

SAMURAI

TABLAS – HOJA 1

Procedimiento de Resolución del Choque

1. Chequeo TQ Pre-Choque: unidades con marcadores “Must Check” comprueban si las tropas atacarán/permanecerán [9.23].
2. Realizar cualquier Combate Individual no-samurái [9.24].
3. Chequeo para Baja de Busho debido a Choque [9.25].
4. Uso de la Tabla de Choque de Armas para determinar qué columna en la TRC de Choque se usará [9.26].
5. Determinar si el terreno, Busho, Superioridad por Posición y/o Tamaños comparativos tendrán algún efecto.
6. Determinar los resultados usando la Tabla de Resultados del Choque [9.27].

VER 9.23-9.27 PARA UNA COMPLETA DESCRIPCIÓN E INFORMACIÓN.

Tabla de Choque de Armas

Tipo de Atacante				
Tipo de Defensor	AS	KB	Norikuzushi Carga KB	Asalto de Asedio
Ashigaru (AS)	7	8	11	-
Kibamusha (KB)	5	7	9	-
Teppo/Yumi	13	13	13	-
Asediada	-	-	-	6
KBH	Usa las columnas/filas KB			
El n° es la columna a usar en la Tabla de Choque, sujeto a ajustes.				

Tabla de Resultados del Combate de Choque

DR	Columna TRC													DR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
0	6(1)	5(2)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(3)	0
1	6(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	1
2	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(4)	2
3	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(4)	3
4	5(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)	4
5	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)	5
6	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(5)	6
7	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)	1(5)	7
8	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)	1(6)	8
9	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	1(4)	1(5)	1(6)	9

Clave:

#(#) = Impactos Atacante (Impactos Defensor).

Si el Atacante tiene Superioridad por Posición, DUPLICA (2x) los Impactos de Cohesión del defensor.

Cuando se ataca un castillo, siempre se duplican los Impactos de Cohesión del atacante.

Ajustes de Columna

Relación de Tamaños: se ajustan por diferencia en Tamaño; véase 9.27. El Tamaño de KB usando Norikuzushi se reduce a la mitad (redondeando a la baja).

Ajustes por Terreno: véase la Tabla de Terreno (Se usa la mejor posición disponible para el defensor):

Desorganización: si algún atacante está Desorganizado, hay un ajuste de columna de 2Izq. No hay ajuste de columna por defensor Desorganizado.

Babo-saku: si el defensor es atacado completamente a través de un babo-saku, hay un ajuste de columna de 2Izq. [9.5]

TODOS LOS AJUSTES SON ACUMULATIVOS

Modificadores de la Tirada

Si el Busho está apilado con unidad atacante, se suma el Factor de Carisma a la tirada.

Si el Busho está apilado con unidad defensora, se resta el Factor de Carisma de la tirada.

SAMURAI, TABLAS – HOJA 1

Tabla de Disparos									
<i>Unidad que Dispara</i>	<i>Alcance en Hexes</i>								
Teppo [pre-Hayago]	4	-	3	-	2	1	-	-	-
Teppo [Hayago]	4	-	-	3	-	-	2	1	-
Yumi	4 [Ext]	3	-	2	-	1	-	-	-
Ozutsu		8-12	-	4-7	-	3	2	-	1
<i>Tirada del Dado</i>									
<0	-	-	-	-	-	-	-	-	1
0	-	-	-	-	-	-	-	1	1
1	-	-	-	-	-	-	-	1	1
2	-	-	-	-	-	-	1	1	1
3	-	-	-	-	-	1	1	1	1
4	-	-	-	-	1	1	1	1	2
5	-	-	-	1	1	1	1	2	2
6	-	-	1	1	1	1	2	2	2
7	-	1	1	1	1	2	2	3	3D
8	-	1	1	1	2	2	3	3D	3D
9 BB	1	1	1	2	2	3	3D	3D	4Dx
10+	1	1	1	2D	3D	3D	3D	4D	4D

Explicación de los Resultados:

- = Sin Efecto # = Impactos

D = Chequeo para Desorganización si no está Desorganizado

EXT = Puede Disparar sólo si está a mayor elevación, según 8.26

BB = Chequeo para Baja de Busho.

x = Chequeo para explosión de Ozutsu; con una tirada de 7-9, el Ozutsu explota.

Modificadores de la Tirada

-1 la unidad movió en la misma fase en la que Dispara

-2 si dispara a través del Lado de Hex de Flanco

-? Efectos de la Tabla de Terreno

+1 si dispara desde dentro de un Castillo (no fuerte)

Descarga de Disparos [8.27]

+1 2ª unidad Teppo dispara

+2 3ª unidad Teppo dispara


+3 4ª unidad Teppo dispara

Disparo Combinado [8.23]

+2 dos Teppo apiladas disparan juntas

+4 tres Teppo apiladas disparan juntas

Lo anterior es acumulativo, excepto que las Teppo pueden usar Disparo Combinado o Descarga de Disparos.



SAMURAI, TABLAS – HOJA 2

LA TABLA DE DETERMINACIÓN DE HUIDA DE CLAN

		Número de unidades AS/KB en el Clan										
		23-25	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
n° de Unidades Desorganizadas, Huyendo o Eliminadas	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	9
	2	-	-	-	-	-	-	0	2	5	9	
	3	-	-	-	-	0	2	4	6	9		
	4	-	0	0	2	3	5	8	9			
	5	-	2	2	4	5	8	9				
	6	-	3	5	6	6	9					
	7	-	5	6	8	9						
	8	-	7	8	9							
	9	-	8	9								
	10	0	9									
	11	1										
	12-13	2										
	14-15	3										
	16-17	4										

Clave:

= Si la tirada ajustada es igual o menor, el Clan huye

- = Sin Efecto, no se hace tirada

Modificadores de la Tirada

+? Sumar la mitad del Carisma del Busho del Clan, redondeando a la baja.

TABLA DE EFECTOS DEL ESTATUS DE UNIDAD

Unidades Sin Mando

- La AM de Kibamusha es 2
- La AM de Ashigaru/Teppo/Yumi es 1
- No pueden recibir Órdenes
- No pueden alejarse más de su Busho
- No pueden entrar en una ZOC
- No pueden atacar en Choque a menos que estén Comprometidas
- Pueden usar Retirada Activa si están Comprometidas (Desorganización Automática)
- Las Teppo/Yumi no pueden Disparar cuando están activas.

Unidades Desorganizadas

- No pueden entrar voluntariamente en una ZOC enemiga
- No pueden Chocar a menos que hayan movido o estén Comprometidas
- Si están Comprometidas, deben hacer un chequeo TQ pre-Choque.
- No pueden Avanzar Tras Choque
- No tienen una ZOC
- Ajuste de 2Izq en la Tabla de Choque cuando atacan
- Pueden hacer Retirada

Unidades Huyendo

- TQ de 1
- No pueden entrar voluntariamente en una ZOC enemiga
- No tienen una ZOC
- No pueden hacer Retirada
- No reciben Impactos de Cohesión por movimiento/terreno
- No pueden recibir ni usar Órdenes que no sean de Reorganización.
- No pueden Disparar en Reacción
- Son eliminadas si reciben 1 Cohesión del Choque/Disparo
- Sus atacantes no hacen Chequeo TQ pre-Choque.

Unidades Comprometidas

- No pueden disparar ni ser disparadas
- No pueden mover excepto como parte de una Retirada Activa
- Deben Chocar incluso si están Desorganizadas cuando su Busho es activado
- Las unidades Desorganizadas deben pasar un chequeo TQ para Chocar.

TABLA DE COORDINACIÓN DE CLANES PARA CHOQUE

Tirada	Resultado
0-3	El ataque tiene lugar como se planeó
4-5	Sólo las unidades del contingente con el Busho de mayor factor atacan. Si hay empate, el jugador elige.
6	Sólo las unidades del contingente con el Busho de menor factor atacan. Si hay empate, el jugador elige.
7	El jugador ataca con las unidades del contingente que él elija. Sólo uno contingente puede ser elegido.
8-9	Los Bushos están tan preocupados buscando argumentos para decidir quién liderará el ataque que no tiene lugar ningún ataque en choque. Ignorar los requisitos "Debe Chocar"

SAMURAI, TABLAS – HOJA 2

TABLA DE LA TIRADA DEL DESTINO

Si la tirada de Momentum es 9, se tira de nuevo y se consulta la tabla de abajo:

<i>Tirada</i>	<i>Resultado</i>
0-1	La Iniciativa es transferida inmediata – pero temporalmente – al jugador contrario, que puede usar a alguno de sus Bushos Activos, independientemente de si está Finalizado ¡o no! Un Busho que ya estaba “Finalizado” no puede usar Momentum, pero un Busho que no está Finalizado y es activado por esta regla puede usar Momentum.
2-8	El Busho queda Finalizado.
9	El Busho ha sufrido una Crisis de Fe en la lealtad y da una Orden de Retirada Activa automática [6.41].

COMBATE INDIVIDUAL/SAMURÁI

Combate Individual

Ambos jugadores: Tirada + Factor de Combate

- 1 Impacto para Busho/Samurái con la menor tirada ajustada
- 2 Impactos para Busho/Samurái si la menor tirada ajustada es la mitad o menos de la mayor
- 3 Impactos para Busho/Samurái si la menor tirada ajustada es un tercio o menos de la mayor

Carga Samurái al Hex Ocupado por unidad enemiga:

- +2 PM para entrar en el hex
- Tirada > Factor de Energía = Muerte del Samurái

TABLA DE BAJA DE BUSHO

Se chequea Baja de Busho si:

- la tirada de Proyectiles no ajustada es 9
- la tirada de Baja de Busho en Choque es 9

<i>Tirada</i>	<i>Resultado</i>
0-6	El Busho queda Finalizado
7	El Busho es Herido. Queda Finalizado y resta uno (–1) de todos los factores excepto para Activación de Contingente. Un Busho que queda herido una segunda vez o los impactos del CI superan su Factor de Energía reducido muere.
8	El Busho es Herido. Queda Finalizado y resta dos (–2) de todos los factores excepto para Activación de Contingente. Un Busho que queda herido una segunda vez o los impactos del CI superan su Factor de Energía reducido muere.
9	El Busho Muere. Es momento de visitar a los ancestros (véase 10.5)

TABLA DE CHEQUEOS TQ

Desorganización en la Tabla de Disparo

Si la tirada es mayor, las unidades se Desorganizan. Si ya están Desorganizadas, la unidad recibe 1 Impacto.

TQ Pre-Choque

La unidad recibe Impactos igual a la diferencia entre la tirada y su TQ;

Modificadores: –? Carisma de Busho apilado
+1 si es a pie cargada por KB

Retirada en Reacción

La unidad recibe Impactos igual a la diferencia entre la tirada y su TQ;

Modificad.: +1 si se acercaba por flanco/retaguardia

Mover a través de unidad amiga

1 Impacto de Cohesión para la unidad estacionaria.

Orientación en Reacción

Permitido para infantería vs. infantería o KB vs. KB si la tirada es igual o menor que la TQ de la unidad. La infantería vs. KB es automático y la KB vs. infantería no está permitido.

Agresión Debida a Teppo

Si la tirada es mayor, nada ocurre. Si es igual o menor, se señala la unidad AS/KB con un marcador “Shock No Check”. Se resuelve el Choque en el segmento de Choque posterior (9.46).

Recuperación

Automático si está apilada con/adyacente a Busho; en otro caso la tirada es igual o menor que el TQ de Desorganizada;

Modificadores: –? Carisma del Busho
+? hexes entre la unidad y el Busho

Reorganización

Automático si está apilada con/adyacente a Busho; en otro caso la tirada debe ser igual o menor que el TQ de Huida (1);

Modificadores: –? Carisma del Busho
+? hexes entre la unidad y el Busho

ASIGNACIONES DE MOVIMIENTO DE LÍDER

<i>Líder</i>	<i>AM</i>
So-Taisho/Busho	
Normal	9/4
Herido	6/3
Samurái	10/5

La AM a la derecha de la barra se usa si el líder comienza la Fase de Órdenes en una ZOC enemiga.

SAMURAI, TABLAS – HOJA 3

Tabla de Terreno

Terreno	Coste PM	Impactos recibidos por unidad que mueve			Efecto sobre	
		AS	Teppo Yumi	KB	Tabla de Disparo ^[a]	Tabla de Choque ^[b]
Despejado	1	0	0	0	-	-
Pantano	2	1	0	1	-	[j]
Bosques	2	0	0	0	1	2Izq
Línea de Árboles	+1	0	0	0	-	-
Pueblo/Ciudad	2	1	0	1	2	2Izq
Fuerte [Normal]	OT	OT	OT	OT	2	3Izq ^[h]
Fuerte [Extinguido]	2	1	0	1	1	1Izq ^[h]
Castillo [Normal]	OT	OT	OT	OT	4	SP Auto ^[i]
Castillo [Extinguido]	2	1	0	1	1	2Izq ^[h]
Camino/Puente ^[c]	1	0	0	0	-	-
Río Importante	Cruzable sólo por puente		-	-	-	NP
Río Menor	+1	0	0	0	-	1Izq
Arroyo	0	0	0	0	-	-
Estanque/Barranco	NP	NP	NP	NP	-	NP
Hex Vadeable ^[k]	2	0	0	0	-1	2Izq/2Dch
Cadena de Colinas	+1	0	0	0	-	2Izq
Subir 1 Nivel	0	0	0	0	-	-
Subir >1 Nivel ^[f]	+1 por nivel	1	0	1	-	-
Bajar 1 Nivel	0	0	0	0	-	1Dcha
Subir 2 Niveles (lado de hex Empinado)	+1	1	1	2	-	3Izq
Bajar 2 Niveles (lado de hex Empinado)	+1	1	1	2	-1	1Dcha
Atravesar otra unidad ^[g]	+1	1	1	1		
Cambiar de Orientación – sólo un vértice	0	0	0	0		
Cambiar de Orientación – cada vértice adicional ^[d]	1	1 ^[e]	1 ^[e]	1 ^[e]		
Disparo de Teppo	2					
Disparo de Yumi	1					

NP = No Permitido - = Sin Efecto

Notas:

a = los ajustes de la Tabla de Disparo son a la tirada y se aplican si la unidad objetivo está en ese hex.

b = los ajustes de Choque son a la columna de la tabla y se aplican si algún defensor está en ese hex, o algún atacante está “chocando” a través del lado de hex.

c = la tasa de camino/puente (y la ausencia de impactos) sólo se aplica si la unidad mueve directamente de un hex de camino a otro hex de camino conectado. Las unidades que usan tasas de Movimiento por Camino no pueden entrar en una ZOC enemiga.

d = las Teppo y Yumi pagan 1 PM independientemente del número de vértices cambiados.

e = los costes de cambio de orientación sólo se aplican cuando se hace en un hex de Bosque o Pueblo/Ciudad.

f = esta fila se aplica a cada nivel cambiado, por Fase, además del primer nivel.

g = la penalización de Impactos es para la unidad Estacionaria; ver 6.55.

h = los atacantes nunca ganan Superioridad por Posición contra defensor dentro de Castillos o Fuertes.

i = los defensores dentro de un Castillo tienen Superioridad por Posición automática.

j = si sólo el atacante está en un Pantano, 1Izq; si sólo el defensor está en un Pantano, 1Dch. Si ambos, sin efecto.

k = la unidad queda Desorganizada automáticamente tras alcanzar un hex no-Vado. Las unidades en un hex Vadeable no pueden disparar. El ajuste 2Izq se aplica si el atacante (sólo) está en el hex Vadeable; el 2Dcha se aplica si el defensor (sólo) está en el hex Vadeable. No hay ajuste si están ambos.

SAMURAI, TABLAS – HOJA 3

Tabla de Resumen de Liderazgo

<i>Factor</i>	<i>Uso</i>
Iniciativa	<ul style="list-style-type: none"> Alcance de Mando (4.32) Reducido a la mitad (redondeo al alza) cuando da Órdenes si está en ZOC enemiga (5.35) Continuidad (5.13) Momentum (5.42) Modificador de +1 cuando usa Coordinación (5.72) Modificador de Iniciativa (sólo So-Taisho) (5.12) Truncar (sólo So-Taisho) (5.51) Reducido a la mitad (redondeo a la baja) si está fuera del honjin Coordinación (5.72)
Truncar	<ul style="list-style-type: none"> Intentos de Truncar permitidos por turno (5.5)
Activación de Clan	<ul style="list-style-type: none"> Número de Clanes que pueden ser activados por turno (5.2) El Busho del Clan debe estar en el Alcance de Mando del So-taisho si no está dentro del honjin
Carisma	<ul style="list-style-type: none"> Modificador de Pre-Choque (9.23) Modificador de Resolución de Choque (9.27) Modificador de Recuperación (11.52) Modificador de Reorganización (11.53) Modificador de Huida de Clan – la mitad del Carisma (redondeo a la baja) (11.62)
<i>Acción</i>	<i>Efecto</i>
Órdenes	<ul style="list-style-type: none"> El Busho debe estar en el Alcance de Mando del So-taisho a menos que el So-taisho esté en su honjin
Orden de Movimiento de Busho (sólo So-Taisho)	<ul style="list-style-type: none"> Todos los Bushos pueden mover su AM completa El So-taisho debe estar en el honjin
Hara-Kiri	<ul style="list-style-type: none"> Retira 1 Impacto de todas las unidades de combate amigas en el Alcance de Mando/Desafío o Recupera dos unidades Desorganizadas en Alcance de Mando/Desafío Modificador de –1 en chequeos TQ por unidades de clanes cuyos Bushos estaban en ese Alcance de Desafío para el resto de ese turno. No puede sacar nuevo samurái para el resto de ese turno
Líder en Retirada	<ul style="list-style-type: none"> Si sólo hay unidades de infantería enemiga, sencillamente se pone ese Busho con la unidad amiga más próxima. Si hay una unidad kibamusha enemiga, se tira el dado. Si la tirada es 3-9, ese Busho es eliminado (capturado/muerto). Si la tirada es 0-2, se pone con la unidad amiga más próxima.