.4.

*NOTA DE JUEGO: por tanto, una vez que una unidad quede Desorganizada, cuando regresa a su estado correcto original, siempre tendrá al menos 1 Impacto.*

**11.73** En una Fase de Órdenes un jugador puede, como las únicas Órdenes de ese Busho (independientemente de dónde esté) intentar Reorganizar todas las

unidades de su contingente que huyen que esté en el Recuadro de Huidas. Se tira el dado por cada unidad:

- si la tirada es menor que el TQ de Desorganizada de la Unidad Huida, la unidad se Reorganiza. (11.74).
- si la tirada es igual que el TQ de Desorganizada de la Unidad Huida, la unidad sigue Huida.
- si la tirada es mayor que el TQ de Desorganizada de la Unidad Huida, la unidad queda Eliminada.

**11.74** Una Reorganización con éxito permite al jugador poner a esa unidad Reorganizada de vuelta al mapa en un radio de 3 hexes de su Busho pero al menos a 3 hexes de distancia de cualquier unidad de combate enemiga. Si no puede hacerse esto, la unidad continúa Huida.

**11.75** Las unidades Reorganizadas regresan Desorganizadas, sin Impactos TQ.

## 11.8 ABANDONO DEL CONTINGENTE

**11.81** En la Fase de Abandono del Contingente, cada jugador chequea para ver si alguno de sus contingentes individuales Abandona. Más aún, cuando el Busho de un contingente muere (10.5), ese jugador debe chequear inmediatamente para ver si ese contingente ha Abandonado.

► **11.82** Para determinar el Abandono del Contingente, el jugador compara el número de unidades de combate en ese contingente que están Desorganizadas, Huidas o Eliminadas con el número total de unidades de combate en ese contingente (dado en la colocación inicial del escenario) y consulta la Tabla de Determinación de Abandono del Contingente. Luego tira el dado,

- si el Busho original del contingente aún sigue vivo, se suma a esa tirada la mitad de su Momentum, redondeando a la baja.
- si el Busho (original o de reemplazo) del contingente ha muerto ese Turno de Juego, se resta la mitad de su Factor de Momentum, redondeando al alza, de esa tirada.
- si el So-Taisho del clan ha muerto ese Turno de Juego, se resta su Factor de Iniciativa de esa tirada (además de alguno de los dos anteriores).

**11.83** Si la tirada es igual o menor que el número cruzado en la tabla, ese Contingente Abandona. Si es mayor, no ocurre nada. Todavía.

*EJEMPLO: En Mimasetoge, el contingente de Yamagata Masakage comienza con 15 unidades. Cinco están Desorganizadas y cinco están Huyendo. En la Fase de Abandono del Contingente, el jugador Takeda tira el dado para ver si el contingente de Yamagata Abandona. Cruzando la columna 15 con la fila 10 (el total de unidades Huidas/Desorganizadas), se obtiene un 4. El jugador Takeda saca un 7. Yamagata aún está vivo, así que el jugador suma "2" (la mitad del Momentum de Yamagata), para un resultado final de "9". Esto es mayor de 4, así que Yamagata y sus tropas aún estarán por aquí durante otro turno.*

**11.84** Cuando un contingente Abandona con todas sus unidades – incluyendo el Busho y sus samuráis subordinados – es inmediatamente retirado del juego y se considera Eliminado.

## ► 12.0 VICTORIA

La victoria viene determinada por qué ejército de qué jugador Huye primero.

El Ejército de un jugador Huye cuando acumula Puntos de Huida igual o más que el Nivel de Puntos de Huida que viene dado en cada escenario. Los Puntos de Huida se reciben por cada unidad Huida y Eliminada. Las unidades Desorganizadas no cuentan. Las unidades de contingentes que han Abandonado se consideran Eliminadas. Los PH se determinan y se suman en la Fase de Determinación de la Victoria.

Los Puntos de Huida se determinan en base al tipo de unidad:

Unidad	Resultado
KB	6
KB-B, SI	5
SI-B	4
AS	3
AS-T, AS-B	2

Éstas son las únicas unidades que reciben PH, a menos que el escenario individual establezca otra cosa.

Se resta de los PH totales 3 Puntos de Huida por cada Cabeza Cortada que el jugador tenga. Si el Bundori es de un So-Taisho, vale 10 PH restados.

Si ambos ejércitos llegan/exceden sus Niveles de Huida al mismo tiempo, el ejército con el más Cabezas Cortadas acumuladas gana. En otro caso, es un empate.