

Reglamento para batallas en la Era Napoleónica (1789-1815)

Versión 2ª

Tipos de Unidad

Este juego contiene cuatro tipos de unidades:

Infantería de Línea, Infantería de Escaramuza, Caballería y Artillería. La Infantería de Línea representa un Batallón de entre 500 y 1000 hombres en formación cerrada. La Infantería de Escaramuza representa un número similar de hombres en formación dispersa. La Caballería representa un Escuadrón de un centenar de jinetes. La Artillería representa una batería de entre cuatro y seis piezas de artillería.

Secuencia de Juego

Cada turno completo se divide en dos turnos de jugador. A su vez, cada turno de jugador se divide en las siguientes cinco fases:

- Fase de Moral: el jugador en posesión del turno comprueba si sus unidades se encuentran en condición de seguir luchando.

-Disparo del Atacante: el jugador en posesión del turno puede disparar con aquellas unidades que tengan la posibilidad de hacerlo.

-Disparo del Defensor: el jugador pasivo puede disparar con aquellas unidades que tengan la posibilidad de hacerlo.

-Movimiento: el jugador en posesión del turno puede mover o modificar la formación de las unidades que no hayan disparado en la fase anterior. También puede hacer que las unidades que no hayan disparado en la fase anterior carguen, entrando en combate cuerpo a cuerpo.

-Combate Cuerpo a Cuerpo: en caso de que se produzcan combates cuerpo a cuerpo, se resuelven en esta fase.

Cada jugador debe efectuar estas cinco fases en el orden indicado.

Disparo

Las Unidades disparan lanzando un dado de seis lados, excepto la Infantería de Línea en formación Línea, que dispara lanzando dos dados. Cada Unidad sólo puede disparar a unidades enemigas que estén en su campo

de visión, dentro del alcance efectivo de sus armas, y siempre que no estén enzarzadas en combate cuerpo a cuerpo con Unidades amigas. La caballería no puede disparar.

Las unidades pueden disparar hasta la siguiente distancia:

| | |
|----------------------------|------|
| Infantería de Línea y | 10cm |
| Artillería a Corto Alcance | |
| Infantería de Escaramuza | 14cm |
| Artillería a Largo Alcance | 60cm |

La Infantería de Escaramuza y la Artillería a Largo alcance sufre un malus de -2 a la Tirada de Disparo. La Artillería disparando a un objetivo de Corto Alcance gana un bonus de +2 a la Tirada de Disparo.

Por cada resultado de tirada superior a 4+ el objetivo sufre un impacto.

Movimiento

Las unidades se mueven desplazándose hacia delante en línea recta. Las unidades se pueden desplazar hasta el máximo indicado debajo:

| | |
|---------------------|-----|
| Infantería de Línea | 0cm |
| en Cuadro | |

| | |
|--|------|
| Infantería de Línea en Línea o Artillería | 6cm |
| Infantería de Línea en Columna | 10cm |
| Infantería de Escaramuza | 14cm |
| Caballería | 20cm |

Las Unidades de Infantería de Línea, Artillería y Caballería pueden cambiar su orientación hasta 45º pivotando sobre su centro, a costa de la mitad de su movimiento, o 90º, a costa de la totalidad de su movimiento. Esto puede hacerse en cualquier momento del movimiento de la unidad. La Infantería de Escaramuza puede cambiar de orientación pivotando sobre su centro tanto como quieran, sin perjuicio para su capacidad de desplazamiento.

Solo la Infantería de Escaramuza puede atravesar o ser atravesada por otras unidades.

Las unidades de Infantería de Línea pueden consumir la mitad de su movimiento para cambiar de formación. Pueden adoptar cualquiera de estas tres formaciones: Línea, Columna o Cuadro.

Línea La Unidad puede lanzar dos dados en

vez de uno para disparar, y se desplaza más despacio.

Columna La Unidad gana un bonus de +1 a la Tirada de Combate Cuerpo a Cuerpo y se desplaza más rápido.

Cuadro La Unidad gana un bonus de +4 a la Tirada de Combate Cuerpo a Cuerpo, es inmune a los ataques por el flanco o la retaguardia, y no puede disparar ni desplazarse hasta que vuelva a cambiar de formación.

Si en su movimiento, una unidad del jugador entra en contacto con una unidad enemiga, se engarzarán en combate cuerpo a cuerpo. Este combate deberá resolverse en la Fase de Combate Cuerpo a Cuerpo.

Combate Cuerpo a Cuerpo

Para resolver un combate cuerpo a cuerpo entre dos unidades enfrentadas, cada jugador debe lanzar un dado de seis lados aplicar a su resultado los siguientes modificadores:

| | |
|--------------------------------|----|
| Infantería de Línea en Columna | +1 |
| Infantería de Línea en Cuadro | +4 |

| | |
|--|----|
| Infantería Ligera o Artillería | -2 |
| Caballería | +2 |
| Por cada impacto que haya acumulado el enemigo anteriormente | +1 |
| Por cargar a un flanco o la retaguardia | x2 |

El jugador con el resultado más alto es el vencedor. El perdedor sufre un número de impactos igual a la diferencia entre el resultado del vencedor y el del perdedor (es decir, si el jugador azul obtiene un resultado final de 6, y el jugador rojo uno de 4, la unidad azul vence el combate, y la unidad roja sufre 2 impactos).

En caso de que ambos jugadores empaten en sus resultados, el combate se considerará en tablas (ninguna de las dos unidades es capaz de imponerse sobre la otra), y ambas unidades recibirán un impacto.

Si la contienda se produce entre más de dos Unidades, se deberá desglosar ésta en combates individuales, cada uno entre dos Unidades. El jugador en posesión del Turno decidirá en qué orden han de resolverse esos combates.

Moral

Los impactos que recibe una unidad representan el desgaste en la cohesión y la moral de esta, producido por el combate.

En cada fase de moral, las unidades con impactos del jugador en posesión del turno deben comprobar si son capaces de seguir luchando. Para saberlo, el jugador debe lanzar dos dados de seis lados y seleccionar el mayor resultado. Si el resultado es igual o mayor al número de impactos acumulados, la unidad supera el chequeo y pierde un impacto. Sin embargo, un resultado de 6 se considerará siempre éxito, independientemente del número de impactos (¡incluso el batallón más castigado es capaz de resistir de forma heroica!).

En caso de que la unidad no supere el chequeo, dará la vuelta y se retirará en la dirección opuesta a la del enemigo más cercano, desplazándose tanto como le permita su capacidad de movimiento (ver la tabla de movimiento). Si la unidad en retirada es Infantería de Línea, adoptará automáticamente la formación en Columna, pero no podrá beneficiarse de su bonus al Combate Cuerpo a Cuerpo.

El desplazamiento de retirada se produce en la propia Fase de Moral. Tras retirarse, la Unidad permanecerá inactiva hasta la siguiente Fase de Moral (no podrá disparar, desplazarse, cambiar de formación o cargar).

Las unidades en retirada pueden atravesar unidades aliadas en su desplazamiento, pero si entran en contacto con unidades enemigas serán destruidas automáticamente.

En la siguiente Fase de Moral aliada, la Unidad en retirada deberá hacer un chequeo de moral, como el descrito anteriormente. Si lo supera, se considerará reagrupada, perderá un impacto y volverá al combate, pudiendo desplazarse, cargar, cambiar de formación y disparar como cualquier Unidad ordinaria. De nuevo, un resultado de 6 se considerará siempre éxito.

Si no consigue superar el chequeo, la Unidad se considerará destruida y desaparecerá del tablero (¡tus soldados han huido del campo de batalla!). Debido al efecto desmoralizante de este hecho, cada vez que se destruya una Unidad, todas las unidades aliadas en el campo de batalla ganarán un impacto al final de la Fase. Este impacto no se tendrá en cuenta en los

chequeos de moral de la Fase actual, pero sí en las siguientes Fases.