

SAMURAI

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

SAMURAI es el quinto volumen en la Serie de Grandes Batallas de la Historia. Cubre las batallas más importantes de la Sengoku Jidai, la Era de los Estados Guerreros, 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. Muestra a tres de los *daimyos* en lucha más importantes en la historia japonesa: Oda Nobunaga, Takeda Shingen y Tokugawa Ieyasu (la cuarta gran figura de la época, Toyotomi Hideoshi, aunque presente en el juego, tuvo más una influencia política que cualquier otra cosa). Tokugawa salió victorioso, y su familia cerró Japón al mundo exterior y la gobernó, en un aislamiento fanáticamente rígido, durante 250 años.

Samurai 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 los armas de fuego (arcabuceros) por los portugueses. Incluso con el efecto revelador de la mosquetería, las batallas japonesas seguían siendo en gran medida un aglutinamiento, algo no lineal entre *ashigaru* (infantería con lanzas y lancetas) y *kibamusha* (caballería con lanzas y lancetas). El *teppo* (arcabuceros) eventualmente reemplazaba a los *yumi* (arqueros).

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. Ese lenguaje es la principal barrera para disfrutar del juego. Por encima de todo, esto se supone que debe ser divertido, así que hojear un poco las reglas para ver qué significa este misterioso mundo, especialmente cuando estamos usando una buena dosis de japonés (la sección de Terminología es más útil en este caso). Luego sugerimos montar una de las batallas, volviendo a la Sección de las Reglas llamada Secuencia de Juego [3.0], y comenzar haciendo lo que la secuencia diga que hay que hacer, haciendo referencia a las reglas cuando no se entienda qué hacer después.

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 con-

tra 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: *SAMURAI* es bastante menos complejo que sus antecesores, pero contiene un gran número de nuevas reglas. 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.

Notas de la 2ª Edición: para la 2ª edición, hicimos una gran cantidad de “limpieza” de las reglas incorporando todas las erratas conocidas y revisando ciertas secciones para una mayor claridad. No ha habido cambios significativos con respecto a las reglas de la 1ª Edición.

2.0 COMPONENTES Y TÉRMINOS

Cada juego de *SAMURAI* contiene lo siguiente:

- Dos mapas de 55 x 80 cms aprox., impresos por ambas caras.
- Cinco Plantillas de fichas de 27/40 cms (1.140 fichas)
- Un Cuaderno de Reglas
- Un Cuaderno de Escenarios
- 3 Hojas de Tablas
- 2 Hojas de Registro de Samurái
- 1 dado de diez caras

2.1 Los Mapas

Cada batalla tiene su propio mapa(s).

- Sekigahara y Okehazama tienen sus propios mapas completos.
- Anegawa y Kawanakajima usa cada uno el mismo mapa de juego impreso en el reverso del mapa de Sekigahara.
- Nagashino y Mikata-ga-hara usan medios mapas, cada uno impreso en el reverso del mapa de Okehazama.

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;
- Busho (incluyendo So-taisho y Taisho), los generales que mandan las tropas;
- Samuráis, individuos usados en Combate Individual; y

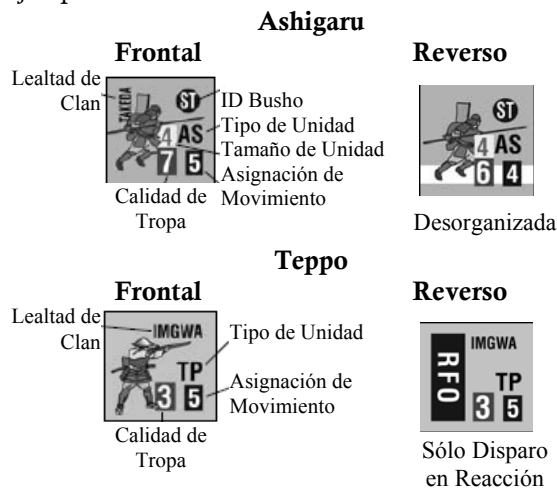
- Marcadores de Información, usados para indicar ciertos tipos de información necesaria para jugar.

2.21 Las unidades de combate vienen en seis Tipos:

- Ashigaru, o Infantería [AS].
- Kibamusha, o caballería [KB]; la guardia personal del So-taisho, la hatamoto, está identificada en las reglas como KBH.
- Honjin, el Cuartel General en el campo de batalla, completo con guardia personal, del So-taisho, o comandante en jefe. Cada honjin contiene el mon (emblema) del clan al mando.
- Teppo, soldados a pie armados con mosquetes [TP].
- Yumi, o arqueros [YU].
- Ozutsu, o cañón [OZ].

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 Tamaño (el número de hombres en esa unidad), Calidad de Tropa (TQ, *Troop Quality*), y capacidad de Movimiento. También es importante el Clan de Lealtad de una unidad e ID de Busho, que indica qué Busho puede mandar esa unidad. Los Teppo y Yumi no tienen ID de Busho. Cuando una unidad de Ashigaru o Kibamusha se vuelve por su reverso, esa cara indica que ha quedado desorganizada. El reverso de una unidad de Teppo y Yumi indica que la unidad ha realizado una Orden de Disparo.

Ejemplos de Unidades de Combate



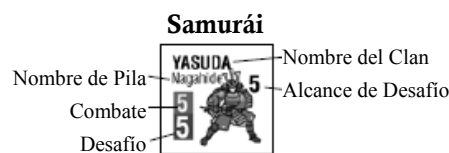
Ejemplos de Tipos de Unidades de Combate:



El Tipo es importante para determinar la Superioridad [8.37]. Véase las notas de Terminología para más información.

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 (para Desafíos); Combate (para comparar y resolver el combate); Energía (factor que mide cuánto daño puede resistir); y Movimiento (10, que no aparece en la ficha).

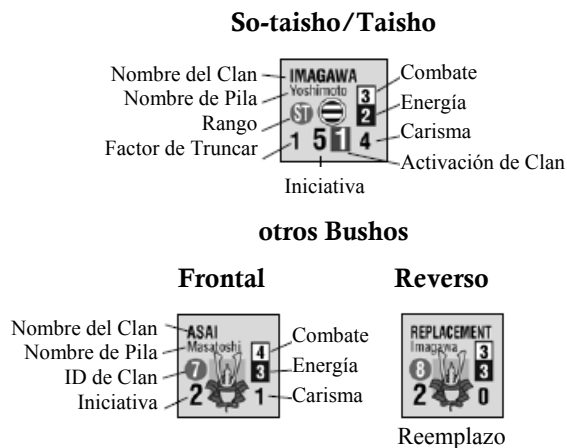


NOTA HISTÓRICA Y DE DISEÑO: los samuráis en el juego son figuras históricas reales, clasificados según sus hazañas (algunas de las cuales desafían incluso a los más crédulos lectores). Sin embargo, no son específicamente históricos a una única batalla [10.2].

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 tres niveles de Busho:

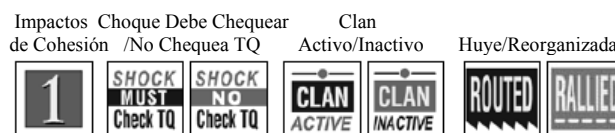
- **Busho:** jefe del clan o contingente, lidera un grupo de tropas.
- **So-taisho:** el comandante en jefe de todo el ejército.
- **Taisho:** el comandante supremo para todas las tropas de un clan o arma. El Taisho se usa sólo cuando hay dos comandantes supremos, como en Aneawa.

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



2.24 Todos los Bushos están clasificados por colores al Clan de su So-taisho (y, en algunos casos, Taisho). Están identificados además por un n° o Letra ID (para los Taisho/So-taisho), todo para facilitar la determinación de quién pertenece a quién en todo momento.

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





2.3 Tablas y 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. También se incluye una hoja de anotaciones para cada jugador que puede usarse para llevar un registro del Turno de Juego, Intentos de Truncar y Puntos de Activación así como colocar las unidades eliminadas/huidas y las cabezas cortadas.

2.4 Terminología

Es de utilidad conocer estos términos:

Activo/Inactivo: un término del juego usado para indicar el estatus de un clan – y el de su Busho – 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 Clan para identificación de tropa. Los Taishos y So-taishos también se consideran Bushos para el mando de las tropas en su contingente.

Orden de Movimiento de Busho (OMB): una Orden dada por el So-taisho (desde su honjin) que permite a alguno/todos sus Bushos subordinados mover, independientemente de dónde estén.

Clan: todas las unidades de un único clan, o de un contingente dentro de un único clan, que puede estar mandado por un Busho. En cada batalla, cada clan diferente está identificado por un número que corresponde al número en la ficha del Busho. Las palabras "clan" y "contingente" a menudo son intercambiables.

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

Continuidad: el mecanismo por el que el jugador retiene la Iniciativa, aunque realizando operaciones con un nuevo clan/Busho.

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.

Busho Finalizado: un Busho cuyo clan 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.

Iniciativa: el jugador con la Iniciativa es el único que puede dar Órdenes, activar clanes, etc.

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.

PM: acrónimo para Puntos de Movimiento.

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/combatar en esta fase a veces se denominan las unidades en fase.

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

Combate en Choque: la lucha cuerpo a cuerpo que usa el peso/ímpetu de los hombres implicados así como sus armas.

Tamaño: el número de hombres en esa unidad, a menudo abreviado como PT (Punto de Tamaño).

So-Taisho: el So-taisho es el comandante en jefe del ejército.

Superioridad: las capacidades relativas y efectividad destructiva de los sistemas de armas/protecciones en combate de Choque. La Superioridad, cuando se consigue, aumenta sustancialmente las posibilidades de que un oponente quede Desorganizado o Huya.

Taisho: el comandante supremo para un clan, cuando hay más de un comandante supremo en la batalla (Anegawa).

TQ: acrónimo 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 evitar que un Busho enemigo realice una Fase de Órdenes y transferir la fase 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 (ZOC): 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.

Kibamusha [KB]: caballería pesada armada con lances. 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.

NOTA DE DISEÑO: esta forma de utilización es bastante similar al que usaban las tribus germanas en los tiempos de Julio César, y también era el método usado por Gustavo Adolfo para combinar su caballería con sus mosqueteros, aunque no parece que funcionaran con mucha efectividad.

Ashigaru [AS]: soldados a pie, virtualmente todos armados con picas. La mayoría de los Ashigaru era el nivel más bajo de samurái, y, 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. Los ashigaru de Oda Nobunaga a menudo 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. Todos llevaban, además de su lanza, la katana, la espada de combate tradicional.

Yumi [YU]: Arqueros. El arco y flecha, como arma de combate, estaba en su Último Adiós en esta época. En Sekigahara, había bastante Yumi en ambos ejércitos. Los arcos japoneses estaban diseñados originalmente para ir a caballo, aunque era un arco largo. Se cogía a un tercio desde el fuste (no a medio camino), y requería gran fuerza y habilidad para su uso.

Ozutsu: Cañón. Los japoneses nunca dominaron el manejo del cañón en el campo de batalla forjado al estilo medieval (incluso teniendo acceso a ellos por otras fuentes). Dado lo abrupto del terreno japonés y los pocos caminos en condiciones disponibles, arrastrarlos era un trabajo bastante forzado. Como resultado, eran bastante raros en un campo de batalla; en *SAMURAI* sólo aparecen en Sekigahara.

NOTA DE DISEÑO: Tokugawa parece haber mandado varias piezas navales (junto con un gran suministro de arcabuceros) desde el barco del lobo de mar inglés, Will Adams, que llegó en 1600. Este es el incidente sobre el que el posterior James Clavell basó su novela Shogun.

2.5 Escala del Juego

Cada Punto de Tamaño de unidad de combate es igual a 100 hombres. Sin embargo, los PT de Kibamusha están calculados de forma bastante diferente debido a la forma de lucha de la caballería de la era Sengoku. Aproximadamente la mitad de un PT de Kibamusha son hombres montados; la otra mitad son los ashigaru acompañantes, quienes, aunque habitualmente eran tres o cuatro veces más numerosos que los samuráis montados, eran bastante menos efectivos en ese estilo que lo habitual, serían ashigaru en formación de des-

pliegue. Cada ficha de Ozutsu representa dos o tres cañones. 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 del Juego

Una batalla se desarrolla hasta que un bando Huye – indistintamente de dos 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: Samurái Q's
PO Box 1308
Hanford CA 93232

También puede ser en www.Consimworld.com en las diferentes secciones de juego.

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

3.0 SECUENCIA DE JUEGO

Generalmente, el jugador con la Iniciativa designa un clan ya activo (o activa alguno) y luego su Busho da Órdenes, lo que permite a las unidades de ese clan que están dentro de su Alcance de Mando mover y realizar combate. Después de que todos los clanes/Bushos válidos para dar Órdenes y realizar acciones hayan quedado Finalizados, se mueven las unidades sin mando. Después de lo cual, los jugadores mueven unidades en Huida, reemplazan líderes, resuelven varios estatus incluyendo Huida de Clan. Finalmente, cada jugador mira a ver si su Ejército Huye, después de lo cual el turno de juego ha terminado.

La Secuencia de Juego

A. Fase de Determinación de la Iniciativa: los jugadores tiran cada uno un dado para determinar quién comienza el turno con la Iniciativa [5.2]

B. Fase de Activación: [se hace 1, luego 2 y 3].

1. Posibles Refuerzos: si es posible, se mira a ver si hay refuerzos disponibles.

2. Segmento de Clan: el jugador con la Iniciativa
a. Designa algún clan ya Activo para Órdenes, o
b. Activa un clan Inactivo para Órdenes
c. Procede a la Fase C.

3. Activación de Samurái: en vez de eso, el jugador puede elegir activar a un samurái [Ir a Fase D y ver 10.2].

C. Fase de Órdenes

1. Segmento de Movimiento/Disparo: si el jugador ha elegido Activar un Clan – o continuar su Activación – las unidades en ese Clan pueden realizar cualquier acción indicada en 5.32. Las unidades contrarias con capacidad de Disparo en Reacción [8.34] pueden hacerlo durante este segmento.

2. Segmento de Combate en Choque: después de que las unidades de un clan hayan dejado de mover y/o disparar, las unidades válidas [9.2] se implican en combate de Choque, usando la siguiente secuencia:

- Designación del Choque; se determina qué unidades deben Chocar, cuáles pueden, y cuáles tienen que hacer chequeo TQ Pre-Choque
- Chequeo TQ Pre-Choque, cuando sea necesario.
- Determinación de la Superioridad por Posición y la Columna de Choque.
- Resolución del Choque.

D. Fase de Desafío Samurái

- Movimiento de Samurái, incluyendo Carga de Samurái.
- Los samuráis válidos pueden hacer Desafíos.
- Resolución del Combate Individual, o
- Hara-kiri.

Las Fases C y D son mutuamente excluyentes. Se puede hacer una u otra.

E. Fase de Momentum o Proceder a F. El jugador para 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 mira a ver si retiene la Iniciativa [5.1].

- Si lo hace, vuelve a B/2.
- Si no lo hace, la Iniciativa pasa a su oponente, que vuelve a B/1 o B/2 (lo que sea aplicable).

G. Fase Sin Mando: las unidades Sin Mando pueden mover, según 5.63.

H. La Fase de Limpieza

- Retirada de marcadores de Reorganizado, Busho Finalizado y Sin Mando.
- Movimiento de Huida – las unidades que Huyen deben realizar Movimiento de Huida.
- Reemplazo de líderes muertos.

I. Fase de Determinación de Estatus

- Chequeo por Impactos en fortificaciones incendiadas (Okehazama solamente).
- Chequeo para Huida de Clanes [11.62]
- Determinación de qué clanes están Activos y cuáles están Inactivos.

J. 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 de Determinación de Victoria, ese turno de juego ha concluido y comienza otro turno.

4.0 BUSHO (LÍDERES)

Las unidades de combate no pueden mover ni disparar sin recibir una Orden de un Busho (véase 5.6 y 8.3 para dos excepciones). Estas unidades de combate que han recibido una Orden durante una Fase, o que están dentro del alcance de ese mismo Busho, pueden efectuar Choque.

Combate. Cuando un Busho ha terminado de dar Órdenes, pone un marcador de Finalizado sobre su ficha. Los Taisho y So-taisho, aunque tengan otras funciones de mando supremo, aún se tratan como Busho para sus contingentes específicos.



4.1 Fichas de Busho

Todos los líderes son Busho; algunos Bushos son Taisho o So-taisho, como se describe abajo.

Cada Busho tiene varios factores:

Iniciativa: indica su capacidad general para controlar fuerzas y tomar decisiones rápidas. La Iniciativa se usa para determinar:

- el alcance en hexes dentro del cual deben estar las unidades de su Clan para recibir Órdenes. Así un Busho con una Iniciativa de “4” tiene un alcance de Mando de cuatro hexes [4.32].
- las posibilidades de que ese Busho pueda usar Momentum [5.4].
- las posibilidades de que ese Busho sea usado para Continuar [5.12] la Iniciativa de ese jugador.

Carisma: indica su capacidad para sacar de sus tropas el mayor de los esfuerzos. El factor ajusta la tirada en la Tabla de Resultados del Combate de Choque (y para los chequeos TQ Pre-Choque) a su favor para unidades de combate con las que está apilado. También los usan los Busho para los intentos de Recuperación [11.52], intentos de Reorganización [11.53] y para determinar si su Clan está Huyendo [11.62].

Factores de Combate Individuales [CI]: los Bushos (y samuráis) tienen dos Factores CI: Combate y Energía. Éstos determinan el éxito en el combate individual [10.1].

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].

Identificación de Clan: el clan del So-taisho de ese Busho, y un número de identificación que indica qué tropas son suyas.

Los So-taisho/Taisho también tienen los siguientes factores:

Activación de Clan: el número a la derecha de la Iniciativa en la ficha del So-taisho/Taisho que indica el número de Clanes inactivos que puede Activar en un turno.

Truncar: el número de intentos de Truncar [5.5] que un So-taisho puede hacer en un turno.

4.2 Clanes y Contingentes

Los ejércitos japoneses en la era Sengoku normalmente estaban liderados por el daimyo de un poderoso clan, a menudo en combinación con un daimyo/clan aliado. Estos ejércitos no eran grupos homogéneos, sino conglomerados de varios contingentes y clanes mandados por samuráis de confianza. De este modo, la organización era menos por sistema de armas (como en Occidente) que por lealtad.

En términos de juego, lo que esto significa es que cada jugador tiene un ejército liderado por un So-taisho, tal como Oda Nobunaga o Tokugawa Ieyasu, compuesto de diferentes contingentes normalmente del mismo Clan. El mando es, a menudo, complicado por el hecho de que algunos ejércitos son conglomerados de dos poderosos Taishos. De este modo, Anegawa (véase la información de la batalla en el cuaderno de Escenarios), realmente son cuatro ejércitos diferentes:

- El ejército de Oda consta de sus tropas y las de Tokugawa. El mando de Oda (clan) contiene siete contingentes diferentes (sin incluir los refuerzos), y Tokugawa tiene cuatro contingentes de su clan. Oda es el So-taisho de todo el ejército; Tokugawa es el Taisho para los contingentes de Tokugawa, sólo subordinado a Oda.
- En el bando contrario están los contingentes de Asai (cinco) y los contingentes de Asakura (tres). Asai Nagamasa es So-taisho para este ejército.

Para la mayoría de las reglas los términos “clan” y “contingente” son intercambiables, excepto en 5.7 y donde se indique lo contrario específicamente.

4.3 Capacidades del Busho

Cuando se activa su clan (o ya está activo), un Busho puede dar Órdenes a sus unidades; su capacidad para conseguir Momentum [5.4] o para afectar a la Continuidad [5.12] depende completamente de su Factor de Iniciativa.

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 [5.2]. La capacidad para dar Órdenes no está sujeta a que el Busho esté dentro del Alcance de Mando de su So-taisho – siempre que el So-taisho permanezca en su honjin. Si el So-taisho no está en su honjin, el Busho debe estar dentro del alcance 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 clan de ese Busho, independientemente del tipo de unidad. Sin embargo, para recibir una Orden, una unidad debe estar:

- dentro del Alcance de Mando de su Busho [4.1]. 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:
- o
- adyacente a una unidad de combate de ese clan que esté dentro del alcance.

Los Alcances de Mando se calculan en el momento en que se da la Orden.

NOTA DE JUEGO: la regla de adyacencia permite a un Busho extender su alcance, efectivamente, en 1 hex. El Busho de los pocos clanes realmente grandes (por ejemplo, el Kobayakawa en Sekigahara) necesitará esta regla para mantener a sus unidades bajo mando.

4.33 Un Busho puede mover cuando ha dado Órdenes a las unidades de su clan. Puede mover tan lejos como desee, dentro de su AM de nueve por Fase de Órdenes, o no puede mover en absoluto [véase 4.6 para reglas de movimiento de Busho, y 4.42].

4.34 Un Busho que comienza la Fase de Órdenes en una Zona de Control enemiga tiene su alcance de mando reducido a la mitad (redondeando al alza) [5.35]. Si su clan está Activo [5.32], las unidades que ya están Comprometida con una unidad enemiga debe continuar el Choque o Retirarse, tanto si la unidad está dentro del alcance del Busho como si no.

4.35 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 [4.42].

4.36 Un Busho sólo puede mandar aquellas unidades de combate del clan de su So-taisho, y con el mismo n° ID del Clan.

EJEMPLO: en Nagashino, Baba Nobufusa sólo pueden mandar a las tropas del clan Takeda con el n° ID del Clan.

4.4 Taisho y So-taisho

El So-taisho es el líder que manda todo el ejército (por ejemplo, Takeda Katsuyori en Nagashino). Los Taisho son los líderes superiores que mandan uno de los dos cuerpos principales de un ejército (por ejemplo, Tokugawa en Anegawa).

4.41 Los So-taisho y Taisho funcionan como los demás Busho excepto que:

- también determinan cuántos clanes bajo su mando pueden ser activados en un solo turno (el Factor de Activación de Clan), que no incluye a aquellos clanes activados por acciones enemigas.
- pueden mover sus líderes subordinados [4.42].
- los So-taisho (pero no los Taisho) pueden Truncar [5.5].

4.42 Un So-taisho o Taisho tiene la capacidad, cuando es su fase del turno, de dar una Orden de Movimiento de Busho (OMB) en lugar de dar Órdenes a su propio Clan. Una OMB permite a todos sus Bushos subordinados mover su AM completa. Sin embargo, una OMB sólo puede darse si el So-taisho/Taisho está en su *honjin* [4.5].

4.5 Honjin (CG)



Nota Histórica: los honjins eran los CG (Cuartel General) de los So-taisho, normalmente espacios abiertos delimitados por jimmaku, grandes sábanas blancas decoradas con el mon (insignia) del clan del Taisho y rodeado por la guardia personal del So-taisho.

4.51 Al comienzo de cada batalla, cada So-taisho y Taisho comienza el juego en su *honjin*. Siempre que permanezca en su *honjin* puede activar clanes, intentar Truncar (sólo So-taisho), etc., sin tener en cuenta ningún Alcance de Mando. Una vez que deja el *honjin*, sólo puede activar clanes de Busho que están dentro de su alcance (tal como viene indicado por el Factor de Iniciativa). No puede dar una OMB [4.42] fuera de su *honjin*.

4.52 El *honjin* nunca puede mover y ninguna unidad de combate puede apilarse con un *honjin*.

4.53 Cada *honjin* tiene tropas de guardia personal inherente: 2 SP de ashigaru y 1 SP de teppo:

- la teppo sólo puede hacer Fuego en Reacción, y está sujeta a las restricciones que el escenario establezca.
- la ashigaru sólo puede defender contra Choque; nunca puede atacar.
- el *honjin* tiene una ZOC [7.21] a todo su alrededor, de forma que ninguna unidad puede conseguir la Superioridad en Posición contra un *honjin*.

4.54 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. En Sekigahara, los 30.000 hombres de Tokugawa tuvieron poca acción.

4.6 Movimiento de Busho

4.61 El Busho puede mover bajo las siguientes condiciones:

- Un Busho mueve con la Orden que da a sus tropas.
- Un Busho puede mover cuando recibe una Orden de Movimiento de Busho de su So-taisho, incluso si está en una ZOC enemiga [4.42].

4.62 Los Bushos tienen una Asignación de Movimiento de 9 a menos que estén Heridos, en tal caso su AM es 6. Si un Busho comienza el movimiento en una ZOC enemiga, la AM del Busho es 4 (y 3 si está herido).

4.63 Los Bushos no tienen orientación y no pagan ningún coste para cambiar de 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 toda la Reorganización se intenta antes de que el Busho mueva.

4.65 El Busho de un clan 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 y Taisho puede mover a otro Busho [5.7].

4.7 Busho y Unidades Enemigas

4.71 El Busho puede entrar en ZOC enemiga sólo si está apilado con una unidad de combate o si esa ZOC ya contiene una unidad de combate amiga. Como las unidades de combate, el Busho, también, debe dejar de mover en esa Orden tras entrar en una ZOC enemiga [10.27].

4.72 En el momento en que una unidad de combate mueva o comience a mover en un radio de dos hexes de un Busho no apilado con una unidad de combate amiga, ese Busho puede realizar Retirada Ordenada [6.4]. Si no lo hace o no puede (debido a 6.43, unidades enemigas o terreno) – algo de lo siguiente ocurre:

- si está en un radio de dos hexes de unidades de infantería enemiga (solamente), simplemente se pone ese Busho con la unidad amiga más cercana.
- si está en un radio de dos hexes de 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 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. [Véase también 11.6 y 10.0].

5.0 ÓRDENES Y ACTIVACIÓN DE CLAN

Las unidades de combate pueden mover y combatir sólo si su clan recibe Órdenes (B/2/c) de su Busho.

Excepción: los Ozutsu pueden disparar en cualquier momento durante la Fase de Órdenes [8.43].

- Sólo el jugador con la Iniciativa puede Activar contingentes de clan y darles Órdenes.
- Los clanes pueden recibir Órdenes sólo si están Activos.
- Los jugadores pueden usar la regla de Momentum para dar a un clan/Busho activado hasta dos Fases de Órdenes adicionales.
- Los So-taisho también pueden usar la capacidad de Truncar para activar un Busho y/o permitirle dar órdenes.

NOTA DE DISEÑO: los aficionados de volúmenes anteriores en la serie GBdIH notarán una novedad importante aquí. El abandono de la mecánica de elección por jerarquía numérica fue necesario por la ingente cantidad de Bushos así como el despliegue no lineal.

5.1 Iniciativa y Continuidad

La Iniciativa determina qué jugador consigue dar Órdenes y mover/combate con sus unidades.

5.11 Sólo el jugador con la Iniciativa realiza las fases de la B a la F en la Secuencia de Juego.

5.12 En la Fase de Determinación de la Iniciativa al comienzo de un turno, 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.

5.13 En la Fase de Continuidad, el jugador con la Iniciativa determina si retendrá la Iniciativa. Para hacerlo, indica a qué Busho/contingente activará o, si ya está activo, dará Órdenes. Si va a realizar una Fase de Samuari, usa el Busho designado [10.23] para Continuidad. Habiendo designado el clan, tira el dado y lo compara al Factor de Iniciativa del Busho designado:

- si la tirada es igual o menor que el Factor de Iniciativa del Busho, el jugador retiene la Iniciativa y procede a la Fase de Activación (B).
- si la tirada es mayor que el Factor de Iniciativa, la Iniciativa pasa al jugador contrario, que luego procede a la Fase de Activación (B).

5.14 No hay penalización adicional por una tirada de Continuidad fallida; el clan designado aún está libre para ser activado posteriormente en ese turno.

5.15 Si un jugador no tiene clanes/contingentes a los que pueda dar Órdenes, el jugador contrario automáticamente tiene la Iniciativa para el resto del turno. No es necesario tirar dado.

5.16 Un jugador puede elegir no realizar Continuidad, pasando así la Iniciativa a su oponente. Pases consecutivos de ambos jugadores acaba esa sección de la Secuencia de Juego, y el juego pasa a la Fase Sin Mando (G).

5.17 No hay ajustes a la tirada de Continuidad, y no importa si el Busho designado está al alcance de su So-taisho. La capacidad de Continuidad de un Busho es independiente de su So-taisho mientras el Busho esté activo.

5.2 Cómo Activar Clanes

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 clanes Activos pueden recibir Órdenes para mover, combatir, etc. Se usan los marcadores “Clan Active/Inactive” para ayudar a identificar su estatus, cuando sea necesario.



5.21 Un Clan se vuelve Activo bajo alguna de las circunstancias siguientes:

- **Ataque Enemigo:** si alguna unidad en un Clan que esté dentro del alcance de su Busho es Atacada en Choque por una unidad enemiga (Disparada no cuenta) todo el clan queda Activo inmediatamente.
- **Activación de So-taisho/Taisho:** es activado por el So-taisho/Taisho del clan. Si ese líder está en su *honjin*, puede Activar a cualquiera de sus clanes. Si no, sólo puede Activar a aquellos clanes cuyos Bushos estén dentro del alcance.

5.22 En la Fase de Activación, el jugador con la Iniciativa [5.1] designa a algún contingente al que desee (posiblemente) dar Órdenes con su Busho. Si el clan está Inactivo, el So-taisho/Taisho debe gastar antes uno de sus puntos de Activación de Clan para hacer que el clan se Active. Si el clan ya lo está, puede darle Órdenes.

5.23 Los clanes son activados por su So-taisho/Taisho al mando tal como viene indicado por el color.

5.24 En el turno, un So-taisho/Taisho no puede Activar a más contingentes que su factor de Activación de Clan. De este modo, en un solo turno, Oda puede Activar hasta tres clanes. Otros clanes pueden haber sido activados por acciones enemigas, o aún estar Activos debido a la presencia del enemigo [5.26]; éstos no cuentan para el límite de Activación de Clan.

5.25 Sólo los clanes cuyos Bushos no estén Finalizados pueden Activarse o recibir Órdenes, con la excepción de 5.43 1^{er} Punto; véase, también, la Regla de Momentum [5.4].

5.26 Una vez Activo, un contingente sigue activo para el resto del turno. En la Fase de Determinación del Estatus (I/3), el estatus de cada clan es reevaluado:

- todos los clanes con al menos una unidad AS o KB adyacente a una unidad de combate enemiga siguen (o se vuelven) Activos; después
- todos los clanes con al menos una unidad AS o KB a dos hexes o menos de una unidad de combate enemiga Activa, independientemente del terreno o presencia de unidad, siguen (o se vuelven) Activos
- si no se cumple ninguna de las dos condiciones de arriba, el clan se vuelve (sigue) Inactivo independientemente de su estado anterior en el turno.

5.3 Dar Órdenes

Órdenes es el término usado para mover, atacar y reorganizar las unidades en un clan individual. Sólo un clan puede recibir Órdenes en cada momento [excepto por 5.7].

5.31 Una vez que un clan/contingente está Activo y ha sido elegido [5.22], su Busho puede dar Órdenes a todas las unidades del clan que estén al alcance [4.32] independientemente del tipo de unidad. Sólo puede dar Órdenes a unidades de su clan.

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

1. Mover [6.14] y/o Disparar con cualquier unidad que pueda hacerlo; o
2. Retirar Impactos [11.51]; o
3. Intentar Recuperarse de la Desorganización [11.52]; o
4. Intentar Reorganizar una unidad Huida [11.53]; o
5. Dirigir Operaciones de Asedio

NOTA DE JUEGO: las unidades del clan pueden realizar diferentes acciones, a menos que realicen Retirada Activa [6.41].

5.33 Aunque a una unidad de combate se le puede ordenar mover, etc., más de una vez por turno (Momentum), no puede mover más de una vez por Fase de Órdenes.

5.34 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 [8.21]. El Disparo en Reacción [8.3] no requiere órdenes; sólo los jugadores no-en-fase pueden usarlo.

5.35 Restricciones de ZOC: un Busho que comienza una Fase de Órdenes en una ZOC enemiga puede dar órdenes, pero sólo a las unidades que están a la mitad (redondeando al alza) de su alcance [4.62]. Aún puede usar su alcance completo para designar unidades para que se impliquen en Combate de Choque en ese segmento de la Fase de Órdenes [9.21]. Su Factor de Carisma no se ve afectado.

5.36 Después de que se haya completado el combate de Choque, esa Fase de Órdenes ha terminado. Tres cosas pueden ocurrir ahora:

- el jugador puede intentar conseguir una Fase de Órdenes de Momentum [5.4, y sujeto a Truncado]

con el Busho que acaba de finalizar la Fase de Órdenes; o

- el jugador tira para Continuidad [5.12, sujeto a Truncado]; o
- el jugador Pasa [5.15]

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 (véase 5.43 n°1 para una excepción importante). Una Fase de Órdenes que resulta de una tirada de Momentum se llama una "Fase de Órdenes generada por Momentum"; todas las demás, incluyendo una fase resultante de un Truncado, es una Fase de Órdenes Inicial. Las Fases de Momentum no necesitan Continuidad.

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

- el Busho ha terminado una Fase de Órdenes y no hace (o no puede) un intento de Momentum; o
- el Busho ha sido Truncado; o
- el Busho falla un intento de Momentum; o
- el clan del Busho se ha Retirado y/o se ha vuelto Inactivo.

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 (Excepción: [5.43[1]]).



5.39 Cuando todos los Bushos están Finalizados o cuando no quedan clanes Activos y el So-taisho/Taisho ha usado todos sus puntos de Activación de Clan, los jugadores proceden a la Fase Sin Mando (G).

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. Sólo un jugador con la Iniciativa puede intentar Momentum

5.41 Al final de una Fase de Órdenes, si el Busho que ha dado Órdenes para esa Fase no está Finalizado [5.38], y no fue Truncado anteriormente [5.54], 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 con la Iniciativa tira el dado y compara el resultado con el Factor de Iniciativa 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 (F).

EJEMPLO: en Mikata-ga-hara, Honda Tadakatsu 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, se transfiere la Iniciativa inmediatamente al jugador contrario, que puede usar cualquier Busho de un clan Activo, independientemente de si está Finalizado o no. Un Busho que estaba Finalizado previamente 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 2-8, el Busho que intenta Momentum queda Finalizado. Se procede a la Fase de Continuidad (F).
- si la segunda tirada es un 9, el Busho ha sufrido una Crisis de Fe en su lealtad y automáticamente da una Orden de Retirada Activa [6.41].

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 se activó por 5.43 punto 1.

5.45 Un Busho sólo tiene permitido dos 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 permite activar a otro líder.

5.5 La Opción de Truncar

Truncar es un intento fuera de turno para hacerse con la Iniciativa. Es un mecanismo del juego que sólo está disponible para el So-taisho del ejército.

NOTA DE DISEÑO 1: el Truncar muestra el efecto de la superioridad en el Mando Supremo.

NOTA DE DISEÑO 2: a 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.



5.51 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/clan que será el beneficiario del Truncado. Este Busho debe tener un Factor de Iniciativa igual o mayor que el Busho al que se intenta Truncar. No se puede designar un clan Inactivo si al So-taisho no le quedan puntos de Activación de Clan.
2. El jugador que intenta Truncar tira el dado y lo compara con el Factor de Iniciativa del So-taisho de su ejército.
3. Si la tirada es mayor que el factor, el intento de Truncar falla. No hay penalización para el So-taisho que tiró. Simplemente gasta uno de sus intentos de Truncar. El Busho original procede con su Fase de Órdenes.

4. 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.

5. Si el clan designado está Inactivo, el So-taisho (o Taisho) del Busho debe gastar uno de sus puntos de Activación de Clan para Activar ese clan.

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. Además, nótese que mientras que el So-taisho está Truncando, si el clan está Inactivo y hay un Taisho además del So-taisho, la Activación (y gasto del punto de Activación de Clan) es realizada por el Taisho de ese clan.

5.52 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 [5.12], el jugador contrario tiene la opción de intentar truncar esa Continuidad usando uno de sus propios Bushos – si ese Busho es válido, y su clan está Activo o puede Activarse. Véase en 5.51 el procedimiento.

EJEMPLO: Anegawa: Asai acaba de realizar una Fase de Órdenes con Atsugi Sadahide. Quiere continuar su turno, esta vez designando a Isono Kazumasa (factor de Iniciativa de 5) para Continuidad. El jugador de Asai saca un 4, así que ha conseguido Continuidad. Sin embargo, Oda intenta Truncar, designando a Shibata Katsuie. Tira para Truncar, consiguiendo un 3, que es menor que el factor de Iniciativa de Oda. Por tanto, el intento de Truncar tiene éxito, la Iniciativa pasa a Oda, y el clan de Shibata (que estaba Activo) puede recibir Órdenes.

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 5.52 arriba.

EJEMPLO: siguiendo el ejemplo anterior, Shibata (Iniciativa de 5), después de realizar su Fase de Órdenes inicial, va a por Momentum. El jugador de Oda tira un 3, de forma que Shibata ha conseguido Momentum. Sin embargo, el jugador de Asai anuncia un intento de Truncar con Maeba Shinpichirou. Saca un 7, el Truncado falla (debido a que es mayor que la Iniciativa de Asai), Maeba queda finalizado, y Shibata se activa.

>>5.53 Hay dos nuevas restricciones a la capacidad de Truncar:

- Un So-taisho sólo puede intentar Truncar tantas veces por turno de juego como su Factor de Trucar.
- Cada So-taisho sólo tiene permitido un intento de Truncar por Fase de Órdenes.
- Un So-taisho puede Truncar fuera de su *honjin*, sin embargo, reduce a la mitad (redondeando a la baja) su Factor de Iniciativa cuando se determina el resultado (5.51 puntos 2-4).

5.54 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, luche, se reorganice, etc., o debe usar su alcance para que las unidades ataquen en Choque.

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.

5.6 Unidades Sin Mando

5.61 Cuando un clan Activo recibe Órdenes, es posible que una/alguna de las unidades en ese clan no puedan estar en el alcance del Busho. Tales unidades están Sin Mando; se pone un marcador “Out of Command” sobre esa unidad para indicarlo. Las unidades huidas



no se tratan automáticamente como unidades Sin Mando simplemente porque estén huyendo.

5.62 Las unidades Sin Mando no pueden recibir Órdenes. Pueden hacer Disparo en Reacción, y se Retiran cuando corresponda [6.41]. No pueden usar Reorganización ni Recuperación.

5.63 Las unidades pueden mover, sin Órdenes, en la Fase Sin Mando (G). La Kibamusha pueden usar un máximo de 2 PM; todas las demás unidades pueden usar un máximo de 1 PM. Las unidades que mueven en esta fase deben acabar su movimiento más cerca, o seguir igual de alejadas, de su Busho. No pueden entrar en ZOC enemiga (se aplica 6.33).

5.64 Las unidades Sin Mando no pueden atacar en Choque a menos que estén Comprometidas [9.12]. Pueden usar Retirada Activa – incluso sin una Orden, pero sólo si están Comprometidas – y, haciéndolo, la unidad sufre una Desorganización automática al final de la Retirada.

5.65 Cuando se determina qué hacer con las unidades Sin Mando, las unidades de menor TQ van primero. En caso de empate, se tira un dado para ver cuál va antes y luego se alterna.

5.7 Coordinación

La Coordinación entre tropas de diferentes clanes/contingentes era una propuesta incierta en esta época, incluso cuando esas tropas eran del mismo clan bajo mando de diferentes Bushos. Las personalidades competitivas de los altamente individualistas Bushos samuráis a menudo eran un estorbo para acciones convincentes. Para esta regla es importante distinguir entre un Clan (todas las unidades de combate con el mismo nombre) y el Contingente (unidades con números de Contingente diferentes del mismo clan). Sólo se permite un intento de Coordinación por Fase de Órdenes.

5.71 Un jugador puede intentar activar a dos (nunca más) Contingentes (o, en Sekigahara, dos Clanes) al mismo tiempo. Para hacerlo, el jugador anuncia un intento de Coordinación de Clan cuando sea su turno [5.24], y luego indica qué dos contingentes intentarán la coordinación. El So-taisho o Taisho [5.72] puede gastar Puntos de Activación de Clan [5.21].

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

- Si la tirada es igual o menor que la Iniciativa de ambos Bushos, la Coordinación tiene éxito.
- Si la tirada es mayor que la Iniciativa de alguno de los Bushos, la Coordinación no tiene éxito. No hay penalización para ningún clan, pero el jugador debe usar ahora la Continuación si desea hacer algo más.

5.73 Los Clanes/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 o clanes 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 para ver si el ataque para ese segmento puede tener lugar como se había planeado. Los posibles resultados de esa tirada ajustada son los que se dan a continuación, y después se aplican a todos los ataques en el segmento globalmente;

TABLA DE CHOQUE DE COORDINACIÓN DE CLAN

Tirada Resultado

0-3	El ataque tiene lugar como se había planeado.
4-5	Sólo las unidades del contingente/clan con el Busho de mayor factor atacan. Si hay empate, el jugador elige.
6	Sólo las unidades del contingente/clan con el Busho de menor factor atacan. Si hay empate, el jugador elige.
7	El jugador elige qué unidades del clan/contingente atacarán. Sólo puede elegirse un clan o contingente.
8-9	El Busho está tan ocupado dando argumentos sobre quién debería atacar que no tiene lugar el ataque en choque. Se ignoran los requisitos “Debe Chocar”.

5.74 Los clanes coordinados pueden tirar por Momentum, usando el Factor de Iniciativa 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 de un punto a otro, sino también su maniobrabilidad relacionada con otras unidades de diferentes tipos.

6.11 La Asignación de Movimiento impresa de una unidad de combate (AM) 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 (véase 5.63 para las asignaciones máximas). Las unidades siempre pueden mover menos que su AM impresa. Las unidades desorganizadas tienen una AM menor.

6.12 No hay límite al número de veces que una unidad de combate puede mover en un solo turno. Sin embargo, sólo puede mover una vez por Fase de Órdenes. De este modo, una Kibamusha ordenada mover por un Busho en la 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 Véase en 4.6 el movimiento de Busho.

6.14 El acto de Disparar [8.2] le cuesta Puntos de Movimiento a las unidades en fase. Le cuesta:

- Teppo (y Ashigaru en Sekigahara), 2 Puntos de Movimiento, y
- Yumi, 1 Punto de Movimiento Disparar.

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

6.15 Las Teppo/Yumi Sin Mando no pueden disparar en una Fase de Órdenes amiga. Siempre pueden usar Disparo de Reacción, cuando sea aplicable, independientemente de la situación de mando.

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 – es el terreno. Japón es un país relativamente abrupto, incluso montañoso en el que la mayor parte de las montañas están cubiertas por frondosos bosques. Poca son las llanuras planas sin accidentes del terreno tan buscadas por los generales occidentales. Como resultado, las formaciones no eran tan densas como en Occidente, dándole a los ashigaru japoneses un poco más de flexibilidad. Aún así, los mandos preferían el terreno llano, como puede verse en los mapas de batalla.

6.21 Una unidad gasta Puntos de Movimiento por cada hex en el que entra. El coste de PM no depende del tipo de unidad; todas las unidades pagan el mismo coste de PM. Las unidades también pagan costes de puntos de movimiento (y posibles penalizaciones de cohesión) para cambiar de orientación [7.1] (y recuérdese 6.14).

6.22 Las unidades pagan costes para mover a una elevación mayor. Sin embargo, sólo pagan el coste de mover el segundo, cambio adicional, no el primero.

EJEMPLO: una unidad en el mapa de Nagashino en el hex 2015 sólo gastaría 1 PM para entrar en 1914 pero 2 PM para mover de 1914 a 1913, uno por hex despejado y uno más por el cambio de mayor elevación, debido a que es el segundo cambio de elevación en el que entró en ese turno.

6.23 Ciertas unidades (determinadas por Tipo; véase 6.25) incurren en una penalización de Cohesión (Impacto) cuando entran o cambian de orientación en un pueblo y/o cambio de elevación [6.22]. El coste en Impactos por entrar o cruzar tipos diferentes de terreno depende de la unidad que mueve. De este modo, aunque le costará a los Ashigaru 1 Impacto cambiar un nivel de elevación adicional, nada le costará a los Yumi. Todas las penalizaciones de Cohesión por el movimiento (incluyendo todos los avances después del combate) y cambiar de orientación se aplican en el instante en que ocurren. Sin embargo, una unidad Desorganizada no puede entrar en un hex cuya penalización de Cohesión le causara la Huida. Los Bushos nunca sufren penalizaciones de Cohesión.

NOTA DE DISEÑO: las penalizaciones de Cohesión por el movimiento tienen que ver con la desorganización de la formación de una unidad. Las unidades japonesas eran bastante más amorfas que sus homólogas europeas, y la formación era bastante menos importante para ellos, es por los que las penalizaciones de Cohesión de Movimiento son raras en este juego.

6.24 Ciertos lados de hex son infranqueables para ciertas unidades: ninguna unidad puede entrar/cruzar tales (lados de) hexes. La Tabla de Terreno indica estas restricciones.

6.25 La Tabla de Costes de Movimiento da los costes de la penalización de Movimiento y Cohesión para cada tipo de unidad que entra/cruza (o cambia de orientación) 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 pueda comenzarse otro.

6.32 Una unidad puede moverse en cualquier dirección o combinación de direcciones, siempre que el hex en el que entra 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 en el que va a 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 y Retirada Reactiva. Su uso y aplicación depende de si es la Fase de ese jugador. Las unidades que Huyen y los Ozutsu no pueden Retirarse – ni RA ni RR – independientemente de su situación.

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

- puede ordenar Retirada Activa en cualquier momento en su Fase.
- debe ordenar Retirada Activa si hay unidades en su Clan que estén Comprometidas [9.12] y no desea Atacar en Choque con esas unidades.
- debe ordenar Retirada Activa si saca un 9 después de la Tirada del Destino [5.43].

6.42 Cuando se da una Orden RA, todas las unidades que reciben la orden deben intentar mover de forma que no queden a dos hexes o menos de cualquier unidad enemiga Activa. Las unidades que mueven así no pagan coste por Cambiar de Orientación antes de comenzar tal movimiento ni cuando finalizan la RA; si pagan 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 (ni a través de un lado de hex) a través del cual el movimiento estaría prohibido.
- disparar durante ningún tipo de Retirada.

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

Excepción: el jugador puede usar Reorganización o Recuperación para unidades que comenzaron la Fase de Órdenes a más de dos hexes de una unidad enemiga y no estuvieron obligadas a mover como parte de la Orden RA.

NOTA DE JUEGO: el objetivo es intentar mover a todas las unidades de forma que el Clan cumpla el criterio de Inactividad cuando el movimiento esté terminado.

6.43 La Retirada en Reacción es una forma de retirada realizada por las unidades de un jugador no-en-fase en el Segmento de Movimiento/Disparo enfrentadas a Ashigaru enemigos que se aproximan. La RR no está disponible si la unidad enemiga que se acerca es Kibamusha. La RR no necesita una Orden [7.17].

6.44 Durante un Segmento de Movimiento enemigo o inmediatamente después de un Avance Tras Combate enemigo [9.4], una unidad puede evitar el posible contacto con las unidades Ashigaru enemigas que se acercan haciendo que la unidad se Retire, moviendo un hex de forma que mantenga la distancia de dos hexes [6.48]. La decisión de Retirarse debe tomarse cuando una unidad enemiga mueve a dos hexes o cuando una unidad enemiga comienza la Fase 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.

NOTA DE JUEGO: si, dice dos hexes. De este modo el jugador inactivo debe tomar esta decisión de retirarse antes de que el jugador que mueve deje clara su intención.

6.45 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 entrar era un hex de retaguardia/flanco), suma uno (+1) a la tirada. Si la tirada es mayor que el TQ de la unidad que se retira, la unidad incurre en un número de impactos igual a la diferencia entre la tirada y su TQ. 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.

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

6.47 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 [7.1].

6.48 Una unidad puede RR un número ilimitado de veces durante un turno, realizando el chequeo TQ [6.45] cada vez.

6.49 La RR tiene lugar durante el Movimiento o Avance Tras Combate del jugador contrario. 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 la RR.

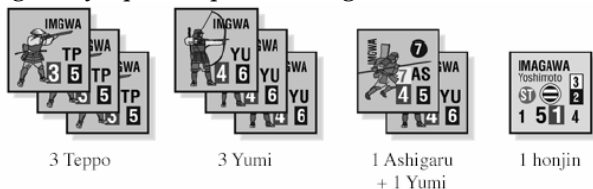
NOTA DE DISEÑO: la concesión de psicología y código de bushido se construye en las diferencias entre una Retirada planificada (RA) y una que es una decisión instintiva (RR).

6.5 Apilamiento

6.51 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. Las excepciones:

- Hasta tres Teppo o tres Yumi del mismo clan pueden apilarse en cualquier hex. Las Teppo no pueden apilarse con las Yumi.
- 1 Teppo o 1 Yumi puede apilarse con 1 Ashigaru o 1 Kibamusha del mismo clan.
- Ninguna unidad de combate puede estar en el mismo hex que un *honjin* [4.52].
- Los Ozutsu pueden apilarse con 1 unidad de combate cualquiera no-Kibamusha.

Algunos ejemplos de apilamiento legales:



6.52 Los Bushos y marcadores de información no cuentan para el apilamiento. Un hex puede contener cualquier cantidad de Bushos o marcadores.

6.53 Todas las unidades de combate apiladas en un hex deben tener la misma orientación. Si una unidad tiene que cambiar de orientación para cumplir esto, debe hacerlo. Si una unidad desea entrar en un hex y apilarse con una unidad en ese hex, debe tener suficientes PM para ajustarse a esa misma orientación; si no los tiene, no puede entrar en ese hex hasta que los tenga. Esto no se aplica a una unidad que atraviesa un hex ocupado [6.55]. Todas las unidades en una pila pueden disparar (pero no juntas), y todas las unidades se ven afectadas por los resultados [8.23 y 9.22].

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

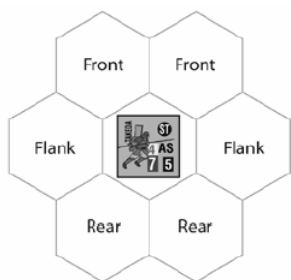
6.55 Una unidad puede atravesar un hex ocupado por una unidad de combate amiga violando las restricciones de apilamiento, siempre que no acabe su movimiento en ese hex. Sin embargo,

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

7.0 ORIENTACIÓN Y ZOC

7.1 Orientación

7.11 Todas las unidades deben orientarse como se muestra abajo. Todas las unidades en un hex deben estar orientadas del mismo modo. 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.

Excepción: las Teppo y Yumi pueden cambiar de orientación cualquier cantidad de vértices a un coste total de 1 PM.

7.14 Las unidades (excepto Teppo y Yumi) que cambian de orientación en un hex de Bosque o Pueblo incurren en 1 Impacto de Cohesión.

7.15 Las unidades que Huyen no tienen orientación. Un *honjin* tiene orientación frontal en sus seis lados.

7.16 Una unidad 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.

7.17 Cambio de Orientación en Reacción. Las unidades no-en-fase pueden cambiar de orientación en reacción a movimientos enemigos bajo ciertas circunstancias y restricciones. Este cambio de orientación, cuando está permitido, sólo se realiza si:

- la unidad no va a usar Retirada en Reacción [6.43], y
- el cambio se hace en el mismo momento en el que la unidad eligiera RR [6.44].

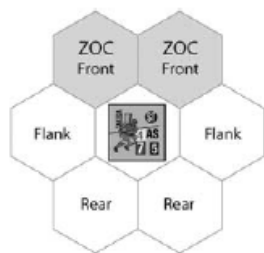
7.18 Cuando se hace un cambio de Orientación en Reacción, la unidad no-en-fase no puede estar en la ZOC de una unidad enemiga; y, si puede, puede cambiar su orientación sólo un vértice, y sólo puede hacerlo una vez en esa fase:

- si la unidad que se acerca es Ashigaru, Teppo o Yumi y la unidad estacionaria es Kibamusha, el cambio es automático.
- si la unidad que se acerca es Ashigaru, Teppo o Yumi, y la unidad estacionaria es alguno de esos tipos, la unidad estacionaria puede cambiar de orientación sólo después de tirar el dado. La tirada debe ser igual o menor que la TQ de la unidad para cambiar de orientación. Si es mayor, no puede y no hay más efectos. La misma tirada de chequeo se aplica a Kibamusha a la que se le acerca otra Kibamusha.
- si la unidad que se acerca es una Kibamusha y la unidad estacionaria es Ashigaru, Teppo o Yumi, la unidad estacionaria no puede cambiar de orientación.

7.2 Zonas de Control (ZOC)

7.21 Las siguientes unidades ejercen ZOC:

- todas las unidades de combate, excepto Ozutsu, 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).
- los Ozutsu no ejercen ZOC.
- las unidades Desorganizadas y Huyendo, 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 Teppo (y Ashigaru con capacidad de disparo) y Yumi ejercen una ZOC en tales hexes (debido a su potencia de disparo).

7.23 Una unidad debe dejar de mover en el momento que entra en una ZOC enemiga [Véase 7.16 y 9.42 para cambio de orientación]. Una unidad que comienza el movimiento en una ZOC enemiga puede salir de la ZOC enemiga sólo si recibe una Orden de Retirada Activa [6.4].

7.24 Las unidades Teppo, Yumi y Ozutsu no pueden entrar voluntariamente en una ZOC enemiga, a menos que ese hex esté ocupado por una unidad de combate amiga. Esto no se aplica a unidades Ashigaru con capacidad de disparo no desorganizadas. Las unidades Desorganizadas y Huyendo no pueden entrar en una ZOC enemiga incluso si ese hex está ocupado por amigo.

7.25 Las unidades en una ZOC enemiga pueden recibir una Orden de Disparo. Las ZOC no requieren por sí mismas que las unidades realicen ataques en Choque [9.1].

7.26 Las unidades que voluntariamente dejan la ZOC de una unidad en el Segmento de Movimiento/Disparo, como parte de una Orden, están sujetas a Disparo en Reacción [8.32]. Nótese que estar sujetas a Disparo en Reacción cuando abandonan una ZOC sólo se aplica al movimiento en el Segmento de Movimiento; no se aplica en el avance después del Choque, Retiradas, o cualquier cosa que ocurra durante el Segmento de Combate de Choque.

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

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 algún momento durante el Segmento de Movimiento de una Fase de Órdenes. El combate de Choque tiene su propio segmento (al final del Segmento de Movimiento), después de que se hayan dado todas las órdenes y se haya terminado el movimiento.

8.0 COMBATE A DISPAROS

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 un alcance ligeramente mayor que el arco y la flecha, pero un efecto mucho más letal en el campo de batalla. También necesitaba mucho menos entrenamiento y habilidad para usarlo. Por 1570, el arcabuz comenzaba a tomar el lugar en la batalla que una vez tuvo el yumi. En Nagashino, se vio por primera vez su completo rango de posibilidades. Incluso así, debido a limitaciones en la maniobra, los teppo se usaron principalmente en un papel defensivo hasta Sekigahara, donde, como podrá verse, el teppo estaba integrado en los ejércitos.

Prácticamente todo el Disparo ocurre en el Segmento de Movimiento/Disparo, aunque puede haber Fuego en Reacción del jugador no-en-fase en el Segmento de Choque. El Disparo de Ozutsu se trata de forma algo diferente [véase el escenario de Sekigahara].

8.1 Unidades con Capacidad de Disparo

8.11 Hay cuatro tipos de unidades con capacidad de Disparo:

- Teppo, o a pie armados con arcabuces
- Yumi, a pie armados con arco y flecha.
- Ashigaru con capacidad de disparo
- Ozutsu



Nota: las unidades Comprometidas [9.12] no pueden Disparar.

Las Teppo y Yumi no tienen ningún Factor de Tamaño [8.17]. Su reverso no es para el estatus de Desorganizada, porque nunca se Desorganizan [11.31], sino que representa el hecho de que han terminado la Fase de Órdenes para ese turno [8.16]. La capacidad de Disparo de los Ashigaru se trata según las reglas del escenario.

NOTA DE JUEGO: todas las reglas correspondientes al uso de teppo también se aplican a las unidades ashigaru armadas como teppo, a menos que se diga lo contrario.

8.12 Cada unidad Yumi dispara individualmente; no pueden combinar el disparo. Las Teppo disparan por separado a menos que estén apiladas, en tal caso pueden combinar el disparo [8.23].

8.13 El alcance-número de hexes sobre el 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 8.26), y la capacidad para disparar a ese alcance puede estar limitada por la Línea de Visión [8.24].

8.14 Las Teppo y Yumi pueden disparar a través de sus hexes de flanco. Sin embargo, cuando lo hacen, restan dos (-2) de la tirada.

8.15 Una teppo o yumi puede disparar a sólo un hex/objetivo a la vez, incluso cuando la teppo combina su potencia de disparo.

8.16 Las unidades Teppo y Yumi pueden usar Disparo por Orden [8.21] una vez por Turno de Juego. Una vez que la Teppo/Yumi Dispara en una Fase de Órdenes amiga, se vuelve la unidad por su cara "Reaction Fire Only (RFO)".

NOTA DE JUEGO: las Teppo y Yumi pueden recibir órdenes para mover de un Busho y luego recibir orden de disparar de otro.

8.17 Las Teppo y Yumi (pero no las Ashigaru con capacidad de Disparo) tienen ciertas restricciones relativas al combate en Choque:

- no pueden entrar e una ZOC enemiga a menos que ese hex esté ocupado por una unidad de combate amiga.
- nunca puede Atacar en Choque
- si es atacada en Choque cuando está sola en un hex (o atacada con otras unidades similares), se defienden con un Tamaño de uno, independientemente de cuántas unidades están presentes. Si incurren en Impactos de Cohesión igual o mayor que su TQ, son eliminadas. No se Desorganizan ni Huyen.
- si están apiladas con una Ashigaru o Kibamusha no tienen efecto sobre ningún choque, ni incurren en impactos mientras aún haya una Ashigaru/Kibamusha en ese hex. Si la unidad Ashigaru/Kibamusha huye cualquier Teppo/Yumi con la que esté apilada es eliminada.

NOTA DE JUEGO: las Ashigaru con capacidad de Disparo son tratadas como Ashigaru (AS) para el combate de Choque.

8.18 Hayago. No hay regla de munición. Antes de Nagashino, recargar era un asunto bastante primitivo. Sin embargo, en Nagashino alguien llegó con la idea de los cartuchos (hayago). Para reflejar la mayor efectividad que conllevó los hayago, hay dos filas en la Tabla de Disparo: una cuando el teppo es pre-hayago, y el otro para cuando está usando cartuchos. Cada escenario establece qué se usa. La munición es así inherente a la Tabla de Disparo.

8.19 Ashigaru (AS) con Capacidad de Disparo. Por el 1600, las teppo eran bastante comunes y numerosas. Por tanto, las Teppo forman parte de cada unidad Ashigaru en Sekigahara. Véase las reglas del escenario para una información más completa.

8.2 Procedimiento Básico de Disparo

8.21 Las Teppo y Yumi pueden disparar en los momentos siguientes:

- **Disparo por Orden:** cuando reciben una Orden de Disparar, o Mover y Disparar. [Véase 6.14 para costes de Movimiento para disparar].
- **Disparo en Reacción:** en cualquier momento en que una unidad enemiga entra en su ZOC, abandona voluntariamente su ZOC, o dispara a la unidad [8.3].

8.22 Una unidad puede disparar a un único 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/flanco adyacentes – y al que pueda trazar una Línea de Visión [8.24].

8.23 Las Yumi disparan individualmente; no pueden combinar el disparo, incluso cuando disparan al mismo objetivo [8.27]. A menos que estén apiladas, las Teppo disparan individualmente. Si están apiladas, las Teppo pueden combinar el disparo contra el mismo hex objetivo. Haciéndolo, se suma dos (+2) a la tirada de Disparo por cada unidad adicional a la primera. Es decir, tres unidades apiladas y combinando el disparo lo harían con un modificador de +4.

Las Teppo que hayan movido en esa Fase no pueden combinar el disparo.

8.24 Línea de Visión. 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 de la unidad con proyectiles y el centro del hex de 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 una elevación mayor que el tirador y el objetivo.

Si el tirador y el objetivo están en 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.

Si la LdV está bloqueada, no puede haber disparo. Sin embargo, 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 directamente por la línea que separa dos hexes, uno de los cuales la bloquea, queda Bloqueada.

8.25 La Tabla de Disparo se usa para determinar el efecto del Disparo. Por cada intento de disparo, se tira un dado y el resultado se cruza con el alcance (en hexes) al objetivo desde la unidad(es) que dispara(n). Se puede ajustar la tirada con alguno de los factores indicados debajo de la tabla. El resultado es el número de impactos de Cohesión que la unidad recibe. 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 Desorganiza la unidad y la deja con 1 impacto. Puesto que la unidad ahora está Desorganizada, un fallo en el chequeo TQ causará otro impacto.

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

EJEMPLO: una Yumi está a dos hexes de distancia de un hex que contiene una Kibamusha enemiga. El jugador dispara, sacando un siete. La Kibamusha recibe un impacto de cohesión. Si hubiera sacado, digamos, un uno, el disparo no hubiera tenido efecto.



8.26 Disparo Extendido de Yumi. Cuando una Yumi dispara a una unidad objetivo a una menor elevación, puede disparar a un alcance de cuatro hexes.

8.27 Descarga de Disparos. Las unidades Teppo apiladas, así como Teppo en hexes adyacentes, pueden usar Descargas, si las reglas del escenario lo permiten. En la 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), y así sucesivamente. El número máximo de unidades que pueden disparar en Descarga es cuatro. Las unidades que han movido en esa Fase no pueden usar Descarga.

NOTA DE JUEGO: la Descarga es la mejor forma de usar las Teppo para infligir daño. Sin embargo, no puede usarse en la mayoría de los escenarios, ya que apareció por primera vez en Nagashino.

8.28 Baja de Busho: si hay un Busho en un hex al que se ha disparado, y la tirada de Disparo ajustada fue un nueve, hay una posibilidad de que el Busho reciba un impacto. Véase 9.25 para resolución de Bajas.

8.3 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 cuando son disparadas.

8.31 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.

8.32 Reacción a la Retirada: cuando una unidad que no huye abandona voluntariamente la ZOC de una unidad con capacidad de disparo, 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 de Reacción a la Retirada siempre es un alcance de dos.

8.33 Fuego de Devolución: una unidad con capacidad de disparo puede Disparar en Reacción contra una unidad que no está en su ZOC si esa unidad le Disparó.

8.34 El Disparo en Reacción no requiere una orden.

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 y de si 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, todas las unidades de combate que movieron en la Fase de Órdenes en curso – incluyendo cambiar de orientación [7.16] – deben hacer un ataque de Choque contra todas las unidades enemigas en su ZOC, a menos que esas unidades estén siendo atacadas en Choque por otra unidad amiga en el Segmento de combate en Choque actual. Las unidades Teppo y Yumi nunca pueden atacar en Choque, pero sí defender.

EJEMPLO: 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 Unidades Comprometidas. Las unidades Comprometidas no Desorganizadas en clanes del Busho que dirige la Fase de Órdenes, deben atacar en Choque. Esto se aplica tanto si la unidad Comprometida está Bajo Mando como Sin Mando. Las unidades Comprometidas no Desorganizadas no hacen un chequeo TQ Pre-Choque. Las unidades Desorganizadas Comprometidas pueden elegir Chocar (véase 9.13).

9.13 Puede Elegir Chocar. Cualquier unidad no Desorganizada dentro del alcance de mando del Busho activo puede elegir atacar a todas las unidades de combate enemigas en su ZOC (amiga). Esto sólo se aplica a las unidades que no están obligadas a Chocar según 9.11 y 9.12. Las unidades Desorganizadas

Comprometidas pueden atacar en Choque, pero deben hacer un chequeo TQ Pre-Choque. Las unidades Desorganizadas que no están Comprometidas no pueden atacar en Choque.

9.14 El jugador que mueve pone un marcador “Shock-Must Check TQ” encima de cada unidad que deba atacar en Choque en el inmediato Segmento de Choque y sobre cualquier unidad Desorganizada Comprometida que haya elegido atacar. Los marcadores “Shock-Must Check TQ”, colocados en el momento en que la unidad que mueve se pone adyacente, indican qué unidades tendrán que pasar un chequeo TQ Pre-Choque [9.23].



9.15 Las unidades Comprometidas no Desorganizadas [9.12] y las unidades que no mueven [9.13] no hacen un Chequeo TQ Pre-Choque.

9.2 Procedimiento de Choque

Principios Generales: después de completar el Segmento de Movimiento/Disparo de una Fase de Órdenes, ocurre el combate de Choque. El Choque forma parte de la Fase de Órdenes de un Busho, y se resuelve todo el Choque generado por ese Busho antes de que el siguiente Busho/clan 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. De esto modo, se completa el paso 9.23, seguido del paso 9.24, etc. para todas las unidades implicadas. 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 sencillez, 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.

9.21 Segmento de Designación del Choque. El atacante determina cuáles de sus unidades van a atacar en Choque y cuáles (y/o sus objetivos) deben hacer tiradas TQ Pre-Choque. Las siguientes unidades hacen tiradas TQ Pre-Choque:

- unidades con un marcador “Must Shock/Check TQ” encima de ellas, a menos que estén exceptuadas como sigue
- unidades Desorganizadas, incluso si caen dentro de una de las categorías Sin Necesidad de Chequeo de abajo

Las siguientes unidades no necesitan una tirada TQ Pre-Choque:

- unidades atacando a unidades que Huyen.
- unidades que atacan en Choque a Teppo, Yumi u Ozutsu solas en un hex.
- unidades Comprometidas. Sin embargo, si un nuevo atacante se une al combate, el nuevo atacante y el en otro caso defensor Comprometido deben chequear.
- unidades detrás de babo-saku [9.5].
- unidades atacando bajo la regla de Agresión [9.46]
- Kibamusha usando Norikuzushi [9.3]

Se usa un marcador “Shock/No Check” para aquellas unidades que Chocarán pero que no están obligadas a hacer un chequeo TQ Pre-Choque.



9.22 Quién Puede Atacar Qué. 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 combate, 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.
- si más de una unidad está defendiendo y/o atacando, se suman los Tamaños.
- 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.
- Las Teppo y Yumi no pueden atacar [8.17].

Aparte de estas restricciones, el jugador atacante puede repartir sus ataques entre sus unidades como él vea.

Resolución del Combate en General

Las secciones de la 9.23 a la 9.27 describen la secuencia y procedimiento utilizado para resolver el Combate de Choque. Aunque extenso en términos narrativos, los jugadores pronto se darán cuenta de que estos pasos son:

1. Chequeo TQ Pre-Choque: las unidades con marcadores “Must Check TQ” comprueban si las tropas atacarán/permanecerán [9.23]
2. Realización de cualquier Combate Individual no samurái [9.24]
3. Chequeo de Baja de Busho debido a Choque [9.25]
4. Uso de la Tabla de Choque de Armas para determinar qué columna de la TRC de Choque se usará [9.26]

5. Determinación de si el terreno, Busho, Superioridad por Posición, y/o Tamaños comparativos tendrán efecto
6. Determinación de los resultados usando la Tabla de Resultados del Choque [9.27]

9.23 Chequeo TQ Pre-Choque. Esta sección sólo se aplica a unidades que deben hacer Chequeos TQ Pre-Choque [9.21]. Todas las unidades con un marcador “Must Shock/Check TQ” (y sus objetivos pretendidos) hacen un chequeo TQ tirando un dado por cada unidad, tales chequeos son simultáneos. En todo Norikuzushi (cargas de Kibamusha [9.3]), las unidades defensoras a pie (solamente) suman uno (+1) a esa tirada de chequeo TQ. Si están apiladas con un Busho, se resta su Carisma de la tirada. Si la unidad es cualquier otra excepto una unidad kibamusha a la carga [9.3], y la tirada es mayor que la TQ de una unidad, recibe un número de impactos de Cohesión igual a la diferencia entre el resultado de la tirada y su TQ.

- si la unidad ha recibido suficientes impactos de Cohesión como para igualar o superar su Factor TQ, queda Desorganizada inmediatamente [11.24].
- si una unidad Desorganizada ha recibido suficientes Impactos de Cohesión como para igualar o superar su Factor TQ, Huye inmediatamente y una unidad atacante avanza al hex que queda vacío (donde puede cambiar su orientación un vértice, si lo desea), si no tiene otras unidades enemigas en su ZOC y si puede hacerlo físicamente [véase 9.4 para reglas sobre Avance].
- si el atacante tiene que Huir debido a su chequeo TQ, el Defensor permanece donde esté (si huye véase 11.47).
- si ambas unidades Huyeran debido a sus chequeos TQ, véase 11.47.

Después del chequeo TQ, si el atacante y el defensor no huyen, se procede al paso siguiente.

9.24 Combate Individual no Samurai. Si hay Bushos de ambos bandos implicados en la misma Resolución del Choque, tiene lugar el Combate Individual [10.1] antes de proceder con la Resolución del Choque.

9.25 Bajas de Busho. Las bajas de Busho pueden ocurrir cuando sólo un jugador tiene un Busho y por tanto no hay Combate Individual. Se tira un dado. Si la tirada va de “0” a “8”, nada ha ocurrido. Si la tirada es un “9” ha ocurrido una baja, ese Busho no puede usar su factor de Carisma como un modificador de la tirada ese combate, y el jugador tira de nuevo para ver cuál es la baja:



TABLA DE BAJA DE BUSHO

Tirada Resultado

0-6	El Busho queda Finalizado
7	El Busho es Herido. Queda Finalizado y resta uno (-1) de todos los factores excepto de la Activación de Contingente. Un Busho que es herido una segunda vez o cuyos impactos del CI excede su Factor de Energía muere.
8	El Busho es Herido. Queda Finalizado y resta dos (-2) de todos los factores excepto de la Activación de Contingente. Un Busho que es herido una segunda vez o cuyos impactos del CI excede su Factor de Energía muere.
9	El Busho Muere. Es el momento de visitar a los ancestros (véase 10.5)

9.26 El Choque de Armas. La Tabla de Choque de Armas 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 una dirección, el atacante elige la dirección del ataque más ventajoso para él. Si hay más de una unidad atacante, el atacante determina el Tipo que usará (pero véase 9.27 punto 1). Si una unidad está siendo atacada a través del vértice entre diferentes orientaciones, ese defensor consigue el beneficio de la orientación más ventajosa.

9.27 La Melé. Los jugadores determinan el efecto de las ventajas que cualquier bando tenga y 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 (o todas las unidades defensoras están Huyendo) se considera Superioridad por Posición con respecto al defensor. Sin embargo, cualquiera que sea la 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.

Aficionados a GBdH: no hay Superioridad por Sistema de Armas. Demasiados pocos sistemas – y no mucha diferencia entre ellos – nos permitieron simplificar este proceso.

2. Determinación de la Relación de Tamaño: se compara el Tamaño total de la unidad(es) atacante(s) con el de la(s) defensora(s). Por cada nivel de Relación de Tamaños mayor de 1:1, una unidad consigue un

Ajuste de Columna en la Tabla de Resultados del Choque de uno a su favor. El atacante ajusta a la derecha, el defensor a la izquierda. Se reducen todas las relaciones de tamaños a $x:1$ o $1:x$, redondeando como sigue:

- si algún atacante movió para efectuar el choque, y el defensor no está recibiendo ningún beneficio del terreno o babo-saku [9.5], se redondea al alza a favor del atacante. De este modo una unidad de Tamaño cinco atacando a una unidad de Tamaño dos es 3:1; un 4:5 es 1:1; y un 2:5 es un 1:2.
- si el atacante no movió, o si el defensor está recibiendo un beneficio del Terreno o babo-saku, se redondea a la baja a favor del defensor. De este modo un unidad de Tamaño cinco atacando a una de Tamaño cuatro sería 1:1; pero 4:5 es 1:2.

3. Ajustes de Columna y Resolución: para resolver el choque, el atacante consulta la Tabla de Choque, determina la columna base, y ajusta esa columna para cualquier Relación de Tamaño, Desorganización [11.32], y/o efectos del Terreno [Tabla de Terreno]. Luego tira el dado, modificando la tirada por el Factor de Carisma del Busho apilado con las unidades de cualquier bando. *Por ejemplo, si Nobunaga Oda estuviera liderando (apilado con) los atacantes, el ajuste de la tirada sería +5.*

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, duplica el resultado del defensor. Si más de una unidad (del mismo bando) estaba implicada en ese combate, los impactos se distribuyen según 11.22.

5. Determinación de los Resultados del Choque: todas las unidades que tienen Impactos de Cohesión igual o más que su TQ quedan Desorganizadas inmediatamente. Se vuelve la unidad por su cara Desorganizada [11.32]. Sin embargo, si la Desorganización resultó 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. Las unidades Ashigaru (AS vs AS solamente) y Kibamusha (KB/H vs KB/H solamente) que estuvieron implicadas en Combate de Choque, aún están adyacentes, y no Avanzaron después del Combate ni Huyeron, se consideran Comprometidas. Se pone el marcador “Engaged” sobre las unidades afectadas.



9.3 Norikuzushi (Cargas de Caballería)

Las cargas de caballería (como las conocemos en Occidente) eran algo diferentes en el Japón Sengoku. Cada kibamusha iba acompañada de tres o cuatro ashigaru que actuaban como una pantalla, lo que restringía severamente la movilidad y la convertía en cualquier cosa excepto en una

imposible carga a corto alcance. Sin embargo, tales cargas ocurrieron.

9.31 Antes de designar el objetivo en el Segmento de Choque, el jugador atacante debe decidir si su Kibamusha va a usar Norikuzushi o no. La Kibamusha que comienza la Fase de Órdenes adyacente a una unidad objetivo no puede usar Norikuzushi. En cualquier otra situación, la Kibamusha Debe Chocar en la mayoría de las circunstancias. No se hace tirada de dado; sencillamente es una decisión. Sin embargo, la Kibamusha que usa Norikuzushi no hace un chequeo TQ Pre-Choque.

9.32 La Kibamusha en Norikuzushi usa la columna correspondiente en la Tabla de Choque de Armas. Sin embargo, el Tamaño de tal unidad se reduce a la mitad, redondeando a la baja (la Ashigaru que está tomando parte en el choque).

NOTA DE JUEGO: el beneficio es que el jugador consigue usar una columna mejor en la TR de Choque y un modificador de +1 para el chequeo TQ Pre-Choque enemigo.

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.

9.4 Avance Tras Combate

9.41 Las unidades atacantes que no están Desorganizadas deben avanzar al hex que las unidades enemigas dejaron vacío como resultado del Choque (normalmente no hay avance después del Disparo. Sin embargo, véase 9.46). Este avance no requiere una Orden, pero la unidad que avanza sufre todos los Impactos debido al terreno generados por tal movimiento. Véase 6.48 para continuación del movimiento frente a Retirada en Reacción enemiga. Los defensores victoriosos, y los atacantes Desorganizados, no pueden avanzar.

9.42 Las unidades que avanzan pueden cambiar su orientación un vértice tras terminar su avance, incluso si es a una ZOC enemiga.

9.43 Si había más de una unidad atacante, la unidad que tenía la Superioridad por Posición (si hubo) debe avanzar. Si no hay tal unidad, la de mayor TQ debe avanzar. En caso de empate, el jugador que avanza elige.

9.44 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 [8.34].

9.45 Las unidades que avanzan que alcanzan o exceden su TQ debido a los impactos por terreno quedan Desorganizadas después de completar el Avance.

9.46 Agresión debida a Teppo: cuando una unidad Teppo apilada con una unidad Ashigaru o Kibamusha no desorganizada, o una Ashigaru con capacidad de disparo, inflige un resultado de Desorganización por Disparo sobre una unidad enemiga adyacente, la unidad Ashigaru/Kibamusha apilada o Ashigaru con capacidad de disparo debe intentar atacar en Choque a la unidad (enemiga) Desorganizada. Este requisito se aplica tanto si el Disparo fue en una Fase de Órdenes como si fue Disparo en Reacción. Se tira el dado:

- si la tirada es mayor que el factor TQ de la unidad AS, nada ocurre
- si la tirada es igual o menor que el factor TQ de la unidad AS, la unidad es designada para Choque. Sin embargo, la unidad atacante no hace un chequeo TQ Pre-Choque. Se usa un marcador “Shock No Check” como un recordatorio. El Choque se resuelve en el Segmento de Choque, incluso si es la Fase del otro jugador. Si es así, esto se resuelve antes.

La Kibamusha Choca automáticamente usando Norikuzushi, no es necesario hacer tirada de dado.

Esta regla no se aplica a disparo de Yumi. Para las unidades detrás de babo-saku [9.5], el Choque es voluntario (aunque si la unidad desea Chocar, aún tira el dado).

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 de Reacción, permitiendo a la unidad no-en-fase atacar en choque realmente fuera de turno. No se usa en batalla antes de Nagashino, como está indicado en esos escenarios.



9.5 Babo-saku (Empalizadas Anti-Caballería)

Debido a su posición normalmente expuesta en el campo de batalla, los teppo tenían que protegerse. En occidente, formaban parte de las enormes formaciones de infantería. En Japón, se ponían detrás de babo-saku, empalizadas tipo vallas que no daban más protección al teppo que dar a las tropas enemigas que se aproximan el suficiente obstáculo como para que los arcabuceros no quedaran sencillamente pisoteados, mientras que proporcionaban el tiempo suficiente para que pudieran salir corriendo. Desafortunadamente, llevaba algo de tiempo construir el babo-saku, y el So-taisho tenía que tener una bastante buena idea de por dónde vendría un ataque. Su más famosa aparición fue en Nagashino. No se usaron en Kawanakajima, Okehazama, Anegawa ni Mikata-ga-hara, debido a que las circunstancias no lo permitieron. Hay alguna indicación en el arte japonés que Ishida tuvo situado algo en Sekigahara.

Los escenarios de Nagashino y Sekigahara indican dónde poner los marcadores babo-saku y cuántos están disponibles. Los marcadores siempre deberán situarse de forma que el icono de empalizada esté orientado a

los hexes frontales de la unidad detrás de la empalizada:

Los babo-saku tiene los siguientes efectos, que sólo cubren los dos lados de hex en los que han sido construidos:

- a una unidad le cuesta +1 PM cruzar un lado de hex con babo-saku.
- una empalizada cruzada por una unidad enemiga es destruida tras atravesarla.
- una unidad que defiende detrás de una empalizada no tiene que hacer un chequeo TQ Pre-Choque.
- si una unidad defensora está siendo atacada completamente a través de un lado de hex de babo-saku, la columna de la Tabla de Choque se ajusta 2Izq.

NOTA HISTÓRICA: los babo-saku se construían con estrechos huecos entre cada unidad, de esta forma, después de que el disparo del teppo haya cobrado su tributo, la ashigaru y kibamusha amiga podría aventurarse a salir, a través de los huecos, y acabar con los supervivientes.

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 estaba, al final, medida 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 difícil.

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

10.1 Combate Entre Bushos

10.11 El combate entre Busho 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; o
- como resultado de un Desafío/Carta de Samurái, en la Fase de Resolución del Combate Samurái [10.2].

10.12 Los Busho 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.



10.13 Para resolver el Combate Individual [9.24 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.
- si la menor tirada ajustada es la mitad o menos que la mayor, el Busho recibe dos impactos.
- si la menor tirada ajustada es un tercio o menos que la mayor, el Busho recibe tres impactos.

NOTA DE JUEGO: estos impactos no son acumulativos. El Busho perdedor recibirá entre uno y tres impactos individuales dependiendo de la diferencia entre las tiradas.

10.14 Después de la tirada de Combate Individual, si ambos Bushos tienen el mismo número de impactos, 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:

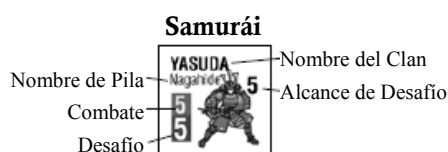
- continuar con la lucha [se repite 10.13]; o
- se retira alejándose hasta tres hexes. Los Bushos que eligen esta opción Pierde la Dignidad [10.15]

La lucha continúa así hasta que un Busho muere o alguno se Retire.

10.15 El Busho 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. Si el número de impactos del CI es igual al Factor de Energía reducido del Busho, es eliminado (muerto por sus heridas). Un individuo que tenga Perdida la Dignidad que está dentro del alcance 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; el (los) otro(s) no es (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* (en ese punto el líder es retirado [10.4]).

10.16 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 [10.3 y 10.5]).

10.17 El Busho victorioso siempre retira todos los impactos recibidos en el Combate Individual [10.13] excepto uno; siempre retiene un impacto de cada combate individual. Así 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 AM es diez (no en la ficha)
- tienen un Alcance de Desafío, el número de hexes en el cual debe responderse a un Desafío lanzado [10.25].

10.22 Ningún bando tiene ningún samurái asignado específicamente. Todas las fichas de Samurái se ponen en una taza (o Bolsa) opaca al comienzo de la batalla. Cuando un jugador desea usar un samurái saca uno al azar de la taza. Este samurái permanece con él para el resto de la batalla. Si muere se deja aparte.

NOTA DE DISEÑO: si, 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. Además, el conocimiento previo de quién, y cómo de bueno, era su samurái conducía a los jugadores a una forma de jugar muy extraña durante las pruebas. La “bolsa” era el método que encontramos para nivelar el juego de campaña samurái. Uno esperará sacar al legendario Magara Naotaka Jorazaemon, un gigante de hombre con una gigante espada, o quizás, la gran (e histórica) figura samurái de la literatura japonesa, Miyamoto Musashi. Realmente, surgió después de Sekigahara, pero sencillamente no pudimos no darle vida.

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., elige un Samurái de la Bolsa y pone a 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 la Fase generada por Momentum de un Busho. Aunque recuerdese que ese Samurái es un subordinado del Clan del Busho y se considera una 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], incluyendo una Carga de Samurái [10.27].
2. lanzar un Desafío [10.25].
3. resolver el Combate Individual consecuencia del Desafío [10.13].
4. en lugar de 1-3, 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. Los So-taishos/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. El Busho no tiene que estar activo (incluso puede estar Finalizado) para aceptar el Desafío; o
- si el Busho es de un Clan Activo y no está Finalizado, puede, en lugar de ir él mismo, elegir un nuevo Samurái (de la Bolsa) y enviarlo a aceptar el Desafío. Si el Busho hace esto, ahora queda Finalizado. Un Busho Finalizado puede elegir un Samurái para defenderse, pero para hacerlo el jugador tira un dado. Si la tirada es igual o menor que el Factor de Iniciativa del Busho, tiene éxito en hacerlo así. Si es mayor, falla y Pierde la Dignidad.
- ignorar el Desafío. En este caso, todo Busho y Samurái desafiado dentro del alcance del Samurái desafiante ahora Pierde la Dignidad [10.15].

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, se resuelve el Combate Individual [10.13].

10.27 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. Una Carga de Samurái:

- ignora la ZOC enemiga para el movimiento, pero
- incurre en todos los Disparos en Reacción habituales
- 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). Si no, muere en el intento.

10.28 Al final del Combate Individual, todo Samurái que quede vivo es devuelto al mismo hex que el Busho del Clan, y la Fase de Desafío Samurái ha terminado.

10.29 El número máximo de Samuráis que un solo jugador puede usar en una batalla dada es seis. Además, ningún Busho individual puede tener más de dos Samuráis en juego al mismo tiempo.

NOTA HISTÓRICA: para aquellos interesados en saber – al menos en lo que nosotros sabemos – quién apareció dónde, y para quién:

- Akashi: en Sekigahara, con el Ukita (Akashi era un cristiano)
- Aoki: en Anegawa, con el Tokugawa. (Mató a Magara Naotaka Jorazaemon aquí)
- Ban: en Sekigahara con el Katoh (y probablemente bebido)
- Endoh: en Anegawa, con el Asai
- Gotoh: en Sekigahara, con el Kuroda
- Hajikano: en Kawanakajima, con el Takeda
- Kani: en Sekigahara, con el Fukushima. (Kani consiguió 17 (o 20) cabezas en Sekigahara, mejor clasificado en Oriente)
- Magara: en Anegawa, con el Asakura
- Matsuno: en Sekigahara, con el Kobayakawa
- Musashi: en Sekigahara (de 16 años), con el Ukita
- Ohhasi: en Sekigahara, con el Ishida
- Sakisaka: en Anegawa, con el Tokugawa
- Watanabe: en Sekigahara, con el Tokugawa
- Yamamoto: en Kawanakajima, con el Takeda
- Yasuda: en Kawanakajima, con el Uesugi



10.3 Bundori: Cabezas Cortadas

El superviviente de un Combate Individual recibe un marcador de bundori, que representa la cabeza cortada que ha ganado como trofeo. Pone el marcador en el *honjin* del So-taisho de ese Samurái/Busho (o en el recuadro de la hoja de registros del jugador). Si no hay *honjin* en juego (como en Kawanakajima, para el Uesugi), pone el marcador con el So-taisho de ese ejército. El Bundori sólo se da por Combate Individual. La muerte por cualquier otro medio no otorga Bundori.

El Bundori se usa para disminuir el número de puntos de huida que un ejército ha acumulado [12.0].

Si el *honjin* es eliminado, el bundori capturado es devuelto a su propietario (y retirado del juego).

NOTA DE DISEÑO: 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 del samurái está entrelazada 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.

En esta regla nos referimos no al altamente ritual *seppuku* [para el cual véase 10.15], 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!

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 un Impacto [11.51] 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
- puede recuperar automáticamente [11.52] dos unidades Desorganizadas que está dentro del Desafío de ese Samurái, o Alcance de Mando del Busho; y
- para chequeos TQ de unidades de clanes cuyo Busho esté dentro del Alcance de Desafío de ese Samurái, se resta uno (-1) para el resto de ese turno.

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

10.5 Reemplazo de Bushos Muertos

10.51 El Busho muerto puede ser reemplazado, pero sólo en la Fase de Limpieza del Turno de Juego.

10.52 El reverso de cada Busho es su reemplazo. En la Fase de Limpieza, el jugador vuelve el Busho retirado por su cara de reemplazo y lo pone con cualquier ficha de ese clan. Si un reemplazo muere, sencillamente regresa el reemplazo.

10.53 El So-taisho y taisho también tiene reemplazos (aunque, en realidad, la pérdida del So-taisho sería devastador para su ejército). El So-taisho/Taisho de reemplazo funciona como el reemplazo de Busho.

11.0 EFECTOS DEL COMBATE

Las unidades sufren impactos de cohesión del combate y, algunas veces, del movimiento. Los impactos de Cohesión iguales o mayores que la TQ de una unidad causan Desorganización, y las unidades Desorganizadas que incurren en impactos igual o más que su TQ Huyen. Las unidades que Huyen se alejan hacia el Borde de Retirada del mapa.

11.0 Tablas de Combate

La forma en la que se usan estas tablas se discute arriba. El efecto de los resultados reales del combate, y cómo se aplican, se discute abajo.

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 numérico de Cohesión – que representa el número total de impactos recibidos – encima o 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 (por prioridad):

1. que determinó la Superioridad por Posición.
2. que determinó la columna de la TRC de Choque.
3. a elección del jugador propietario.

11.23 Cuando una unidad individual ha absorbido impactos de Cohesión igual, o más, que su Factor TQ, queda Desorganizada. Se vuelve la unidad por su cara Desorganizada. Una unidad Desorganizada que recibe impactos igual o más que su Factor TQ (Desorganizada) Huye automáticamente [11.3]. Se pone un marcador “Routed” encima de la unidad.



Excepción: como se indicó en 9.27, 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.

11.24 Los impactos en exceso se traspasan al estado de Desorganización.

EJEMPLO: una unidad de TQ seis con cinco impactos, recibe tres impactos más. Ahora está Desorganizada, con dos impactos [Sin embargo, véase 11.31, Excepción 1].

11.25 Los impactos de Cohesión no afectan a la fuerza de combate ni capacidades de una unidad de ningún modo, que no sea el mostrar lo cerca que está de quedar apartada. De este modo, una unidad con una TQ de seis y cuatro 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 igual o más que su Factor TQ (o como resultado del combate a Disparos).

Excepción 1: cuando una unidad recibe impactos que igualan o exceden su TQ mientras defiende contra un ataque en Choque donde el enemigo tiene Superioridad por Posición, Huye. En este caso, 11.24 no se aplica, debido a que las unidades que Huyen nunca retienen impactos. Sin embargo, si resulta una Desorganización de un chequeo TQ Pre-Choque, se trata como es habitual (incluyendo 11.24).

Excepción 2: las Ozutsu, teppo y yumi nunca quedan Desorganizadas; en lugar de eso se eliminan.

11.32 Una unidad Desorganizada se vuelve por su cara Desorganizada. El TQ y AM de una unidad Desorganizada es (normalmente) menor que su estatus normal. Si una unidad Desorganizada queda Desorganizada de nuevo [11.31], Huye [11.4].

11.33 Una Unidad Desorganizada:

- no puede Entrar en una ZOC enemiga (puede abandonarla si ya está en una).
- puede Atacar en Choque sólo si debe hacerlo. Esto ocurrirá normalmente cuando una unidad atacante queda Desorganizada inmediatamente antes del Choque por disparos enemigos. [Sin embargo, véase 9.13].
- 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 ZOC.

11.34 Las unidades Desorganizadas pueden usar Retirada Activa y en Reacción [6.4].

11.35 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 entrar en un hex cuya penalización en impactos le causara la Huida.

11.4 Huida de Unidades

11.41 Las unidades de combate Huyen bajo las siguientes circunstancias:

- Ashigaru y Kibamusha Desorganizada Huye cuando reciben impactos igual o más que su TQ Desorganizada.
- 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 [11.31].
- Ozutsu, Teppo y Yumi nunca Huyen: sencillamente se eliminan.



11.42 Una unidad que huye es movida inmediatamente un número de hexes igual a la mitad de su Asignación de Movimiento Desorganizado (redondeando al alza) hacia su Borde de Retirada (según venga definido en las reglas del escenario, pero normalmente es el que está detrás de su despliegue inicial). No se gastan PM, sino que la unidad debe tomar la ruta más directa hacia su Borde de Retirada, incluso si esto significa entrar y/o atravesar unidades amigas. Sin embargo, cuando se puede elegir, tomará la ruta de menor resistencia (véase abajo). Se cambia (sin coste) la orientación de la unidad de forma que se oriente en la dirección en la que está yendo en el momento de la Huida.

Se pone un marcador “Routed” sobre esa unidad cuando termina su retirada [11.45].

La Ruta de Menor Resistencia es, generalmente, y por orden de preferencia, como sigue:

1. un hex vacío no en ZOC enemiga (incluso si el terreno es abrupto); luego
2. un hex ocupado amigo no en una ZOC enemiga; luego
3. un hex ocupado amigo en una ZOC enemiga.

NOTA DE JUEGO Y DISEÑO: las unidades que huyen tienen una cosa en mente: salir de la zona tan rápido como sea posible. Aunque las unidades que huyen normalmente mueven directamente hacia la retaguardia de sus líneas, habrá casos en los que esto no es factible o ni siquiera posible. En tales casos, el sentido común y el saber que estas unidades están intentando alejarse del enemigo deberán guiar los movimientos de los jugadores.

11.43 En la Fase de Movimiento de Huida todas las unidades que huyen mueven su asignación de movimiento Desorganizado completa en la misma dirección y manera que en 11.42 – incluso si movieron anteriormente en el turno. Las unidades que huyen usan las reglas de movimiento habituales, excepto que no pueden entrar en ZOC enemiga no ocupada por unidades amigas. No sufren impactos de Cohesión por el movimiento de Huida.

11.44 Una unidad que sale del mapa por cualquier razón o no puede completar su movimiento de Huida debido a la presencia de terreno infranqueable o presencia de unidad enemiga es eliminada y retirada del juego.

11.45 Las unidades que Huyen mueven a través de unidades amigas, pero no pueden acabar el Movimiento de Huida apiladas con unidades amigas – incluso si el apilamiento estuviera permitido normalmente. Una unidad que ha sido atravesada por una unidad que Huye sufre 1 Impacto de Cohesión inmediato.

11.46 Restricciones a las Unidades que Huyen.

- las unidades que Huyen retienen su Tamaño y Asignación de Movimiento Desorganizado.
- las unidades que mueven huyendo no incurrir en Impactos de Cohesión por movimiento/terreno.
- las unidades que huyen no pueden recibir ni usar Órdenes, que no sean las de Reorganizarse; ni pueden disparar en reacción.
- si una unidad que Huye es atacada (por disparo o Choque) y sufre algún impacto de Cohesión adicional, la unidad es eliminada inmediatamente y retirada del juego.
- las unidades que atacan en choque a unidades que Huyen no hacen chequeo TQ Pre-Choque.

11.47 Si, como resultado de los impactos de Cohesión del Choque, todas las unidades atacantes y defensoras huyeran, ocurre lo siguiente:

1. El atacante suma a su total de impactos el número de Impactos (si hay) que recibiría si avanzara tras combate.
2. El bando que tenga la unidad con la mayor diferencia entre impactos y factor TQ Huye. El oponente no Huye; si éste es el atacante avanza (si puede); en otro caso permanece donde estaba. Ahora tiene impactos de Cohesión igual a su TQ menos 1.
3. Si la diferencia entre impactos y TQ es la misma para ambos bandos, el defensor huye y el atacante avanza tras combate (si puede) y tiene impactos de Cohesión igual a su TQ menos 1.
4. Si un (o ambos) bando tiene más de una unidad implicada y al menos una unidad no llega ni excede a su TQ todas las unidades que sí lo hacen Huyen.

EJEMPLO 1: una kibamusha (TQ 7, cinco impactos de Cohesión) ataca a una unidad ashigaru (TQ 6, cuatro impactos de Cohesión). El resultado del Choque es 3(2), así que ambas unidades han igualado o excedido su TQ. La KB tiene ocho impactos, o uno por encima de su TQ; y la AS tiene seis impactos, igual que su TQ. Por tanto, la KB huye, y la AS permanece donde estaba – no era la atacante y no podría avanzar – con cinco impactos de cohesión.

EJEMPLO 2: el mismo ataque que arriba, pero el resultado es 2(2). En este caso, debido a que ambas unidades igualan sus TQ en impactos de cohesión, la AS defensora huye, y la KB avanza tras combate (con seis impactos de Cohesión).

EJEMPLO 3: igual que en 1, pero además de la KB, hay una AS atacante (TQ 5) con tres impactos de cohesión. Independientemente de cómo se aplican los impactos al atacante [11.42], uno alcanzaría su TQ y el otro no. Por tanto, el defensor y el atacante que alcanzó su TQ Huyen; el otro atacante que no huye puede avanzar, si es posible.

11.48 Si un Busho está apilado con una unidad que huye ese Busho puede mover Huyendo junto con esa unidad, si lo desea. En otro caso no se ve afectado por la huida.

11.5 Recuperación, Reorganización, Retirada de Impactos



Los jugadores pueden Reorganizar unidades que huyen, intentar conseguir que las unidades se Recuperen de la Desorganización y Retirar impactos de aquellas unidades que los han recibido.

11.51 Retirada de Impactos: en una Fase de Órdenes, cualquier unidad activa que no huye con impactos de cohesión que no está en una ZOC enemiga, ni adyacente a una unidad 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 al recibir una Orden para hacerlo. Una unidad no puede retirar más de dos impactos de cohesión por Fase de Órdenes. Una unidad que haya retirado Impactos no puede hacer nada más esa Fase, y viceversa [Véase también 10.4].

11.52 Recuperación: conseguir que las unidades se Recuperen de su estatus de Desorganización requiere que la unidad reciba una Orden de su Busho. La unidad Desorganizada debe estar dentro del alcance del Busho y no puede estar en una ZOC enemiga, ni dentro del alcance de ninguna unidad enemiga con proyectiles (que tenga una LdV). 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 cara de estatus normal y le da dos Impactos TQ (además de otros impactos que pueda tener).
- si el Busho está a dos o más hexes de distancia (pero dentro del alcance), el jugador tira el dado. Suma a la tirada la distancia en hexes entre el Busho y la unidad Desorganizada y resta su Factor de Carisma. Si la tirada ajustada es igual o menor que el TQ Desorganizado de la unidad, se recupera (y recibe dos impactos TQ). En otro caso, sin efecto si falla [Véase 11.55 para limitaciones a los intentos].
- Hara-Kiri, véase 10.4.
- Las unidades Desorganizada con Impactos igual o uno menos que su TQ Desorganizado no pueden Recuperarse.

Solo puede hacerse un intento de Recuperación por unidad y por Fase de Órdenes.

NOTA DE JUEGO: de este modo, una vez que una unidad quede Desorganizada, cuando regresa a su estado correcto original, siempre tendrá al menos dos impactos.

11.53 Reorganización: en una Fase de Órdenes un jugador puede intentar Reorganizar a cualquier unidad que huye que esté dentro del alcance de su Busho, no en una ZOC enemiga, y no dentro del alcance de ninguna unidad con proyectiles (que tenga una LdV). 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, es Reorganizada automáticamente (véase 11.54). Si el Busho está a dos o más hexes de distancia (pero dentro del alcance), el jugador tira el dado. Suma a la tirada la distancia en hexes entre el Busho y la unidad que Huye y resta su Factor de Carisma. Si la tirada ajustada es igual o menor que el TQ de Huida en 1, la unidad, se Reorganiza. En otro caso, sin efecto si falla (véase 11.55).

11.54 Una Reorganización con éxito (con tirada o automática) retira el marcador "Routed" y devuelve la unidad a su estatus Desorganizada con dos impactos. Puede ser reorientada sin coste. Sin embargo, el jugador no puede intentar Recuperación [11.52] para esa unidad hasta el siguiente Turno de Juego. Sin embargo, es libre de mover, etc., en una Fase de Órdenes posterior.

11.55 Si un intento de Reorganización falla, la unidad sigue Huyendo, pero no mueve. No puede hacerse más intentos esa Fase. Intentos adicionales de Reorganización pueden ocurrir en una Fase posterior, siem-

pre que sólo haya un intento por Fase. Lo mismo se aplica a la Recuperación.

11.6 Huida de Clan

11.61 En el Segmento de Huida de Clan de la Fase de Determinación del Estatus, cada jugador chequea para ver si alguno de sus clanes individuales ha Huido.

11.62 Para determinar la Huida de Clan, el jugador compara el número de unidades AS y KB (solamente) en ese clan que están Desorganizadas (D), Huyendo (H), y Eliminadas (E) con el número total de unidades AS+KB en ese clan y consulta la Tabla de Determinación de Huida de Clan. Luego tira el dado, suma a esa tirada la mitad del Carisma del Busho del Clan, redondeando a la baja. Si la tirada es igual o menor que el número obtenido al cruzar en la tabla, ese Clan ha Huido. Si es mayor, no ha pasado nada.

EJEMPLO: El clan de Ii Naomasa en Sekigahara (Ejército Oriental) tiene cinco AS y KB. Una de esas unidades está Desorganizada, una está Huyendo, y una tercera ha sido Eliminada. Cruzando el total de unidades (cinco), con las unidades D/H/E (tres) en la tabla de Huida de Clan se obtiene un cinco. El jugador tira y saca un cinco, pero el Carisma de Ii de tres le permite sumar uno a esa tirada, lo que le permite que su clan se quede en el juego.

NOTA DE JUEGO: obviamente, un clan cuyas unidades han sido eliminadas no tiene que chequear Huida.

11.63 Cuando un clan huye, todas sus unidades – incluyendo el Busho y sus samuráis subordinados – son inmediata y permanentemente retirados del juego.

12.0 VICTORIA

La victoria viene determinada por qué ejército 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 determinan y se suman en la Fase de Determinación de la Victoria.

Los Puntos de Huida se determinan como sigue:

- Ashigaru y Kibamusha: TQ de la unidad.
- Teppo y Yumi: 2 PH.
- Ozutsu, Honjin, Busho y Samurái: 0 PH.

Si un Clan ha Huido, se duplica el valor PH de cada unidad Ashigaru y Kibamusha. Las Teppo/Yumi no se duplican.

Se resta del total de un ejército cinco PH por cada Cabeza Cortada que tenga en el *honjin* del So-taisho [10.3]. Si la Cabeza Cortada es de un So-taisho o Taisho, vale 25 PH.

Si ambos ejércitos llegan/exceden el Nivel de Huida al mismo tiempo, el ejército con el mayor número de Cabezas Cortadas acumuladas gana.

NOTA DE JUEGO: el método de determinar los Niveles de Puntos de Huida tiene en cuenta la Huida de Clan, así que es importante infligir ese nivel de penalización al otro jugador. La pérdida de Bushos y samuráis viene reflejada en la resta de Cabezas Cortadas, de forma que perder demasiadas cabezas permitirá a un ejército enemigo, que estaría batido en otro caso, permanecer en el campo de batalla.

La Secuencia de Juego

A. Fase de Determinación de la Iniciativa: los jugadores tiran cada uno un dado para determinar quién comienza el turno con la Iniciativa [5.2]

B. Fase de Activación: [se hace 1, luego 2 y 3].

1. Posibles Refuerzos: si es posible, se mira a ver si hay refuerzos disponibles.

2. Segmento de Clan: el jugador con la Iniciativa

- Designa algún clan ya Activo para Órdenes, o
- Activa un clan Inactivo para Órdenes
- Procede a la Fase C.

3. Activación de Samurái: en vez de eso, el jugador puede elegir activar a un samurái [Ir a Fase D y ver 10.2].

C. Fase de Órdenes

1. Segmento de Movimiento/Disparo: si el jugador ha elegido Activar un Clan – o continuar su Activación – las unidades en ese Clan pueden realizar cualquier acción indicada en 5.32. Las unidades contraria que pueden hacer Disparo en Reacción [8.34] pueden hacerlo durante este segmento.

2. Segmento de Combate en Choque: después de que las unidades de un clan hayan dejado de mover y/o disparar, las unidades válidas [9.2] se implican en combate de Choque, usando la siguiente secuencia:

- Designación del Choque; se determina qué unidades deben Chocar, cuáles pueden, y cuáles tienen que hacer chequeo TQ Pre-Choque
- Chequeo TQ Pre-Choque, cuando sea necesario.
- Determinación de la Superioridad por Posición y la Columna de Choque.
- Resolución del Choque.

D. Fase de Desafío Samurái

- Movimiento de Samurái, incluyendo Carga de Samurái.
- Los samurái válidos pueden hacer Desafíos.
- Resolución del Combate Individual, o
- Hara-kiri.

Las Fases C y D son mutuamente excluyentes. Se puede hacer una u otra.

E. Fase de Momentum o Proceder a F. El jugador para 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 mira a ver si retiene la Iniciativa [5.1].

- Si lo hace, vuelve a B/2.
- Si no lo hace, la Iniciativa pasa a su oponente, que vuelve a B/1 o B/2 (lo que sea aplicable).

G. Fase Sin Mando: las unidades Sin Mando pueden mover, según 5.63.

H. La Fase de Limpieza

- Retirada de marcadores de Reorganizado, Busho Finalizado y Sin Mando.
- Movimiento de Huida – las unidades que Huyen deben realizar Movimiento de Huida.
- Reemplazo de líderes muertos.

I. Fase de Determinación de Estatus

- Chequeo por Impactos en fortificaciones incendiadas (Okehazama solamente).
- Chequeo para Lucha de Clanes [11.62]
- Determinación de qué clanes están Activos y cuáles están Inactivos.

J. 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 de Determinación de Victoria, ese turno de juego ha concluido y comienza otro turno.