

Al filo de la espada!

Versión 2012

« *Que ha aportado el pueblo francés a la historia mundial ? En mi opinión, no es la revolución de 1789, sino el espíritu caballeresco* » Dai Sijie.

Al filo de la espada es un sistema de reglas para simular batallas de la Edad Media clásica, a escala táctica. Es utilizable para las 34 batallas de la serie : Poitiers 1356 y Formigny 1450 (*Vae Victis n°26*), Muret 1213, Bouvines 1214, Lac Peïpous 1242 y Benevento 1266 (*Au fil de l'épée, Vae Victis n°45*), Cocherel 1364, Auray 1364, Patay 1429 y Castillon 1453 (*Epées de France, Canons en Carton*), Las Navas de Tolosa (*La croix et l'épée, Vae Victis n°62*), Brémule 1119, Taillebourg 1242, Mons-en-Pévèle 1304 y Cassel 1328 (*Epées Royales, Canons en Carton*), Anthon 1430 (*Vae Victis Hors Série n°6*), Varey 1325, Baugé 1421, Verneuil 1424 y Montlhéry 1465 (*Epées et Couronne, Canons en Carton*), Otterburn 1388 (*Vae Victis n°78*), Morgarten 1315, Sempach 1386 y Grandson 1476 (*Epées et hallebardes, Vae Victis n°81*), Neville's Cross 1346 (*Vae Victis Hors Série n°10*), Dorylée 1097 y Ascalon 1099 (*Epées et Croisade, Canons en Carton*), Val ès dunes 1047, Varaville 1057 y Hastings 1066 (*Epées Normandes, Canons en Carton*), Trémithoussia 1191 y Arsouf 1191 (*Le Lion et l'épée, Vae Victis Collection Jeux d'Histoire*) **Bouvines 1214 y Worrigen 1288 (*Epées souveraines, Ludifolie*)**.

Nota sobre esta versión de reglas: Todos los capítulos que han sido modificados con respecto a la versión precedente están señalados por un signo >> en el margen.

Un juego de Frédéric Bey

0 - Generalidades

El juego está concebido para dos jugadores, cada uno controla uno de los dos ejércitos enfrentados. Aun así es posible jugar en solitario o con más jugadores (repartiéndose las banderas).

0.1 - Abreviaciones

Hex. : Hexágono

PF : Punto de fuerza

PM : Punto de movimiento

LdV : Línea de visión

0.2 – Escala del juego

Un turno de juego representa media hora de tiempo real. Un hex. del mapa corresponde a una distancia aproximada, de lado a lado, de 200m. Un PF representa un centenar de hombres.

La escala del juego puede ser modulada para adaptarse a las particularidades de ciertos escenarios.

0.3 – Datos

El juego requiere el uso de dos dados de seis caras (en adelante d6) y un dado de 10 caras (en adelante d10) en el cual el 0 vale cero y no 10.

El dado de 10 caras se utiliza para resolver tiros y combates y para realizar las pruebas de reagrupamiento.

Los dados de 6 caras se utilizan para determinar la iniciativa.

1 – Jefes y jefes de ejército

1.1 Características de los jefes y jefes de ejército

Cada Jefe tiene:

- un color de fondo (nacionalidad);
- un blasón, que permite identificar las unidades de su *bandera*;
- una bonificación (modificador al dado);
- un valor (aptitud al mando);
- un radio de mando;
- una capacidad de movimiento;

Los *jefes de ejército* tienen las mismas características y están diferenciados por un **elemento** específico. Todas estas características están detalladas en la leyenda de las fichas.

1.2 Jefes y banderas

Un jefe solo controla las unidades de combate de su bandera, indicadas con el mismo blasón que él. Los *jefes de ejército* pueden controlar, además de las unidades de su bandera, cualquier unidad de su nacionalidad, situada dentro de su radio de mando.

2 – Unidades de combate

2.1 – Descripción de las unidades

Las unidades de combate son identificadas por:

- un color de fondo (nacionalidad);
- un blasón (bandera), que permite saber el jefe que las manda;
- un tipo (clase de arma);
- un factor de combate expresado en PF (número de hombres);
- una calidad (valor de los hombres)
- una capacidad de movimiento expresada en PM;

Ciertas unidades disponen además de un símbolo que indica su capacidad de tiro (los alcances de tiro son indicadas en la Tabla de Tiro).

Todas estas características son detalladas en la descripción de las fichas.

2.2 – Tipos de unidades

El tipo de cada unidad condiciona la eficacia de su utilización (ver **Tabla de Combates**).

Existen diferentes tipos de unidades (todas no son forzosamente representadas en cada batalla) :

- Caballeros (Ch);
- Hombres de armas o sargentos (Ha);
- Caballería ligera (Cl);
- Suizos (Su);
- Piqueros (Pi);
- Milicias (Mi);

- Infantería ligera (II);
- Arqueros (Ar);
- Ballesteros (Ab);
- Arcabuceros (Aq);
- Artillería (At).

Las unidades Ar, Ab, Aq y At están dotadas de una capacidad de tiro. Ciertas unidades de CI y de II pueden igualmente tirar. Las excepciones eventuales están señaladas en los escenarios.

La figura dibujada en la ficha indica si la unidad es de a pie o a caballo. Las primeras son llamadas unidades de infantería, las otras, unidades de caballería (la artillería se trata a parte). Los marcadores permiten indicar un cambio de estado (por ejemplo, se pondrá un “marcador montado” para una unidad a pie que decide montar). Las modalidades de estos cambios son precisadas en 8.4.



2.3 – Niveles de fatiga y desorganización

A raíz de los combates y de los tiros, las unidades se pueden fatigar. Se utiliza entonces el reverso de la ficha para indicar este estado. A raíz de los combates y de los tiros, las unidades se pueden igualmente desmoralizar o ser puestas en fuga, los estados resultantes se indican mediante la utilización de marcadores.

2.3.1 Niveles de fatiga

Una unidad puede estar

- Fresca (anverso de la ficha) ;
- Fatigada (reverso de la ficha).

2.3.2 Niveles de desorganización

Una unidad, además de estar fresca o fatigada, puede estar en uno de los tres estados siguientes:

- Organizada (sin marcador) ;
- Desmoralizada (marcador « desmoralizada » ; « découragé ») ;
- En fuga (marcador « fuga »; « dérouté »).

3 – Orientación

Todas las unidades, salvo las que estén en fuga, siguen unas reglas de orientación (frente de la unidad) que influyen en el movimiento, los tiros y en el combate. Las fichas se orientan según uno de los seis lados del hexágono.

3.1 Infantería y caballería

Las unidades tienen tres hex. de frente y tres hex. de retaguardia

3.2 Artillería

Las unidades tienen un hex. de frente y cinco hex. de retaguardia

3.3 Jefes y jefes de ejército

Su orientación es indiferente.

>>3.4 Unidades en fuga

No tienen orientación, ni frente, ni retaguardia.



4 – Zona de control

No existe el concepto de zona de control en el juego.

No es obligatorio detenerse al entrar en contacto con una unidad enemiga. Basta con pagar los sobrecostos para reorientarse y dejar el hex. (véase 8.2 y 8.3).

Siempre es posible, mediante un movimiento o como resultado de un combate, entrar o retirarse en un hex. frontal de una unidad enemiga, incluso viniendo de un hex. frontal de una unidad enemiga. Hay, sin embargo, un sobrecosto de PM a tener en cuenta (ver 8.3).

5 – Apilamiento

5.1 Generalidades

El apilamiento dentro de un hex. está limitado a una unidad más un número ilimitado de jefes.

No se comprueba hasta el final de los movimientos. Es posible, por tanto, atravesar una unidad amiga durante el movimiento.

Una ficha jefe debe siempre estar apilada con una unidad de combate al final de su movimiento.

Un jefe de ejército puede estar apilado con cualquier unidad de combate de su ejército, un jefe solo puede apilarse con una unidad de su bandera.

5.2 Casos particulares

5.2.1 Artillería y apilamiento

Una ficha de artillería se puede apilar con una ficha de infantería.

Cuando una ficha de artillería esté apilada con una de infantería, su valor de combate se añade al de la infantería para la resolución de los combates (únicamente en defensa). Para el cálculo del modificador del dado debido a la calidad de las tropas, hay que utilizar la mejor calidad de las dos unidades apiladas (en defensa) o la de la infantería (en ataque).

5.2.2 Reglas de apilamiento específicas a ciertas batallas

Ciertos escenarios permiten apilar varias fichas. Estos casos particulares están señalados en las

reglas particulares de los escenarios.

Nota retroactiva: Como recordatorio (ya que no figuraba en las reglas particulares de los escenarios, sino únicamente en una versión precedente de las reglas), es posible apilar dos unidades de combate Mi de la misma bandera por hex. en Bouvines (versión VV n° 45) y dos unidades de combate del mismo tipo y de la misma bandera por hex. (de cualquier tipo) en Las Navas de Tolosa.

5.2.3 Apilamiento y orientación

Una unidad que no esté en fuga y que se apila con otra unidad, toma automáticamente la orientación de esta. Dos unidades apiladas deben tener siempre la misma orientación.

5.2.4 Apilamiento y movimiento

Una unidad que viene a apilarse con otra (encima o debajo, a la elección del jugador) o la unidad que deja una pila de dos fichas debe gastar 1 PM suplementario. Una vez apiladas, dos unidades pueden desplazarse juntas y sin sobre costo, como si fuesen un sola ficha, a condición de efectuar la totalidad del movimiento juntas (mismo hex. de partida, mismo itinerario, mismo hex. de llegada). Se puede cambiar libremente el orden de apilamiento durante el movimiento, pero no cuando la pila está parada.

5.2.5 Apilamiento, tiros y combates

Si dos unidades con capacidad de tiro están apiladas, solo la de encima puede tirar.

Las fichas apiladas suman sus P. F. para los combates y se les asigna la calidad más baja de las dos unidades de la pila. Cuando están apiladas, las dos unidades se consideran como una única ficha para los efectos de los combates, de las cargas y de los resultados de los tiros.

Si una unidad se apila con otra como consecuencia de un combate y es atacada en la misma fase de activación, no participará en este nuevo combate pero sufrirá todas las consecuencias (ver 10.). del combate, dos unidades apiladas deben avanzar o retirarse juntas (salvo dificultades vinculadas a los límites de apilamiento en el caso de la retirada).

Ejemplo: se puede retroceder una sola de las dos fichas en un hex. ya ocupado por otra unidad del mismo tipo y dejar otro in situ haciéndole sufrir un nivel de desorganización suplementario.

5.2.6 Apilamiento, desmoralización y fuga

Si dos unidades apiladas juntas parten en fuga, pueden a elección del jugador, hacerlo juntas o por separado.

Dos unidades apiladas son consideradas como una sola ficha para los intentos de reorganización (un solo lanzamiento de dado tomando la mejor calidad de las dos como referencia, ver 12.3).

Una unidad en fuga puede apilarse con una unidad que no lo esté si este caso no entra en contradicción con las reglas de apilamiento del escenario. En este caso, no se realizará un test de unidad atravesada como previsto normalmente en 12.2.

6 – Secuencia de juego

Las batallas de la serie **Al filo de la espada!** Se juegan según un número de turnos fijados en cada escenario. Cada turno de juego comprende diversas fases de A a E.

Cada escenario indica que bando es el *atacante* y que bando el *defensor*. Esta noción es únicamente importante para el orden de activación de los arqueros y la artillería (fase B).

Nota retroactiva: En Poitiers y Formigny, el jugador francés es el *atacante*. Para las otras batallas de la serie, el bando atacante y el bando defensor están indicados en los escenarios

A. Verificación del mando

Para la verificación del mando, los *jefes de ejército* son considerados como simples jefes de

bandera. Sólo determinan el estado de las unidades de sus banderas.

Ambos jugadores verifican que las unidades de cada bandera están dentro del límite de radio de mando de su jefe. Las unidades que no lo están, serán señaladas como *sin mando* (poner un marcador) para el resto del turno de juego. Todas las otras están *con mando*. Cada jugador pone los marcadores de “descanso” (“*au repos*”) sobre las unidades que desee que descansen (ver 11.2).

B. Tiros de artillería y arqueros (ver 9.)

Cada jugador que dispone de unidades de arqueros o de artillería, puede hacerlas disparar (sin moverlas) durante esta fase, si y sólo si *no están adyacentes a ninguna unidad enemiga*.

Se procede en el orden siguiente, en función de las unidades presentes en los diferentes ejércitos:

- El jugador atacante efectúa sus tiros de artillería y aplica inmediatamente los resultados;
- El jugador defensor efectúa sus tiros de artillería y aplica inmediatamente los resultados;
- El jugador defensor efectúa sus tiros de arqueros y aplica inmediatamente los resultados;
- El jugador atacante efectúa sus tiros de arqueros y aplica inmediatamente los resultados;

Atención, sólo la artillería y los arqueros pueden tirar durante esta fase, otras unidades con capacidad de tiro (sea cual sea su tipo) no pueden hacerlo.

C. Iniciativa y activación de los jefes (ver 7.)

En general, los jefes de ambos bandos son activados alternativamente, en orden creciente de su valor, incluyendo los jefes que entran en juego como refuerzo en el turno en cuestión. Los jugadores alternan sus activaciones, entre los dos bandos, mientras haya jefes del mismo valor a activar (ver ejemplo).

Caso particular:

- Si diversos jefes del mismo ejército tienen el mismo valor, el jugador que los controla elige su orden de activación;
- Si diversos jefes de dos ejércitos diferentes tienen el mismo valor, se comienza por activar aquel cuyo jefe de ejército tiene la bonificación más pequeña (en caso de nueva igualdad se comienza por activar el jefe que pertenezca al bando atacante).

Este orden de activación puede, sin embargo, ser modificado por la noción de iniciativa. Cada jugador lanza dos d6 y suma la bonificación de su jefe de ejército. Seguidamente se comparan los resultados:

- **C1. Si los resultados son iguales:** ningún jugador tiene la iniciativa. Los jefes de los dos ejércitos se activaran normalmente, de uno en uno, según el orden creciente de su valor;
- **C2. Si la diferencia entre los dos resultados está comprendida entre 1 y 3:** el jugador que tenga el resultado más elevado obtiene la iniciativa y activa inmediatamente uno de sus jefes, a su elección. Seguidamente se reemprenden las activaciones según el orden creciente de los valores (el jefe activado en primer lugar no lo volverá a ser una segunda vez);
- **C3. Si la diferencia está comprendida entre 4 y 7:** el jugador que tenga el resultado más elevado obtiene la iniciativa y activa inmediatamente uno de sus jefes. Después designará un jefe rival a su elección (que podrá ser el jefe de ejército), que el otro jugador estará obligado a activar inmediatamente. Seguidamente se reemprenden las activaciones según el orden creciente de los valores (los jefes activados en primer lugar no lo volverán a ser una segunda vez);

- **C4. Si la diferencia es de 8 o más:** el jugador que obtenga el resultado más elevado obtiene la iniciativa y activa uno de sus jefes, a su elección. Después designará un jefe rival a su elección (que podrá ser el jefe de ejército), que el otro jugador estará obligado a activar inmediatamente, y otro jefe rival (que podrá ser de nuevo el jefe de ejército) que no podrá ser activado durante el turno (poner un marcador “inactivo” (“*inactif*”) sobre ese jefe). Seguidamente se reemprenden las activaciones según el orden creciente de los valores (los jefes activados en primer lugar no lo volverán a ser una segunda vez).

D. Movimientos y combates (ver 8., 9. et 10.)

Los jugadores proceden, uno a uno, a la activación de sus jefes según el orden determinado en C. Un jefe activado puede hacer que las unidades que manda se desplacen y combatan. Cuando todos los jefes hayan sido activados, la fase de movimientos y combates se acaba. Por cada jefe activado, el jugador (denominado jugador activo, siendo su rival por consiguiente el pasivo) procede de la manera siguiente:

- **D.1 Desplazamiento del jefe y de sus unidades bajo mando** dentro del límite de sus capacidades de movimiento;
- **D.2 Tiros** de las unidades del jugador activo que tengan capacidad de tiro y no estén adyacentes a una unidad enemiga;
- **D.3 Declaración de los combates** con las unidades enemigas adyacentes;
- **D.4 Resolución de los combates** según el orden que desee el jugador activo, respetando en cada combate, las etapas siguientes (ver su ordenación exhaustiva en 10.5):
 1. Tiros defensivos de la unidad o las unidades atacadas del jugador pasivo (si tienen capacidad de tiro) sobre una unidad que las ataque;
 2. Tiros ofensivos de la unidad o las unidades atacantes del jugador activo (si tienen capacidad de tiro) sobre una unidad a la que ataquen;
 3. Combate.

Los efectos de cada una de las tres etapas se aplican inmediatamente.
- **D.5 Movimiento eventual de las unidades fuera de mando** dentro del límite de la mitad de sus capacidades de movimiento (redondeadas al entero superior), en dirección a su jefe. No pueden tirar, ni entablar combate (ver 7.4).

E. Reorganización (ver 11. et 12.)

Las unidades fatigadas que no se hayan movido, tirado, ni hayan combatido y que no han sido blanco de ningún tiro, vuelven a su cara normal. Estas unidades habrán sido marcadas con los marcadores “repose”, colocados durante la fase A y que habrán de ser retirados si algún acontecimiento prohibido hubiera ocurrido (ver 11.2)

Después:

- Las unidades desmoralizadas o en huida pueden intentar una prueba de reorganización.
- Las unidades en huida que no consiguen reorganizarse hacen un movimiento de huida.
- El turno termina y el marcador de “turno” se avanza una casilla.

Ejemplo para las fases C. et D. :

Batalla de Bouvines, Turno 3. La verificación de mano ha sido efectuada en la fase A. Se procede entonces a la tirada de dado de iniciativa. El jugador francés lanza 2D6 y obtiene un 9 al que añade 3 por la bonificación de Philippe II (es decir un total de 12), el jugador coaligado lanza

2D6 y obtiene un 2, al que añade un 2 por la bonificación de Otton IV (es decir un total de 4). La diferencia de los dos resultados es 8, así que se trata del caso C.4, y el jugador francés obtiene la iniciativa.

El jugador francés puede por lo tanto activar inmediatamente un jefe de su elección. Elige Pierre de Courtenay y puede desplazar e iniciar combates con todas las unidades de su bandera que puedan hacerlo (ver las aptitudes de unidades con mando y sin mando en 7.). El jugador francés designa después Otton IV como el jefe que el jugador enemigo deberá activar inmediatamente y Hughes de Boves como el que no podrá ser activado durante el turno presente (colocar un marcador "inactivo" sobre Hughes de Boves). El jugador coaligado activa por lo tanto Otton IV y puede desplazar e iniciar combates con todas las unidades de su bandera y con las unidades de su ejército que se encuentren dentro del radio de mando de 5 hex. ya que es jefe de ejército si están en medida de hacerlo.

Se continuara después siguiendo el orden normal de activación, en función del valor de los jefes. Quedan 3 jefes de valor 1, Robert II, Frere Guerin y Ferrand. Como se trata de jefes de los dos ejércitos presentes, el bando que comienza es el correspondiente al jefe de ejército con la menor bonificación, es decir el de los coaligados de Otton IV. El jugador coaligado activa entonces Ferrand. Después, el jugador francés activa en el orden que desee Robert II y Frere Guerin. Sigue el turno de los jefes de valor 2 aún disponibles: Eudes III, Renaud de Dammartin y Guillaume Longue-Epee. . Como se trata de jefes de los dos ejércitos presentes, el bando que comienza es el correspondiente al jefe de ejército con la menor bonificación, es decir el de los coaligados de Otton IV. El jugador coaligado elige libremente un jefe entre Renaud y Guillaume. Por ejemplo activa a Guillaume. Después el jugador francés activa Eudes III, ya que los jefes de los dos bandos se activan alternativamente. El jugador coaligado activa finalmente Renaud. El turno terminará con la activación del único jefe de valor 4, Philippe II. El jugador francés podrá mover e iniciar combates con las unidades de su bandera y las unidades de su ejército que estén dentro de su radio de mando de 5 hex. ya que es jefe de ejército, si están en medida de hacerlo.

7 - Mando

7.1 - Generalidades

Un jefe solo se puede desplazar cuando es activado. Al final de su movimiento debe estar, obligatoriamente, apilado con una unidad de su bandera (o de su ejército para un jefe de ejército). Si todas las unidades de su bandera han sido eliminadas, su jefe (no el jefe de ejército) se retira del juego:

- Si la última unidad ha sido eliminada a consecuencia de un combate, el jefe es considerado como capturado
- Si la última unidad ha sido eliminada a consecuencia de un tiro, el jefe es considerado como capturado si la unidad estaba rodeada y si no es considerado como muerto.

Si el jefe sale del mapa con la última unidad de su bandera se le considera sano y salvo (ni capturado, ni muerto), incluso si la unidad estaba en fuga

Excepción: Cuando un jefe de ejército activa una unidad que no sea de su bandera, con la cual se encuentre apilado otro jefe, este último se habrá de desplazar con la unidad en cuestión. Un jefe, puede, por tanto, desplazarse dos veces por turno. Al contrario, un jefe puede efectivamente activar una unidad de su bandera, sobre la cual se apila el jefe de ejército, para un tiro, un

combate, en reposo o reagrupamiento, pero no puede hacer que se desplace.

7.2 – Mando de las unidades

Una unidad de combate esta bajo mando, para la totalidad del turno en juego, si en la comprobación efectuada en la secuencia A, se encuentra dentro del radio de mando del jefe de su bandera (mismo blasón). Un radio de 5 hex. significa que ha de haber como mucho cuatro hex. entre la unidad y su jefe (no se cuenta el hex. donde se encuentra el jefe). Este radio no es afectado por la presencia de unidades enemigas ni por terrenos particulares.

En todos los otros casos, una unidad de combate permanece sin mando.

Activación:

- Cuando se activa un jefe (ver 6.C) todas las unidades de su bandera (mismo blasón) pueden actuar. Lo podrán hacer diferentemente sí las unidades están bajo mando o no (ver 7.3 y 7.4).
- Cuando se activa un jefe de ejército, todas las unidades de su bandera (mismo blasón) y aquellas de su ejército que estén dentro de su radio de mando pueden actuar. Lo podrán hacer diferentemente sí las unidades están bajo mando o no (ver 7.3 y 7.4).
- Es posible, por lo tanto, que las unidades actúen dos veces por turno, una vez durante la activación de su jefe y una vez durante la activación de su jefe de ejército.
- Una unidad “fuera de mando” (es decir, fuera del radio de mando de su jefe de bandera) no se considera como “bajo mando” y no puede actuar como tal, aunque se encuentre dentro del radio de mando de su jefe de ejército. Podrá, en cambio, efectuar una segunda vez las acciones autorizadas a las unidades “fuera de mando” (ver 7.4).

Precisión: Durante su activación, un jefe de ejército puede hacer actuar todas las unidades dentro de su radio de mando, antes de que él mismo se desplace.

7.3 – Unidades bajo mando

Durante la activación de su jefe (o de su jefe de ejército si está dentro del radio de mando), una unidad bajo mando, durante el transcurso de la fase 6.D, puede efectuar en el orden siguiente:

- Un desplazamiento limitado por el número de sus puntos de movimiento;
- Tirar, si tiene la capacidad y no está adyacente a ninguna unidad enemiga;
- Eventualmente, efectuar un tiro ofensivo y un combate, si está adyacente a una unidad enemiga.

Las unidades que entran en juego como refuerzo siempre se consideran bajo mando durante su primera activación.

7.4 – Unidades sin mando



Durante la activación de su jefe, una unidad fuera de mando puede:

- Desplazarse hasta el límite de la mitad de sus puntos de movimiento (redondeados al entero superior), para aproximarse a su jefe de bandera (no a su jefe de ejército, excepto sí es de la bandera de éste). Ha de estar más cerca de él al finalizar el movimiento de cómo lo estaba al principio;
- Permanecer inmóvil.

Una unidad fuera de mando no puede ni disparar ni iniciar un combate. En cambio puede efectuar

un tiro defensivo si es atacada y puede defenderse normalmente.

7.5 – Captura, herida o muerte de los jefes

Un jefe puede ser capturado, herido o muerto a consecuencia de un tiro o un combate (ver resultados de las tablas de tiros y de combates).

El estado de la unidad sobre la cual se apila el jefe puede también tener una influencia:

- Si la unidad sobre la cual se apila un jefe es eliminada a consecuencia de un combate, el jefe es capturado automáticamente por la unidad enemiga que causó esta eliminación;
- Si la unidad sobre la cual se apila el jefe es eliminada a consecuencia de un tiro, el jefe se coloca inmediatamente sobre la unidad de su bandera más próxima (la unidad de su ejército más próxima, para un jefe de ejército). Si la unidad sobre la cual se encuentra está rodeada, será capturado. Si no queda ya en juego ninguna unidad de su bandera, se le considera como muerto (véase 7.1).
- Si la unidad sobre la cual esta apilada un jefe entra en fuga, el jefe la sigue en su movimiento de huida. No podrá separarse de ésta hasta su próxima activación.
- Si una unidad en fuga, acompañada de un jefe, es eliminada a raíz de un movimiento de huida imposible estando completamente rodeada, el jefe es entonces automáticamente capturado.

Precisión: Cuando una unidad sobre la que esta apilada un jefe huye fuera del mapa y resulta entonces eliminada, el jefe en cuestión es colocado sobre la unidad de su bandera más próxima (o sobre la unidad de su bando más próxima, si su bandera ha sido completamente destruida y el jefe es el jefe de ejército). Si no hay ninguna unidad disponible, el jefe es retirado del juego y considerado como sano y salvo (ni muerto, ni capturado). Se procede de la misma manera para un jefe apilado sobre una unidad que es eliminada a raíz de un movimiento de huida imposible pero que no está completamente rodeada. Si un jefe capturado sale del mapa a consecuencia de un movimiento de huida de la unidad que la ha capturado, es considerado como definitivamente capturado y no vuelve al juego. Finalmente, si hay diversos jefes en un apilamiento, el jugador verifica su estado individualmente.

7.5.1 Captura : Un jefe capturado se apila bajo la unidad enemiga que ha provocado su captura y no la abandonará. El jefe solo podrá ser liberado si esta unidad enemiga resulta eliminada posteriormente por un ataque amigo (mecanismo inverso). Si un jefe (aparte del jefe de ejército) es liberado cuando su bandera ha sido completamente destruida, el jefe será retirado y considerado como sano y salvo (ni muerto, ni capturado).

7.5.2 Herida :



Se pone el marcador de “jefe herido” (« *chef blessé* ») sobre la ficha. Las nuevas capacidades del jefe figuran en este marcador y se aplican inmediatamente. Una nueva herida causa la muerte del jefe en cuestión.

7.5.3 Muerte : La ficha del jefe se retira inmediatamente del juego.

7.6 – Reemplazo de los jefes y del jefe de ejército

El reemplazo de los jefes es inmediato. Se procede de la manera siguiente:

- Cuando un jefe es herido, se le coloca un marcador de “jefe herido” (de capacidad de movimiento y radio de mando inferiores al original) sobre la ficha;

- Cuando un jefe es muerto, se utiliza el reverso de la ficha como reemplazante. El reemplazante se coloca inmediatamente sobre una unidad cualquiera de su bandera. Si todas las unidades de la bandera han sido eliminadas, el jefe reemplazante no entra en



juego;

- Cuando un jefe es capturado, se utiliza un marcador de jefe reemplazante genérico, de la misma capacidad de movimiento y radio de mando inferior que el jefe capturado, de la reserva de fichas
- (el jefe capturado se coloca bajo la ficha enemiga que lo ha hecho prisionero), y se le colocara inmediatamente sobre una unidad cualquiera de su bandera;
- Un jefe reemplazante muerto o capturado es de nuevo reemplazado por una ficha idéntica (se cuentan los puntos de victoria y se deja la ficha en su lugar).
- Cuando un jefe de ejército es muerto o capturado, se procede de la misma manera para su reemplazo en tanto que jefe de bandera y el jefe amigo de valor más grande se convierte entonces en jefe de ejército en su lugar (se indica con un marcador de “jefe de ejército reemplazante”). El nuevo jefe de ejército beneficiará en adelante en de todas las capacidades de un jefe de ejército en términos de mando de las unidades de combate.



Precisión: Cuando un jefe reemplazante entra en juego, a consecuencia de la muerte o la captura de un jefe, no tiene el mismo valor que éste. Será obligatoriamente activado inmediatamente después que el jefe en curso de activación acabe su fase D (excepto, evidentemente, si el jefe al que reemplaza ya ha sido activado anteriormente).

8 - Movimiento

8.1 - Generalidades

Un jefe activado y las unidades de combate que manda pueden desplazarse todo o parte de su potencial de movimiento. La entrada en un hex. cuesta un cierto número de puntos de movimiento (PM) a la unidad que se desplaza. Los costes del terreno se indican en la **tabla de terrenos**. Los puntos de movimiento no son acumulables de un turno a otro. El movimiento de una unidad se debe terminar antes de pasar al de otra. El movimiento se hace únicamente a través de los tres hex. frontales (uno para la artillería).

Excepción: Esta limitación no se toma en cuenta para las fichas de jefes.

Las reglas de apilamiento sólo deben ser respetadas al final de los movimientos (no está permitido ningún apilamiento ilícito al final del movimiento). Un movimiento de un hex., sin cambiar la orientación, es siempre posible, a condición de respetar los límites de apilamiento, y sea cual sea el coste de terreno salvo si no es autorizado para la unidad (NA en la **tabla de terrenos**).

8.2 – Cambio de orientación

Una unidad puede cambiar su orientación al inicio, durante o al final del movimiento, gastando 1

PM por lado de hex. Un cambio de orientación en el mismo hex. se considera como un movimiento completo, por lo que respecta a las reglas, especialmente las de tiro.

Reorientarse en un hex. frontal de una unidad de combate enemiga cuesta 2PM por lado de hex. Los jefes no gastan PM para reorientarse.

8.3 – Separación y retirada

Una unidad situada en un hex. frontal de una unidad enemiga debe gastar +1 PM para salir del hex. además de los cambios de orientación necesarios).

Una unidad siempre puede, este adyacente a una unidad enemiga o no, retirarse de un hex. (es decir hacer un movimiento hacia uno de sus hex. de retaguardia) conservando su orientación, sea el que sea el coste del terreno y a condición de respetar los límites de apilamiento salvo si no es autorizado a la unidad (NA en la **tabla de terrenos**). Este movimiento cuesta la totalidad de los PM de la unidad.

8.4 – Montar o desmontar

Es posible, antes de comenzar un movimiento, transformar la infantería en caballería (montar) o la caballería en infantería (desmontar), utilizando los marcadores previstos para tal efecto. En cada batalla, cada ejército dispone de una reserva fija de marcadores, que limiten así las posibilidades de practicar estas acciones de montar y desmontar. La acción de montar o desmontar cuesta 2PM. Las unidades nuevamente montadas o desmontadas pueden desplazarse después con los PM restantes de su nueva capacidad de movimiento.

Las unidades desmoralizadas pueden montar y desmontar, las que están en fuga no pueden.

Precisión: Una unidad no puede montar o desmontar si está adyacente a una unidad enemiga.

9. Tiros

9.1 – Generalidades

El tiro no es nunca obligatorio.

Sólo las unidades que tengan una capacidad de tiro pueden efectuar los tiros a través de su/s hex. frontal/es.

Una unidad puede ser el blanco de un solo tiro por activación y está prohibido acumular los tiros de varias unidades de tipos diferentes sobre el mismo blanco.

Si dos unidades con capacidad de tiro están apiladas (ver 5.2) solo la que está encima en la pila puede tirar.

Los tiros tienen lugar en la fase B. Tiros de artillería y de arqueros y D. Movimientos y combates.

Por lo tanto ciertas unidades pueden realizar varios tiros por turno.

Tiro en fases B. et D2. :

El tiro solo es posible si el tirador no está adyacente ni a una unidad enemiga, ni al blanco.

Excepción: una unidad puede tirar sobre una unidad enemiga adyacente, situada en uno de sus hex. frontales si el combate entre ellas es imposible: si se encuentra del otro lado de un borde de hex. que prohíbe el combate (rio, muralla, puerta), o si hay reglas particulares que prohíban el combate con las unidades enemigas adyacentes en los hex. frontales del tirador (*Ejemplo: Bandera Al-Nasir en Las Navas de Tolosa*).

Tiro en fase D4 (tiro ofensivo y tiro defensivo):

El tiro sólo es posible si el tirador está adyacente a su blanco.

Los tiros ofensivos están reservados a las unidades que van a efectuar un combate, o que estén apiladas con una unidad que va a efectuar un combate, y los tiros defensivos a las unidades

objetivo de los combates enemigos. Por tanto, una unidad de artillería que no puede iniciar un combate, sólo podrá efectuar un tiro ofensivo que si esta apilada con una unidad de infantería que va a iniciar un combate.

Un tiro defensivo sólo puede tirarse sobre una unidad enemiga que haya iniciado un combate contra ella y sólo a través de un hex. frontal del tirador.



9.2 – Línea de visión

La posibilidad de tirar está condicionada por la existencia de una línea de visión (LdV) entre tirador y blanco. La línea de visión se traza de centro de hex. a centro de hex. Puede ser bloqueada por elementos de terreno (ver **tabla de terrenos**) o por otras unidades (amigas o enemigas). Un borde de hex. de terreno bloqueante o de un hex. ocupado por una unidad no bloquea una LdV. Siempre es posible tirar sobre un hex. de terreno que bloquee la LdV, pero nunca atravesarlo.

Ignorar el obstáculo en la determinación de la LdV si:

- El tirador y el blanco están los dos en un nivel más elevado que el obstáculo;
- El tirador está en un nivel más elevado que el blanco y el obstáculo, y el obstáculo está a la mitad de la distancia entre tirador y blanco o más cerca del tirador;
- El blanco está en un nivel más elevado que el tirador y el obstáculo, y el obstáculo está a la mitad de la distancia entre tirador y blanco o más cerca del blanco.

Caso particular: Los arqueros tienen la posibilidad de disparar por encima de otras unidades (amigas o enemigas). Para los arqueros y nada más que para ellos, solo los elementos de terreno pueden ser bloqueantes.

9.3 – Procedimiento de tiro

Los tiros, sea cual fuere la fase de juego, se efectúan de la manera siguiente:

- Selección de la unidad blanco;
- Selección de las unidades que tiran sobre este blanco (posible acumulación de unidades activas al mismo tiempo, el alcance que se tendrá en cuenta es, en este caso, el de la unidad más alejada del blanco);
- Verificación de la LdV;
- Tirada de un d10 y resolución del tiro según la **tabla de tiros**, aplicando los modificadores indicados (para todas las unidades sí más de una disparan al mismo tiempo –por ejemplo, una única unidad que se haya movido de las tres que disparan al mismo objetivo bastará para tener un –1 al dado, etc.);
- Aplicación de los resultados sobre la unidad blanco.

Los alcances máximos de tiro de las unidades están indicados en la **tabla de tiros**.

Casos particulares :

- Una unidad de artillería no sufre los resultados de los tiros adversos a menos que este sola en un hex. Si no, es la unidad con la que está apilada y ella sola a la que se le aplicaran los resultados del tiro;
- Una unidad de artillería, incluso si está apilada con otra unidad, sufrirá los resultados del tiro si el tirador es una unidad de artillería;
- Una unidad de artillería que sufre un resultado de “fuga” es automáticamente eliminada;
- Los arqueros o ballesteros a caballo pueden disparar. Están sometidos, sin embargo a un modificador negativo del tiro (ver **tabla de tiros**). Si el escenario los autoriza a desmontar, no serán sometidos a este modificador negativo al tiro, una vez desmontados.

10 - Combates

10.1 – Generalidades



El combate no es nunca obligatorio.

Un combate puede tener lugar entre unidades enemigas en contacto las unas con las otras. Sólo las unidades en huida, las unidades que no estén bajo mando y las unidades de artillería no pueden iniciar combates (pueden, sin embargo, defenderse).

Una unidad sólo podrá ser atacada en combate una vez por activación de un jefe enemigo (fase D.), pero las persecuciones (ver 109) no se tienen en cuenta para esta limitación.

Observación: defendiéndose con éxito, una unidad en huida puede eventualmente capturar a un jefe enemigo.

10.2 – Cargas



Una carga es un tipo de combate particular, efectuado por unidades a caballo, de tipo CH o Ha únicamente, que estén bajo mando y que no estén en fuga.

Precisión: Los Ch y los Ha a pie no pueden cargar, los Cl y los Ab o Ar a caballo tampoco.

La unidad que carga debe obligatoriamente desplazarse de al menos un hex. y no debe gastar más de 4 PM antes de cargar. El blanco de la carga se define por tanto en la fase D1 (movimientos). Se colocará un marcador “carga” (“charge”) sobre la unidad que carga y la unidad objetivo (a caballo entre las dos fichas) para indicarlo.

Una unidad de caballería que está ya en contacto con el enemigo, no puede cargar, pero puede efectuar un combate clásico.

Si la unidad que carga atraviesa una unidad amiga durante su movimiento de carga, la unidad amiga atravesada partirá inmediatamente en fuga (ver 12.2).

Una unidad sólo puede cargar en línea recta a un adversario situado en la dirección de su hex. frontal central al principio de su movimiento (la unidad no puede cambiar de orientación para cargar). En el caso de una carga, no es obligatorio atacar, con otras unidades amigas, las unidades enemigas eventualmente situadas en los otros dos hex. frontales de la unidad de caballería que carga.

Una carga se resuelve individualmente, no es posible hacer participar otra unidad atacante, salvo si esta última carga igualmente al mismo defensor.

Las cargas proporcionan un modificador particular al dado de combate (ver **tabla de combates**). Una unidad de caballería que no carga puede combatir normalmente sin beneficiar del modificador correspondiente a la carga.

10.3 – Carga de reacción

Una unidad de caballería de tipo Ch o Ha objetivo de una carga, bajo mando o no y que no esté en fuga puede intentar, justo antes de la resolución de la carga, efectuar una carga de reacción. La carga de reacción sólo es posible que si la unidad es cargada por uno de sus 3 hex. frontales.

Para efectuar una carga de reacción, el jugador lanza 1D10: si el resultado es inferior o igual a la calidad de la unidad, la carga de reacción tiene éxito y todos los modificadores al dado debidos a la carga son anulados para la resolución del combate por el atacante. El defensor debe reorientarse para tener su hex. frontal central frente a la unidad objetivo de la carga de reacción. El atacante no puede anular su carga porque el defensor ha conseguido una carga de reacción con éxito.

Precisión: En caso de carga múltiple por varias unidades atacantes, la unidad que efectúa una carga de reacción deberá elegir una sola unidad objetivo de la carga de reacción. Si esta última tiene éxito, sólo los modificadores al dado debidos a la carga de esa unidad serán anulados.

10.4 – Determinación de los combates

Al principio de cada fase de activación de un jefe (fase D.), el jugador activo, después de los movimientos, la determinación de los objetivos de cargas eventuales y de los tiros, decide los combates que quiere iniciar. El jugador activo se llama *atacante*, el jugador pasivo, *defensor*. Una unidad atacante sólo puede iniciar un combate en uno de sus tres hex. frontales. Si escoge iniciar un combate, habrá de atacar a todas las unidades situadas en sus hex. frontales, con la excepción de aquellas ya atacadas por una unidad amiga en el curso de esa misma fase D. de activación. Varias unidades pueden atacar a una sola unidad enemiga y, al revés, una unidad puede verse obligada a atacar a varios defensores.

El atacante debe determinar todos sus combates antes de resolverlos:

Pone un marcador de “combate” (“Mêlée”) sobre cada unidad enemiga que quiera atacar en la activación en curso, salvo sobre aquellas que tengan ya un marcador de “carga”.

Una vez declarado, todo combate se habrá de resolver. No es posible anular un combate en función de los resultados de otro combate de la misma fase de activación D. *Caso particular: en el caso de las cargas al final del proceso de persecución – impulso - dispersión (ver 10.9), un atacante designado puede no tener defensores en sus hex. frontales. En ese caso, el ataque es anulado.*

En cambio el atacante puede modificar el reparto de las unidades atacantes en todo momento (pero no en caso de carga), a condición que todos los defensores que deban ser atacados (presencia de un marcador “combate”), lo sean en la fase D. de activación en curso.

10.5 – Orden de etapas de un combate

Cada combate se resuelve y se aplican sus resultados, en el orden deseado por el atacante, pero resolviendo todas las cargas antes de resolver los otros combates. Se retira el marcador de “carga” o de “combate” de la unidad en defensa después de cada combate.

Para resolver un combate se hace lo siguiente:

- Determinación de las unidades atacantes y defensoras;
- Tiro defensivo, contra una unidad atacante, de cada unidad del defensor que pueda

- hacerlo;
- Tiro ofensivo (no obligatorio) contra una unidad atacada, de cada unidad atacante que puede hacerlo y así lo desee;
 - Determinación de los modificadores debidos al terreno (ver **tabla de terrenos**) teniendo en cuenta el hex. en el que se encuentra el defensor. Se toma la combinación más ventajosa para el defensor, sí hay varios atacantes y un único defensor, o sí hay varios defensores y un único atacante;
 - Determinación del modificador del dado debido a la relación de fuerzas. La relación de fuerzas siempre se redondea en favor del defensor (ver **tabla de combates**);
 - Determinación del modificador del dado debido al tipo de unidades implicadas en el combate (ver **tabla de combates**);
 - Determinación del modificador del dado debido a la calidad de las unidades implicadas en el combate (ver **tabla de combates**);
 - Determinación de otros modificadores al dado (ver la lista en la **tabla de combates**).

10.6 – Resultados de los combates

Están descritos en detalle en la **tabla de combates**.

Los resultados se aplican inmediatamente después de cada combate y siguiendo el orden de efectos indicados en la **tabla de combates**. Se obtienen gracias a la tirada de un d10 al cual se añaden o restan los modificadores previstos en las tablas.

Caso particular: Una unidad de artillería que sufre un resultado de “Retirada” o “Fuga” es automáticamente eliminada.

10.7 – Retirada después de un combate

El resultado de un combate puede obligar al o a los defensores a retirarse de un hex. (resultado R en la **tabla de combates**). Está prohibido atravesar una unidad amiga durante esta retirada de un hex. En caso de que sea imposible (por ejemplo: límite de apilamiento o borde de carta), el defensor puede permanecer en su sitio y reemplazar la retirada por un nivel de desorganización suplementario. *Ejemplos: si la unidad está organizada, pasa a desmoralizada, sí está desmoralizada, partirá en fuga. Si ya está en fuga, será entonces eliminada.*

La retirada se hace con la posibilidad de modificar de un lado de hex. la orientación de la unidad. No hay ninguna prioridad de retirada en el caos de la batalla. Es posible retirarse a cualquiera de los hex. disponibles para ello (y por lo tanto retirarse hacia delante). Sin embargo, una unidad que se retira hacia uno sus de hex. frontales sufre un nivel de desorganización suplementario como penalización.

10.8 – Avance después de combate

El avance es obligatorio después de un combate que cause la retirada del defensor (excepciones: ver 12.1). Un defensor que gane un combate sólo puede avanzar en caso que la **tabla de combates** así lo indique y este avance no es obligatorio. Si varias unidades participan en el ataque, el jugador activo escoge la que hace avanzar.

El avance después de un combate se ha de hacer respetando los límites de apilamiento.

Un jefe sólo puede avanzar después de un combate si la unidad con la que está apilado avanza igualmente.

Una unidad que avanza después de un combate se puede reorientar libremente.

Excepción: Una unidad de caballería que carga sólo puede reorientarse de un lado de hex. tras un avance después de un combate.

10.9 – Persecución, impulso y dispersión

Tras una carga, la persecución puede provocar hasta dos cargas suplementarias.

- Si el atacante no estaba fatigado al principio y si la carga inicial provoca un avance después del combate sin “fatiga” del atacante, este debe obligatoriamente efectuar un **Impulso**: debe avanzar en el hex. liberado, reorientándose eventualmente de un lado de hex., y efectuar una nueva carga contra la unidad que se encuentre en su hex. frontal central;
- Si el resultado del Impulso provoca un nuevo avance después del combate sin “fatiga” del atacante, este puede eventualmente efectuar una **Dispersión**: debe avanzar de nuevo en el hex. liberado, reorientándose eventualmente de un lado de hex., y puede efectuar una nueva carga contra la unidad que se encuentre en su hex. frontal central. Sea cual sea el resultado de su carga, la unidad atacante que ha efectuado una Dispersión sufre un resultado de “fatiga” además de los resultados de la carga y la persecución se detiene.

Impulso y Dispersión son combates a parte entera, con sus fases eventuales de tiros defensivos y ofensivos (ver 6. D3 y D4).

Casos particulares:

- *Impulso o Dispersión no tiene lugar si no hay ninguna unidad en le hex. frontal central de la unidad que carga;*
- *Si la unidad atacada está obligada a quedarse en su sitio sufriendo una desorganización adicional (10.7) durante la carga, no hay persecución (o Dispersión si esto ocurre tras un Impulso);*
- *Una unidad en defensa puede ser atacada por una carga, y después si sigue en contacto con las unidades atacantes tras el resultado de la carga y de la persecución, podrá ser de nuevo atacada en Impulso o Dispersión;*
- *Si una unidad en defensa que hubiera debido ser atacada en combate lo es por vez primera por Impulso o Dispersión, el combate inicialmente previsto no tendrá lugar para respetar 10.1*

Ejemplo de carga, impulso y dispersión

Batalla de Bouvines, Turno 3.

La bandera de Otton IV (coaligados) ha sido activada y hace frente a las unidades de la bandera de Frère Guérin (francés)

- **Fase D1.** *El jugador coaligado efectúa sus movimientos y determina sus cargas*
La unidad de Ch (3 6 6) y Otton IV avanzan a 0913.
La unidad de Ch (3 7 6) efectúa un movimiento de carga hasta 0914 para atacar la unidad enemiga de Ab (poner un marcador « Carga » a caballo sobre las dos fichas). El movimiento de carga es válido ya que la unidad se ha desplazado en línea recta (dirección de su hex. frontal central de al menos 1 hex. y no ha gastado más de 4 PM (ver 10.2);
- **Fase D2.** *Nada. Las unidades presentes del jugador activo no tienen capacidad de tiro.*
- **Fase D3.** *El combate que corresponde a la carga es declarado;*
- **Fase D4.**
Tiros defensivos: *La unidad de Ab tiene capacidad de tiro y puede por tanto efectuar un tiro defensivo. El jugador francés lanza un d10 y obtiene un resultado de 7 al que debe restar -1 porque el tirador tiene menos de 4 PF y -1 porque el tirador está a caballo. El resultado final es entonces 5. El tiro no tiene efecto (ver Tabla de tiros)*

Tiros ofensivos. Nada. La unidad del jugador activo no tiene capacidad de tiro.

Combate. Resolución de la carga. Nota: Todas las cargas se deberán resolver antes de los demás combates (ver 10.5). Como la unidad objetivo de la carga no es una unidad de Ch o de Ha no puede intentar una carga de reacción (ver 10.3). El jugador coaligado lanza un d10 y obtiene un resultado de 4 al que debe añadir +1 (modificador debido a la relación de fuerza, aquí 1 contra 1), +2(modificador debido al tipo de unidades, Ch contra Ab), +1 (modificador debido a la calidad de las unidades) y +3 por una carga de frente. El resultado final es de 11 y se traduce por un D+R para el defensor (ver **Tabla de combates**). El jugador francés pone un marcador “desmoralizado” sobre su unidad de Ab que retrocede a 1115. La unidad de Ch está obligada de ocupar el hex. 1014 y puede eventualmente modificar su orientación, lo que el jugador coaligado decide de no hacer para conservar su orientación inicial (ver 10.8);

Impulso. La carga inicial ha provocado un avance después del combate sin fatiga, por tanto el jugador coaligado debe efectuar obligatoriamente un Impulso (ver 10.9) contra la unidad de Ab que se encuentra de nuevo en el hex. frontal central de su unidad de Ch vencedora de la carga. Este Impulso se resuelve inmediatamente. El tiro defensivo no produce de nuevo ningún efecto. El jugador coaligado lanza un d10 y obtiene un resultado de 7 al que debe añadir +1 (modificador debido a la relación de fuerza, aquí 1 contra 1), +2(modificador debido al tipo de unidades, Ch contra Ab), +1 (modificador debido a la calidad de las unidades), +2 porque el defensor está desmoralizado y +3 por una carga de frente. El resultado final es de 14(los modificadores están limitados a + o -7) y se traduce por Dr+R para el defensor (ver tabla de combates). La unidad de Ab es pues puesta en fuga (el jugador francés pone un marcador de “fuga”) y retrocede de dos hex. a 1215 y 1216 (a causa del resultado Dr) y después retrocede un hex. adicional a 1217 (a causa del resultado R). Nota: el jugador francés puede elegir de hacer pasar su unidad por 1215 en vez de 1116 para llegar al puente ya que los dos itinerarios son equivalentes (7 hex. de recorrido)y evitar así su eliminación (ver 12.2.1). La unidad de Ch debe avanzar un hex. a 1115. El jugador coaligado decide de reorientarla hacia 1116, para hacer frente a la unidad de Ha;

Dispersión. La dispersión no es obligatoria pero el jugador coaligado decide hacerla. No hay ni tiro ofensivo ni defensivo. El jugador coaligado lanza un d10 y obtiene un resultado de 2 al que debe añadir +1 (modificador debido a la relación de fuerzas, aquí 1 contra 1), +1 (modificador debido al tipo de unidades Ch contra Ha), +1 (modificador debido a la calidad de las unidades), +3 por una carga de frente y +1 por la diferencia de nivel del terreno. El resultado final es de 9 y se traduce por un F+R para el defensor (ver tabla de combates). Se da la vuelta a la ficha de Ha sobre su reverso y retrocede a 1117, el Ch debe avanzar en el hex. 1116. La fase de persecución ha terminado y se da la vuelta a la unidad de Ch sobre su reverso ya que está automáticamente fatigada (ver 10.9).



11 - Fatiga



A consecuencia de un tiro o un combate, una unidad puede pasar del estado de unidad « fresca » (anverso de la ficha) al de unidad « fatigada » (reverso de la ficha). Se le dará la vuelta a la ficha para indicarlo. Una unidad fatigada que sufre un nuevo resultado de “fatiga” continua “fatigada” sin otro efecto.

11.1 – Efectos de la fatiga

Los efectos de la fatiga se traducen por las nuevas características de la unidad indicadas en el reverso de la ficha.

11.2 – En reposo



Para que una unidad sea puesta en reposo, una unidad puede estar bajo mando o no (ver 7.2). Para hacerlo, se pone al inicio del turno, en la fase A, un marcador “reposo” (« au repos ») sobre la unidad. Un jugador puede poner en reposo tantas unidades como quiera. Un jugador puede poner en reposo unidades desorganizadas, pero no unidades en fuga (hay que reorganizarlas antes).

Para que una unidad recupere su estado « fresca », la unidad debe permanecer « en reposo » durante un turno de juego completo. Para ello:

- No puede estar adyacente a ninguna unidad enemiga ni al principio ni al final del turno. Una unidad enemiga que no hace más que contacto al pasar no tiene efecto. *Precision: Para la puesta en reposo, dos unidades enemigas adyacentes separadas por un lado de hex. infranqueable son a pesar de todo consideradas como adyacentes (no es posible la puesta en reposo).*
- No debe haber sido objetivo de ningún tiro, incluso ineficaz, y de ningún combate durante el turno;
- No debe haberse desplazado.

Si estas condiciones han sido cumplidas, se retira el marcador de “reposo” y se da la vuelta a la ficha sobre su anverso durante la fase E del turno de juego. A la inversa, si durante el turno de juego, la unidad es objetivo de un tiro o de un combate, se retirará inmediatamente el marcador “reposo”. En la fase E permanecerá, entonces, en su cara “fatigada”.

Si una unidad desmoralizada vuelve al estado de fresca, continua estando desmoralizada.

12 – Desmoralización y fuga

El estado de fatiga de una unidad (fresca o fatigada) no influye en su nivel de desorganización (en buen orden, desmoralizada o en fuga).

12.1 - Desmoralización



- Una unidad puede resultar desmoralizada como resultado de un tiro o de un combate. En este caso se le pone un marcador de “desmoralizada” (« découragé ») encima;
- Una unidad ya desmoralizada, pero fresca, que se desmoraliza de nuevo, sigue desmoralizada, pero deviene fatigada;
- Una unidad ya desmoralizada y fatigada, que se desmoraliza de nuevo, se pone en fuga;
- Una unidad desmoralizada puesta en fuga, simplemente se pone en fuga (no queda eliminada) este fatigada o no;
- Una unidad desmoralizada está penalizada en los tiros y combates (ver **tablas de tiros y de combates**). No puede avanzar después de ganar un combate (incluso si es una carga);

12.2 - Fuga

>>12.2.1 Puesta en fuga



Una unidad puede ser puesta en fuga como resultado de un tiro, de un combate o de un movimiento de carga amigo (resultado Dr en la **tabla de combates** o puesta en fuga en la **tabla de tiros**). El jugador pondrá entonces un marcador de “fuga” (« dérouté ») sobre la unidad y esta debe retirarse inmediatamente dos hex. en línea recta hacia el lado del mapa indicado por el escenario. **El movimiento de 2 hex. se hace automáticamente sin tener que contar los PM utilizados.** La unidad que es puesta en fuga no está autorizada a atravesar una unidad enemiga durante los dos hex. de retroceso.

Si la unidad puesta en fuga no encuentra un hex. libre tras los dos hex. de retroceso obligatorio (límite de apilamiento), será eliminada.

Precisión: Una unidad que sufre Dr+R será por lo tanto eliminada tras la aplicación del resultado Dr, pero antes de la aplicación del resultado R, si viola el límite de apilamiento.

12.2.2 Movimiento de fuga en fase E.

Durante la fase E. las unidades ya en fuga deben obligatoriamente moverse de la totalidad de su potencial de movimiento en dirección del borde de carta indicada en el escenario. Este movimiento se hace en línea recta, las únicas desviaciones de columna de hex. autorizadas son aquellas necesarias para evitar una eliminación, entrar en contacto con una unidad enemiga o para llegar al borde de carta lo antes posible (por los hex. menos costosos en PM, los costes de PM del terreno son tomados en cuenta normalmente).

12.2.3 Restricciones de la fuga

Unidades atravesadas:

- Una unidad puede atravesar una unidad amiga cuando es puesta en fuga o durante el movimiento de fuga de la fase E. En este caso, el jugador lanza un d10, el resultado del cual se compara con la calidad de la unidad atravesada. Si el resultado es superior a la calidad de la unidad, esta unidad se pone en fuga inmediatamente (ver 12.2.1). Si la unidad atravesada es una unidad que estaba ya en fuga, ésta efectúa entonces un movimiento de fuga sin hacer el test;
- La unidad atravesada efectúa su fuga después de que la unidad que la ha provocado haya terminado el suyo. Si para eso atraviesa la unidad que acaba de atravesarla y de ponerla en fuga, esta última no efectúa de nuevo el test con el d10.

Las otras restricciones son las siguientes:

- Una unidad en fuga, fresca o fatigada, que obtiene un resultado de desmoralizada efectúa una nueva retirada de dos hex. en su dirección de fuga y permanece en fuga. Si no puede efectuar este movimiento, sufrirá un nivel de desorganización suplementario y será por tanto eliminada.
- Una unidad en fuga, fresca o fatigada que sufre un resultado R (retirada) efectúa un desplazamiento de un hex. en su dirección de fuga. Si no puede hacerlo, sufrirá un nivel de desorganización suplementario y será por tanto eliminada.
- Una unidad en fuga, fresca o fatigada, puesta en fuga de nuevo es eliminada;
- Una unidad en fuga no puede atacar y sólo se puede desplazar durante la fase E;
- Cuando la unidad en fuga sale del mapa es eliminada.

12.3 – Reorganización

- Las reorganizaciones tiene lugar en la fase E, después de la retirada eventual de los

marcadores de “reposo” y de la vuelta de las unidades pertinentes al estado “fresco” y justo antes de los movimientos de fuga;

- La reorganización solo es posible si la unidad no está adyacente a ninguna unidad enemiga. *Precisión: Para la reorganización, dos unidades enemigas separadas por un lado de hex. infranqueable son a pesar de todo consideradas como adyacentes (reorganización imposible);*
- La reorganización se efectúa según la tirada de un d10 por unidad a reorganizar;
- La reorganización tiene éxito si la tirada del d10 modificada es inferior o igual a la calidad de la unidad, si no fracasa.
- Un resultado de 0 (no modificado) al d10 genera automáticamente el éxito de la tentativa de reorganización.

Modificadores:

- Si la unidad está fatigada: utilizar el valor de calidad del reverso de la ficha
- Si la unidad está en fuga: +1
- Si la unidad esta apilada con o adyacente a su jefe de bandera: -bonificación del jefe
- Si la unidad esta apilada con o adyacente a su jefe de ejército: -bonificación del jefe de ejército
- Si una unidad se puede beneficiar a la vez de las dos bonificaciones, debidas a su jefe de bandera y a su jefe de ejército, sólo tiene en cuenta la más favorable (no se acumulan).

Efectos de la reorganización :

- Una unidad desmoralizada reorganizada pasa a buen orden y se reorienta libremente (retirar el marcador);
- Una unidad en fuga reorganizada pasa a desmoralizada y se reorienta libremente (dar la vuelta al marcador).
- Cuando todos los test de reorganización hayan sido efectuados, las unidades aún en fuga efectúan un movimiento de fuga (ver 12.2.2).

Agradecimientos a: Angel Ballesteros, **Jean-Louis Fauchon**, Pascal Henri, Stephen Neuville, Dominique Pitaud, Denis Sauvage y Amaury de Vandière por la relectura y los test de las reglas de la serie *Al filo de la espada*.

Índice Al filo de la Espada

0 – Generalidades

- 0.1 – Abreviaciones
- 0.2 – Escala de juego
- 0.3 – Datos

1 – Jefes y jefes de ejército

- 1.1 – Características de los jefes y jefes de ejército
- 1.2 – Jefes y banderas

2 – Unidades de combate

- 2.1 – Descripción de las unidades
- 2.2 – Tipos de unidades
- 2.3 – Niveles de fatiga y desorganización

3 – Orientación

- 3.1 – Infantería y caballería
- 3.2 – Artillería
- 3.3 – Jefes y jefes de ejército

3.4 – Unidades en fuga

4 – Zonas de control

5 – Apilamiento

- 5.1 – Generalidades
- 5.2 – Casos particulares

6 – Secuencia de juego

7 – Mando

- 7.1 – Generalidades
- 7.2 – Mando de las unidades
- 7.3 – Unidades bajo mando
- 7.4 – Unidades sin mando

- 7.5 – Captura, herida o muerte de los jefes
- 7.6 – Reemplazo de jefes o jefes de ejército

8 – Movimiento

- 8.1 – Generalidades
- 8.2 – Cambio de orientación
- 8.3 – Separación y retirada
- 8.4 – Montar o desmontar

9 – Tiros

- 9.1 – Generalidades
- 9.2 – Línea de visión
- 9.3 – Procedimiento del tiro

10 – Combates

- 10.1 – Generalidades
- 10.2 – Cargas
- 10.3 – Cargas de reacción
- 10.4 – Determinación de los combates
- 10.5 – Orden de las etapas de un combate
- 10.6 – Resultados del combate
- 10.7 – Retroceso después del combate
- 10.8 – Avance después del combate
- 10.9 – Persecución, impulso y dispersión

11 – Fatiga

- 11.1 – Efectos de la fatiga
- 11.2 – En reposo

12 – Desmoralización y fuga

- 12.1 – Desmoralización
- 12.2 – Fuga
- 12.3 – Reorganización

Tablas Al filo de la Espada / Versión 2012:

Tabla de terrenos

	Infantería y jefes	Caballería y artillería	Efecto en los tiros	Efecto en los combates	Efecto en las cargas
Claro	1	1	SE	SE	SE
Bosque	2	3	-2 / B	-1	-2
Arbustos/Hayas/Viñas/Huertos	1	2	-1 / B	-1	-1
Pantano	2	2	SE	+1	-2
Pueblo, Ciudad, Ruinas	2	2	- 2 / B	- 2	-3
Granja / Molino / Abadía	1	1	- 1	- 1	-1
Arroyo	+1	+1	SE	- 1	-1
Río / Estanque / Lago / Mar	NA	NA	SE	NA	NA
Muralla	NA	NA	- 4 / 0 [a]	NA	NA
Trinchera	0	+1	SE	-1	-2
Puerta	0	0	- 4 / 0 [a]	NA	NA
Puente	0	0	+ 1	- 1	NA
Camino	1 [b]	1 [b]	PE	PE	PE
Ruta	1 [c]	1 [c]	PE	PE	PE
+1 nivel	+1	+2	PE / B	-1	-1
-1 nivel	0	+1	PE / B	+1	+1

SE : sin efecto

NA : no autorizado

B : bloquea la LdV

[a] : El - 4 se aplica para un tiro hacia el interior, el 0 par un tiro del interior hacia el exterior.

[b] : Si el movimiento se hace de un hex. de camino hacia otro hex. de camino, anula los efectos de los otros terrenos salvo los sobrecostes de cambio de nivel.

[c] : Si el movimiento se hace de un hex. de ruta hacia otro hex. de ruta, anula todos los efectos y sobrecostes de los otros terrenos salvo.

Nota: Se toma siempre la combinación más ventajosa para el defensor si hay varios atacantes y un solo defensor, o si hay varios defensores y un sólo atacante.

Precisiones en ciertos escenarios:

- Los hex. de lago y tierra helada son asimilados a hex. de terreno claro (Lago Peipus)
- Los hex. de campamento son asimilados a hex. de bosque (Muret)
- Los hex. del burgo de Muret son hex. de pueblo
- Los hex. que contienen ingenios de asedio son asimilados a hex. de Granja/Molino/Abadía (Muret)

Tabla de tiros

Alcance	1 hex.	2 hex.	3. hex.	4 hex.	5 hex.
Arqueros	5/7	6/8	7/9	Tiro imposible	Tiro imposible
Ballesteros	6/8	7/9	9	Tiro imposible	Tiro imposible
Arcabuceros	4/7	7/9	9	Tiro imposible	Tiro imposible
Artillería	3/5	4/6	5/7	6/8	9
Cl y Il (jabalinas)	7/8	9	Tiro imposible	Tiro imposible	Tiro imposible

Se acumulan todos los modificadores.

Modificadores:

- -1 si el tirador (o el conjunto de tiradores) representa menos de 4 puntos de fuerza (ej : arqueros de fuerza 3 : -1 al dado). *No afecta a las unidades de artillería*
- +1 si los puntos de fuerza de la unidad que tira (o el conjunto de tiradores) representan más de 4 puntos de fuerza;
- +2 si los puntos de fuerza de la unidad que tira (o el conjunto de tiradores) representan más de 8 puntos de fuerza ;
- -1 si el blanco es un Ch a pie o un Ha a pie ;
- -1 si el tirador (o uno de los tiradores) se ha desplazado durante la activación en curso;
- -1 si el tirador (o uno de los tiradores) está a caballo;
- -1 si el tirador (o uno de los tiradores) está desmoralizado.

Nota: si varias unidades acumulan su tiro sobre el mismo blanco, el tiro se resuelve usando la columna correspondiente a la unidad más alejada del blanco.

Resultados:

El blanco sufre un resultado si el resultado de un d10 es superior o igual a las cifras indicadas.

- La primera cifra indica el resultado a obtener para desmoralizar la unidad blanco (ver 12.1) ;
- La segunda cifra indica el resultado a obtener para ponerla en fuga (ver 12.2.1)

Nota: si hay una sola cifra en la tabla, indica el resultado a obtener para desmoralizar la unidad. Ver 12. para los efectos acumulativos del resultado “desmoralización”.

Efecto en los jefes

Un 9 en el d10 de tiro (sin modificadores) implica comprobar si el o los jefes apilados con la unidad blanco han sido heridos o muertos. Se vuelve a lanzar un d10: 0 a 5 sin efecto, 6 a 8 el jefe resulta herido; 9 el jefe muere.

Tabla de combates

Los modificadores se acumulan hasta un límite de + o -7.

Excepción: el « +5 contra defensor en fuga » no se puede acumular con otro modificador debido a la orientación (ya que las unidades en fuga no tienen orientación).

Modificadores debidos a la relación de fuerzas (se redondea siempre en favor del defensor)

- 2/1 y + : +2
- 1/1 : +1
- 1/2 : 0
- 1/3 : -1
- Menos de 1/3 : -2

Modificadores debidos a los tipos de unidad:

Ata./Def.	Ch	Ha	Cl	Su	Pi	Mi	Il	Ar	Ab	Aq	At
Ch Caballeros	0	+1	+2	0	+2	+3	+3	+2	+2	+2	+2
Ha Hombres de armas	0	0	+2	0	+2	+2	+2	+1	+2	+2	+2
Cl Caballería ligera	-1	-1	0	-2	0	0	+1	0	+1	+1	+2
Su Suizos	0	0	+1	0	+1	+2	+2	+2	+2	+2	+2
Pi Piqueros	-2	-2	-1	-1	0	+1	+1	-1	-1	+1	+1
Mi Milicia	-2	-2	-1	-2	0	0	+1	-1	-1	-1	0
Il Infantería ligera	-1	-1	-1	-3	0	0	0	0	0	0	0
Ar Arqueros	-1	-1	0	-1	0	+1	+2	0	+1	+1	+2
Aq Arcabuceros	-2	-2	0	-2	-1	+1	+1	-1	+1	0	+2
Ab Ballesteros	-2	-2	-1	-2	-1	+1	+1	-1	0	0	+1

Nota: en caso de ataques combinados (varios atacantes o varios defensores), se tomaran en cuenta los tipos de unidad más favorables al defensor (es decir el “peor” atacante y el “mejor” defensor, según la tabla)

Modificadores debidos a la calidad de las unidades:

- Atacante superior en calidad al defensor : +1
- Atacante inferior en calidad al defensor : -1

Nota: caso de ataques combinados (varios atacantes o varios defensores) se utiliza la mejor calidad de los atacantes y la mejor calidad de los defensores.

Otros modificadores:

- + o – la diferencia de bonificación entre los jefes (de los dos bandos) que participan en el combate ;
- -2 si la unidad atacante (o una de las unidades atacantes) acaba de efectuar un tiro ofensivo ;
- +2 si el defensor (o uno de los defensores) es atacado por un hex. de retaguardia;
- +3 en caso de carga sobre un hex. frontal
- +4 en caso de carga sobre un hex. de retaguardia o de cargas múltiples en dos o tres hex. frontales;

- + 5 en caso de cargas múltiples en al menos dos hex. de los que uno es de retaguardia;
- -2 si el atacante o todos los atacantes están desmoralizados;
- -1 si alguno de los atacantes, pero no todos, está desmoralizado;
- +1 si alguno de los defensores, pero no todos, está desmoralizado;
- +2 si todos los defensores están desmoralizados o al menos uno está en fuga;
- +5 si todos los defensores están en fuga.

Precisión: el « +5 contra defensor en fuga » no se puede acumular con otro modificador debido a la orientación (ya que las unidades en fuga no tienen orientación).

Nota: Ver el caso particular de los Su como defensores en las reglas específicas de Espadas y Alabardas

Resultados :

1d10 (0 = cero no 10) + o – los modificadores hasta un límite de + o -7

Dado modificado	Defensores	Atacantes
-7 à -4	<i>Avance posible</i>	D + R
-3 à 0		F + R
1 à 3	F	R
4		
5 à 6	R	F + <i>Avance obligatorio</i>
7 à 9	F + R	<i>Avance obligatorio</i>
10 à 13	D + R	<i>Avance obligatorio</i>
14 à 16	Dr + R	<i>Avance obligatorio</i>

Los resultados se aplican en el orden indicado. *Ejemplo : Una unidad que sufre un resultado Dr+R debe aplicar el Dr (con todas sus restricciones) y después el resultado R (con todas sus restricciones)*

R = retroceso de un hex. (ver 10.7) ;

Dr = puesta en fuga (retroceso de dos hex., ver 12.2.1) ;

D = desmoralizado (ver 12.1) ;

F = fatiga (ver 11.).

El avance después del combate está prohibido a las unidades desmoralizadas (atacantes o defensoras).

Nota : ver también 11. Y 12. Para los efectos acumulativos de los resultados « fatiga » y « desmoralización ».

Efectos en los jefes :

Un 9 en el d10 de combate (sin modificadores) implica comprobar si el o los jefes apilados con la *unidad atacada* han sido capturados, heridos o muertos. Un 0 en el d10 de combate (sin modificadores) implica comprobar si el o los jefes apilados con la *unidad atacante* han sido capturados, heridos o muertos. En los dos caso, se vuelve a lanzar un d10: 0 a 5 sin efecto, 6 a 7 el jefe resulta capturado; 8 el jefe resulta herido; 9 el jefe muere.