

CHARIOTS OF FIRE

GUERRA EN LA EDAD DEL BRONCE

*Un Juego de Richard Berg y Mark Herman
Traducción de Manuel Suffo*

CUADERNO DE REGLAS

TABLA DE CONTENIDOS

1.0 Introducción	2	7.0 Combate de proyectiles	14
2.0 Componentes del Juego, Terminología, Información ..	2	7.1 Disparo de proyectiles	14
2.1 Los Mapas	2	7.2 Tácticas de Dispara y Corre de Carros.....	16
2.2 Las Fichas del Juego	2	7.3 Disparo Paso-a-Través de Carros.....	16
2.3 Tablas y el Dado	3	7.4 Disparo de Reacción.....	16
2.4 Terminología	3	7.5 Tablas de Disparo de proyectiles	17
2.5 Escala del Juego.....	4	8.0 Combate de Choque.....	17
2.6 Tiempo de Juego.....	4	8.1 Procedimiento de Combate de Choque.....	17
2.7 Los Tipos Militares	4	8.2 Avance Después del Combate	21
3.0 La Secuencia de Juego	6	8.3 Carros y Choque.....	21
4.0 Líderes	6	8.4 Infantería Corredora y Carros	21
4.1 Ficha de Líder.....	6	8.5 Reacción a la Agresión	22
4.2 Líderes y Combate	7	8.6 Las Tablas de Combate	23
5.0 Activación y Órdenes.....	7	9.0 Los Efectos del Combate	23
5.1 Iniciativa	7	9.1 Cohesión	23
5.2 Marcadores de Activación	8	9.2 Enzarcadas	24
5.3 Truncar.....	8	9.3 Estandartes	24
5.4 Órdenes	9	9.4 Huida	25
6.0 Movimiento.....	9	9.5 Reorganización.....	25
6.1 Asignaciones de Movimiento y Restricciones.....	9	10.0 Héroes.....	26
6.2 Terreno.....	10	10.1 Líderes Heroicos	26
6.3 Movimiento en Columna	10	10.2 Combate Heroico.....	26
6.4 Retirada Ordenada.....	11	10.3 Arqueros Heroicos	27
6.5 Apilamiento.....	12	10.4 Efectos del Combate Heroico	27
6.6 Orientación.....	12	11.0 Huida del Ejército y Victoria	28
6.7 Paso-a-Través de Carros	13	SECUENCIA DE JUEGO	28
6.8 Vuelco de Carros (opcional)	13		
6.9 Tablas de Movimiento	13		

(1.0) INTRODUCCIÓN

CHARIOTS OF FIRE (CoF), el 14º volumen en la serie de juegos de Grandes Batallas de la Historia, permite a los jugadores recrear batallas de la Edad del Bronce, ese periodo de tiempo que cubre varios siglos de los que hay pocas “evidencias escritas”.

El periodo militar cubierto en *CoF* podría llamarse La Era del Carro, y *CoF* intentará, tanto como sea posible, trazar el auge del poder del carro como arma militar. El juego usa la mecánica básica y los sistemas que han funcionado a lo largo de la serie GBdIH, con algunas modificaciones y adaptaciones importantes que se destacan en la época tratada.

También hemos incluido notas históricas para que el jugador pueda ver qué cuestiones surgen de la historia militar. También está la habitual sección de Terminología, todo para que el jugador pueda entender completamente hacia dónde vamos – y de donde proviene todo. Finalmente, hay indicaciones de la duración y lo equilibradas (en términos de tener una posibilidad de ganar) que están las batallas en base a la experiencia en las pruebas y las aportaciones. Las experiencias del jugador, estamos seguros, pueden ser diferentes.

Nota Histórica: el periodo que sigue a la Edad del Bronce, desde lo que se conoce como La Catástrofe del 1200 a.C. al auge de las ciudades-estado griegas, está casi totalmente desprovisto de cualquier tipo de información, y eso incluye restos arqueológicos. Es la verdadera Edad Oscura de la historia. Cuando la región resurge de esa era, la guerra había sufrido cambios importantes... y los carros habían sido relegados a una actividad suplementaria.

Notas para los Jugadores

CoF, aunque no es un juego tremendamente difícil de aprender, entender o jugar, usa un sistema táctico que recompensa a aquellos que conocen lo que sus hombres pueden hacer y cómo explotar las capacidades de incluso el peor de ellos. Entrar tranquilamente por error en la batalla con una perspectiva de “los dioses proveerán todo lo que necesitamos” es, independientemente de su posible exactitud histórica, encontrarse a uno mismo enfrentándose a su propio y personal Armagedón (la palabra bíblica para Megido).

Para Aquellos Que Nunca Han Jugado una Simulación Histórica Antes: el principal problema será que el juego de guerra tiene su propio lenguaje, así que hojéese un poco las reglas para ver lo que significan esas misteriosas palabras (la sección de Terminología es la mejor ayuda en este caso). Después sugerimos comenzar con una de las batallas – Sumer (sin carros) y el Río Astarpa (con carros) son buenas introducciones al sistema – luego volver a la Sección de las Reglas llamada Secuencia de Juego (3.0) y sencillamente comenzar a hacer lo que la secuencia diga que hay que hacer, haciendo referencia a las reglas cuando no se entienda que hacer después. Después de unos 20-30 minutos el jugador será tan bueno en este tipo de cosas como lo somos nosotros.

Para Aquellos Que No Han Jugado con el Sistema Antes: incluso si se está bastante familiarizado con el juego de simulación, sugerimos montar una batalla y mover las fichas durante un turno o dos antes de comenzar realmente una partida. Esto revelará las estrategias tácticas básicas disponibles, cómo los diferentes tipos de sistemas de armas pueden tener un mejor uso y cómo es la mejor forma de (intentar) protegerse contra ellas. La única cosa a recordar es que cuanto mejor conozca un jugador sus unidades y cómo actúan/interactúan, mejor comandante será.

Para Aquellos Que Han Jugado al Sistema: *CoF* es algo menos complejo que los volúmenes anteriores. Retiene todas las reglas básicas de los títulos anteriores, aunque hemos ampliado enormemente el uso de los carros. Añadiendo mucho detalle en sus diferentes encarnaciones. Se han retirado varias reglas conocidas, que reflejan los cambios históricos y lo que las Musas Creativas han forjado. Además, varias de las tablas conocidas han sufrido revisiones apropiadas a la época. Se recomienda encarecidamente una revisión de las Tablas. El jugador también notará que el Combate con proyectiles juega un papel mucho más predominante que en la mayoría de los demás títulos en la serie. El Combate de Choque, aunque importante, no es tan decisivo (siendo el escenario de Troya una excepción).

(2.0) COMPONENTES, Y TÉRMINOS

(2.1) LOS MAPAS

Cada batalla usa uno de los mapas de juego, cuatro en dos hojas de mapa de 55 x 85 cms impresas por ambas caras y una hoja de mapa de 55 x 42 cms impresa por una cara. Los efectos de los diferentes tipos de terreno en el mapa están tratados en las reglas y tablas. Varias de las batallas usan el mismo mapa – el mapa en Blanco sólo muestra terreno Despejado – que representan las áreas planas más apropiadas para el uso de los carros.

(2.2) LAS FICHAS DEL JUEGO

Hay tres tipos de fichas: unidades de combate, que representan a los diferentes tipos de tropas en lucha; líderes, los individuos que mandan las tropas; y marcadores de información usados para indicar ciertos tipos de información necesaria para jugar.

(2.21) Unidades de Combate: todas las unidades de combate están clasificadas numéricamente por su Calidad de Tropa (*Troop Quality*, TQ) y capacidad de Movimiento. Las unidades que pueden disparar proyectiles también tienen un Indicador de Proyectiles que indica el tipo de proyectil utilizado (B = Arco Sencillo, C = Arco Compuesto, J = jabalina; S = piedras). La Tabla de Alcance y Resultados de Proyectiles da los alcances disponibles para esos tipos de proyectiles.

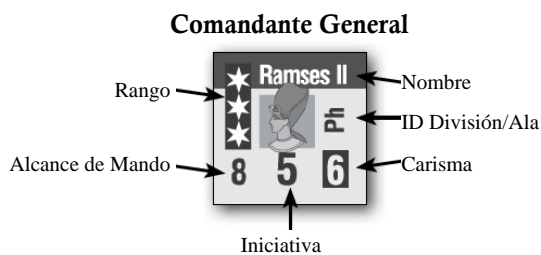
Cada unidad de combate tiene dos caras. El reverso tiene los mismos factores pero se usa para indicar que la unidad está Sin Mando.

(2.22) Cada unidad es de un cierto Tipo (SI - Infantería de Choque, CH – Carros, etc.), el Tipo se usa para determinar ciertos resultados del combate y la efectividad frente a otros Tipos. El Tipo es importante para determinar la Superioridad (véase 8.18). Véase 2.4. Las unidades de Carros (Tipo CH) son divididas a su vez en Clases para distinguir entre diferentes sistemas de armas dentro de ese Tipo. Las unidades de carros representan dotaciones de 2 hombres (CH-2) o de 3 hombres (CH-3).

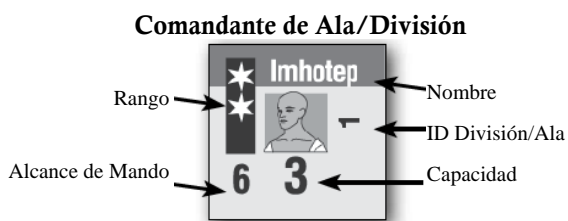
Nota de Diseño e Histórica: no hay caballería.

(2.23) Ejemplos de Fichas de Líderes

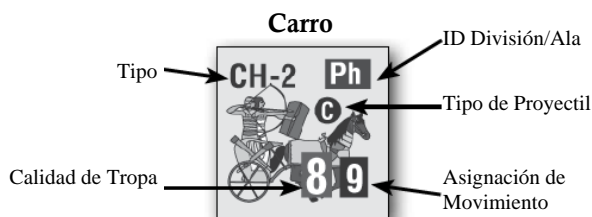
Los líderes tienen una variedad de factores. Éstos se describen en 4.1.



Nota de Diseño: los nombres reales de los líderes históricos de este periodo, aparte de los faraones y reyes, se pierden en la bruma del tiempo, salvo raras excepciones. Hemos proporcionado nombres típicos para los reinos.



Las Unidades de Combate tienen dos Factores: Calidad de Tropa y Asignación de Movimiento. Las unidades con capacidad de lanzar Proyectiles también tienen un indicador que designa el tipo de proyectil usado. Además, muchas unidades de combate tienen una ID de División/Ala usada para identificar unidades pertenecientes al mismo mando.



Véase 2.5 para descripciones detalladas en cada unidad de combate incluida en el juego.

Nota de Diseño: dejamos de utilizar los factores de “Tamaño”. Sabemos, en alguna medida, los números de ejército

globales, y varias fuentes dan potencias “sobre el papel” para diferentes niveles de unidades dentro de un ejército. Sin embargo, los específicos para una batalla dada no se pueden conseguir fácilmente, no a este nivel. Los números literales no son importantes; los números relativos sí.

Los Marcadores de Información, tales como “Shock/Must Check TQ”, “#s” (que representan Impactos de Cohesión recibidos), “Rallied”, “Missile Low”, etc., se usan para registrar ciertas funciones del juego, como se discute más adelante.

(2.3) TABLAS Y EL DADO

El uso de cada tabla se explica en las reglas. El juego usa un dado de 10 caras; el “0” se trata como “0” (no como “10”), y es menor de “1”.

Nota de Diseño: una advertencia a los veteranos de GBDLH: muchas de las antiguas tablas han cambiado, ajustadas para el diferente estilo de hacer la guerra de esta época. Esto no es un cambio que valga para volúmenes anteriores.

(2.4) TERMINOLOGÍA

El conocimiento de los siguientes términos del juego será de gran utilidad.

Ala: un líder y un grupo de unidades de combate que se activan juntos. Las unidades en el Ala se identifican con un ID en la ficha o en algunos casos con el Tipo de la unidad. Cada Ala tiene su propio Marcador de Activación (MA). El término se usa análogamente al de División.

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

Capacidad: un factor para los Comandantes de División/Ala que refleja su capacidad para realizar con éxito ciertas mecánicas del juego para las unidades bajo su mando.

Clase: subcategoría dentro del Tipo, usada para diferenciar entre diferentes sistemas de armas dentro de un Tipo. Por ejemplo, las dotaciones de carro son de 2 hombres (CH-2) o de 3 hombres (CH-3).

Cohesión: la capacidad de una unidad para soportar los rigores del combate y, por tanto, para permanecer en formación. Esto se mide con la capacidad de esa unidad para absorber Impactos de Cohesión (o simplemente Impactos).

Comandante: véase Líder.

Combate de Choque: cuerpo a cuerpo, (y, a menudo literalmente, cara a cara), golpear y empujar, cortar y machacar, melé. Más machacar y empujar que cualquier otra cosa en esta época

Disparo de Proyectiles: unidades amigas que disparan flechas, tiran piedras, o lanzan jabalinas a las unidades enemigas.

División: véase Ala abajo. El término se usa análogamente con el de Ala.

DR: acrónimo en inglés para tirada del dado (*die roll*).

DRM: acrónimo en inglés para modificador de la tirada (*die roll modifier*).

Fase de Órdenes: el período durante un turno en el que un líder da Órdenes a sus tropas para mover y luchar.

Héroe: un tipo específico de líder que se usa para resolver el Combate Heroico. Un Héroe, a menos que también sea un Comandante, no lidera tropas.

Impacto: término corto para Impacto de Cohesión.

La Bolsa: una taza o cualquier otro recipiente opaco que contiene los MAs que se sacarán durante el turno de juego.

Líder: intercambiable con la palabra Comandante. Los Líderes eran los “generales” que mandaban e influían en las tropas.

Líder Activado: el líder que está dando órdenes a sus tropas en un momento dado. Sólo un líder puede estar activado en todo momento.

MA: Acrónimo para Marcador de Activación.

Mando: un término general para un Ala o División.

Marcador de Activación: el marcador que normalmente se saca al azar de la Bolsa que determina qué División/Ala se activa y realiza la siguiente Fase de Órdenes.

“Momentum” (Ímpetu): el mecanismo por el que un líder y su mando pueden realizar más de una Fase de Órdenes en un turno.

Órdenes: el medio por el que los líderes tienen que conseguir que sus tropas muevan, luchan, etc.

Superioridad: las capacidades relativas y la efectividad en “matar” de los sistemas de armas/protecciones. La superioridad, cuando se consigue, aumentará sustancialmente las bajas en cohesión de un oponente.

Tipo: descripción general de la categoría de una unidad de combate, habitualmente usada para determinar la efectividad y resultados del combate. Véase 2.5.

TQ: acrónimo en inglés para el absolutamente importante factor de Calidad de Tropa (*Troop Quality*), que mide la capacidad de una unidad para soportar los rigores del combate. El Factor TQ es, con mucho, el número más importante que una unidad de combate tiene. Se consultará constantemente durante la partida – casi en cualquier momento en el que una unidad haga algo que ponga en peligro su cohesión. Las Tablas de Impactos de Cohesión y Chequeo TQ resumen cuándo un jugador usa el Factor TQ.

Truncar: el mecanismo por el que un jugador puede evitar que un líder enemigo realice una Fase de Órdenes y transferir esa fase a uno de sus líderes amigos (bajo algunas circunstancias restrictivas).

(2.5) ESCALA DEL JUEGO

La exactitud, o incluso los números aproximados no son más que conjeturas para este período. Por tanto, la potencia numérica de las unidades es relativa, no absoluta. La mayoría de las fuentes son bastante inflexibles en que los ejércitos eran pequeños para incluso los estándares medievales.

Nota de Diseño: varias fuentes indican la “especial” proporción entre infantería formada y carros en unos 12 (hombres) a 1 (carro), con varias circunstancias entrando en escena.

Cada hex es algo menos de 100 metros de lado a lado. Cada turno de juego cubre unos cinco minutos de tiempo real, aunque los jugadores no deberían tomarse esto literalmente.

(2.6) TIEMPO DE JUEGO

Cada batalla tiene un número indeterminado de Turnos de Juego. Una batalla se lucha hasta que un bando huye – por eso (normalmente) no es necesario llevar un registro de cuántos turnos han pasado. Sin embargo, algunas batallas llevan un registro del tiempo, por lo que hemos proporcionado un Registro de Turnos en la Hoja de Registro de Puntos de Huida. Hemos proporcionado una variedad de batallas en términos de tamaño. Qadesh es la batalla más grande en la caja, mientras que Sumer es la más pequeña. Las batallas más pequeñas llevan unas dos horas de juego, las batallas más grandes cuatro horas o más.

(2.7) LAS UNIDADES MILITARES

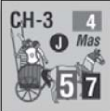


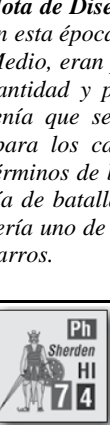

El conocimiento de los siguientes tipos de unidades de combate/términos será útil para jugar:



Infantería Bárbara (BI): este término se usa para cubrir la infantería ligera sin proyectiles y sus predecesores, la Infantería Bárbara de las montañas. Estos hombres luchaban a su manera – sin formaciones, siendo la velocidad y la agresión su modus operandi – y usaban armas – un espada para cortar y pinchar (al contrario que las relativamente ineficaces armas cortas estilo escita de la época) – que demostró efectividad contra los carros (los cuales, seguro, eran raramente usados en terreno abrupto y con colinas) y presagiaban las tácticas militares y armamento que al final neutralizarían las amenazas con ruedas. El término “bárbaro” se usa aquí para indicar las “tribus” de las colinas y montañas de Anatolia, así como los libios del desierto occidental en algunos casos.



Carretas de Batalla (BW): los predecesores de los carros, usados por los sumerios y otros del 3º milenio a.C. Las Carretas de Batalla eran vehículos pesados, con ruedas macizas y plataformas de madera, normalmente tiradas por burros o los burros salvajes (efectivos pero temperamentales). Eran más pesados que rápidos, con un pobre radio de giro. Dotaciones de dos hombres parece ser el complemento habitual, uno de ellos es un lancero. No estamos seguros de cómo, por qué, o incluso si se usaron, salvo para “infundir temor”.

	<p>Carros (CH): El “2” o “3” (por ejemplo, CH-2) refleja el número de la dotación, uno de los cuales era el conductor (que también llevaba un escudo). Todos llevaban alguna protección pectoral (así como los caballos), normalmente de malla, y un casco. Los carros tenían 2 ruedas (con 4 a 6 radios, dependiendo de la época y el reino), con una pareja de caballos. A pesar de algunas voces (minoritarias) que claman lo contrario, es nuestro punto de vista que los carros eran básicamente, si no completamente, plataformas de proyectiles rodantes que eran excepcionalmente eficientes contra la infantería de choque en formación cerrada relativamente inmóvil y orientada hacia la lanza de la época. El Arco Compuesto se convertía en el rey del campo de batalla (algunos carros parecen haber sido armados con jabalinas). Los carros de 3 hombres, normalmente hitita, llevaban un encargado de llevar las lanzas que, muy probablemente, se añadía a la defensa del sistema. Probablemente eran menos móviles que los de 2 hombres de estilo egipcio. Los carristas eran los soldados de élite, el maryannu (un término usado en una mayoría de ejércitos) del área del ejército.</p> <p>Nota de Diseño: los factores TQ de los carros no miden su estatus de élite, su entrenamiento, disciplina moral, ni cualquier otra cosa. Mide su capacidad para soportar el combate desde un punto de vista defensivo, que no era elevado. Era esta susceptibilidad al combate cercano lo que lo llevaría a su despedida como un sistema de armas útil, una vez que todo el mundo sabía cómo tratarlo.</p>		<p>Infantería Ligera (con Proyectiles) (LI): esta clase indica arqueros a pie y otras tropas similares, usados solamente por su capacidad de disparo. Los sumerios, por ejemplo, probablemente tenían tropas de honderos y lanzadores de jabalina. No iban armados ni estaban entrenados para el combate de choque – sin protecciones corporales, ni escudos – y tenían que ser protegidos por otras unidades. Dado que la mayoría usaba arcos simples (el término para el arco sencillo de una sola pieza), su presencia en los ejércitos basados en el carro es discutible. Pero aparecen en muchas situaciones. Los egipcios usaron numerosos contingentes de nubios como arqueros. Y en eras posteriores (en la XIXª Dinastía en Egipto) usaron los arcos compuestos.</p>
<p>Nota de Diseño – El Arco Compuesto (C): la capacidad para hacer arcos de más de un material, y las ventajas que daban en potencia y tensión, llegan bastante pronto, probablemente de las tribus al este y al norte. El alcance de los arcos compuestos, comparados con los de una pieza, arcos “simples” (B), es debatible en términos absolutos, pero más o menos el triple de distancia, relativamente. Lo mismo para el poder de penetración. Dado el uso casi mínimo de protección corporal en ésta época, los arcos compuestos permitían a los hombres matar eficazmente (y a salvo) desde una cierta distancia, especialmente cuando se emparejaba con la velocidad y movilidad de los carros... una ventaja importante en cualquier forma de guerra.</p>	<p>Nota de Diseño – Caballos: no hay caballería en este juego, ni en esta época. Los caballos de la Edad del Bronce, y en Oriente Medio, eran pequeños, tipo ponys en tamaño, y no se criaba en cantidad y potencia... aún. El arte de montar a caballo aún tenía que ser dominado, y la ciencia de usarlos en parejas (para los carros) aún no era “moderna”, especialmente en términos de bocados, bridas y yugos. La llegada de la caballería de batalla, a principios del primer milenio a.C., o por ahí, sería uno de los factores que condenarían el uso efectivo de los carros.</p>		<p>Infantería “Corredora” (RI): una forma única de infantería ligera, conocida como phrr (o pherer) en egipcio. Estos hombres bien entrenados, normalmente en excelentes condiciones, literalmente corrían con los carros, quizás sólo uno, o puede que en grupos de cuatro, como su protección y se convertían, cuando surgía la oportunidad, en una interesante fuerza de ataque. En algunos casos, parece que se ponían, en formación flexible, en las alas de la línea de carros (donde eran efectivos contra los carros enemigos). No tenían protecciones corporales pero podían llevar un pequeño escudo y a menudo llevaban casco. Usaban lanzas cortas, y a menudo llevaban espadas tipo hoz. La idea para estas tropas, y muchos de sus hombres, probablemente provenía de los bárbaros de la época (cf. el uso de la élite shardana en los ejércitos del siglo XIII, un término que puede poner a estos hombres como llegados de Cerdeña), y su uso variado según la situación y la fuerza enemiga. Véase la Nota Histórica en 8.4.</p>
	<p>Infantería Pesada (HI): más pesadamente armada y protegida que la típica Infantería de Choque del periodo. Los Sherden al servicio de los Faraones egipcios son el ejemplo representado.</p>		<p>Infantería de Choque (SI): lanzas, si tenían una espada era una de cortar (no de pinchar), quizás una daga, poca protección corporal (principalmente corazas de cuero), puede que escudos... estos soldados normalmente profesionales marchaban en densas formaciones empaquetadas muy apretadas pero, debido a sus armas, luchaban de forma más abierta, en grupos más que en línea (piénsese en películas malas de Hollywood). Con los carros dominando, normalmente se trataban como una última esperanza de pared defensiva o, si los carros habían hecho su trabajo, un barrido para matar las dotaciones del superviviente. Es muy raro verlos atacando cuando había carros alrededor, y tenemos pocas indicaciones de cómo de sofisticados eran sus usos tácticos. Probablemente eran muy acérrimos en un modo defensivo contra el choque pero eran altamente susceptibles al disparo de proyectiles.</p>

2.8 HOJA DE REGISTRO DE PUNTOS DE HUIDA

La finalidad de la Hoja de Registro de Puntos de Huida es evitar que los jugadores tengan que sumar Puntos de Huida al final de cada turno cuando chequean para huida del ejército. Al comienzo del juego cada jugador pone marcadores en los registros 100s, 10s y 1s en su cara de la hoja correspondiente al Nivel de Huida de ese bando. Luego, cada vez que una unidad o líder es eliminado o huye fuera del mapa baja los marcadores el número de espacios igual a su valor de Puntos de Huida (impreso en la Hoja de Registro). Cuando los marcadores de un bando están todos en el espacio 0 ese ejército huye. Si las reglas especiales para un escenario ajustan el Nivel de Huida de un bando durante el juego sencillamente se mueven los marcadores arriba o abajo apropiadamente.

(3.0) SECUENCIA DE JUEGO

Los jugadores activan a cada uno de sus mandos/líderes cuando se coge su Marcador de Activación (MA) (5.1). Cuando un líder es activado, da Órdenes que permiten que las unidades en su Ala/División muevan y se impliquen en combate. Después de que se hayan usado todos los MAs, el juego procede a la Fase de Reemplazo, Recarga y Recogida, después de lo cual cada jugador chequea para Huida del Ejército.

Lo siguiente es la Secuencia de Juego para cada Turno.

A. FASE DE DETERMINACIÓN DE LA INICIATIVA

Ambos jugadores tiran un dado para ver qué jugador tiene la Iniciativa según 5.1. El jugador con la Iniciativa elige cuál de sus mandos comenzará el turno, quedándose con el MA de Ala que se usará para la primera Activación. Todos los demás MAs se pone en La Bolsa, según 5.22. Si ningún jugador consigue la Iniciativa, todos los MAs van a la Bolsa.

B. FASE DE ACTIVACIÓN

Un jugador saca un MA de la Bolsa. No se saca ninguno si se elige un MA en la Fase A, ese MA es el que se usa. El jugador propietario del MA activa el Ala indicada en el MA o, si juega el escenario de Sumer o Troya, en vez de eso realiza un Desafío Heroico (véase 10.2). Si el MA se sacó de la Bolsa, el jugador contrario tiene la opción de Truncar según 5.3. Si no hay más MAs en la Bolsa, se pasa a la Fase D.

C. FASE DE ÓRDENES

El jugador propietario sigue los pasos siguientes usando las unidades en el mando activado:

1. **Segmento de Movimiento y Disparo de proyectiles.**
 - a. Todas las unidades pueden Mover y/o Disparar según 5.44 y 5.45. Las unidades válidas pueden Recuperar impactos (9.14) en lugar de Mover y/o Disparar, **O**

- b. El líder activo puede intentar Desenzarzar (9.22) unidades activas que están Enzarzadas. Las unidades activas no Enzarzadas no pueden realizar ninguna acción; **O**
- c. Las unidades Huidas pueden Reorganizarse según 9.5. Todas las unidades no Huidas pueden Mover y/o Disparar, según 5.45;

Sólo se puede hacer una de las tres Órdenes de arriba en una sola Fase de Órdenes.

2. Segmento de Combate de Choque.

Todas las unidades válidas se enzarzan en combate de Choque, usando la secuencia siguiente [8.1]:

- a. Designación del Choque: se determina quién debe Chocar y quién Puede Chocar (8.11).
- b. Los Chequeos TQ Pre-Choque.
- c. Resolución de Posibles Bajas de Líderes, incluyendo el Combate Heroico obligatorio (10.2).
- d. Resolución del Choque.
- e. Chequeo para posible Colapso.

D. FASE DE REEMPLAZO, RECARGA Y RECOGIDA

1. Se reemplazan los Líderes “muertos”, según 4.25.
2. Recarga: las unidades de proyectiles válidas pueden conseguir más proyectiles, según 7.15.
3. Recogida: se recogen los marcadores “Moved” y “Rallied”.

E. FASE DE HUIDA

Cada jugador suma sus Puntos de Huida (11.0) para ver si su ejército abandona el campo de batalla... y el otro jugador ha ganado. Si ninguno de los ejércitos ha huido, el turno de juego ha terminado y comienza otro turno. No hay un número establecido de turnos. La batalla continúa hasta que el ejército de un bando huye.

(4.0) LÍDERES

(4.1) FICHAS DE LÍDER

Nota de Diseño: el sistema de Liderazgo y Mando para CoF es mucho más simple que en cualquier otro de los volúmenes GBdIH.

Hay tres tipos de líderes en CoF: Comandantes Generales, Comandantes de Ala/División, y Héroes. Los dos tipos de Comandante aparecen en todos los escenarios de CoF. Los Héroes están presentes sólo en el escenario de Troya. Muchas fichas de líder tienen dos caras. El reverso se usa como un líder de Reemplazo o para indicar que el líder está a Pie y puede implicarse en Combate Heroico (sólo en los escenarios de Troya y Sumer).

(4.11) Cada Comandante General (GC) posee los siguientes factores:

Alcance de Mando: indica su presencia general en el campo de batalla así como la presencia de sus ayudas y la efectividad de sus capacidades; la dis-

tancia en hexes sobre la que ese líder puede ejercer su Iniciativa. Véase 5.42.

Iniciativa: indica su capacidad básica para “ganar la mano” y posiblemente ir un paso por delante de su oponente. La Iniciativa también se usa para determinar quién consigue elegir específicamente qué mando comenzará el turno; véase 5.1.

Carisma: indica su capacidad para Reorganizar sus tropas y, también, cómo las ayuda en el Combate de Choque.

Combate Individual (sólo en los escenarios de Sumer y Troya): véase 10.1.

(4.12) Cada Comandante de Ala/División (CA) tiene los siguientes factores:

Alcance de Mando: indica la capacidad del líder para controlar sus tropas: el alcance básico en hexes sobre los que ese líder puede dar Órdenes a sus unidades. Véase 5.42.

Capacidad: indica su capacidad básica para realizar más de una Fase de Órdenes en un Turno de Juego así como conseguir que sus tropas se Desenzarcen. Véase 5.25 y 9.23

Combate Individual (sólo el escenario de Troya): véase 10.1

(4.13) La Asignación de Movimiento (AM) de un líder no está impresa en su ficha. El número de Puntos de Movimiento que un líder puede gastar en una sola Fase de Órdenes es nueve (9) para todos los líderes. En los escenarios de Troya y Sumer, los líderes a pie tienen una AM de cinco (5).

(4.14) Los líderes no tienen orientación y no pagan costes para cambiar de orientación. Los líderes son tratados como unidades CH/BW para determinar los costes o restricciones del terreno. En los escenarios de Sumer y Troya lo anterior se aplica cuando los líderes van montados, si van a pie los líderes se tratan como infantería.

Nota de Juego: los líderes no tienen cara de Finalizado como en otros juegos en la serie GBdIH.

(4.2) LÍDERES Y COMBATE

(4.21) Los líderes normalmente no tienen efecto directo sobre el combate, salvo el de permitir a sus unidades realizarlo y bajo algunas circunstancias proporcionar DRMs beneficiosos. En los escenarios de Sumer y Troya, los líderes pueden participar en Combate Heroico (10.2).

(4.22) Si un CA está apilado con una unidad de combate implicada en Combate de Choque:

- suma uno (+1) a la tirada de Resolución del Choque si esa unidad está implicada en un ataque.
- Resta uno (-1) de la tirada de Resolución del Choque del oponente si está defendiendo.

(4.23) Si un CG está apilado con una unidad implicada en Combate de Choque, se aplica 4.22, pero, en vez de eso, el jugador usa el Factor de Carisma del CG como DRM (en lugar del fijo +/-1).

(4.24) Si una unidad de combate se pone adyacente a un líder enemigo solo en el hex, sencillamente se pone ese líder con la unidad amiga más cercana; si no hay unidades amigas en el mapa, el líder es eliminado. Los líderes apilados con unidades de combate sufren bajas según 8.15.

(4.25) Los líderes que han sido eliminados pueden ser reemplazados bajo las siguientes circunstancias.

- si el CG ha muerto, ese jugador no puede Truncar, su ejército no tiene CG y por tanto tiene un Factor de Iniciativa de “0” para la Determinación de la Iniciativa. El CG no es reemplazado.
- si un CA muere, simplemente se quita del mapa. En el reverso de cada CA está su Reemplazo. En la Fase de Reemplazo, Recarga y Recogida (Fase D), el jugador vuelve el CA eliminado por su cara de reemplazo y lo pone con cualquier unidad en el Ala/División de ese líder. Si ninguna de las unidades del líder está en juego, el líder no es reemplazado. Si un líder de Reemplazo muere, simplemente regresa el líder de Reemplazo según este procedimiento.

Mientras ese líder esté “ido” (temporalmente si es un CA, permanentemente si es un CG), el Ala/División no puede usarse para Ímpetu (“Momentum”) y sus unidades están Sin Mando automáticamente (para los efectos véase 5.45).

Nota de Juego: la ausencia de un líder no evita que el Ala/División se active pero las unidades están limitadas en lo que pueden hacer.

(5.0) ACTIVACIÓN Y ÓRDENES

Nota de Diseño: el sistema de Activación para CoF es diferente de los volúmenes GBdIH anteriores. Esto representa varios factores, que van desde el hecho de que la mayoría de las batallas eran pequeñas escaramuzas al problema de no tener realmente ninguna fuente de la época que discuta las tácticas de batalla y el uso de las unidades. Por tanto queremos conservar este aspecto del juego tan sencillo como sea posible, aunque reteniendo un ápice de decisiones del jugador junto con el caos que el combate comporta.

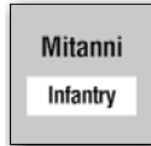
(5.1) INICIATIVA

Cada turno, un jugador tiene la Iniciativa que le da la oportunidad de ir primero y elegir específicamente qué mando desea usar. Cada CG tiene un Factor de Iniciativa. Para determinar qué jugador tiene la Iniciativa para el turno, cada jugador tira un dado, al que suma su Factor de Iniciativa del CG. El jugador con la mayor tirada modificada tiene la Iniciativa. Si los jugadores empatan, ningún jugador consigue la Iniciativa; el que comienza el turno se determina en tal caso al azar (5.23). Nótese que en algunas batallas uno de los jugadores comienza el juego con la Iniciativa.

Nota de Juego y Diseño: aquí es donde las capacidades del CG entran en juego. No es que tengamos mucha información de algunos de esta gente. Algo de lo que el CG hace lo recogen los comentarios históricos. Por ejemplo, Tutmosis III es considerado el más grande comandante militar (si no el más grande faraón) en la historia egipcia. Ramses II tuvo más imaginación a su servicio que Paris Hilton, pero, por ejemplo, Suppulliliuma, rey de los hititas, también se le considera bastante adepto.

(5.2) MARCADORES DE ACTIVACIÓN (MA)

(5.21) Cada jugador consigue un MA por cada Ala/ División en su ejército, tal como se defina en cada colocación inicial del escenario. También consigue un MA de Ímpetu (*Momentum*).



Ejemplo: en Megido, el jugador egipcio tiene cinco MAs disponibles: la División del Faraón, las 1ª, 2ª y 3ª Divisiones, y el MA “Momentum” de Egipto. El jugador sirio tiene cuatro MAs disponibles: 1ª (Megido), 5ª (Ugarit) y las Alas de Infantería, y el MA “Momentum” de Siria. Nótese que Durusha no tienen un MA. Mueve cuando se saca el MA “Momentum” de Siria.

(5.22) Al comienzo de cada turno, el jugador con la Iniciativa elige cuál de sus MAs quiere usar para empezar el turno. Este MA se deja aparte, pero todos los demás se ponen en una taza, u otro recipiente opaco (La Bolsa), para sacar a ciegas durante el turno.

(5.23) En la Fase de Activación, un jugador – importa poco quién – saca, sin mirar y al azar, un MA de la Bolsa.

(5.24) Cuando se saca un MA de Ala/División, ese mando está ahora activado y realiza una Fase de Órdenes. En los escenarios de Sumer y Troya, el jugador propietario del MA puede hacer un Desafío Heroico en lugar de dar a ese mando una Fase de Órdenes.

Ejemplo: en Megido, cuando se saca el MA del Ala Ugarit siria, el Rey de Ugarit y las cinco unidades en la 5ª Ala (Ugarit) están ahora activas y realizan una Fase de Órdenes. En Troya, cuando se saca el MA de Eneas, el jugador troyano puede usar a Eneas para activar las unidades de combate o realizar un Desafío Heroico con alguno de sus Héroe válidos.

(5.25) Cuando se saca un MA “Momentum”, ese jugador puede designar una de sus Alas/Divisiones que intentará usar, posiblemente por segunda vez, posiblemente antes de que su MA real aparezca. El jugador puede elegir cualquier Ala/División; sin embargo, su comandante debe ser el CG, o si es un CA, debe estar dentro del Alcance de Mando del CG. Después, el jugador tira un dado:

- si la tirada es igual o menor que el Factor de Capacidad del Comandante del Ala/División (Factor de Iniciativa si el comandante es el CG), ese Ala ahora está activa y realiza una Fase de Órdenes.

- Si la tirada es mayor, nada ocurre. Se saca otro MA.

Si ninguna de las Alas/Divisiones cumple los criterios de arriba, la oportunidad de Ímpetu se pierde. Se coge otro MA.

Ejemplo: en Megido, el Comandante General sirio Durusha no controla tropas de su propiedad. Si ninguno de sus Comandantes de Ala está dentro de su Alcance de Mando de “7”, la oportunidad de Ímpetu se pierde, aunque el Rey de Qadesh aún puede mover (5.46).

(5.26) Cuando se han sacado todos los MAs de la Bolsa, las Fases de Órdenes han terminado. Se pasa a la Fase de Reemplazo, Recarga y Recogida.

(5.3) TRUNCAR

Nota de Diseño: éste es un mecanismo del juego que está pensado para simular el efecto de la superioridad en el campo del mando general. Como tal, es probable que sea usada casi exclusivamente por el jugador con el CG palpablemente mejor. El jugador “inferior” a menudo encontrará que, para él, su mejor aplicación es cuando le sale mal a su oponente. Por ese motivo, los jugadores deberían de ser conscientes de que, sencillamente porque esta opción está disponible no significa que deba ser usada indiscriminadamente.

(5.31) Truncar es una mecánica del juego por la que un jugador intenta cancelar el uso del MA de su oponente, y en su lugar, sustituirla con una Fase de Órdenes para un Ala/División amiga de su elección. Cada jugador tiene la capacidad para intentar un (1) Truncar por Turno de Juego.

(5.32) Un jugador puede intentar Truncar el MA de su oponente – tanto MA de Ala/División como MA “Momentum” – después de que se saque de la Bolsa. Anuncia el intento de Truncar y tira un dado, comparando el Factor de Iniciativa de su CG:

- si la tirada es igual o menor que el Factor de Iniciativa del CG, el MA que acaba de sacarse se deja aparte y no se usa en este turno. El jugador que Trunca puede elegir ahora (no necesita un MA), una de sus Alas para realizar una Fase de Órdenes. El comandante del Ala elegida debe ser el CG o un CA dentro del Alcance de Mando (5.42) del CG. Esta Fase de Órdenes se suma a cualquier otra que pueda haber realizado, o pueda realizar, ese turno de juego.
- si la tirada es mayor, el Truncar falla y el jugador contrario consigue devolver su marcador “Momentum” a la Bolsa si ya ha sido usado, o lo devuelve después de un uso posterior en ese turno de juego.

Nota de Juego: sólo porque no haya líder amigo dentro del alcance del CG, no se evita el intento de Truncar. Si tiene éxito, el MA del jugador Truncado aún se deja aparte y ese jugador pierde la oportunidad de activar ese Ala.

Ejemplo: en Megido, se saca el Ala de Megido del jugador sirio. El jugador egipcio no ve bien que el ese Ala se active en este momento, así que intenta Truncar. Tutmosis III, el CG egipcio, tiene un Factor de Iniciativa de “6” y un Alcance de

Mando de "9". El jugador egipcio saca un "5", por tanto el intento de Truncar tiene éxito. El Ala de Megido no se activa y el MA se deja aparte. El jugador egipcio ahora puede elegir la División del Faraón (bajo el mando del propio Tutmosis) o cualquier otra División egipcia cuyo líder esté en un radio de "9" hexes de Tutmosis. La División elegida realiza después una Fase de Órdenes. Como alternativa, el jugador egipcio podría elegir no activar una División, simplemente se queda satisfecho con evitar que el Ala de Megido sea activada.

(5.33) Un jugador cuyo CG está apilado con una unidad que está Enzarzada (9.2) no puede intentar Truncar.

(5.34) Un MA elegido por Iniciativa (5.22) no puede ser Truncado.

(5.4) ÓRDENES

(5.41) Una vez activado, todas las unidades en ese Ala/División pueden realizar ciertas acciones, dependiendo de si comienzan esa Fase de Órdenes dentro del Alcance de Mando de su líder o no. Esas unidades que están dentro de ese alcance al comienzo de la Fase de Órdenes están Bajo Mando, las que no lo están, están Sin Mando. Se vuelven las unidades Sin Mando por su reverso para indicar este estatus.

Nota de Juego: al contrario que en otros juegos en la serie, no hay Mandos en Línea, Órdenes Individuales, etc.

(5.42) El Alcance de Mando de un líder se mide usando una ruta no obstruida de hexes (no Puntos de Movimiento) igual o menor que su Alcance de Mando, trazado entre el líder y la unidad de combate. Se cuenta el hex de la unidad, pero no el del líder. Una ruta está obstruida por hexes ocupados por unidades de combate enemigas o terreno que un líder no podría cruzar ni entrar. Todas las demás rutas se consideran no obstruidas. Los líderes que están apilados con unidades Enzarzadas tienen sus Alcances de Mando reducidos a la mitad, redondeando a la baja.

(5.43) Si el jugador elige Reorganizar (9.5), puede Reorganizar a cualquier/todas las unidades válidas activadas o no. Todas las unidades no-Huidas activadas están automáticamente Sin Mando. Si el jugador elige usar al líder para hacer un intento de Desenzarzarse, las unidades no Enzarzadas no pueden hacer nada incluso si están Bajo Mando. Véase 9.22.

(5.44) Las unidades que están Bajo Mando pueden hacer algo de lo siguiente:

- Mover y/o Disparar Proyectiles; o
- Recuperar y quitar dos (2) Impactos (9.14); o
- Intentar Desenzarzarse (si está Enzarzada) (9.22).

(5.22) Las unidades que están Sin Mando pueden Mover y/o Disparar Proyectiles. Sin embargo, en ningún momento puede tal unidad ponerse adyacente a una unidad enemiga. Los Carros Sin Mando no pueden usar tácticas de Dispara y Corre (7.2) o realizar ataques de Paso-a-Través (6.7). Las unidades Sin Mando no pueden Recuperar Impactos ni intentar Desenzarzarse.

Nota de Juego Importante: el Choque no está indicado en 5.44 ni en 5.45 arriba porque no es una función directa de las Órdenes, sino resultado del movimiento y la ubicación, según 8.11. El estatus de Mando de una unidad no tiene relación directa con su capacidad o requisito para Chocar.

(5.46) Los líderes pueden mover bajo las siguientes condiciones:

- Los CGs, excepto los que también manda una División/Ala, pueden mover cuando se saque el MA "Momentum" de ese bando después de que se haya hecho el intento de Ímpetu independientemente del resultado del intento.
- Los CAs y los CGs que mandan un Ala/División pueden mover en la Fase de Órdenes cuando su Ala/División esté activa.

(5.47) Las Órdenes no se usan para precipitar directamente el combate de choque, que ocurre en un segmento posterior (8.11). El Disparo de Reacción (7.4) no requiere órdenes; ocurre como respuesta al movimiento enemigo.

(5.48) Después de haber completado el combate de Choque, esa Fase de Órdenes ha terminado. El juego pasa ahora a otra Fase de Activación (C) si quedan MAs en la Bolsa; si no, entonces a la Fase de Reemplazo, Recarga y Recogida (D).

(6.0) MOVIMIENTO

(6.1) ASIGNACIONES DE MOVIMIENTO Y RESTRICCIONES

NOTA DE DISEÑO: las Asignaciones de Movimiento simulan no sólo el tiempo que le lleva a una unidad mover desde el punto "a" al punto "b" sino también su maniobrabilidad relativa a otras unidades de tipo diferente así como las doctrinas tácticas aplicadas usando esas unidades.

(6.11) La Asignación de Movimiento (AM) impresa de una unidad de combate es la asignación básica para una sola Fase de Órdenes. Una unidad de combate activada puede mover hasta su AM impresa, tanto si está Bajo Mando como Sin Mando; véase 5.44/5. Las unidades pueden mover menos de la AM impresa.

(6.12) Una unidad sólo puede mover una vez por Fase de Órdenes.

(6.13) Después de la primera vez que una unidad de Infantería de Choque (SI) o Infantería Pesada (HI) mueva en un Turno de Juego, se pone un marcador "Moved" encima de ella. Las unidades SI o HI "Moved" pueden usar su AM completa. Sin embargo, cada vez que una unidad SI/HI identificada con un marcador "Moved" sea movida, gana un (1) Impacto. Este impacto de penalización de Movimiento no se aplica al avance después del combate.

Nota de Diseño: esto sólo se aplica a unidades SI/HI porque son las únicas que funcionan en formación.



(6.14) Cuando una unidad mueve, traza una ruta de hexes contiguos a través de la trama de hexes, pagando el coste de movimiento y cohesión aplicable de cada hex en el que entre. Generalmente, el movimiento de una unidad debe completarse antes de que otra pueda comenzar a mover. Las pilas CH-2+RI son una excepción. Véase 6.52 y 8.42.

(6.15) Una unidad puede moverse en cualquier dirección o combinación de direcciones. Sin embargo, una unidad sólo puede entrar en un hex que está en su frontal (6.61). Para que una unidad cambie de dirección primero debe cambiar de orientación según 6.6.

(6.2) TERRENO

NOTA GEOGRÁFICA: las fuentes de los mapas para estas batallas son pocas; las que tenemos (para Megido y Qadesh) se basan en interpretaciones bastante modernas. La mayoría de los mapas para las batallas del juego se basan en estimaciones y mapas modernos de la localización. La mayoría de las batallas se desarrollaron sobre superficies planas sin obstáculos – una de las razones por la que los carros eran tan efectivos – por tanto la dificultad del terreno es mínima.

Siempre hay un coste en Puntos de Movimiento para entrar/cruzar cada tipo de terreno. Además, puede haber un posible coste de Cohesión en términos de Impactos para hacerlo, dependiendo de la unidad y/o tipo de terreno.

(6.21) Una unidad gasta Puntos de Movimiento por cada hex en el que entra y por algunos lados de hex cruzados. Algunas unidades también pagan Puntos de Movimiento extra para entrar en un hex de mayor elevación.

(6.22) Las siguientes unidades sufren un (1) Impacto por entrar/cruzar ciertos tipos de terreno.

- Unidades CH-2 y CH-3 por entrar en hexes Abruptos.
- Unidades SI o HI cuando cruzan un lado de Río Menor o entran en hexes Abruptos/Bosque/Pantano a menos que vayan En Columna.

Todos los Impactos debido al movimiento se aplican en el instante en que ocurren. Los líderes y todas las demás unidades de combate no sufren Impactos relacionados con el terreno.

(6.23) Un hex que contiene dos tipos de terreno usa el terreno “mayoritario”. Así el hex 2635 en el mapa de Qadesh, aunque contenga algo de Bosque, es un hex Despejado en términos del juego. Análogamente, el hex 3738 es un hex de Bosque aunque tenga algo de Despejado.

(6.24) Ciertos hexes y lados de hex son infranqueables; ninguna unidad pueden entrar en tales hexes (por ejemplo, las murallas de cualquier ciudad en los mapas).

(6.25) Una unidad que mueve debe tener suficientes PMs para pagar el coste del terreno de entrar en un hex; si no los tiene, no puede entrar en ese hex. Las unidades de combate también pagan costes de puntos

de movimiento para cambiar de orientación; véase 6.62.

(6.26) La elevación y los ríos también pueden afectar a los resultados del combate de choque ajustando la columna bajo la que los jugadores tiran para determinar las bajas, según la Tabla de Resultados del Combate de Choque.

(6.3) MOVIMIENTO EN COLUMNA

Nota de Diseño: las unidades de Infantería de Choque y Pesada usaban una formación en columna para marchar desde una ubicación a otra, normalmente cuando no en medio de la batalla (éste es el caso en Qadesh, por ejemplo).

(6.31) Al recibir una orden de movimiento, una unidad SI o HI que no esté Enzarzada o en Huida puede cambiar a (o desde) Columna al final de su Movimiento. Cuesta un (1) PM cambiar de formación, tanto para entrar como salir de En Columna, así que a la unidad le debe quedar al menos un PM para hacerlo. Para que una unidad use Movimiento en Columna, debe comenzar la Fase de Órdenes En Columna. Se usan los marcadores “In Column” para indicar ese estatus.



Nota de Juego: En CoF, sólo las unidades SI/HI pueden usar el movimiento en Columna.

(6.32) Las unidades En Columna aumentan su AM en 1 (de “4” a “5”). Como se indica en la Tabla de Costes de Movimiento, las unidades En Columna no sufren Impactos de Cohesión por entrar en ciertos hexes o cruzar ciertos lados de hex.

Ejemplo: las unidades En Columna ignoran el coste de un Impacto de Cohesión cuando entran en hexes Abruptos, de Bosques, y de Pantanos, y cruzando un Río Menor.

(6.33) Las unidades En Columna deben orientarse hacia el lado de hex (no al vértice) y sólo el hex directamente al frente de ellas es el frontal. El cambio en la orientación se efectúa cuando se anuncia el cambio a (o desde) el estatus En Columna. Cuando se cambia la formación de columna a normal, la unidad siempre se orienta al vértice a cualquier extremo del lado de hex. No hay coste por hacer esto.

(6.34) Las unidades en Columna entran en su hex frontal o en los hexes de flanco adyacentes al hex frontal. No hay coste en PMs por cambiar de orientación para entrar en un hex frontal-flanco; lo hay para entrar en cualquier otro hex. Las unidades En Columna no pueden mover a través de otras unidades.

(6.35) Las unidades En Columna tienen sus factores TQ temporalmente reducidos en dos (-2). Las unidades En Columna no pueden usar el Disparo de Proyectiles ni realizar combate de Choque; la única cosa que hacen es mover. Si son atacadas en Choque por una unidad enemiga, la unidad atacante es automáticamente Ataque Superior, independientemente de la Posición o sistema de Armas.

(6.36) Si una unidad En Columna es atacada en Choque, al final de esa Fase de Órdenes la unidad automáticamente regresa a su formación de combate normal al coste de un (1) Impacto adicional, incluso si ese impacto le causara la ¡Huida!

(6.37) Las unidades En Columna no pueden usar el Repliegue Ordenado (véase 6.4).

(6.4) REPLIEGUE ORDENADO

El Repliegue Ordenado (RO) es una forma de retirada – movimiento de reacción – realizada en el Segmento de Movimiento y Disparo de proyectiles del enemigo en el que las unidades más rápidas y más maniobreras pueden evitar ser aplastadas.

Nota de Diseño y Juego el RO es una maniobra extremadamente valiosa para carros ligeros pensados para lanzar proyectiles que les permite evitar fácilmente el combate de Choque con la infantería de movimiento lento y los carros de tipo pesado más lentos.

(6.41) En un Segmento de Movimiento y Disparo de proyectiles enemigo, cualquier unidad amiga que no esté Enzarzada (9.2) y que tenga una mayor Asignación de Movimiento que la unidad(es) enemiga que se acerca, puede intentar evitar el contacto con la unidad enemiga que se aproxima en el instante en que ésta última mueve en un radio de dos hexes de la primera. Este caso también se aplica si la unidad que mueve comienza su movimiento a una distancia de dos hexes.

Nota de Juego: sí, dice en un radio de dos hexes, así que cualquier unidad amiga (válida) puede replegarse si un enemigo mueve en un radio de dos hexes, incluso si esa unidad no mueve realmente en su dirección. De este modo el jugador amigo debe tomar su decisión de replegarse antes de que el enemigo que mueve deje clara sus intenciones.

(6.42) Para hacer RO, el jugador tira un dado para cada unidad, comparándolo con la TQ impresa de la unidad. Si esa unidad está apilada con su CA, resta el Factor de Capacidad de ese líder de la tirada. Si está apilada con el CG, resta el Factor de Carisma:

- si la tirada ajustada es igual o menor que la TQ de la unidad, la unidad puede usar RO en cualquier momento en esa Fase de Órdenes del enemigo (solamente). Cuando usa RO, la unidad defensora se repliega hasta un número de Puntos de Movimiento (no hexes) igual a la diferencia entre las asignaciones de movimiento de las unidades alejándose de la unidad que avanza. El repliegue debe ocurrir en el instante en que la unidad enemiga entra en el antes mencionado radio de dos hexes (deteniendo el movimiento de la unidad enemiga temporalmente), o la opción se pierde. “Alejarse” significa que la unidad que se repliega debe entrar en un hex que no está más cerca de la unidad que mueve que el hex del que sale. Para los líderes, véase 4.24 y 6.57.
- si la tirada ajustada es mayor, la unidad no puede usar RO en esa Fase de Órdenes enemiga. Si la tirada ajustada es un “9”, la unidad también sufre

un (1) Impacto – es posible para una unidad Huir debido a este resultado.

Las unidades CH-2 y CH-3 no necesitan una tirada para usar RO; pueden usarlo automáticamente. Las unidades RI, incluso apiladas con una unidad CH-2, tienen que pasar una tirada para replegarse.

(6.43) La unidad que se repliega mantiene su orientación original durante el repliegue sin coste en Impactos de Cohesión o Puntos de Movimiento.

Nota de Juego: el Repliegue Ordenado es una “retirada” ante un enemigo que se aproxima, mucho antes de que ese enemigo pueda acercarse demasiado. En términos de juego, el jugador simplemente mueve la ficha hacia atrás.

Ejemplo 1: en Qadesh, un CH-3 hitita (AM de “7”) mueve a dos hexes del frontal de un CH-2 egipcio (AM de “9”). El CH-2 egipcio puede replegarse dos hexes despejados ($9 - 7 = 2$ PMs). No hay tirada; el RO es automático para unidades tipo CH. Después de que el CH-2 egipcio se repliegue, el jugador hitita puede continuar moviendo su CH-2 quizás activando otro RO de la misma unidad egipcia.

Ejemplo 2: en Senzar, una unidad SI egipcia (AM de “4”) comienza su movimiento en un radio de dos hexes de un CH-2 mitanni (AM de “9”) y RI (AM de “6”) apiladas en el mismo hex. El RO es automático para la unidad CH-2 pero la unidad RI (TQ de “4”; AM de “6”) debe pasar una tirada para replegarse. El jugador mitanni saca un “7” así que la RI no puede replegarse. El jugador mitanni decide salvar a su carro y se repliega ($9 - 4 = 5$ PMs), dejando a la unidad RI que luce sola.

(6.44) Si la unidad que se Repliega se le acercó el enemigo por el hex de retaguardia o flanco (es decir, el hex al que la unidad enemiga que mueve pretende mover), recibe un (1) Impacto antes del repliegue.

(6.45) Una unidad puede replegarse un número ilimitado de veces en esa Fase de Órdenes enemiga siempre que pase la tirada de RO (6.42).

(6.46) Una unidad no puede replegarse a un hex adyacente a una unidad enemiga ni a ningún hex al que el movimiento estuviera prohibido. Las restricciones de apilamiento (6.5) se aplican durante el repliegue. Las unidades CH armados con proyectiles tipo “C” pueden usar fuego de Reacción en el Repliegue (7.42) como parte de una Retirada Ordenada.

Ejemplo: continuando con el Ejemplo 2 de arriba, el CH-2 mitanni dispara a la unidad SI egipcia que se acerca (alcance de 2 hexes) antes de hacer su repliegue, quizás dando alguna ayuda a la RI dejada atrás...

(6.47) El Repliegue Ordenado tiene lugar durante el Segmento de Movimiento y Disparo de proyectiles del jugador contrario – una unidad no puede replegarse en el Segmento de Combate de Choque. La unidad que mueve puede continuar para terminar su movimiento delante de tal repliegue.

(6.5) APILAMIENTO

El apilamiento se refiere a tener más de una unidad en un hex en cualquier momento, bien durante el movimiento o bien al final del movimiento, o durante las retiradas o avances.

(6.51) La Regla de Apilamiento Básica: una hex puede contener por regla general, sin penalización, una unidad de combate (6.52 y 6.54 son excepciones importantes). Los líderes y marcadores de información no cuentan para el apilamiento. Un hex puede contener varios líderes/marcadores.

(6.52) La Excepción de Apilamiento por Táctica de los Carros: una RI puede apilarse y mover con una unidad CH-2 como si fuera “una” unidad. Véase 8.4.

Nota de Diseño/Juego: las reglas de apilamiento son muy simples – con la excepción de 6.52, la unidad de combate no puede acabar un movimiento (de cualquier tipo) apilada con ninguna unidad de combate.

(6.53) Las unidades de Infantería y Carretas de Batalla nunca pueden entrar ni atravesar un hex que contenga una unidad de combate enemiga. Una pila CH-2+RI se trata como una unidad no-infantería para esta regla. Véase 6.54 abajo y la sección 6.7.

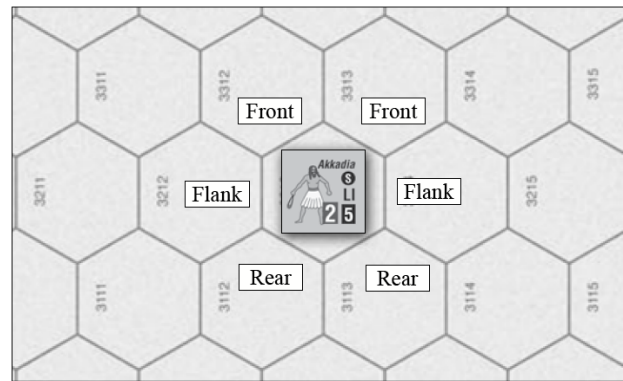
(6.54) Excepción de Paso-a-Través de Carros: una unidad CH, o pila CH-2+RI, activa y en movimiento puede atravesar (entrar y salir, pero no detenerse) un hex que contenga una unidad CH o una pila CH-2+RI enemiga. No pueden entrar en un hex que contenga ningún otro tipo de unidad de combate enemiga. Véase 6.7 para más detalles.

(6.55) Las unidades mueven o se repliegan a través de unidades de combate amigas con los siguientes efectos adversos:

- la unidad que gasta Puntos de Movimiento paga 1 PM, además del terreno. No hay penalización de movimiento adicional para las unidades no activas que mueven en término de hexes (normalmente avances o retiradas).
- si alguna unidad SI o HI está implicada, cualquier/todas las unidades SI/HI reciben un (1) Impacto.
- una unidad en Huida que es atravesada por una unidad amiga es eliminada a menos que la unidad que huye esté en un hex de Camino y la unidad que mueve esté moviendo por el camino a través de la unidad que huye.

(6.56) Las unidades de combate pueden entrar en un hex que sólo contenga un líder sin coste de movimiento ni de cohesión. Sin embargo, los líderes pagan un Punto de Movimiento adicional (+1 PM) por entrar en un hex ocupado por una unidad de combate.

(6.57) Una unidad de combate apilada con un líder puede Replegarse Ordenadamente (6.4) juntos. Si se repliegan juntos, deben permanecer juntos (recuérdese que el líder puede replegarse usando 4.24 en vez de eso).



(6.6) ORIENTACIÓN

Nota de Diseño: los efectos de la Orientación en CoF son algo diferentes de los de volúmenes GBdIH anteriores debido a que la guerra en esta época no era lineal, como estamos acostumbrados a ver.

(6.61) Todas las unidades de combate deben estar orientadas en un hex de forma que la parte superior de la unidad (el lado con su nombre de nación) se oriente al vértice del hex (entre dos lados de hex, como arriba). Los dos hexes en el frontal son denominados hexes Frontales; los de los lados, los Flancos, y los de atrás, la Retaguardia. Una unidad sólo puede entrar en un hex en su Frontal.

Nota de Juego: al contrario que en otros juego en la serie GBdIH, no hay Zonas de Control (ZOC) en CoF.

(6.62) Para que una unidad de combate cambie su orientación debe pivotar dentro de su hex.

- Las unidades de infantería pagan un coste de 1 PM por cada vértice cambiado, pero pueden reorientarse varios vértices sin dejar el hex.
- Las unidades CH pagan 1 PM para reorientarse, pero pueden reorientarse sólo dos vértices sin salir del hex. Deben dejar el hex para cambiar su orientación algo más.
- Las unidades BW pagan 1 PM para reorientarse, pero pueden reorientarse sólo un vértice sin salir del hex. Deben salir del hex para cambiar su orientación algo más.
- Los líderes no gastan puntos de movimiento para cambiar de orientación ya que no tienen orientación.

(6.63) Una unidad no puede cambiar la orientación después de entrar en el hex frontal de una unidad enemiga. Excepción: las unidades de combate, que no sean BW, avanzando después del combate (8.22) pueden cambiar de orientación un vértice después de avanzar al hex frontal de una unidad enemiga.

(6.64) Una unidad que comienza el Segmento de Movimiento y Disparo de Proyectiles en el hex frontal de una única unidad enemiga puede usar hasta la mitad (1/2) de su AM (redondeando al alza) para cambiar de orientación. Una unidad que cambia de orientación de este modo no puede:

- usar Disparo de proyectiles
- realizar Combate de Choque.

Una unidad que está en el hex frontal de más de una unidad enemiga no puede cambiar de orientación.

Nota de Juego: véase las reglas sobre unidades Enzarzadas; 9.2.

(6.65) Las unidades SI y HI que cambian de orientación en un hex Abrupto/Pantano/Bosque reciben un (1) Impacto por cada vértice que haga esto. Esto no se aplica si las unidades están En Columna.

(6.66) Cambio de Orientación en Reacción: cualquier unidad de combate que no sea una BW puede cambiar de orientación un vértice por Fase de Órdenes cuando una unidad enemiga se ponga adyacente a ella (y esto incluye los Avances después del Combate). No puede hacerlo si ya está adyacente a otra unidad enemiga. Si la unidad que reacciona es infantería, el jugador tira un dado después de cambiar de orientación. Si la tirada es mayor que el Factor TQ de la unidad, se aplica la diferencia (DR – TQ) como Impactos para la unidad que reacciona. No hay tirada para unidades CH. Una unidad con capacidad de Disparar Proyectiles puede realizar Fuego de Reacción si es válida para hacerlo independientemente del resultado de la tirada de Orientación en Reacción.

(6.7) PASO-A-TRAVÉS DE CARRO

Nota Histórica: debido a que los carros amigos operaban a cierta distancia unos de otros, incluso lo que pasaría como una formación lineal, parece (poniendo énfasis en “parece”) que una de las tácticas era correr con los carros propios hacia los del enemigo y sobrepasarlos, usando los espacios entre los carros enemigos, disparando todo el tiempo, y luego, después de haber pasado a través, girar y repetir el proceso. Crea alguna especulación interesante sobre cuál sería la reacción enemiga a esto.

(6.71) Una unidad CH o pila CH-2+RI activa puede pasar a través (entra y salir, pero no detenerse) de un hex que contenga una unidad CH o pila CH-2+RI enemiga no Enzarzada. No hay coste adicional en PMs para hacerlo, que no sea el coste de entrar en el terreno en ese hex. La unidad que mueve no puede cambiar de orientación en el hex ocupado enemigo. La unidad(es) puede continuar moviendo hasta el límite de su AM.

(6.72) Una unidad CH o pila CH-2+RI activa siempre puede Pasar-a-Través de una unidad CH enemiga no Enzarzada. Sin embargo, una pila CH-2+RI puede bloquear el Paso-a-Través. Para hacer esto, el jugador no activo tira un dado y lo compara con el factor TQ impreso de su unidad CH-2:

- si la tirada es menor que el TQ, el Paso-a-Través está bloqueado y la unidad que mueve se detiene donde esté, adyacente a la unidad no activa. Su movimiento ha terminado para esa Fase de Órdenes.
- si la tirada es la misma o mayor que el TQ, el Paso-a-Través está permitido.

(6.73) Una unidad CH o pila CH-2+RI no puede usar Paso-a-Través si no tiene suficientes PMs para salir del hex enemigo.

(6.74) Una unidad CH o pila CH-2+RI puede intentar Paso-a-Través en más de un hex ocupado por CH o CH-2+RI enemiga, incluso si tales hexes no están adyacentes entre sí. En el caso de hexes adyacentes ocupados, si está bloqueado, según 6.72, el Paso-a-Través de un hex después de haber entrado en el primero, la unidad CH y/o CH-2+RI que mueve Huye (9.4).

Nota de Juego: bloquear un Paso-a-Través es una decisión táctica para los jugadores que dependerá de los bien que crean que sus hombres pueden hacer para desorganizar el movimiento enemigo con el Disparo. Véase 7.3. Gran parte depende de cómo desplieguen sus cuerpos de carros, especialmente si tiene menos carros que el enemigo.

(6.8) VUELCO DE CARRO (OPCIONAL)

Nota Histórica: uno de los inconvenientes de los carros era que, por una variedad de razones, tendían a volcar (y por tanto quedar inútiles), normalmente cuando cambiaban de dirección. Esto no ocurría a menudo, pero estaba en función de la velocidad, construcción y entrenamiento. Los carros de tres hombres estilo hitita parecen haber sido más susceptibles a esto debido al peso que transportaban y la colocación de las ruedas. Puesto que la regla requiere un poco más de tiradas de dado y añade algo más de complejidad, la hemos puesto opcional.

(6.81) Antes de mover una unidad tipo CH/BW, el jugador activo debe establecer cuántos Puntos de Movimiento usará para esa unidad para esa fase (en esencia, su “Tasa de Velocidad”)

(6.82) Mientras mueve la unidad CH/BW, el jugador debe chequear cada vez que la unidad cambie de orientación o entre/cruce ciertos accidentes del terreno como se indica en la Tabla de Coste del Movimiento para ver si la unidad pierde carros por vuelco. Para hacer esto, el jugador cruza esa Tasa de Velocidad en la Tabla de Vuelco de Carro con el Tipo y/o Clase de la unidad. Si la tirada está dentro del rango indicado mostrado en la tabla, la unidad de Carros o Carretas de Batalla sufre un (1) Impacto.

Nota de Juego: los Carros que usan Tácticas de Dispara y Corre (7.2) usan esa columna en la tabla independientemente de la Velocidad.

Ejemplo: un CH-3 de 3 hombres hitita con una Tasa de Velocidad de “7” (los Puntos de Movimiento planeados usar ese turno) cambia de orientación usando su 4° PM. El jugador tira en la TVC, consiguiendo un “7”. Eso significa que ha sufrido algún vuelco e inmediatamente recibe un impacto de cohesión.

(6.83) Las unidades CH/BW que cambian de orientación sin dejar su hex inicial no están sujetas a vuelco.

(6.9) TABLAS DE MOVIMIENTO

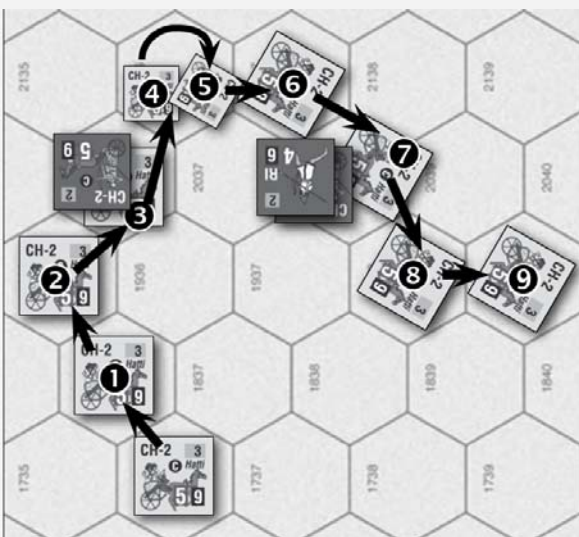
(6.91) Tabla de Costes de Movimiento: la tabla da los costes de movimiento para entrar/cruzar los acciden-

tes del terreno en el mapa y otras acciones tales como cambiar de orientación. Los impactos de cohesión potenciales y otros efectos específicos se dan en las notas.

(6.92) Tabla de Vuelco de Carro: la tabla se usa para determinar posibles Impactos de Cohesión del movimiento excesivo cuando se usa la regla opcional 6.8.

Ejemplo: en Nihriya, un jugador asirio tiene una CH-2 en el hex 2036 y una pila CH-2/RI en el hex 2038. Ambas están orientadas hacia la fila de hexes 10xx. Hay una CH-2 hitita en el hex 1736 orientada hacia los hexes 1836/1837. El Ala de Carros Ligeros del jugador hitita es activada y decide atacar a las unidades asirias. Mueve su CH-2 a 1836 por 1 PM ❶, luego 1935 por 1 PM ❷, manteniendo la misma orientación. Nótese que la CH-2 hitita no puede cambiar de orientación en 1935 porque es un hex frontal enemigo (6.63). Luego entra en 2036 – 1 PM, no hay coste de PM adicional ❸ – que está ocupado por la CH-2 asiria. El jugador asirio puede usar Disparo de Reacción (7.44) y luego el jugador hitita puede realizar su Disparo activo (7.31). La unidad hitita no puede permanecer en el hex, ni puede ser reorientada, así que debe mover al hex 2135 o 2136. El jugador hitita elige el hex 2136, por 1 PM ❹. El jugador hitita decide girar su unidad así que gasta 2 PM en el hex 2136 (el máximo permitido – véase 6.62) para orientarse hacia los hexes 2037/2137 ❺. Si se usa la regla opcional de Vuelco de Carro (6.8), el jugador que mueve haría una tirada por cada vértice cambiado y aplicaría cualquier impacto inmediatamente.

Hasta este momento, el CH-2 hitita ha usado 6 de sus PMs. El jugador hitita continúa moviendo a 2137 – 1 PM ❻ – e intenta entrar en 2038 que está ocupado por la pila CH-2+ RI asiria. El jugador asirio decide intentar bloquear el intento de paso-a-través. Ese jugador tira un dado (el resultado es un “7”) y compara la tirada con el TQ de su unidad CH-2 (el TQ es “5”). El intento falla, así que el jugador hitita puede entrar en el hex (1 PM) ❼ y continúa su movimiento. Si el intento hubiera tenido éxito, la CH-2 hitita el movimiento hubiera acabado en el hex 2137. Independientemente del resultado del intento de bloqueo, el asirio puede usar Disparo de Reacción (7.44) contra la unidad que pasa-a-través de su hex. El jugador hitita debe gastar su último PM para entrar en 1938 o 2039. Elige el primero ❸ y usa el último PM de la CH-2 para entrar en el hex 1939.



(7.0) COMBATE CON PROYECTILES

(7.1) DISPARO DE PROYECTILES

Nota Histórica: el ubicuo uso del Arco Compuesto durante este periodo hace a los Carros y el disparo de proyectiles la mayor fuerza en el campo de batalla. Este arco proporcionó distancia y poder de penetración, que, a su vez, llevó a las tácticas efectivas adaptadas a los carros. Aunque había dos tipos de arco compuesto – el “triangular” y el “curvado” – ambos tenían el mismo efecto. Los arcos simples, no compuestos, los usaban las unidades a pie. Los arcos compuestos eran caros de producir y llevaba más tiempo hacerlo que los arcos simples, y esto es por lo que la élite de los carristas los usaban. Algunos carros estaban armados con jabalinas y lanzas “arrojables” similares.

(7.11) Hay dos tipos de unidades con proyectiles en CoF: Carros (CH) e Infantería Ligera (LI). Los Carros usan Arcos Compuestos (C) o Jabalinas (J); la Infantería Ligera usa Arcos Compuestos (C), Arcos Simples (B), Hondas (S), o Jabalinas (J). Cuando se activan, las unidades con proyectiles pueden mover, disparar, o disparar durante el movimiento. Las unidades con proyectiles pueden disparar durante – o en lugar de – su movimiento. Las unidades del mismo Ala/División no tienen que hacer la misma acción (algunas pueden mover, otras pueden disparar sin mover, mientras que otras pueden mover y disparar). Una unidad LI puede disparar durante el movimiento sólo si movió “hacia delante” (hacia el objetivo) inmediatamente antes del disparo real. Las unidades CH pueden disparar en cualquier momento durante su movimiento (véase el ejemplo, abajo). Disparar durante el movimiento no cuesta puntos de movimiento; sin embargo, véase 7.17.

Ejemplo: una unidad CH-2 armada con proyectiles “C” puede mover 3 hexes hacia delante, disparar a un enemigo a dos hexes de distancia, y luego usar los puntos que le queden para cambiar de orientación y alejarse.

(7.12) El Disparo de Proyectiles puede ocurrir como parte de la Fase de Órdenes (y véase 7.3) de la unidad activada o como Disparo de Reacción (véase 7.4). Las unidades de proyectiles deben disparar cada una individualmente; no pueden combinar sus disparos. Las unidades Enzarzadas no pueden Disparar ni ser el objetivo del Disparo de Proyectiles (véase 9.2). Una unidad activada puede disparar sólo una vez por Fase de Órdenes.

(7.13) Una unidad con Proyectiles puede disparar a una única unidad objetivo que esté dentro de su Alcance de Proyectil y a la que puede trazar una Línea de Visión (LdV):

- Para las unidades LI, el Alcance de Proyectiles se extiende desde sus hexes frontales y/o de flanco
- Para las unidades CH, el Alcance de Proyectiles se extiende desde cualquiera de sus hexes. Las unidades CH pueden disparar por el frontal, flanco y retaguardia.

Si el objetivo es una pila CH-2+RI, el jugador que dispara debe elegir una de las dos unidades como objetivo del disparo.

Nota de Diseño: aunque el propio carro puede ser orientado en una única dirección, el arquero a bordo es libre de moverse, más o menos.

(7.14) Una LdV se calcula trazando una ruta de hexes entre el centro del hex en el que está la unidad con proyectiles y lo mismo para la unidad objetivo, a través de los lados de hex frontales, o de flanco de la unidad que dispara, o en el caso de unidades CH, los de retaguardia.

Los hexes de Bosque bloquean la LdV. Las unidades de combate bloquean la LdV salvo que la LdV nunca está bloqueada por sólo una unidad de combate (amiga o enemiga). Una unidad siempre puede disparar “sobre” una unidad de combate; no puede disparar sobre más de una.

La LdV está bloqueada si alguna parte de un hex de mayor elevación está entre las dos unidades. Si la unidad que dispara y la unidad objetivo están a diferentes niveles, la premisa básica es:

- si la unidad que dispara está más arriba que el objetivo, la LdV está bloqueada cuando el terreno bloqueante está más cerca del objetivo;
- Si la unidad que dispara está más abajo que el objetivo, la LdV está bloqueada cuando el terreno bloqueante esté más cerca del tirador.

Exactamente “a mitad de camino” se trata como bloqueada.

Si la LdV está bloqueada, no se puede disparar proyectiles. Independientemente de las restricciones de la LdV, las unidades siempre pueden disparar a hexes adyacentes.

Nota de Juego: las LdV, aunque no es un problema importante en la mayoría de estas batallas, debido al terreno llano, a menudo es la causa de “tensión del jugador”. Sugerimos que las reglas de LdV de proyectiles sean interpretadas estrictamente.

(7.15) Suministro de Proyectiles: una unidad con proyectiles puede disparar si al menos le queda un disparo de proyectiles. Las unidades con proyectiles tienen un número ilimitado hasta que sacan un “9” no ajustado cuando resuelven algún combate de proyectiles. En el momento que una de estas unidades saca un “9” no ajustado, se pone un marcador “Missile Low” (Pocos Proyectiles) sobre ella, indicando que le queda un disparo. Si una unidad con “Missile Low” dispara vuelve el marcador por su cara “Missile No” (Sin Proyectiles) para indicar que no le quedan proyectiles que disparar. Una unidad con un marcador “Missile No” no puede disparar en ningún momento.

(7.16) Una unidad amiga con “Missile Low” o “Missile No” que no esté Enzarzada, y que no está dentro del Alcance de Disparo de Proyectiles y LdV de una unidad enemiga que no está ella misma con “Missile No”,

puede Recargar quitando los marcadores “Missile Low/No”. Una unidad de proyectiles Recarga en la Fase de Reemplazo, Recarga y Recogida (Fase D), volviendo a tener su capacidad de proyectiles completa.

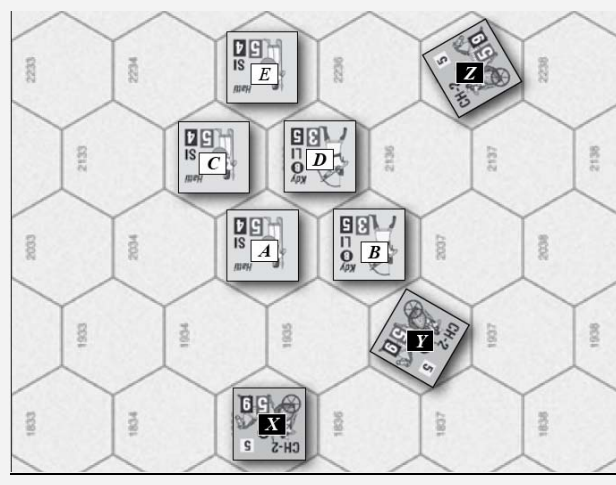
(7.17) La Tabla de Alcance y Resultados de Proyectiles (8.61), en coordinación con la **Tabla de Efectividad de Disparo vs. Protección** (8.62), se usa para determinar el efecto de los disparos de Proyectiles. Hay una TARP para cada tipo de unidad que dispara. El jugador tira un dado y, ajusta esa tirada usando todos los ajustes aplicables – éstos están indicados abajo y en la TARP. Usa la fila correspondiente al alcance del proyectil al objetivo. El número de Impactos infligidos en el objetivo como se indica en el encabezado de la columna asociada con la tirada ajustada.

Ejemplo: Arco Compuesto disparando a un alcance de 2 hexes con una tirada ajustada de “4” infligiría un Impacto sobre el objetivo.

Ejemplo: en el Río Astarpa, los hititas tienen una SI (A) y LI (B) en los hexes 2035 y 2036, y SI (C) y LI (D) en 2134 y 2135, y una SI (E) en 2235. Todas las unidades están orientadas hacia la fila de hexes 19xx. Los arzawanos tienen una CH-2 (X) en el hex 1835 orientada hacia la fila de hexes 17xx, una CH-2 (Y) en el hex 1936 orientada hacia 1837/ 1937, y una CH-2 (Z) en 2237 orientada hacia 2136/2236. La LI está armada con arcos simples y los CH-2 con arcos compuestos. Las unidades CH-2 arzawanas están todas activas.

La CH-2 (Z) puede coger como objetivo cualquiera de las unidades hititas – todas están al alcance y en LdV puesto que la unidad puede disparar a través de 1 unidad bloqueante. Puesto que una CH puede disparar en cualquier dirección, la CH-2 (Y) puede disparar a todas las unidades hititas excepto la SI (E). La LdV a esa unidad está bloqueada por LI (D) puesto que la LdV puede trazarse a través de sólo una unidad de combate. La CH-2 (X) puede disparar a todas las unidades hititas salvo la SI (E). Aquí la LdV de la unidad CH-2 está bloqueada y la SI (E) está fuera de alcance.

Para los hititas, la LI (B) puede disparar a CH-2 (X) y CH-2 (Y), pero no a CH-2 (Z) porque esta unidad está en su arco de Retaguardia. La LI (D) puede disparar sobre la LI (B) a CH-2 (Y) o disparar a CH-2 (Z) – esa unidad está en su arco de flanco. La LI (D) tiene una LdV a la CH-2 (X), pero esa unidad está fuera del alcance para un arco simple.



Se hacen los siguientes ajustes de la tirada:

- ? Efectos del Disparo vs. Protección (véase esa tabla).
- +1 si LI con proyectiles tipo B o C movió/moverá
- +1 si el objetivo está en un hex de Bosque
- 1 si la unidad dispara a una unidad objetivo en una menor elevación a un alcance de 2 hexes o más.

Todos los efectos del combate de proyectiles son inmediatos y ocurren antes que cualquier otra unidad mueva/dispare.

Nota de Diseño: los arqueros en carro estaban profundamente entrenados en disparar incluso mientras iba todo galope de aquí la ausencia de DRM adverso.

(7.18) Si hay un líder en el hex objetivo y la tirada de disparo de proyectiles no modificada es un "0", hay una posibilidad de que el líder haya recibido un impacto. Se tira el dado de nuevo; si esa tirada es un "0" el líder ha sido Herido. El jugador tira después una vez más; si esa tirada es mayor que el Factor de Capacidad o Iniciativa del líder, el líder ha muerto. Véase, también, 8.15. Los jugadores pueden, si lo desean, disparar a un hex (al alcance) en el que sólo haya una ficha de líder.

(7.2) DISPARO DE REACCIÓN

Nota Histórica: esta es la principal táctica de los carros (contra la infantería) y es la que los hace tan efectivos... hasta el uso de infantería ligera más efectiva y luego la llegada de la caballería como un arma en el campo de batalla.

(7.21) Las unidades CH-2 pueden usar tácticas de Dispara y Corre (DyC) contra cualquier unidad no-Carro. La DyC no puede usarse contra CH enemiga ni una unidad RI apilada con una unidad CH-2, ni usarse contra unidades enemigas Enzarzadas. Las CH-2 apiladas con una unidad RI pueden usar DyC; sencillamente se ignora la RI. La DyC comprende la acción completa de una unidad para esa Fase de Órdenes.

Nota de Juego y Diseño: los CH-3s hititas, aunque armados con jabalinas, estaban más pensados para el choque que para tropas lanzadoras de proyectiles. Por eso no son válidos para usar esta mecánica.

(7.22) Las unidades CH-2 que desean usar DyC deben comenzar en un radio de tres (3) hexes (pero no adyacentes) de la unidad objetivo. Deben poder trazar una ruta de hexes despejada de unidades de combate enemigas a través de los hexes frontales de la unidad DyC.

(7.23) La ruta DyC puede ser a (o a través de) hexes ocupados amigos, un hex no-Abrupto, o a través de un arroyo que no cueste cruzar más de +1. Si la ruta se traza a través de unidades amigas, se aplican las penalizaciones de cohesión indicadas en 6.55.

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

- se indica qué unidad está usando DyC

- se indica el objetivo, como arriba.
- se dispara al alcance de 1 hex
- se recibe disparo de Reacción (7.25 y 7.44), si hay, a un alcance de 1 hex.

Todo esto ocurre sin mover (físicamente) la unidad que dispara.

Nota de Diseño: bien, está moviendo (hacia el objetivo y luego vuelve atrás de donde venía). Sólo hemos eliminado el detalle. El alcance de disparo habitual andaba en torno a los 30-45 metros.

(7.25) Las unidades que son el objetivo de DyC debe usar Orientación de Reacción (6.65) para girar y enfrentarse a las unidades DyC si desean usar el Disparo de Reacción.

(7.26) Los carros que usan DyC están sujetos a Vuelco de Carro según 6.82.

Ejemplo: usando el ejemplo del Río Astarpa en 7.14 arriba, sólo la CH-2 (Z) arzawana podría hacer un ataque DyC y sólo contra la LI (B), LI (D) y SI (E) hititas. La ruta a las SI (A) y (C) está bloqueado por las unidades hititas antes mencionadas. La CH-2 (X) y la CH-2 (Y) arzawanas no pueden trazar una ruta a ninguno de los objetivos a través de sus hexes frontales de forma que no pueden usar la táctica DyC especial. Sin embargo, pueden mover y/o disparar según 7.11.

(7.3) DISPARO PASO-A-TRAVÉS DE CARRO

(7.31) Las unidades de carros que usan Paso-a-Través (6.7) pueden disparar al carro enemigo que están "pasando-a-través" como su Disparo de Proyectiles para ese segmento de movimiento. Usa la fila Paso-a-Través en la Tabla de Alcance y Resultados de Proyectiles para resolver el disparo. El objetivo, el CH que no mueve no puede usar Disparo de Devolución pero puede usar disparo de Reacción a Entrada (7.44) cuando la unidad atacante se pone adyacente, o si la unidad comienza adyacente, antes de que la unidad entre en el hex de la unidad objetivo – usar un alcance de 1 hex. El disparo de reacción se resuelve primero.

(7.32) Los carros que usan Disparo Paso-a-Través a carros enemigos apilados con RI (8.4) pueden disparar al carro o la RI.

(7.33) Otras unidades del jugador contrario no pueden usar Disparo de Reacción contra la unidad(es) que hacen Paso-a-Través mientras que esa unidad(es) esté en el hex ocupado por el objetivo del Paso-a-Través.

(7.4) DISPARO DE REACCIÓN

Las unidades con Proyectiles inactivas pueden disparar en reacción a ciertos movimientos enemigos al entrar (Reacción a la Entrada) y salir (Reacción a la Retirada) de los hexes adyacentes, y dentro del arco de disparo (7.13), la unidades inactiva así como contra unidades activas que disparan contra ellas (Disparo de Devolución). El Disparo de Reacción no requiere una Orden.

(7.41) Reacción a la Retirada: cuando una unidad que no huye deja un hex adyacente de una unidad enemiga con proyectiles, y dentro de su arco de disparo, esa unidad con proyectiles, si tiene un alcance de dos o más hexes, puede hacer un disparo gratis a la unidad que mueve. Los resultados se aplican antes de que la unidad mueva.

(7.42) Reacción al Repliegue: las unidades CH armadas con proyectiles “C” que hacen Repliegue Ordenado (6.4) pueden disparar a la unidad que está afectando el RO. El alcance siempre se trata como dos (2) hexes y el disparo se hace antes del movimiento. Se aplican todos los modificadores del movimiento. Unidad CH repliegándose está limitada a un disparo de proyectiles por unidad que lo activa el RO por Fase de Órdenes.

(7.43) Todo el Disparo de Reacción a la Retirada/Repliegue a unidades que se alejan de la unidad que obliga al movimiento defensivo es a un Alcance de dos (2) hexes.

(7.44) Reacción a la Entrada: cuando una unidad amiga se pone adyacente a una unidad enemiga con proyectiles (y dentro de su arco de disparo, 7.13), y esto incluyendo la entrada como resultado del Avance después del Combate, esa unidad con proyectiles enemiga puede disparar a la unidad que mueve antes de que haya más movimiento o haya disparo amigo. Todos los efectos de este combate de proyectiles ocurren inmediatamente.

(7.45) Disparo de Devolución: una unidad no en fase puede “devolver” el Disparo de Proyectiles a una unidad enemiga que le ha disparado (7.31 es una excepción). El disparo de la unidad en fase se resuelve antes del disparo de devolución; no son simultáneos. El jugador no en fase no puede usar disparo de Reacción a la Entrada y de Devolución contra la misma unidad.

(7.5) TABLAS DE DISPARO DE PROYECTILES

(7.51) Tabla de Alcance y Resultados de Proyectiles: esta tabla se usa para resolver cada disparo de proyectiles individual.

(7.52) Tabla de Efectividad del Disparo vs Protección: esta tabla da ajustes de la tirada para la Tabla de Alcance y Resultados de Proyectiles basados en la efectividad de la protección corporal que vista/lleve el objetivo comparado con la del proyectil que se está disparando.

(8.0) COMBATE DE CHOQUE

Nota Histórica: ninguna de las fuentes egipcias y pocas de las demás, visuales o escritas, indican que algún tipo de combate de choque organizado tuviera lugar entre grandes cantidades de infantería (o carros) durante la Edad del Bronce Tardía, cuando los carros dominaban el campo de batalla. El uso agresivo de infantería ordenada no se encuentra por ninguna parte en estas fuentes. Esto no significa que no tuviera lugar, pero está claro que da pie a suponerlo.

“Antes de la Catástrofe no hay evidencias para un choque de formaciones cerradas de infantería...” – Robert Drews, en “The End of the Bronze Age”.

(8.1) PROCEDIMIENTO DEL COMBATE DE CHOQUE

Nota de Juego: el sistema de Choque recae en la interacción de las armas de las unidades, sus protecciones corporales (de lo que hay poco... las únicas unidades que visten protecciones dignas de mención eran los carristas), ángulo de ataque y entrenamiento general y calidad (TQ) para producir un único resultado. Mientras que ningún factor carece de importancia, el factor en el que hay que poner más atención es el TQ, porque ese factor determina la capacidad de una unidad para resistir los rigores de la guerra cuerpo a cuerpo.

El Combate de Choque ocurre al terminar el segmento de Movimiento y Disparo de Proyectiles de una Fase de Órdenes. El Choque forma parte de la Fase de Órdenes de un líder, y todo Choque generado por ese líder se resuelve antes de que se saque el siguiente MA.

Nota Importante: cada combate de choque se realiza como una serie de pasos realizados por orden para todas las unidades que participan en el combate de choque – antes de que se proceda al siguiente paso del combate de choque. Véase 8.13 para la secuencia de pasos. Sugerimos realizar cada paso por separado de izquierda a derecha, a través del mapa. Los jugadores pueden usar el sistema que deseen para tomar nota de qué ocurre arriba y abajo de las líneas de ataque.

Nota de Diseño: sería más fácil resolver cada combate diferente como “algo aparte”. Sin embargo, hacer eso crearía un tipo de efecto “blitzkrieg”, donde el atacante consigue elegir qué ataques quiere hacer primero de forma que puede conseguir “penetraciones”. Aparte de la simpleza, esto estaría lejos de la realidad ya que convierte el sistema – y el juego – en irreal. Sin embargo, los choques aislados pueden resolverse realmente como algo aparte, si al hacerlo no se afecta a otros ataques. El método que se elija debería tener esta finalidad en mente.

(8.11) Segmento de Designación del Choque: el jugador activo designa qué unidad con capacidad de Choque puede/debe atacar en Choque como sigue:

- Las unidades con capacidad de Choque que acaban sus movimientos adyacentes a una unidad enemiga en la Fase de Órdenes en curso DEBEN CHOCHAR.
- Las unidades Enzarzadas con capacidad de Choque activadas (9.2) DEBEN CHOCAR.
- Las unidades con capacidad de Choque no Enzarzadas que permanecen adyacentes a una unidad enemiga durante el segmento de movimiento pueden Chocar, pero deben pasar un chequeo TQ de Resolución Pre-Choque para realizar el ataque.

Se pone un marcador “SHOCK-NO CHECK” sobre las unidades que están obligadas a Chocar según los puntos 1 y 2 arriba. Se pone un “SHOCK-MUST CHECK TQ” sobre las unidades con las que el jugador elige atacar según el punto 3.



La Infantería Ligera (LI) no tiene capacidad de Choque y no puede y nunca está obligada a atacar en Choque. Todas las demás unidades son capaces de Chocar, aunque en algunos casos algunas unidades no tienen capacidad de Choque cuando atacan a ciertos tipos de unidad. Estos casos están indicados abajo y están indicados en las tablas de Superioridad del Choque y Choque de Armas.

- Las unidades CH-2 no tienen capacidad de Choque contra las unidades CH-2, CH-3 o CH-2+RI.
- Las unidades BW tienen capacidad de Choque contra unidades LI solamente.

(8.12) El Procedimiento Básico Pre-Choque. Las unidades que atacan en Choque deben atacar a todas las unidades en sus hexes frontales/adyacentes, a menos que la unidad defensora esté siendo atacada por otra unidad amiga en ese segmento de Combate de Choque. El atacante determina qué unidades se implicarán en cada resolución de combate individual, con las siguientes restricciones:

- una única unidad (o pila) amiga puede atacar a unidades defensoras en más de un hex, siempre que todos los defensores objetivo estén en los hexes frontales/adyacentes de la unidad atacante.
- dos o más unidades (o pilas) amigas en hexes diferentes pueden combinarse para atacar a un unidades que defienden en un único hex solamente.
- cada unidad sólo puede atacar en Choque 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.
- una pila CH-2+RI debe atacar a la misma unidad(es); las unidades no pueden hacer ataques diferentes.

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

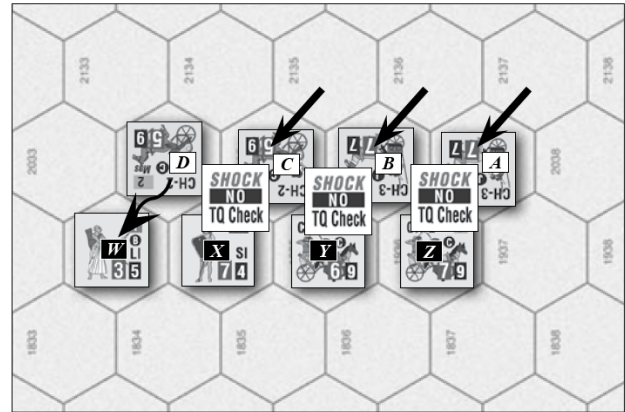
Ejemplo: el jugador egipcio tiene dos unidades a pie, LI (W) y SI (X) en los hexes 1935 y 1936 respectivamente, y dos unidades de carros, CH-2 (Y) y CH-2 (Z), en los hexes 1937 y 1938 respectivamente. Las cuatro unidades están orientadas hacia la fila de hexes 20xx. El jugador hitita tiene un CH-2 (D) en el hex 2036. Dos unidades hititas, CH-3 (A) y CH-3 (B), han entrado en los hexes 2039 y 2038 respectivamente. Una tercera unidad hitita, CH-2 (C) ha movido al hex 2037. Las cuatro unidades hititas están orientadas a la fila de hexes 19xx. Todas las unidades hititas están activas. Ninguna de las unidades en ningún bando tiene impactos.

Puesto que las tres unidades hititas han movido, todas deben atacar en Choque. La CH-3 (A) hitita debe atacar al CH-2 (Z) egipcio puesto que Z es la única unidad en sus hexes frontales. El CH-2 (C) hitita no puede atacar a la CH-2 (Y) egipcia – CH-2 no tiene capacidad de Choque contra otra CH-2 – así que debe Chocar con la SI egipcia (X). Esto deja a la CH-2 (Y) egipcia como el único objetivo para la CH-3 (B)

hitita. Los tres ataques son señalados con un marcador “Shock–No TQ Check”.

El jugador hitita tiene la opción de atacar en Choque a la LI (W) egipcia con su CH-2 (D) pero no está obligada a ello. Si elige hacerlo, el ataque sería señalado con un marcador “Shock–Must Check TQ”.

Si en el ejemplo de arriba, las unidades CH-3 hititas fueran unidades CH-2, no hubiera habido Choque para esas unidades incluso si las unidades se pusieron adyacentes tras mover puesto que la CH-2 no tiene capacidad de Choque contra otras unidades CH-2.



(8.13) Una Visión General del Proceso de Resolución del Choque.

Las secciones de la 8.14 a la 8.18 son descripciones de la secuencia y procedimiento usados para resolver el Combate de Choque. Cada paso debe completarse para todas las unidades antes de proceder al siguiente paso. Éstos son los pasos:

1. Chequeo para ver si las unidades con “Shock–Must Check TQ” realmente atacarán.
2. Chequeo de todas las unidades defensoras, excepto las que están Enzarzadas, para ver cómo reaccionarán a la “amenaza” de tales ataques (8.14 más 8.55).
3. Chequeo para bajas de Líder (8.15) o realizar Combate Heroico (10.2) si es aplicable.
4. Resolución del Choque
 - a. Se usa la tabla de Choque de Armas para determinar qué columna se usará en la TRC de Choque (8.16).
 - b. Se determina la Superioridad en Armas, Posición y Numérica (8.17 punto 1).
 - c. Se determina si el terreno y/o líderes tendrán algún efecto (8.17 punto 2).
 - d. Se resuelve el Choque usando la Tabla de Resultados del Combate de Choque (8.17 punto 3)
5. Chequeo para Colapso (8.18).

(8.14) Chequeos TQ de Resolución del Pre-Choque

1. Primero, todas las unidades atacantes con un marcador “SHOCK Must Check TQ” (8.11) hacen un

chequeo TQ. El jugador atacante tira un dado para cada unidad:

- si la tirada es igual o menor que la TQ impresa, esa unidad atacará en Choque.
- si la tirada es mayor que la TQ, la unidad no atacará en Choque... y recibe un (1) Impacto.

Excepciones: si todas las unidades defensoras están Huyendo, las unidades atacantes no necesitan hacer un chequeo TQ. Los objetivos pretendidos aún lo hacen. Nótese que las unidades que Huyen tienen una TQ de 1 (véase 9.42).

2. Después, todas las unidades salvo las que están Enzanzadas, que ahora son objetivos de ataques en Choque (recuérdese, una unidad "Must Check" que falla su chequeo TQ deja de estar atacando) deben hacer un chequeo TQ. El jugador defensor tira un dado para cada unidad afectada.

- si la tirada es igual o menor que la TQ impresa, esa unidad no se ve afectada.
- si la tirada es mayor que la TQ de una unidad, ésta recibe un número de Impactos igual a la diferencia entre el resultado de la tirada y su TQ.

Si el defensor ha recibido suficientes Impactos como para igualar o superar su Factor TQ, Huye inmediatamente (9.4) y la unidad atacante avanza al hex que quedó vacío (donde puede cambiar su orientación en 1 vértice, si lo desea) siempre que no esté en el hex frontal de otra unidad enemiga. Una unidad que Huye que falla su chequeo es eliminada.

1. Si el atacante Huye tras su chequeo TQ, el defensor se queda donde está (si no está Huyendo).
2. Si ambas unidades Huyeran tras sus chequeos TQ, el defensor se retira según las reglas de Huida, pero el atacante permanece en el sitio (aunque sigue en Huida).

Después del chequeo TQ, si el atacante aún es válido para atacar y el defensor no huyó, se procede al paso siguiente.

Ejemplo: continuando con el ejemplo de 8.12, el jugador hitita ha elegido atacar a la LI (W) egipcia con la CH-2 (D), ahora debe hacer un chequeo TQ. Saca un "6", que es mayor que la TQ de 5 de la CH-2. La CH-2 no puede atacar y recibe un impacto. Las otras tres unidades hititas no están obligadas a hacer este chequeo. Sin embargo, las dos unidades CH-2 egipcias y la SI egipcia deben hacer un chequeo TQ. El jugador egipcio saca menos de un "6" para cada una y por tanto pasa el chequeo. Sin embargo, para la SI (X) saca un "9" así que la SI recibe dos impactos puesto que la tirada de "9" supera su TQ de 7 en dos.

(8.15) Posibles Bajas de Líderes: las bajas de líderes se determinan antes de resolver el Choque real. Si alguno o ambos bandos tienen un líder apilado con una de las unidades implicadas en el combate de Choque, el jugador tira el dado para cada uno de tales líderes. Si la tirada es un "0" el líder ha sido Herido. El

jugador tira después una segunda vez; si esa tirada es mayor que el Factor de Capacidad o Iniciativa del líder, el líder ha Muerto. Los líderes fallecidos son retirados del juego inmediatamente (4.25). Los líderes Heridos permanecen en el juego pero todos los factores del líder se reducen en uno – a un mínimo de "0". Un líder que ya está herido y es herido de nuevo, Muere.

Ejemplo: Barattarna, el Comandante General mitanni, está apilado con una unidad implicada en Choque. El jugador mitanni debe chequear para ver si Barattarna se convierte en una baja. Al parecer los dioses le han abandonado ya que saca un "0". Barattarna es Herido (si Barattarna ya estuviera Herido, hubiera Muerto). El jugador hace su segunda tirada, esta vez el resultado es un "3". Esta tirada es menor que el Factor de Iniciativa de Barattarna de "5" así que no Muere, sino que permanece en juego Herido con todos sus factores reducidos en 1.

Nota de Juego: si los Héroes de algún bando están implicados en Combate de Choque, se resuelve el Combate de Héroe (10.2) en lugar de la tirada en 8.15.

(8.16) El Choque de Armas: se consulta la tabla de Choque de Armas. Se cruza el Tipo del atacante con el Tipo del defensor para determinar la columna de la Tabla de Resultados del Combate de Choque a usar (antes de cualquier ajuste) para resolver el combate. Si hay más de un Tipo de unidad defensora, el defensor elige qué Tipo se usará para la determinación. Si hay más de un Tipo de unidad defensora, el defensor elige cuál usar.

Nota de Juego: al contrario que en otros juego GBdIH, el ángulo de ataque no es un factor cuando se usa la tabla de Choque de Armas.

Ejemplo: Continuando con el ejemplo de 8.12 y 8.14, el jugador hitita usaría la columna "9" en la Tabla de Resultados del Combate de Choque para los dos combates CH-2 vs. CH-2. El combate de la CH-2 vs. SI usaría la columna "2".

(8.17) La Lucha Cuerpo a Cuerpo: los jugadores determinan ahora el efecto de las ventajas que cada bando tenga y resuelven después el combate de choque:

1. Determinar la Superioridad: hay dos "tipos" de Superioridad:

- Superioridad de Posición de Ataque por Retaguardia – que resulta cuando el ángulo/posición de ataque de un bando es por detrás.
- Superioridad del Sistema de Armas – el sistema de armas y armadura/protección de un bando es tan superior al del otro que dará lugar en un remarcado aumento en "bajas" del bando inferior (8.17B).

Un bando o el otro puede (pero no debe) conseguir la Superioridad de Posición de Ataque por Retaguardia o Superioridad de Armas, bien sea como: Superioridad en Ataque (o Ataque Superior, AS; el más común) o Superioridad en Defensa (o Defensa Superior, DS).

La Superioridad se determina como sigue:

A. Si una unidad amiga está atacando a un enemigo a través de su orientación de retaguardia, se considera Ataque Superior contra el defensor. Sin embargo, cualquiera que sea la unidad que el atacante use para determinar la Superioridad de Ataque por Retaguardia también debe usarse para determinar la Columna de Choque en la Tabla de Choque de Armas. Una unidad atacante no gana la Superioridad en Ataque para un ataque por Retaguardia si está en el hex frontal de cualquier otra unidad enemiga, y esa unidad enemiga no está siendo atacada por una unidad amiga diferente.

Nota de Diseño Importante: los veteranos de GBdLH notarán un cambio aquí: no hay ajuste importante por Superioridad de Posición para ataques de Flanco. Esto se debe a que la guerra en esta época realmente no era lineal. Por lo que en términos de juego la Infantería de Choque normalmente lucha en paquetes/grupos, con poca formación implicada.

B. Si el ataque no está cualificado para Superioridad en Ataque según 8.17 1.A arriba, los jugadores usan la Tabla de Superioridad de Choque cruzando el Tipo de atacante con el Tipo de defensor para determinar si algún sistema de armas es superior (Ataque Superior o Defensa Superior) al otro. Si más de un Tipo de unidad está implicado en algún bando los jugadores usan las unidades que eligieron para determinar la columna de Choque en la Tabla de Choque de Armas.

Nota de Juego: es importante hacer notar que la Superioridad de Posición de Ataque por Retaguardia tiene preferencia sobre la Superioridad de Sistemas de Armas. La unidad atacante con Superioridad de Posición de Ataque por Retaguardia es Ataque Superior independientemente de lo que diga la Tabla de Superioridad del Choque.

Ejemplo: continuando con el ejemplo de 8.16, ninguno de los tres combates de Choque son por la retaguardia así que no hay Superioridad de Posición por Retaguardia. Usando la tabla de Superioridad del Choque, el jugador hitita comprueba que los ataques CH-3 y CH-2 no producen Superioridad del Sistema de Armas. Éste no es el caso para el ataque CH-2 vs SI. Aquí la unidad SI es Defensa Superior para los desafortunados carristas. Sin embargo, si la CH-2 hitita estuviera atacando a la SI egipcia por la Retaguardia se aplicaría el caso 1.A y por tanto la CH-2 sería Ataque Superior.

2. Ajuste de Columnas y Resolución: para resolver el Choque, el jugador atacante usa la columna "base" en la Tabla de Resultados del Combate de Choque (TRC de Choque) determinada en 8.16, y ajusta esa columna por cualquier Ventaja Numérica, Ventaja de Posición de Ataque por Flanco y/o efectos del Terreno como sigue:

- **Ventaja de Posición de Ataque por Flanco:** si al menos parte del ataque es contra un flanco del defensor, el atacante consigue un Cambio de dos (2) Columnas a la derecha.

- **Ventaja Numérica:** si un bando tiene más unidades de combate (fichas) en el combate que el otro, ese jugador consigue un Cambio de dos (2) Columnas por cada unidad que tenga de más que el otro bando. Tal cambio sería a la derecha para beneficio del Atacante, a la izquierda para el beneficio del Defensor.
- **Terreno** – véase la sección de Ajustes de Terreno de la Tabla de Resultados del Combate de Choque. Si están implicadas más de una unidad defensora, se usa el terreno más ventajoso disponible para el defensor. Todos los ajustes son acumulativo.

El jugador atacante tira después el dado, modificando la tirada según los Modificadores de Liderazgo indicados en la Tabla de Resultados del Combate de Choque.

2. Aplicar Resultados: Los resultados en la TRC de Choque son Impactos de Cohesión para atacante y defensor. El n° entre paréntesis es para el defensor. Si el atacante era superior (AS) se duplica el resultado del defensor. Si el defensor era superior (DS), se triplica el resultado del atacante. Si estuvo implicada más de una unidad (del mismo jugador) en ese combate, los Impactos se distribuyen según 9.12.

Nota de Juego: si una unidad ha recibido impactos igual o más que su TQ, no Huye en ese momento – Huirá en el paso de Colapso después de que se hayan resuelto todos los Choques designados.

Ejemplo: continuando con el ejemplo en 8.17 1B, el jugador hitita resuelve cada uno de sus ataques de Choque de uno en uno. Para la CH-3 (A) hitita vs. CH-2 (Z) egipcia, saca un "6" y usando la columna "9" el resultado es un impacto a la CH-3 hitita y dos impactos para la CH-2 egipcia. Nótese que ninguno de los cambios de columna en 8.17.2 es aplicable y ningún líder está implicado así que no hay modificador para la tirada. No hay superioridad, por tanto no se ajusta el número de impactos. Para el ataque de la CH-3 (B) hitita vs. la CH-2 (Y) egipcia, el jugador hitita tira mucho mejor, sacando un "9". En la columna "9"; la CH-3 (B) recibe un impacto y la CH-2 (Y) recibe tres impactos. De nuevo, no son aplicables cambios de columna, DRMs, ni ajustes de impactos. El ataque final es otra historia. Para el ataque de la CH-2 (C) vs. SI (X), el jugador hitita saca un "3". Debe usar la columna "2", por tanto el resultado base es tres impactos para la CH-2, y un impacto a la SI. No son aplicables cambios de columna ni DRMs. Sin embargo, la SI es Defensor Superior así que los impactos de la CH-2 atacante se triplican – la CH-2 recibe ¡nueve impactos!

(8.18) El Colapso. Los jugadores determinan ahora qué unidades han colapsado (huido) como resultado del combate. Primero, las unidades que tienen Impactos igual o más que su TQ Huyen automáticamente (9.4). Sin embargo, si todas las unidades atacantes y defensoras implicadas en el combate de Choque Huyen, véase 9.13. Después, para las unidades que están Enzarradas al comienzo del combate de Choque y ahora están a un (1) Impacto de la Huida automática, los jugadores deben tirar un dado para cada una de

tales unidades. Si el resultado de la tirada es mayor que la TQ de la unidad, la unidad Huye (9.4). Si la tirada es igual o menor, la unidad reducen sus Impactos de Cohesión en uno (1). Finalmente, las unidades atacantes deben avanzar al hex que queda vacío (véase 8.2). Los jugadores ponen marcadores “Engaged” sobre las unidades que no hayan huido ni avanzado (véase 9.21).

Ejemplo: continuando con el ejemplo en 8.17.3, la CH-2 (C) hitita Huye según 9.4. El jugador hitita tira para ver lo mal que están la Huida. Saca un “5”, por lo tanto la unidad pasa y se pone cerca del Estandarte hitita. Ninguna de las demás unidades tiene suficientes impactos como para chequear para Huida y por tanto todas están ahora Enzarzadas. Ninguna de las unidades hititas es válida para Avanzar (8.21) ni puede hacerlo la SI egipcia puesto que esa unidad era defensora en el Choque.

(8.2) AVANCE DESPUÉS DEL COMBATE

(8.21) Las unidades atacantes deben avanzar a un hex que las unidades enemigas dejen vacío como resultado del combate de Choque (solamente), incluyendo la huida del chequeo TQ Pre-Choque. La unidad que avanza paga todos los costes de Cohesión generados por tal movimiento. Si el avance hiciera Huir a la unidad que mueve, aún avanza y no Huye, sino que su total de Impactos se establece en su TQ menos 1. Por ejemplo, una unidad de TQ 6 tendría 5 Impactos. Las unidades que causan que un enemigo deje vacío un hex debido a que el chequeo TQ Pre-Choque (no al choque real) le haga huir pero también están en el hex frontal de otra unidad enemiga en ese momento no pueden avanzar.

(8.22) Las unidades de combate que avanzan – pero no las unidades BW – pueden cambiar su orientación un vértice tras finalizar el avance, incluso si están en un hex frontal enemigo. Ésta es una excepción a 6.63.

(8.23) Si había más de una unidad atacante, la unidad que tenía la Superioridad (si había) debe avanzar. Si no había tal unidad, la que tiene la TQ más alta debe avanzar. En caso de empate, El jugador atacante elige.

(8.24) No hay avance después de que sólo haya Disparos de proyectiles, independientemente de qué le ocurrió a la unidad objetivo.

(8.3) CARROS Y CHOQUE

Digresión Histórica: existe algún desacuerdo sobre cómo funcionaban realmente los carros en las batallas de esta época. La mayoría de las fuentes establecen que se usaron como plataformas de disparo móviles; algunos dicen que pudieron ser, y fueron, usados para atacar en Choque contra unidades enemigas. Como evidencia de tales señalan varias piezas arqueológicas que muestran carros manejados (además del conductor) por un soldado con una larga lanza arrojadiza. Los argumentos en contra caen en uno o más de los siguientes:

- A los caballos no les gusta “cargar” contra otros caballos y especialmente no contra humanos que tienen lanzas.

- ¿En qué forma se podría usar una lanza mientras se mantiene en un carro de alguna forma de aproximación eficiente? Para empezar, el efecto de arrojar una lanza en alguien mientras se mueve sería echar al lancero hacia atrás... y fuera del carro.

- Los carros armados con proyectiles podrían ser mucho más peligrosos, y con bastante menos bajas (los caballos y los carros eran muy caros) que los supuestamente armados para choque.

Nosotros tomamos partido por los proyectiles. Sencillamente no podemos ver cómo – ni siquiera por qué – alguien pudiera usar carros como un sistema de choque, excepto en casos raros. Sin embargo, véase 8.4.

(8.31) Las unidades CH, por sí mismas, tienen una capacidad mínima para chocar con éxito contra la mayoría de las unidades. Las posibilidades de una unidad CH (especialmente la clase CH-2) de recibir fuertes bajas, en términos de Impactos, refleja esta relación. Esto se refleja en la Tabla de Choque de Armas.

Nota Histórica: lo que los carros están haciendo cuando atacan en choque contra las unidades que tienen permitido es correr sobre ellas y pisotearlas, puede que incluso lanzando una lanza o dos, lo que podrían hacer contra infantería no formada y no armada con lanzas. Era más una función de Miedo vs. disciplina que como armamento.

(8.32) Las unidades CH-3 usan una columna diferente en la Tabla de Choque de Armas que las unidades CH-2. Y las CH-2 apiladas con RI también tienen su propia columna.

Nota Histórica y de Juego: los hititas a menudo usaban carros de 3 hombres: un conductor, un portador de escudo y un lancero. Esto les permitía chocar en parte y les daba una pequeña ventaja defensiva comparado con los carros egipcios de 2 hombres más ligeros, pero que los hacía algo menos móviles.

(8.33) Las unidades CH no pueden Chocar como parte de un movimiento Paso-a-Través.

(8.4) INFANTERÍA CORREDORA Y CARROS

Nota Histórica: no hay certeza de cuándo los ejércitos comenzaron a usar Infantería Corredora o quién la usó por primera vez, aunque las evidencias que hay, señalan a Egipto. Cuando los carros se convirtieron en el arma principal de los ejércitos de la Edad de Bronce, pronto se volvió aparente que necesitaban alguna forma de protección, aparte de los hombres en el carro (uno de los cuales estaba conduciendo). Es nuestro punto de vista, reflejado en el juego, que los egipcios comenzaron a usar corredores de acompañamiento a comienzos del siglo XV a.C., y su total superioridad en Medio Oriente puede haber reflejado su utilización.

Con los beneficios obvios que esto proporciona, probablemente no tardó mucho en que los otros cuerpos de carros se adaptaran bien adoptando o inventando. Los hititas parece ser los que inventaron, insertando un tercer hombre en sus carros ahora más pesados en lugar de usar corredores exteriores.

(Para empezar, hace la vida del tercer hombre un poco menos aeróbica). Aunque este carro de 3 hombres puede haber sido así más difícil de atacar, el problema era que los carros hititas eran más lentos, menos maniobrables y, debido a que las ruedas estaban situadas en el centro del carruaje, sujeto a vuelco en una mayor probabilidad que los carros más ligeros con ruedas atrás estilo egipcio/mitanni.

(8.41) Como se indicaba en 6.72, una unidad CH-2 puede apilarse con una unidad RI. La CH-3 no puede apilarse con RI. Mientras están apiladas, ambas unidades deben participar en cualquier ataque de Choque como una única unidad. Ambas deben defender como una sola unidad si el hex es atacado. La pila CH-2+RI tiene su propia entrada en las tablas de Choque de Armas y Superioridad de Choque. Además, una pila CH-2+RI se considera una unidad para determinar la Superioridad Numérica. Sin embargo las unidades CH y RI hacen chequeos TQ Pre-Choque diferentes (8.14) aplicando los resultados a cada unidad por separado. Si la RI falla el chequeo, la CH-2 puede que ya no sea válida para Chocar dependiendo del objetivo del ataque.

(8.42) Durante el movimiento, las unidades CH-2+RI apiladas pueden mover juntas, o pueden separarse en cualquier momento durante el movimiento continuando cada unidad con su movimiento hasta su AM individual. No cuesta PM separarse, ni cuesta ningún PM apilarse.

(8.43) Una unidad RI puede permanecer apilada con una unidad CH-2 durante los intentos de ésta última de Dispara y Corre.

(8.44) Las diferentes tablas de combate muestran cómo pueden usarse las unidades RI, con o sin unidades CH-2.

Nota de Juego: el uso de RI – dónde y cómo – es una de las decisiones importantes que los jugadores tendrán que hacer.

(8.45) Las unidades CH-2 y RI se tratan como unidades diferentes para la asignación de impactos del Combate de Choque (véase 9.12).

(8.5) REACCIÓN A LA AGRESIÓN

Nota Histórica: la Reacción a la Agresión es la capacidad de ciertas unidades de reaccionar al disparo y/o choque enemigo agresivamente, volviendo las tornas y atacando a las unidades que originalmente les atacaban. Aceptando que nada de esto ni siquiera se “menciona” en las fuentes de la época, nos parece que son así, a partir de cómo tales unidades han actuado a través de las eras, así como las “ventajas” que parecen ir unidas a tales unidades, lo que hace probable este tipo de táctica.

(8.51) La Reacción a la Agresión (RA) es una forma de reacción usada por una unidad no activa (no en movimiento) como un intento de volver un ataque enemigo en un ataque de Choque de la unidad con capacidad de RA. No requiere uso de PMs.

(8.52) Sólo la BI y RI que no está apilada con CH-2 pueden usar la RA. Ni pueden estar en estatus de Hui-

da. Los únicos objetivos posibles de la RA son las unidades CH-2, CH-3 o CH-2+RI:

- el uso de la RA por unidades RI es voluntario.
- el uso de la RA por unidades BI es una reacción obligatoria para el Disparo de proyectiles, pero es voluntario contra el Choque.

(8.53) RA a Disparo: la RI y/o BI puede usar RA contra el disparo de proyectiles de CH-2 o CH-3, incluyendo CH-2 que usa Dispara y Corre. Para ver si la unidad inactiva tiene éxito en su RA vs. intento de Disparo de proyectiles, el jugador objetivo tira un dado, lo ajusta por la distancia y luego lo compara con la TQ impresa del objetivo. Por cada hex por encima de un alcance de 1 hex, se resta uno (-1) de la tirada.

Si la tirada ajustada es

- igual o mayor que la TQ impresa de la unidad (sí, mayor), esa unidad debe usar RA.
- menor que la TQ impresa de la unidad, nada ocurre.

Para un ataque DyC, se usa un alcance de uno.

(8.54) Si una RA tiene éxito frente a una unidad que dispara, la unidad que reacciona es movida (si es necesario) inmediatamente hacia la unidad que dispara de forma que esté adyacente y orientada hacia la unidad que dispara. No hay coste en PMs. Además, la unidad que reacciona no necesita hacer chequeo TQ Pre-Choque para realizar el ataque. Este Ataque en Choque individual se resuelve inmediatamente después, según 8.1, antes de que se haga cualquier otro movimiento o disparo de cualquier otra unidad.

Nota de Juego: el Disparo de Reacción sólo está permitido para unidades inactivas por tanto no hay tal disparo contra la unidad que hace el ataque RA.

Ejemplo: una CH-2 (TQ=7) mitanni dispara a una RI (TQ=5) egipcia desde una distancia de dos hexes. El jugador egipcio decide reaccionar (si la unidad fuera una BI esto no sería una opción). El jugador egipcio saca un “8”. El resultado es modificado a “7” (-1 por disparar a un alcance de dos hexes). El modificado es mayor que el TQ de 5 de la RI, así que la RI debe reaccionar. La RI mueve inmediatamente un hex y ahora está adyacente a la CH-2. No hay RO ni puede el jugador mitanni hacer disparo de reacción de ningún tipo. La RI no hace un chequeo Pre-Choque, pero la CH-2 debe. El Choque se resuelve después usando de 8.14 a 8.18. Nótese también que se aplica el caso 8.12, por tanto si hubiera otra unidad mitanni en el otro hex frontal de la RI esa unidad hubiera tenido que ser atacada junto con la unidad que dispara.

(8.55) RA al Choque: La BI que va a ser atacada en Choque (8.13) por CH-2, CH-3 o CH-2+RI exclusivamente, o RI (no apilada) que va a ser atacada exclusivamente por unidades CH-3, pueden intentar volver las tornas y convertirse en atacante. No se puede hacer el intento si Tipos aparte de los de arriba están implicados en el Choque, o si ninguno de los atacantes están el los hexes Frontales del defensor. Además,

todas las unidades atacantes originales en los hexes frontales de la unidad RA deben ser atacadas.

Para ver si la unidad inactiva tiene éxito en su intento de RA vs. Choque, el jugador tira un dado, comparándolo con la TQ impresa del objetivo. Si la tirada es:

- igual o menor que la TQ impresa de la unidad (sí, menor), esa unidad debe usar RA.
- Mayor que la TQ impresa de la unidad, nada ocurre y el Choque se resuelve en el curso normal de los eventos.

(8.56) Si la RA tiene éxito vs. una unidad atacante en choque, la unidad que reacciona ataca inmediatamente a la unidad activa, resolviendo tal ataque de Choque (sin que se requiera TQ Pre-Choque) según 8.1, pero antes de que se haga cualquier otro ataque de choque de las demás unidades.

(8.6) LAS TABLAS DE COMBATE

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

(8.62) Tabla de Superioridad en el Choque: esta tabla se usa para comparar la Superioridad (si hay) de un tipo de unidad comparado con otro, dependiendo de qué bando está atacando o defendiendo. Siempre se lee hacia abajo en la columna desde el punto de vista del atacante. (Leer en horizontal, por filas, da un resultado “falso”). La Superioridad se usa (posiblemente) para aumentar los Impactos de Cohesión.

(8.63) Tabla de Resultados del Combate de Choque: esta tabla se usa para resolver el combate de choque en términos de impactos de Cohesión para el atacante y defensor. (9.11 y 9.12).

Nota de Juego: esta tabla que ha estado vigente en el sistema GBdIH desde el Volumen I ha sufrido una revisión! Ésta refleja el efecto reducido, en términos de Choque, que las armas y tácticas del momento conllevan



(8.64) Tabla de Impactos de Cohesión y Chequeo TQ: se usa ésta como un resumen de cuándo se aplican los Impactos de Cohesión y cuándo tienen lugar los chequeos TQ.

(8.65) Tabla de Resumen de Bajas de Líder: esta tabla resume los chequeos de Baja de Líder.

(9.0) LOS EFECTOS DEL COMBATE

Las unidades sufren efectos de cohesión (llamados “impactos”) principalmente del combate pero posiblemente del movimiento desordenado y/o excesivo. Demasiados impactos de cohesión producen una Huida. Las unidades que Huyen se ponen cerca de su Estandarte o Desaparecen. Una unidad que huye puede ser reorganizada bajo ciertas circunstancias.

(9.1) COHESIÓN

La Cohesión es una medida de cómo de organizada y efectiva está una unidad en cualquier momento de la batalla. La pérdida de cohesión se mide en Impactos de Cohesión (o simplemente Impactos), que se aplican contra la Calidad de Tropa (TQ) de una unidad algunas veces de forma automática, otras veces después de una tirada. La Tabla de Impactos de Cohesión y Chequeo TQ (8.64) resume cuándo ocurre esto.

(9.11) Cada vez que una unidad sufre un Impacto de Cohesión se pone un Marcador de Cohesión – que representa el número total acumulativo de impactos recibidos – sobre (o debajo) la unidad. Los impactos no afectan a la potencia de combate o capacidades de una unidad de ningún modo, excepto que muestra lo cerca que está de derrumbarse. Por tanto, una unidad con un TQ de 6 y 4 impactos tiene el mismo efecto en combate que una sin impactos. Sólo que es más probable que huya.

(9.12) Si hay varias unidades implicadas en la resolución de un único combate de Choque, los impactos deben repartirse tan homogéneamente como sea posible entre esas unidades, recibiendo los impactos sobrantes la unidad que:

- 1º: se usó para determinar la Superioridad Posicional de Ataque por Retaguardia
- 2º: se usó para determinar la Superioridad de Armas;
- 3º: a elección del jugador

Esta regla se aplica incluso si esto significa que una unidad tuviera que Huir.

Ejemplo: una pila CH-2+RI recibe tres impactos. El jugador propietario debe dar a la CH-2 y RI un impacto a cada una. El tercer impacto puede aplicarse a discreción del jugador propietario.

(9.13) Cuando una unidad ha absorbido Impactos igual o más que su Factor TQ Huye (9.4). Si, como resultado de los Impactos del Choque, todas las unidades, atacantes y defensoras, huyeran, ocurriría lo siguiente:

1. El atacante suma a su total de impactos el número de impactos – si hubiera – que acumularía si avanzara después del combate.
2. El bando que tenga la unidad con la mayor discrepancia entre Impactos y factor TQ Huye. Las unidades defensoras que no huyen permanece en su sitio; las unidades atacantes que no huyen, avanzan (si son válidas); la unidad que no huya se queda con Impactos igual a su TQ menos uno (–1).
3. Si la diferencia entre los impactos y TQ es la misma para ambos bandos, el defensor huye y el atacante avanza después del combate (si lo tiene permitido) y se queda con impactos de Cohesión igual a su TQ menos uno (–1).

Si un bando tiene más de una unidad implicada y al menos una unidad no llega ni supera su TQ, TODAS

las unidades de ambos bandos que sí lo hicieron Huyen. Los puntos 1-3 de arriba se aplica sólo cuando todas las unidades tuvieran que huir.

(9.14) Recuperación: en una Fase de Órdenes, cualquier unidad no huida (solamente) con impactos de Cohesión que no esté adyacente a una unidad enemiga, ni al alcance y LdV de alguna unidad de proyectiles enemiga que no esté “Missile No”, y esté en terreno Despejado, puede quitar dos (2) Impactos como su única acción para esa Fase de Órdenes. Una unidad no puede quitar más de dos Impactos por Fase de Órdenes. Una unidad que se ha quitado Impactos no puede mover/disparar en la misma Fase de Órdenes, y una unidad que ha movido o disparado no puede quitarse impactos. Las unidades que se hayan Reorganizado ese turno no pueden quitarse Impactos.

(9.15) La Tabla de Impactos de Cohesión y Chequeo TQ (8.64) indica las veces durante el juego que una unidad debe hacer un Chequeo TQ. Estos casos también han sido indicados a través de las reglas, arriba. Un Chequeo TQ consiste en tirar el dado y compararlo al factor TQ impreso de la unidad. La Tabla de Impactos de Cohesión y Chequeo TQ da el resultado, normalmente uno o más Impactos cuando/si el dado supera al factor.

Importante: las unidades que Huyen tienen una TQ de 1.

(9.2) ENZARZADAS

(9.21) Al final de una resolución de Choque en la que algunas unidades contrarias (en ese combate) aún están adyacentes y no han movido (es decir, no avanzaron ni se retiraron), se pone un marcador “Engaged” encima de esas unidades. Estas unidades, cuando su Ala/División haga una Fase de Órdenes:



- no pueden Disparar.
- no pueden mover ni cambiar de orientación, a menos que su Ala/División tenga éxito en realizar un Desenzarzarse (véase 9.22).
- deben Chocar (si tienen la capacidad, véase 8.11) si no se Desenzarzan.

Las unidades Enzarzadas no pueden ser el objetivo del disparo de proyectiles en ningún momento ni pueden ser el objetivo de Paso-a-Través de Carros (6.7) hasta que el marcador se retire.

(9.22) Desenzarzarse. Cuando un Ala/División hace una Fase de Órdenes y alguna o todas sus unidades están Enzarzadas, el jugador puede intentar Desenzarzar esas unidades (y así no estén obligadas a Chocar). Sin embargo, las unidades no Enzarzadas en el Ala/División no pueden hacer ninguna acción; no pueden hacer nada en esa Fase de Órdenes.

(9.23) Desenzarzarse es una función de la capacidad de mando no de la TQ de la unidad (sin embargo, véase 9.24). Se aplica a todas las unidades Enzarzadas

dentro del Alcance de Mando de su líder. Para Desenzarzarse con éxito, el jugador tira un dado y lo compara con el Factor de Capacidad/Iniciativa del líder de las unidades. Si ese líder está apilado o adyacente al Comandante General, o si el líder es el CG, se suma el Factor de Carisma del CG al Factor de Capacidad/Iniciativa:

- si la tirada es igual o menor que el Factor de Capacidad/Iniciativa del líder (ajustado), todas las unidades Enzarzadas deben Desenzarzarse.
- Si la tirada es mayor que el Factor de Capacidad/Iniciativa (ajustado), las unidades permanecen Enzarzadas y deben atacar en Choque si tienen capacidad para ello (véase 8.11).

Nota de Juego: Desenzarzarse no es fácil, por motivos obvios.

(9.24) Si la tirada para Desenzarzarse tiene éxito, todas las unidades afectadas mueven (se retiran) un hex alejándose de la unidad enemiga con la que estaban Enzarzadas. No cambian de orientación pero no pueden ponerse adyacentes a una unidad enemiga (ni entrar en terreno prohibido). No hay coste en PMs (o Impactos de Cohesión) para hacerlo, pero si no pueden Desenzarzarse cuando reciben la orden permanecen donde están, Enzarzadas.

(9.25) Los carros Enzarzados, incluyendo aquellos apilados con RI, pueden Desenzarzarse sin una tirada de dado. Simplemente tienen que estar dentro del Alcance de Mando de su líder. En las Alas/Divisiones con una mezcla de unidades de Carros y no-Carros, se debe tirar el dado para permitir Desenzarzarse a las unidades no-Carros.

(9.26) El marcador “Engaged” se quita en el momento en que las unidades quedan separadas.

(9.3) ESTANDARTES

(9.31) La mayoría de los ejércitos comienzan el juego con una ficha de Estandarte asignada al Comandante General del ejército (Faraón, Rey, etc.). En algunos escenarios, villas u otros accidentes geográficos sirven como Estandartes. Los Estandartes disponibles están indicados en las instrucciones del escenario individual. Los Estandartes son los puntos de reorganización para las unidades Huidas. Véase 9.5.



(9.32) Los Estandartes se ponen según las instrucciones en cada escenario individual. Sólo pueden moverse si están apilados con el líder del Estandarte, en tal caso mueven con la capacidad de Movimiento de ese líder. Los Estandartes pueden apilarse con otras unidades sin coste para ninguna.

(9.33) Los Estandartes pueden ser capturados por unidades de combate enemigas, si éstas entran en un hex con una ficha de Estandarte y sin unidad de combate amiga. Nótese que si el líder del Estandarte se repliega con éxito según 4.22, su Estandarte va con él.

Cuando se captura, el jugador que lo captura tiene una opción:

- puede eliminar inmediatamente el Estandarte. En el siguiente Turno de Juego, el jugador propietario del Estandarte puede poner el Estandarte con su líder cuando ese líder se active o sea válido para mover (esta gente viajaba con más de un estandarte).
- puede conservar el Estandarte en juego apilado con una de sus unidades de combate. El Estandarte mueve con esa unidad de combate. En este caso, el Estandarte aún está activo en términos de parecer ser un punto de reorganización para unidades del ejército. El Estandarte continúa Capturado hasta que el líder del Estandarte es activado o válido para mover en el siguiente Turno de Juego. En ese momento, se pone el Estandarte con el jugador propietario. Si el líder del Estandarte ha sido eliminado, el Estandarte se retira del juego al final de ese siguiente Turno de Juego.

Nota de Juego: lo que significa que los Estandartes Capturados pueden usarse para crear confusión. Ocurría bastante a menudo.

(9.34) Si un Estandarte mueve o es Capturado (véase 9.33), todas las unidades Huidas en un radio de tres hexes de ese Estandarte Desaparecen inmediatamente.

(9.4) HUIDA

(9.41) Una unidad que ha huido chequea para ver cómo es esa huida. Se “retirará” de una forma bastante ordenada hacia el Estandarte de los ejércitos para posible Reorganización, o Desaparecerá (y será eliminada, en el argot del juego). Se tira el dado para cada unidad en el momento en que Huye, comparando esa tirada con la TQ impresa de la unidad:



- si la tirada es igual o menor que la TQ, la unidad se pone inmediatamente tan cerca del Estandarte de los ejércitos como sea posible. Aunque no haya movimiento real implicado, la unidad debe ser capaz de trazar una ruta al Estandarte que esté libre de otras unidades de combate (enemigas o amigas) y/o terreno infranqueable. Además, la “ruta” no puede pasar adyacente a Carros enemigos. Si no puede trazar esta “ruta”, Desaparece.
- si la tirada es mayor que la TQ de la unidad, la unidad Desaparece. Se quita del juego, queda eliminada.

Si el Estandarte de los ejércitos han sido eliminados, las unidades que Huyen automáticamente Desaparecen; no hay tirada.

(9.42) Las unidades Huidas que se han puesto con su Estandarte:

- tienen una TQ de 1
- no pueden mover ni disparar después de tal colocación

- no pueden atacar en Choque
- no pueden recibir ni usar Órdenes, salvo la de Reorganización

(9.43) Si una unidad huida es atacada (proyectiles o choque) y sufre algún Impacto adicional, la unidad Desaparece inmediatamente y es eliminada y retirada del juego.

(9.44) Si un líder está apilado con una unidad que huye, ese líder puede ponerse con la unidad cerca del Estandarte según 9.41. Para todo lo demás no se ve afectado por la huida. Si todas las unidades en un hex Desaparecen, los líderes apilados con ellas hacen lo mismo y son eliminados para el juego. Los líderes que han desaparecido pueden ser reemplazados según 4.25.

(9.5) REORGANIZACIÓN

(9.51) En una Fase de Órdenes, un jugador puede intentar Reorganizar a cualquier unidad huida que esté en un radio de tres (3) hexes del Estandarte del ejército y que no esté adyacente a una unidad enemiga ni dentro del alcance y LdV de una unidad enemiga que tenga proyectiles. El Comandante General (u otro líder válido) debe estar apilado con el Estandarte.



Nota de Juego: las unidades de combate no tienen que estar activas para Reorganizarse.

(9.52) Se usa el Comandante General en la Fase de Órdenes de un Comandante de Ala para efectuar la Reorganización. Incluso cuando se usa el CG para esto, se considera la Fase de Órdenes del Comandante de Ala. El CA no necesita estar apilado ni cerca del Estandarte.

(9.53) Cuando se hace una Reorganización, el jugador tira el dado para cada unidad, comparando esa tirada con el Factor de Carisma del CG (se usa el Factor de Capacidad si un no-CG es válido para Reorganizar):

- si la tirada es igual o menor que el Factor, esa unidad se Reorganiza. Se pone un marcador “Rallied” encima. Ahora tiene Impactos de Cohesión igual la mitad de su TQ impresa, redondeando a la baja.
- si la tirada es mayor, la unidad continúa Huida.

(9.54) Cuando el jugador elige Reorganizar, todas las unidades no huidas activas pueden hacer otras acciones, pero todas se consideran Sin Mando independientemente del Alcance de Mando. Todos los intentos de Reorganización se hacen antes de que las unidades activas hagan sus acciones.

(9.55) Las unidades con marcadores “Rallied” no pueden recibir Órdenes hasta que pierdan el marcador. Los marcadores “Rallied” se quitan automáticamente en la Fase de Reemplazo, Recarga y Recogida (Fase D).

Ejemplo: en el escenario de Babilonia, se saca el MA del Ala de Carros Ligeros kasita. El jugador kasita decide usar la activación para Reorganizar unidades. Kashtiliash está api-

lado con el Estandarte del Rey con lo que cumple las condiciones de 9.51. El jugador kasita hace sus intentos de reorganización usando a Kashtiliash y después de hacer todos los intentos, las unidades del Ala de Carros Ligeros que no estaban huidas al comienzo de la fase mueven y/o disparan sujetas a las restricciones de 5.45. Estas unidades están Sin Mando (9.53) incluso si están dentro del alcance de mando de Kurigalzu.

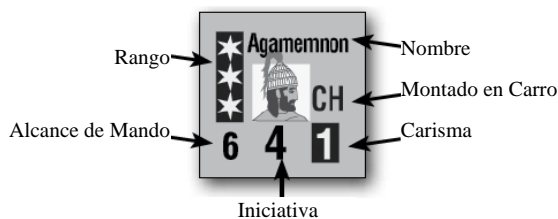
(10.0) HÉROES

Esta regla se aplica sólo en los escenarios de Sumer y Troya.

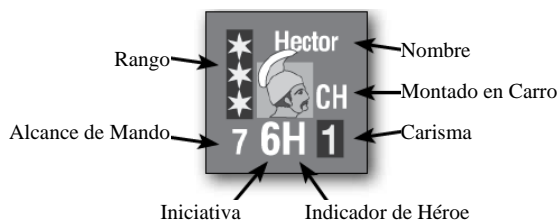
(10.1) LÍDERES HEROICOS

Hay dos tipos de Líderes Heroicos en los escenarios que permiten el Combate Heroico: Comandantes y Héroes. Algunos Comandantes también son Héroes; los Héroes no son también Comandantes. Eso significa que los líderes designados como Comandantes pueden liderar tropas (además de funcionar como Héroes si lo desean), pero ningún líder designado solamente como héroe puede liderar tropas. Los Comandantes que pueden funcionar como Héroes tienen una “H” en sus fichas.

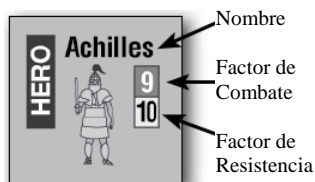
Comandante General (no-Heroico; en Carro) – Agamenón



Comandante General (Heroico; en Carro) – Héctor



Líder Héroe (a Pie) – Aquiles



(10.11) Todos los Comandantes tienen Factores de Combate Individuales, ya que pueden ser desafiados a Combate Individual. Sin embargo, no son Héroes (a menos que específicamente se indiquen como tales) en el sentido de que no pueden Desafiar a otro líder, aunque se defienden contra un desafío. Véase 2.23 para ver Comandantes no Heroicos.

(10.12) Los Comandantes y Héroes están montados en sus Carros o están a Pie. El frontal de la ficha se usa cuando el Comandante/Héroe está en su Carro. El reverso se usa cuando está a Pie.

(10.13) La Asignación de Movimiento (AM) de un líder no está impresa en su ficha. En vez de eso, el número de Puntos de Movimiento que un Líder puede gastar en una sola Fase de Órdenes es:

- nueve (9) para todos los líderes montados en Carros.
- cinco (5) para todos los líderes a Pie

Se usa la columna aplicable en la Tabla de Costes de Movimiento para determinar los costes del terreno en PMs

(10.14) Los Héroes mueven cuando se saca el MA “Momentum” de su bando.

(10.15) Los líderes pueden cambiar su modo de movimiento – a Pie o en Carro – en una de dos maneras:

- en el momento en que son activados. Se vuelve la ficha por la otra cara. Permanecen en ese modo hasta su siguiente activación (incluyendo “Momentum”).
- cuando están en modo Carro y son Desafiados (10.23). En ese momento, si aceptan, cambian a modo a Pie.

(10.16) Los Héroes son tratados como líderes para 4.24. Un Héroe apilado con una unidad de combate amiga puede mover (esto incluye repliegue, retirada, y colocación de huida) junto con la unidad de combate pero debe acabar el movimiento apilado con esa misma unidad. Un Héroe puede cambiar voluntariamente su modo de movimiento sólo cuando es activado según 10.14.

(10.17) Los Héroes, incluyendo los Comandantes que son Héroes, no chequean para bajas del Disparo de proyectiles (7.18) ni el combate de Choque (8.15).

(10.2) COMBATE HEROICO

(10.21) El Combate Heroico entre líderes tiene lugar en una de las siguientes circunstancias:

- como parte de un combate de Choque, cuando ambos bandos tiene cada uno un líder implicado en ese combate (apilados con una de las unidades en ese ataque/defensa) y al menos uno de esos líderes es un Héroe; o
- como resultado de un Desafío Heroico, en la Fase de Combate Heroico.

(10.22) Si líderes contrarios están apilados con unidades implicadas en un combate de Choque y al menos uno de esos líderes es un Héroe, el Combate Heroico es automático y obligatorio y se resuelve en el paso 3 del proceso de Resolución del Choque. Si un jugador tiene más de un líder implicado en el Choque, ese jugador elige uno para participar en el Combate Heroico. Sin embargo, si tiene un Héroe presente,

debe elegirse un Héroe. Los demás líderes no participan en el Combate Heroico, no dan ningún DRM a favor, ni sufren los efectos de 8.15. Si todos los líderes implicados no son Héroes, no hay Combate Heroico. Las bajas de líderes se determinan según 8.15.

(10.23) Cuando se saca el MA de un jugador (esto incluye el MA “Momentum”), ese jugador puede elegir enzarzarse en (un solo) Combate Heroico, en lugar de usar ese MA para activar sus unidades de combate. Puede elegir a cualquiera de sus Héroes (incluyendo los Comandantes que pueden actuar como héroes) como su Héroe de Elección. Ese Héroe puede desafiar a cualquier líder enemigo que esté dentro del radio de la Asignación de Movimiento de aquel (recuérdese, el Héroe desafiante debe ir a Pie; el objetivo no tienen que estarlo pero irá a Pie cuando acepte el desafío) y en Línea de Visión (LdV), véase 7.14. Además, la ruta al líder desafiado no puede pasar a través de una unidad enemiga.

(10.24) El líder desafiado puede aceptar el Desafío, en tal caso véase 10.25. O puede elegir rehusar el Desafío. Si lo hace, se Repliega, y no tiene lugar ningún Combate Heroico. Si el líder está apilado con una unidad de combate amiga, permanece en el lugar, en otro caso el líder se repliega según 4.24. Véase 10.4 para los efectos del Combate Heroico.

Nota de Juego: el caso de arriba se aplica sólo a los Desafíos Heroicos. Los líderes heroicos implicados en Choque no pueden replegarse antes del Combate Heroico.

(10.25) Si tiene lugar el Combate Heroico, se ponen ambos líderes en algún hex conveniente (preferiblemente vacío) entre los dos líderes. Esto no se considera “Movimiento” en el sentido del juego. Para resolver el Combate Heroico cada jugador tira un dado, al que le añade el Factor de Combate de su líder.

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

Si la tirada ajustada es igual, ningún líder se ve afectado.

Los Impactos Individuales se aplican a la Resistencia del líder, y la Resistencia del líder se reduce por los Impactos Individuales recibidos.

(10.26) Después de una tirada de Combate Heroico, si ambos líderes tienen el mismo número de impactos (o ninguno tiene impactos), el combate continúa automáticamente con otra tirada. Sin embargo, si un líder tiene más impactos que el otro, ese líder puede hacer una de dos cosas:

- Continuar con la lucha [repite 10.25]; o

- Replegarse – si el líder está apilado con una unidad de combate amiga, permanece en el lugar, en otro caso el líder se repliega según 4.24 – Véase 10.4 para los efectos.

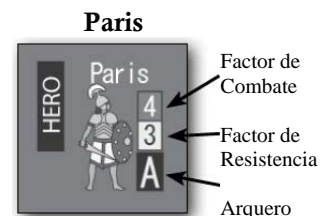
La lucha continúa hasta que un líder muere o se ha replegado. El líder muerto o replegado pierde el combate.

(10.27) Un líder que ha recibido Impactos igual o mayor que su Factor de Resistencia Muere. Si ambos reciben tales impactos, ambos mueren.

(10.28) Los líderes que sobreviven al Combate Heroico siempre retiran todos los Impactos recibidos excepto uno; un líder siempre retiene 1 impacto recibido de cada combate individual. Por tanto si un líder entra en Combate Heroico con 1 impacto y recibe 2 impactos en ese CH, retiene uno de los dos nuevos impactos y ahora tendría dos impactos en total.

(10.3) ARQUEROS HEROICOS

(10.31) Los troyanos (escenario de Troya) tienen Héroes que también son Arqueros. Ese estatus está indicado así en su ficha (a Pie):



(10.32) Los Arqueros Heroicos pueden usar su Capacidad de Arquero en cualquier Fase de Combate Heroica (B) iniciada por el jugador propietario (solamente). El Arquero no puede ser usado como parte del Combate de Choque (C/2/c) ni puede usarse el Arquero en defensa.

(10.33) Un Arquero Heroico que inicia el Combate Heroico puede elegir disparar una flecha al Héroe objetivo en lugar de enzarzarse en Combate Heroico según 10.25. El Héroe objetivo debe estar en un radio de tres (3) hexes y al que el Arquero Heroico tenga una LdV despejada. El jugador que dispara tira después un dado:

- si la tirada es “9”, el líder objetivo ha muerto.
- si la tirada es menos de “9” nada ocurre.

(10.4) EFECTOS DEL COMBATE HEROICO

(10.41) El ganador de un Combate Heroico que tiene lugar en la Fase de Combate Heroico (B) permite al jugador inicial devolver el MA que ha usado para hacer el CH a la bolsa de MAs no sacados. Si el jugador que no lo inició gana, el MA se gasta.

(10.42) El ganador del Combate Heroico que tiene lugar como parte de la Resolución del Choque consigue ajustar todas las tiradas de Resolución del Choque para esa activación. Suma dos (+2) si el Héroe del

jugador atacante ganó la batalla; resta dos (-2) si ganó el líder del jugador defensor.

(10.43) Si un líder se repliega, tanto antes del Combate Heroico (10.24) como durante el Combate Heroico (10.25) en la Fase de Combate Heroico o en el segmento de Choque, el jugador de ese líder debe ignorar su siguiente MA que se saque (incluso si lo saca en el turno siguiente). Ese MA se considera gastado.

(10.44) Los Impactos recibidos no tienen efecto sobre las capacidades de un líder salvo indicar lo cerca que está de Morir.

(10.45) El único efecto de matar un Héroe con un arquero es la muerte de ese Héroe. La MA usada no se devuelve a la bolsa (10.41).

(11.0) HUIDA DEL EJÉRCITO Y VICTORIA

Un jugador gana causando que el ejército de su oponente Huya. Un ejército Huirá cuando haya superado su Nivel de Huida, tal como se indica en el escenario, en la Fase de Huida. Para determinar ese nivel, cada jugador suma los Puntos TQ de todas sus unidades eliminadas. A esto añade cinco veces (5x) el factor de Iniciativa de un Comandante General eliminado. Éste es el total de Puntos de Huida (PH) de ese bando. Si los PH de un jugador/Ejército es igual o mayor que el Nivel de Huida del Ejército en esa batalla, ese ejército ha huido y ese jugador ha perdido la batalla. Si ambos bandos superan su Nivel de Huida del Ejército al final del mismo turno, el jugador con el menor número de Puntos de Huida por encima de ese nivel gana (pero sólo someramente). Si ambos bandos tienen exactamente el mismo, es un empate.

(3.0) SECUENCIA DE JUEGO

Los jugadores activan a cada uno de sus mandos/ líderes cuando se coge su Marcador de Activación (MA) (5.1). Cuando un líder es activado, da Órdenes que permiten que las unidades en su Ala/División muevan y se impliquen en combate. Después de que se hayan usado todos los MAs, el juego procede a la Fase de Reemplazo, Recarga y Recogida, después de lo cual cada jugador chequea para Huida del Ejército. Lo siguiente es la Secuencia de Juego para cada Turno.

A. FASE DE DETERMINACIÓN DE LA INICIATIVA

Ambos jugadores tiran un dado para ver qué jugador tiene la Iniciativa según 5.1. El jugador con la Iniciativa elige cuál de sus mandos comenzará el turno, quedándose con el MA de Ala que se usará para la primera Activación. Todos los demás MAs se pone en La Bolsa, según 5.22. Si ningún jugador consigue la Iniciativa, todos los MAs van a la Bolsa.

B. FASE DE ACTIVACIÓN

Un jugador saca un MA de la Bolsa. No se saca ninguno si se elige un MA en la Fase A, ese MA es el que se usa. El jugador propietario del MA activa el Ala indicada en el MA o, si juega el escenario de Sumer o Troya, en vez de eso realiza un Desafío Heroico (véase 10.2). Si el MA se sacó de la Bolsa, el jugador contrario tiene la opción de Truncar según 5.3. Si no hay más MAs en la Bolsa, se pasa a la Fase D.

C. FASE DE ÓRDENES

El jugador propietario sigue los pasos siguientes usando las unidades en el mando activado:

1. Segmento de Movimiento y Disparo de proyectiles.

- d. Todas las unidades pueden Mover y/o Disparar según 5.44 y 5.45. Las unidades válidas pueden Recuperar impactos (9.14) en lugar de Mover y/o Disparar, **O**
- e. El líder activo puede intentar Desenzarzar (9.22) unidades activas que están Enzarzadas. Las unidades activas no Enzarzadas no pueden realizar ninguna acción; **O**
- f. Las unidades Huidas pueden Reorganizarse según 9.5. Todas las unidades no Huidas pueden Mover y/o Disparar, según 5.45;

Sólo se puede hacer una de las tres Órdenes de arriba en una sola Fase de Órdenes.

3. Segmento de Combate de Choque.

Todas las unidades válidas se enzarzan en combate de Choque, usando la secuencia siguiente [8.1]:

- f. Designación del Choque: se determina quién debe Chocar y quién Puede Chocar (8.11).
- g. Los Chequeos TQ Pre-Choque.
- h. Resolución de Posibles Bajas de Líderes, incluyendo el Combate Heroico obligatorio (10.2).
- i. Resolución del Choque.
- j. Chequeo para posible Colapso.

D. FASE DE REEMPLAZO, RECARGA Y RECOGIDA

4. Se reemplazan los Líderes "muertos", según 4.25.
5. Recarga: las unidades de proyectiles válidas pueden conseguir más proyectiles, según 7.15.
6. Recogida: se recogen los marcadores "Moved" y "Rallied".

E. FASE DE HUIDA

Cada jugador suma sus Puntos de Huida (11.0) para ver si su ejército abandona el campo de batalla... y el otro jugador ha ganado. Si ninguno de los ejércitos ha huido, el turno de juego ha terminado y comienza otro turno. No hay un número establecido de turnos. La batalla continúa hasta que el ejército de un bando huye.