

# Días de Gloria "Versión 1813"

*Un reglamento de Frédéric Bey.*

*Última actualización: 27 de Diciembre de 2013*

*Última versión en castellano: 06 Agosto de 2013 por Carlos Sánchez Carretero (basada en una traducción inicial de una versión de reglas anterior, y de un autor que desconozco)*

*"Posse quod velit. Velle quod oportet".*

Para poder hacer lo que deseas, desea lo correcto.

## **San Agustín**

Días de Gloria « Versión 1813 » es la última versión de las reglas de la serie Días de Gloria (antes conocida como Días de Gloria Clásico o Días de Gloria Imperio). Estas reglas pueden usarse con las 35 batallas de la serie : Rivoli 1797 (Vae Victis nº18), Les Pyramides 1798 (Vae Victis nº23), Zürich 1799 (Vae Victis nº29), Marengo 1800 (Vae Victis nº35), Canope 1801 (Canons en Carton), Montebello 1800 (Canons en Carton), Lonato 1796 (C3i Magazine nº14), Austerlitz 1805 – parte sur - (Vae Victis nº56), Haslach y Elchingen 1805 (Canons en Carton), Austerlitz 1805 – parte norte - (Vae Victis nº64), Dürrenstein and Schöngraben 1805 (Canons en Carton), Iéna 1806 (Vae Victis nº71), Maïda y Castel Nuovo 1806 (Canons en Carton), Schleiz, Saalfeld y Auerstaedt 1806 (Canons en Carton), Eylau 1807 (Vae Victis nº77), Friedland 1807 (Canons en Carton), Borkowo 1806 (Vae Victis hors série nº10), Medina de Rioseco y Somosierra 1808 (Vae Victis nº83), Roliça y Vimeiro 1808 (Canons en Carton), Aspern-Essling 1809 (Vae Victis Collection), Gospitch y Ocaña 1809 (Canons en Carton), Almeida y Bussaco 1810 (Canons en Carton - Hexasim), Foz d'Arouce, Fuentes de Oñoro y El Bodon 1811 (Vae Victis Colección), La Berezina 1812 (Ludifolie Ediciones) y Hanau 1813 (Vae Victis Colección).

*Nota sobre el sistema Días de Gloria: **Días de Gloria** vio la luz por vez primera en 1997. Estas reglas fueron fruto de una estrecha colaboración con Richard H.Berg (diseñador de un reglamento llamado **Victoria**, el cual fue publicado por GMT Games LLC bajo el nombre de Gloria, que cubría la guerra civil americana, y **Triunfo y Gloria** cubriendo la era napoleónica), y con Marc Brandsma (para la adaptación francesa). **Días de Gloria** ha ido evolucionando independientemente, principalmente por la experiencia obtenida en las 2404 partidas jugadas hasta el momento presente durante 16 ediciones de la competición anual Trofeo del Bicentenario (**Trophée du Bicentenaire**)*

1	Reglas Generales .....	4
1.1	Escala.....	4
1.2	El Mapa.....	4
1.3	Las unidades de combate .....	4
1.4	El dado y los tests principales .....	4
1.5	Abreviaturas.....	5
2	Turno de juego .....	5
2.1	A. Fase de órdenes .....	5
2.2	B. Fase de iniciativa estratégica.....	5
2.3	C. Fase de reunión .....	5
2.4	D. Fase de activación .....	5
2.5	E. Fase de huida y desmoralización.....	6
2.6	F. Fase final.....	6
3	Órdenes y activación .....	6
3.1	Marcadores de activación .....	6
3.2	Utilización de los MA.....	6
3.3	Órdenes .....	7
3.4	Efecto de las órdenes y de las activaciones .....	8
3.5	Iniciativa de un líder .....	8
3.6	Comandantes en jefe .....	9
4	Iniciativa estratégica .....	9
5	Movimiento .....	10
5.1	Capacidad de movimiento.....	10
5.2	Formación en cuadro .....	10
5.3	Movimiento y terreno.....	11
5.4	Límites del movimiento .....	12
6	Apilamiento y refuerzos .....	12
6.1	Apilamiento .....	12
6.2	Refuerzos.....	14
7	Orientación y ZdC .....	15
7.1	Orientación.....	15
7.2	Zona de control.....	16
8	Fuego de artillería .....	17
8.1	Definiciones de fuego.....	17

8.2	Restricciones al fuego .....	17
8.3	Capacidad y alcance del fuego.....	18
8.4	Línea de visión.....	18
8.5	Resolución de los disparos .....	19
9	Combate de choque.....	19
9.1	Definición del combate de choque.....	19
9.2	Restricciones del combate de choque .....	19
9.3	Determinación de los combates de choque.....	20
9.4	Combate de choque combinado.....	20
9.5	Resultado de un choque .....	21
9.6	Explicación de los principales modificadores para el combate de choque .....	21
9.7	Avance tras el combate de choque.....	22
9.8	Rehusar un combate de choque.....	23
9.9	Artillería y el combate de choque.....	24
10	Carga de caballería .....	24
10.1	Restricciones a la carga.....	25
10.2	Efectos de una carga. ....	25
10.3	Cuadros y cargas .....	26
10.4	Contracarga .....	26
10.5	Persecución .....	27
11	Desorden, huida, retroceso y retirada.....	28
11.1	Desorden .....	28
11.2	Huida .....	29
11.3	Retroceso y retirada tras combate .....	29
11.4	Movimiento de huida.....	31
11.5	Unidades atravesadas .....	32
12	Reorganización y desmoralización .....	32
12.1	Procedimiento de reorganización .....	32
12.2	Desmoralización de las formaciones.....	33
13	Noche y niebla .....	33
13.1	Noche.....	33
13.2	Niebla.....	33
14	Victoria .....	34
14.1	Victoria automática.....	34

## 1. Reglas Generales

### 1.1 Escala

Los juegos de la serie son a la escala de batallón, regimiento (semi-brigada durante el periodo republicano) o brigada. Un punto de fuerza representa alrededor de 200 hombres de infantería ó 150 jinetes, si la unidad representa un regimiento, y 400 hombres de infantería o 300 jinetes, si representa una brigada. Un punto de fuerza de artillería representa de dos a cuatro cañones según sus calibres.

### 1.2 El Mapa

El mapa reproduce los lugares históricos en los que se libró la batalla. Los diferentes tipos de terreno y sus efectos en el desarrollo del juego se detallan en la **Tabla de Terrenos**.

### 1.3 Las unidades de combate

Las unidades de combate poseen varias características:

- Un nombre y a veces una indicación de orden de batalla (el cuerpo al que pertenecen);
- Un tipo (infantería, caballería o artillería);
- Un indicador específico (L) para la caballería pesada;
- Una nacionalidad;
- Una formación a la que pertenece (para la activación);
- Unos puntos fuerza (fuerza de tiro para la artillería) , basada en el número de hombres que componen la unidad;
- Una valor de cohesión, basada en la capacidad de la unidad para soportar el combate;
- Un valor de contacto, basado en la capacidad de la unidad para contactar al enemigo en combate de choque por ella misma;
- Una valor de capacidad de movimiento, expresada en puntos de movimiento.

Todas las unidades de combate tienen dos caras: la cara delantera representa la unidad en buen orden (plena capacidad) y la trasera representa la misma unidad en desorden (capacidades reducidas, ver **11.1**).

### 1.4 El dado y los tests principales

El juego necesita el uso de un dado de 10 caras (indicado por 1d10). El 0 es un cero y no un 10.

#### 1.4.1 Test de cohesión

El jugador lanza 1D10 y aplica los modificadores que correspondan si hay alguno. Si el resultado es inferior o igual al valor de cohesión de la unidad, el test se pasa con éxito. Si el resultado es superior, el test se falla.

#### 1.4.2 Test de contacto

Ídem, pero usando el valor de contacto de la unidad.

## 1.5 Abreviaturas

Hex: Hexágono.

MA: Marcador de Activación

CMA: Marcador de Activación combinada

PM: Punto de Movimiento

TdC: Test de Cohesión

TdE: Test de Contacto (Enganche) (*NdT: He preferido guardar la abreviación francesa "Test d'Engagement" para evitar confusiones con el Test de Cohesión*)

ZdC: Zona de Control

LdV: Línea de Vista

MD: Modificador al Dado

PV: Punto de Victoria

## 2. Turno de juego

Hay un único turno de juego para los dos jugadores, que actúan alternativamente, en función de la extracción aleatoria de los MA/CMA. Cada turno consiste en varias fases:

### 2.1 Fase de órdenes (A)

Los jugadores colocan los marcadores CAM en el recipiente, retiran los marcadores de Refuerzos de las unidades en que sea necesario hacerlo y eligen las formaciones que reciben órdenes este turno (ver **3.3**)

### 2.2 Fase de iniciativa estratégica (B)

1. Cada jugador lanza el dado para determinar el bando que tiene la iniciativa estratégica (ver **4.**)
2. El jugador que tiene la iniciativa elige un MA de una de sus formaciones, que será la que comenzará el turno.

### 2.3 Fase de reunión (C)

Los jugadores ponen en el recipiente los MA de las formaciones presentes en el mapa o que deben entrar como refuerzos este turno (excepto el MA elegido en **B.2**).

### 2.4 Fase de activación (D)

1. Uno de los jugadores saca al azar un MA del recipiente, salvo para el primer MA, que ha sido seleccionado por el jugador que tiene la iniciativa en el paso B.2. La formación que corresponda al MA extraído es activada.
2. El estado de la formación activada es verificado, dando la vuelta a su marcador de órdenes: *Orders (Órdenes recibidas)* o *No Orders (Sin órdenes recibidas)* (ver **3.3**). Eventualmente, se realizará un test de la iniciativa del comandante (ver **3.4.3**).
3. Cuando una formación es activada, el jugador puede hacer diversas acciones, respetando estrictamente el orden siguiente:

- Efectuar tiros de artillería (ver **8.**)

- Mover sus unidades autorizadas a hacerlo –incluidas las unidades de caballería que carguen– (ver **5.** y **10.1**)
- Efectuar los combates de choque de la infantería o la caballería sin efectuar carga (ver **9.**) y las cargas de caballería (ver **10.**)
- Reagrupar las unidades que no han hecho ninguna de las acciones precedentes durante la fase de activación en curso (ver **12.**)

La fase de activación se repite hasta que sólo quede un MA en el recipiente. Este último se deja de lado y la formación correspondiente no es activada.

## **2.5 Fase de huida y desmoralización (E)**

Los jugadores mueven las unidades en huida la totalidad de su capacidad de movimiento, en la dirección requerida (ver **11.4**). Cada formación es chequeada por desmoralización (ver Movimientos de Huida **11.4**).

## **2.6 Fase final (F)**

Los jugadores chequean las condiciones de victoria, avanzan el marcador de Turno na casilla, retiran todos los marcadores de *Orders* (Órdenes recibidas) y *No orders* (Sin órdenes). El turno siguiente empieza de nuevo en la fase **A**.

# **3. Órdenes y activación**

## **3.1 Marcadores de activación**

Cada MA posee un código (O o C) y un valor de iniciativa (número)

### **3.1.1 Marcadores de activación ordinarios (MA)**

Los MA ordinarios son indicados por una O en su ficha. Los MA sirven para determinar que bando está activo y que unidades pueden ser utilizadas durante la fase D. Cada MA designa una formación particular. Una formación es un conjunto de unidades (brigada, división o grupo ad hoc) identificado por una banda de color en sus fichas. Todas las formaciones tienen dos MA, salvo excepciones en algunos escenarios o debido a la desmoralización (ver **12.2**). Los MA en juego se colocan en el recipiente al principio de cada turno (Fase C.), para ser sacados aleatoriamente (**3.2**).

### **3.1.2 Marcadores de activación combinada (MAC)**

Los MAC son indicados por una C en su ficha. Los MAC se colocan en el recipiente (por elección u obligación), al inicio de la fase A. Sus efectos se describen en las reglas específicas de cada batalla. *Nota* : Pueden ser utilizados, si sus características lo permiten, para hacer entrar unidades como refuerzos.

## **3.2 Utilización de los MA**

Al principio de la fase de activación (Fase D.), cualquier jugador saca al azar un MA del recipiente. Las unidades de la formación designada por el MA son activadas y pueden realizar una acción. Cuando el jugador ha efectuado todas las acciones que desee con las unidades de esta formación,

el MA se pone a un lado y cualquier jugador saca un nuevo MA del recipiente, repitiendo todo el proceso.

Cuando no queda más que un MA en el recipiente, la fase de activación termina. El último MA (incluso si es un MAC) se deja de lado, y la formación correspondiente no es activada.

### 3.3 Órdenes

#### 3.3.1 Formaciones y grupos tácticos

Si las unidades de una misma formación están demasiado dispersas, deben formar varios grupos tácticos y se necesitarán varias órdenes para activarlos a todos:

Los grupos tácticos son determinados durante la fase de órdenes (Fase A.) de cada turno, y para el turno entero. Un grupo táctico agrupa las unidades de una formación que se encuentren a dos hex de otra unidad de la misma formación (hex de la unidad incluido), esa misma a dos hex de una tercera, etc... Esta cadena de unidades puede prolongarse hasta que el grupo táctico agrupe a todas las unidades de la formación. En cambio, una unidad situada a más de dos hex de todas las demás unidades de la formación, se considerará como un grupo táctico autónomo para la atribución de órdenes.

*Aclaración:* Cuando del recipiente se saca el marcador CAM de una formación, todas las unidades de todos los grupos tácticos existentes en la formación se activan al mismo tiempo, para cumplir cualquier orden que el jugador quiera darles.

#### 3.3.2 Atribución de órdenes

Al principio de cada turno (Fase A.), los dos jugadores seleccionan, entre sus grupos tácticos respectivos, cuales van a recibir órdenes y tendrán durante el resto del turno *Órdenes recibidas del Cuartel General* (Abreviado: *Órdenes*). El número de órdenes que se pueden dar está limitado por el valor de la capacidad de órdenes de cada comandante en jefe (ver **3.5**). Todos los grupos tácticos que no reciban órdenes estarán *Sin Órdenes del Cuartel General* Abreviado: *Sin Órdenes*). Para indicar secretamente su elección, los jugadores colocarán un marcador *Órdenes* o uno de *Sin Órdenes*, boca abajo, sobre una unidad cualquiera de cada grupo táctico existente en juego. Para poder ser puesto con un marcador de *Órdenes*, un grupo táctico debe tener al menos una de sus unidades dentro del alcance de mando del comandante en jefe (ver **3.5**).

*Ejemplo 1:* Al principio de un turno, las 5 unidades francesas de la formación Caffarelli están situadas de tal manera que constituyen un único grupo táctico. Una orden bastará para ponerlas a todas en estado de *Órdenes*. Si durante el turno (después de la primera activación), alguna unidad de la formación Caffarelli se separa del grupo táctico inicial (alejándose a más de dos hex.), seguirán a pesar de ello con *Órdenes* durante el resto del turno y durante una segunda activación si tiene lugar.

*Ejemplo 2:* Al principio de un turno, las 5 unidades francesas de la formación Caffarelli están desplegadas en dos grupos de unidades adyacentes (uno de 3 unidades y otro de dos). La distancia entre ambos grupos, es de más de dos hex. Constituyen entonces dos grupos tácticos distintos. Si el jugador francés quiere ponerlos con *Órdenes*, deberá gastar dos órdenes. Si sólo pone uno de los dos grupos con *Órdenes*, el otro grupo será considerado como *Sin Órdenes*. Si durante el transcurso del turno (después de la primera activación), las unidades de la formación Caffarelli

pertenecientes al grupo *Sin Órdenes*, se unen a aquellas que están con *Órdenes*, seguirán a pesar de ello *Sin Órdenes* durante el resto del turno, incluyendo una segunda activación si tiene lugar.

### **3.4 Efecto de las órdenes y de las activaciones**

El marcador de órdenes de un grupo táctico sólo será revelado cuando el primer MA de éste sea sacado del recipiente y la formación activada (Fase D.). Una vez revelado, seguirá en vigor durante el turno entero. Las acciones especificadas en **3.4.1**, **3.4.2** y **3.4.3** se realizan paso a paso por todos los grupos tácticos de una única formación (*Aclaración*: no es necesario hacer acciones con todas las unidades de un grupo táctico antes de hacer acciones con unidades de otro grupo táctico diferente). Las unidades de una formación pueden realizar acciones a plena capacidad (si están con *Órdenes*) o con capacidad reducida (si están *Sin Órdenes*), dependiendo del marcador de órdenes que haya sido asignado al grupo táctico al que la unidad pertenece.

Una formación puede, desplazarse y combatir a plena capacidad (si está con *Órdenes*), o a capacidad reducida (*Sin Órdenes*):

#### **3.4.1 Órdenes recibidas del CG (*Órdenes*)**

Las unidades del grupo táctico pueden hacer, en el orden siguiente:

- Disparar la artillería;
- Moverse normalmente, incluyendo el movimiento de carga (ver 9), y con movimiento reducido para la artillería que haya disparado;
- Efectuar una marcha forzada si le está permitido;
- Contactar para un combate de choque o una carga sin test de contacto;
- Intentar una reorganización.

#### **3.4.2 Sin órdenes del CG (*Sin Órdenes*)**

Las unidades del grupo táctico pueden hacer en el orden marcado, bien:

- Intentar beneficiarse, para cada grupo táctico, de la iniciativa de su comandante, de la forma descrita y con las consecuencias explicadas en **3.4.3**;

O bien:

- Disparar la artillería (sin test de contacto) ;
- Moverse, incluyendo movimientos de carga tras un TdE (ver **10.1**), con una capacidad de movimiento reducida (ver **5.1.2**); excepto para la artillería que haya disparado, y las unidades de caballería que hayan fallado su TdE de carga, que no podrán mover;
- Contactar para un combate de choque haciendo un TdE, o una carga (TdE ya realizado por la caballería que carga antes del movimiento);
- Intentar una reorganización

#### **3.4.3 Iniciativa de un líder**

El valor de iniciativa está indicado en la MA de cada formación. Corresponde al grado de iniciativa de su comandante.

*Nota*: los dos MA de una misma formación pueden tener dos valores de iniciativa diferentes.

Después de que el MA de la formación haya sido extraído aleatoriamente del recipiente, su grado de iniciativa puede ser utilizado por cualquier grupo táctico (de la formación) que se encuentre *Sin*

*Órdenes.* Para hacerlo, el jugador hará un test de iniciativa del líder. Lanzará 1D10, por cada grupo táctico *Sin Órdenes*, restando de la tirada el MD del comandante en jefe, si al menos una unidad del grupo táctico está dentro del alcance de mando de este último (ver **3.5**) :

- Si el resultado del dado modificado es inferior o igual al valor de iniciativa del comandante, todas las unidades del grupo táctico adquirirán sólo para la activación en curso, las capacidades de las unidades de un grupo táctico con *Órdenes* (si el segundo MA de la formación es sacado posteriormente, se deberá repetir este test de iniciativa);
- Si el resultado del dado modificado es superior al valor de iniciativa del comandante, las unidades no podrán realizar ninguna acción, salvo intentar reorganizaciones.

## 3.5 Comandantes en jefe

### 3.5.1 Características de un comandante en jefe

Cada jugador dispone de uno o varios comandantes en jefe. Cada comandante en jefe posee 3 características:

- Un MD para los test de iniciativa de los comandantes y para la iniciativa estratégica;
- Una capacidad de órdenes (ver **3.3.2**);
- Un alcance de mando, expresado en número de hex. A dicho alcance no le afecta ninguna restricción (ni terreno infranqueable, ni unidades enemigas, ni ZdC enemigas).

Los comandantes en jefe pueden moverse una sola vez por turno, usando 7 PM como máximo, durante la activación de cualquier formación de su ejército. No pueden realizar marchas forzadas. Para indicar que han movido se colocará su ficha boca abajo después del movimiento. No pueden entrar solos en ZdC enemiga.

### 3.5.2 Eliminación de un comandante en jefe

Si una unidad enemiga se mueve adyacente a la ficha de un comandante en jefe, éste tiene la opción (si está apilado con una unidad amiga), o la obligación (si está solo), de retroceder inmediatamente uno o dos hex. Este retroceso puede efectuarse hacia o a través de una ZdC enemiga.

Si un comandante en jefe está apilado sobre una unidad que retrocede o se retira tras un combate, deberá seguirla obligadamente. Puede libremente dejar esta unidad cuando efectúe su movimiento siguiente.

Si un comandante en jefe está todavía apilado con una unidad en huida durante la fase E, deberá seguirla en su movimiento de desbandada y será eliminado si el movimiento le conduce fuera del mapa. Un comandante en jefe puede igualmente ser eliminado si es obligado a retirarse a través de unidades enemigas.

Cuando un comandante en jefe es eliminado todas las formaciones de su ejército quedan en estado *Sin Órdenes* hasta el final de la partida (salvo si el ejército dispone de varios comandantes en jefe).

## 4. Iniciativa estratégica

Durante la fase de iniciativa estratégica (Fase B.), cada jugador lanza 1D10 y añade el MD de su comandante en jefe (el designado para ello en las instrucciones del escenario, en caso de que se

disponga de varios comandantes en jefe). El jugador que obtenga el resultado más alto gana la iniciativa este turno. En caso de igualdad, ningún jugador obtendrá la iniciativa estratégica y todos los MA serán colocados en el recipiente. El jugador que obtenga la iniciativa estratégica puede elegir un MA de una formación, que comenzará el turno siendo activada en primer lugar, antes de las demás (no colocar este MA en el recipiente). Esta formación puede estar tanto con *Órdenes* como *Sin Órdenes*. El jugador puede igualmente decidir de no elegir una formación y de no utilizar su ventaja. En este caso la fase de activación comenzará por la obtención aleatoria de un MA, como en caso de igualdad en la tirada de iniciativa.

## 5. Movimiento

### 5.1 Capacidad de movimiento

#### 5.1.1 Movimiento normal

Cada unidad dispone de una capacidad de movimiento, expresada en PM e indicada en la ficha. Esta cifra representa el número máximo de PM que la unidad puede gastar durante una fase de activación, cuando está con *Órdenes*.

#### 5.1.2 Movimiento reducido

Una unidad *Sin Órdenes* tiene su capacidad de movimiento reducida a la mitad, redondeando al entero superior. Así una unidad con 7 PM tiene una capacidad reducida de 4 PM cuando está *Sin Órdenes*.

#### 5.1.3 Marcha forzada

Una marcha forzada permite doblar la capacidad de movimiento de una unidad. Solo una unidad con *Órdenes* (y que no esté ni desordenada, ni en huida) puede efectuar una marcha forzada, a condición de no iniciar su movimiento o desplazarse a 5 hex o menos de una unidad enemiga. Si la unidad quiere aproximarse a 5 hex o menos del enemigo, deberá hacerlo mediante un movimiento normal. Una unidad sólo puede utilizar un tipo de movimiento durante una activación. No es posible comenzar un movimiento como una marcha forzada y terminarlo en modo normal (y viceversa). Una unidad desplazándose en marcha forzada no puede entrar en un hex conteniendo una unidad amiga, ni atravesarlo. Las unidades de un apilamiento se pueden separar del apilamiento durante una marcha forzada, pero al revés no está permitido, es decir, no se pueden añadir unidades al apilamiento durante un movimiento en marcha forzada. Esto se aplica igualmente a los apilamientos de refuerzos (ver **6.2.2**)

### 5.2 Formación en cuadro

La formación en cuadro sólo es autorizada en terreno abierto y para las unidades de infantería y artillería que no estén ni en desorden, ni en huida (ver **11.1** y **11.2**).

Es posible adoptar la formación en cuadro o salir de ella en una ZdC enemiga.

Una unidad sólo puede adoptar la formación en cuadro durante su activación (colocar el marcador correspondiente) si no se mueve: adoptar la formación en cuadro cuesta la totalidad de los PM de una unidad, independientemente de si está con *Órdenes* o *Sin Órdenes*.

Dos unidades pueden adoptar la formación en cuadro en el mismo hex sólo si están ya presentes en ese hex al principio de la activación.

Una unidad de artillería sólo puede adoptar la formación en cuadro si está apilada, desde el inicio de la activación, con una unidad de infantería que adopta igualmente la formación en cuadro.

*Nota:* Es por lo tanto imposible para una unidad cualquiera (infantería o artillería), unirse a un cuadro ya formado.

Mientras una unidad esté en formación de cuadro no podrá moverse. Una unidad puede salir de la formación en cuadro durante su activación, gastando 2 PM. La unidad puede entonces reorientarse libremente y moverse con los PM que le queden.

Una unidad en formación de cuadro no puede contactar con el enemigo en choque o contra-choque (ver **9.**), pero puede defenderse normalmente cuando es objeto de un ataque de choque o de una carga (ver la **Tabla de Modificadores de Choque o Carga**, para saber los bonos o penalizaciones que han de aplicarse en la resolución del combate)

Una unidad en formación en cuadro que sea desordenada u obligada a retirarse como consecuencia de un resultado de combate, abandona inmediatamente la formación en cuadro (retirar el marcador).

Si una unidad de infantería es parte de un apilamiento de unidades en formación de cuadro, y es desordenada, la totalidad de unidades del apilamiento abandonará la formación de cuadro. No puede nunca haber en el mismo hex una unidad de infantería en formación en cuadro y otra que no lo esté

Formar en cuadro afecta al encaramiento de la unidad y a la ZdC (ver **7.1**)

## 5.3 Movimiento y terreno

Una unidad gasta PM en cada uno de sus movimientos. El coste en PM de cada hex depende del tipo de unidad y del terreno (ver **Tabla de Terreno**).

Cambiar de orientación no es un movimiento y las unidades no gastan PM para ello (ver **7.**).

### 5.3.1 Carreteras y caminos

Una unidad que utiliza una carretera o un camino se beneficia del coste reducido de movimiento indicado en la **Tabla de Terreno**, pero sólo si entra en ese hex de carretera o camino desde otro hex conteniendo la misma carretera o camino. Si no, gastará el coste normal del terreno del hex. Una unidad no puede utilizar el movimiento por carretera o camino para situarse adyacente a una unidad enemiga, deberá pagar el coste normal del último hex. incluyendo los costes por cruzar lados de hexágono si los hubiera.

*Excepción:* Los caminos y carreteras permiten a las unidades de caballería y a la artillería franquear las pendientes y las pendientes importantes (el NA de la Tabla de Terreno es ignorado en este caso y se añaden +2 puntos de coste de movimiento).

### 5.3.2 Terrenos infranqueables

Ciertos hex o bordes de hex son infranqueables. Las unidades sólo pueden entrar en ellos o franquearlos a través de una carretera, un camino o un puente.

## 5.4 Límites del movimiento

### 5.4.1 Restricciones generales

Una unidad que se desplaza debe trazar sobre el mapa un camino continuo de hex adyacentes los unos a los otros, pagando el coste de PM de cada hex en el que entre. Las unidades se desplazan independientemente las unas de las otras y el movimiento de una unidad debe ser terminado antes de poder comenzar el movimiento de otra unidad. *Excepción:* Si todas las unidades de un apilamiento son del mismo tipo y efectúan el mismo movimiento, el jugador puede mover el apilamiento con todas las unidades juntas al mismo tiempo. En un apilamiento compuesto por unidades de diferentes tipos, el jugador ha de pagar el máximo coste por hex, de entre todos los costes del hex para cada unidad del apilamiento.

La orientación de la unidad no tiene ningún efecto en el coste del movimiento. Una unidad debe tener siempre suficientes PM no gastados para pagar el coste del hex en el que quiere entrar. Si no le quedan suficientes PM, no podrá entrar en el hex. Los PM no pueden ser acumulados de una fase de activación a otra.

Las unidades de combate (ver **1.3**) y los comandantes en jefe (ver **3.5**) no pueden abandonar el mapa voluntariamente, excepto como resultado de un movimiento de huida (ver **11.4**) o debido a reglas específicas del escenario.

### 5.4.2 Movimiento de la artillería

Las unidades de artillería, con *Órdenes*, que hayan disparado al principio de la fase de activación (los tiros de artillería se efectúan antes de cualquier otra acción, ver **3.4**), pueden moverse a continuación, pero con una capacidad de movimiento reducida a la mitad (ver **5.1.2**). Colocar un marcador *Tiro/ Movimiento reducido* sobre ellas para recordarlo. Este marcador sólo es válido para la activación en curso y no durante todo el turno (retirar el marcador al final de la activación). En cambio, una unidad de artillería *Sin Órdenes* que haya disparado, no podrá mover después.

### 5.4.3 Atravesar unidades amigas

La entrada en un hex ocupado por una o varias unidades amigas, para atravesarlo, cuesta +1PM. Entrar para detenerse en ese hex no engendra un sobrecosto de PM.

*Excepciones:* Una unidad moviéndose en marcha forzada no puede atravesar, ni entrar en un hex que contiene una unidad amiga. Ninguna unidad puede atravesar o entrar en un hex que contenga una unidad amiga en formación de cuadro.

## 6. Apilamiento y refuerzos

### 6.1 Apilamiento

#### 6.1.1 Restricciones de apilamiento

Los marcadores y las fichas de comandante en jefe no se tienen en cuenta para las restricciones de apilamiento.

*En un mismo hex es posible apilar:*

- Dos unidades del mismo tipo (infantería, caballería o artillería) y de la misma formación;
- Una unidad de artillería (a pie o a caballo), de cualquier formación, combinada con una o dos unidades de infantería;
- Una unidad de artillería (a pie o a caballo), de cualquier formación, combinada con una unidad de caballería
- Dos unidades de artillería de diferentes formaciones.

*Excepciones :*

- Las unidades en huida no necesitan ser de la misma formación para apilarse.
- El límite de dos unidades de infantería o de caballería se puede ampliar a tres de cada una si el total en PF de las tres unidades es inferior o igual a 6. *Nota:* Si la reorganización de una unidad desorganizada hace pasar el total de una pila a más de 6 PF, no estará autorizada a reorganizarse (hubiera sido necesario sacar la unidad del apilamiento previamente a su intento de reorganización).

*Está prohibido apilar :*

- Una unidad en huida con una unidad en buen orden o desorganizada;
- Una unidad en formación de cuadro con una unidad que no lo esté;
- Una unidad de infantería con una unidad de caballería.

### **6.1.2 Efecto del apilamiento en los movimientos**

Una unidad no puede nunca entrar o atravesar un hex ocupado por una unidad enemiga.

Una unidad que entra en un hex ocupado por otra unidad se coloca debajo del todo del apilamiento.

*Excepción :* En un apilamiento las unidades de artillería siempre se colocan encima.

El orden de apilamiento de las unidades de cada uno de ellos puede ser modificado libremente al principio de su fase de activación, antes de hacer los movimientos. Las restricciones de apilamiento se aplican al final de los movimientos de cada unidad, incluyendo el rehusar el combate choque (ver **9.8**).

Las restricciones de apilamiento son verificadas continuamente durante las marchas forzadas (ver **5.1.3**) y durante los movimientos de retirada o retroceso tras combate (ver **11.5** y **11.3.3**). En estos casos sobrepasarlas está prohibido, o puede dar lugar a TdC como penalización. Al final de un movimiento, una unidad en huida debe estar sola en su hex, o si no hay otra solución, apilada con otra unidad en huida (ver **11.2** y **11.4**). Una unidad en huida no se puede apilar con otra unidad en buen orden o desorganizada al final de un movimiento. Durante la fase de movimiento, sin embargo, otra unidad puede atravesar el hex ocupado por una unidad en huida sin otra penalización que el coste de +1 PM (ver **5.4.3**).

### **6.1.3 Efecto del apilamiento en el combate**

Las restricciones de apilamiento se aplican durante toda la duración de los combates (choque y disparo). Los efectos son los siguientes:

- Una artillería apilada con infantería o caballería puede disparar ;

- Las unidades apiladas están obligadas a combatir juntas. Atacar con una de ellas sin implicar a la otra, no está permitido, salvo si una de las dos está desorganizada;
- Si unidades apiladas entran en combate de choque se suman los puntos de fuerza de todas ellas, sin contar las unidades de artillería, y para el atacante, las unidades desorganizadas) Sólo la unidad superior del apilamiento ha de realizar un test de contacto cuando sea necesario (ver **9.3.2**). En caso de fallo de ese test de contacto, ninguna unidad del apilamiento podrá atacar en choque. Si una unidad de artillería es la que ocupa la parte superior del apilamiento, entonces es la unidad de infantería, o de caballería, situada inmediatamente debajo de ella, la que realiza el test de contacto;
- Los disparos de artillería y el resultado de un choque afectan a todas las unidades que forman el apilamiento. Si el apilamiento debe hacer un TdC como resultado de un choque o de un disparo, se efectuará un TdC individual para cada unidad;
- Los disparos de reacción y de contra-batería afectan solamente a la unidad superior del apilamiento. Si se requiere un TdC, sólo dicha unidad superior del apilamiento deberá efectuarlo.

*Excepción* : Un jugador que efectúe un disparo de reacción sobre un apilamiento mixto de unidades (infantería o caballería más artillería) puede decidir antes del tiro, aplicar los resultados eventuales a la unidad de infantería o de caballería situada inmediatamente debajo de la artillería. Los disparos de contra-batería por otro lado no pueden afectar más que a la unidad de artillería que los ha causado.

## 6.2 Refuerzos

Los refuerzos entran en juego cuando su MA ha sido puesto dentro del recipiente y es posteriormente extraído al azar.

### 6.2.1 Procedimiento

En el turno durante el cual la llegada de una formación como refuerzos está prevista por el escenario, uno sólo de sus dos MA se coloca en el recipiente (si los dos MA tienen diferente valor de iniciativa, meter en el recipiente el de valor más alto). Si el MA que debe provocar la llegada de los refuerzos no es sacado al azar durante el turno en el que es puesto en juego (por ser el último MA del recipiente, ver **3.2**), los refuerzos se retrasan y el procedimiento se repite el turno siguiente, pero esta vez introduciendo en el recipiente los dos MA de la formación, lo que hace su llegada segura.

*Excepción* : Si las unidades que llegan como refuerzos pertenecen a una formación no desmoralizada que tenga unidades ya en el mapa, los 2 MA son utilizados porque está ya la formación en juego.

Los refuerzos entran en el mapa con *Órdenes*, y en marcha forzada (ver **5.1.3**), sin que el comandante en jefe tenga que gastar órdenes para ello. Colóquese un marcador Refuerzos sobre ellas para recordarlo. En el momento en que alguna una unidad de la formación llegue a distancia de 5 hex de una unidad enemiga (esto es una excepción a **5.1.3**), o por simple decisión de su propietario durante la Fase A, perderá su status de refuerzo y el marcador será retirado. La unidad pasará entonces a estar *Sin órdenes*. El comandante en jefe deberá gastar una orden para volverla a poner posteriormente, con su formación, con *Órdenes*.

El status de refuerzo se aplica individualmente a cada unidad y puede prolongarse al turno siguiente. El jugador puede igualmente elegir voluntariamente hacer entrar a sus refuerzos en marcha normal. En este caso, las unidades perderán su capacidad de marcha forzada y serán consideradas como *Sin Órdenes*. A pesar de todo, se beneficiarán durante la fase de activación correspondiente con su entrada en el mapa, de un movimiento normal, en lugar del movimiento reducido característico de las unidades *Sin órdenes*.

*Excepción:* Si una unidad enemiga se encuentra a 5 hex o menos del hex de entrada, los refuerzos entran en el mapa con *Órdenes*, pero sólo durante el turno en cuestión, sin marcha forzada y sin marcador de Refuerzos.

### **6.2.2 Entrada en el mapa**

Los refuerzos entran en el mapa a través del hex designado en el escenario, como si estuvieran en columna, unos detrás de otros. Pueden entrar apilados (ver las restricciones en **5.4.1**), el segundo apilamiento de la formación pagando el doble del coste del hex de entrada, el tercer apilamiento pagando 3 veces el coste, el cuarto 4 veces el coste, etc.

Si una o varias unidades de la formación de refuerzo no pueden entrar en el mapa durante el turno previsto, por falta de capacidad de movimiento o de apilamiento, su entrada es retrasada hasta el turno siguiente en el momento en que se extraiga el primer MA de la formación.

Nota: ver **5.1.3** para las restricciones de los apilamientos durante las marchas forzadas.

### **6.2.3 Hex. de refuerzos**

Ninguna unidad puede ocupar un hex de entrada de refuerzos enemigos, o un hex adyacente a este, antes de que todos los refuerzos previstos hayan entrado en juego en el mapa.

## **7. Orientación y ZdC**

### **7.1 Orientación**

#### **7.1.1 Frente y retaguardia**

Las unidades se orientan de tal manera que la parte de arriba de la ficha (lado con la banda de color) esté frente a un ángulo de hex.

Todas las unidades de infantería o caballería apiladas en un mismo hex deben tener la misma orientación.

Todas las unidades de artillería en el mismo hex deben de tener la misma orientación, pero esa orientación puede ser distinta a la de las unidades de infantería y caballería que estén también en su mismo hex.

Los dos hex adyacentes a la parte de arriba de la ficha de una unidad se llaman hex de frente, los otros cuatro hex adyacentes a la unidad se llaman hex de retaguardia.

*Excepción:* Las unidades situadas en un hex de ciudad, pueblo, castillo y las unidades en formación de cuadro se considera que tienen seis hex de frente.

#### **7.1.2 Efectos de la orientación**

La orientación no tiene efecto en el movimiento. Una unidad puede cambiar libremente de orientación, sin coste alguno, durante o al final del movimiento. Las unidades que salen de una

formación en cuadro y las unidades desorganizadas o en huida que se reorganizan pueden elegir libremente su orientación.

La orientación afecta al combate. Una unidad sólo puede disparar, cargar o realizar un combate de choque en, o a través, de sus dos hex de frente. Una unidad atacada a través de uno de sus hex de retaguardia es penalizada (ver la **Tabla de Choque y Carga**)

Las unidades consideradas como teniendo 6 hex de frente, excepto para las formadas en cuadro (ver **5.2**) pueden atacar a través de cualquiera de esos seis hex, pero con un MD de -1 (ver **9.2**). Basta orientar la ficha en el sentido del ataque deseado antes de la resolución del combate. Las unidades en cuestión sólo están obligadas en consecuencia a atacar a las unidades enemigas situadas en los dos hex de frente usuales, definidos por la orientación de este ataque, es decir como si sólo tuvieran esos 2 hex de frente.

## 7.2 Zona de control

### 7.2.1 Definición

La zona de control representa la influencia ejercida por una unidad más allá del hex en el que se encuentra. Todas las unidades ejercen una ZdC sobre los seis hex adyacentes.

#### Excepciones :

- Las unidades de artillería, las unidades en formación en cuadro y las unidades en huida no ejercen ZdC;
- Las ZdC no se extienden más allá de los bordes de hex infranqueables para la unidad;
- Las ZdC no se extienden más allá de los puentes y vados sobre ríos infranqueables;
- Las ZdC no se extienden del exterior hacia el interior de una fortificación, de un castillo o de una muralla/muro, incluso si ese lado de hex es atravesado por un camino o una carretera.

### 7.2.2 Efectos de la ZdC

Una unidad debe detener su movimiento cuando penetra en una ZdC enemiga, aunque puede cambiar de orientación entrando en el hex.

*Excepción 1:* Retroceso, retirada o movimiento de huida, ver **11.3** y **11.4**.

*Excepción 2:* Persecución de caballería, ver **10.5.2**

Entrar en una ZdC enemiga no cuesta ningún PM suplementario.

*Excepción:* Una unidad en desorden debe gastar +1 PM para entrar en una ZdC enemiga (ver **11.1**).

Una unidad de artillería sólo puede entrar en un hex de ZdC enemiga, si éste está ocupado por al menos una unidad de infantería o caballería amiga.

Una unidad situada en una ZdC enemiga al principio de su fase de activación puede:

- Salir de la ZdC (ver más abajo);
- Quedarse en el hex y cambiar eventualmente de orientación, de un ángulo de hex (60°) como máximo.

Una unidad puede salir de una ZdC enemiga:

- Pagando el coste del primer hex + 1 PM adicional;

- Pero no puede entrar inmediatamente en una ZdC situada en un hex de frente de una unidad enemiga;
- Y no puede moverse de un hex de ZdC a otro hex de ZdC de la misma unidad enemiga. *Excepción:* Carga de una unidad de caballería que ya está en la ZdC de una unidad enemiga (ver **10.1**)

Las ZdC afectan a los retrocesos y retiradas tras combate, como se describe en **11.3.5 Restricciones ligadas a las ZdC**, pero también afectan a las negativas al choque (ver **9.8**), y los movimientos de huida del adversario (ver **11.4**).

## 8. Fuego de artillería

### 8.1 Definiciones de fuego

Existen tres tipos de fuego de artillería:

- *El fuego normal:* una unidad de artillería puede efectuar este tipo de disparo cuando la formación a la que pertenece es activada. Afecta a todas las unidades presentes en el hex objetivo del disparo
- *El fuego de contrabatería:* una unidad de artillería, que es blanco del fuego de una unidad de artillería enemiga, puede efectuar fuego de contrabatería. El fuego de contrabatería se resuelve inmediatamente después del disparo enemigo inicial y la aplicación de su resultado. La unidad de artillería debe por tanto estar todavía en buen orden para poder efectuarlo, de otro modo no puede hacer fuego de contrabatería. El fuego de contrabatería sólo afecta a la unidad de artillería situada en la parte superior del apilamiento enemigo. Cuando se resuelva este tipo de fuego se toman en cuenta todos los tipos de modificadores, excepto el modificador por objetivos masivos.
- *El fuego de reacción:* una unidad de artillería, blanco de un ataque de choque, o de una carga, por una o varias unidades enemigas, puede efectuar fuego de reacción sobre una unidad atacante situada en uno de sus hex de frente (ver **9.3.3**). El fuego de reacción afecta únicamente a la unidad superior del apilamiento sobre el que se dispara, pero si esta unidad es una artillería, la unidad inmediatamente debajo de ella debe ser escogida como blanco en su lugar (ver **6.1.3**). De nuevo, cuando se resuelvan los disparos, todos los modificadores se han de tener en cuenta, excepto el modificador por objetivos masivos.

Durante una fase de activación enemiga, una unidad de artillería no puede hacer fuego de contrabatería y fuego de reacción. Sólo puede efectuar uno de los dos (a elegir), y sólo una vez, durante esa fase de activación.

### 8.2 Restricciones al fuego

Una unidad de artillería en desorden no puede tirar;

Los disparos se resuelven antes de los movimientos (ver **5.4.2**);

Una artillería sólo puede disparar en el cono de tiro definido por la prolongación de sus dos hex de frente;

Una unidad de artillería puede cambiar de orientación, quedándose en el mismo hex, y disparar durante la misma fase de activación. Este cambio de orientación, limitado a un ángulo de hex, no

es considerado como un movimiento. En cambio, una unidad de artillería no puede cambiar de orientación antes de un disparo de fuego de reacción o de contra-batería;

Una unidad de artillería que tiene una unidad enemiga en uno de sus hex de frente, debe obligatoriamente disparar sobre ella (si hay unidades enemigas en los dos hex de frente, debe elegir uno de ellos como blanco). Esta restricción se aplica también a dos unidades de artillería apiladas juntas y es obligada para ambas, tanto antes como después de cualquier cambio de orientación.

*Excepción:* Si una unidad de artillería está en disposición de hacer fuego de contrabatería contra una artillería enemiga no adyacente a ella, puede hacerlo, y no se requiere, en este caso, que dispare obligadamente a un hex adyacente de su frente

### **8.3 Capacidad y alcance del fuego**

Una unidad de artillería que no esté en desorden dispara utilizando su capacidad de fuego, eventualmente modificada por diferentes factores.

Dos artillerías apiladas en un mismo hex pueden, bien disparar independientemente sobre el mismo blanco, bien combinar su disparo sobre el mismo blanco si ambas son de la misma formación. Para esta última opción, no se suman sus capacidades de tiro respectivas, sino que se toma la capacidad de tiro más elevada de las dos y se le suma un MD de +2 al lanzamiento de dado, en la resolución del disparo.

Las unidades de artillería tienen especificado alcance de fuero eficaz y un alcance de fuego máximo. Estos alcances definen el número de hex que separan el hex de la artillería que dispara (excluido) y el hex en el que está la unidad blanco del disparo (incluido). Los efectos de estos alcances se indican en la tabla de **Modificadores al lanzamiento de dado para el fuego de artillería**.

### **8.4 Línea de visión**

Una unidad de artillería debe trazar una LdV hacia la unidad blanco del fuego. La LdV se traza desde el centro del hex de la unidad de artillería, hasta el centro del hex que contiene a la unidad blanco del disparo. Puede estar bloqueada por obstáculos.

#### **8.4.1 Obstáculos bloqueantes :**

- Los hex de nivel más elevados que el de la artillería que dispara y el del blanco;
- Los hex que contienen un pueblo, bosques, un vergel o palmerales o una unidad (amiga o enemiga) ;
- Los bordes de hex de crestas, de pendientes importantes, de muralla o de fortificaciones.

*Excepción :* Si la LdV atraviesa un borde de hex de muralla o fortificación, la LdV no esta bloqueada si el tirador o/y el blanco son adyacentes a ese borde de hex.

#### **8.4.2 Efecto de los bordes de hex**

Cuando la LdV pasa exactamente a lo largo de un borde de hex bloqueante que sea pueblo, o bosque, no estará bloqueada. En cambio, si pasa por dos bordes de hex bloqueantes, uno a la izquierda y otro a la derecha, la LdV está bloqueada. Cuando la LdV pase exactamente a lo largo de un borde bloqueante que sea cresta o pendiente importante de un hex, la LdV está bloqueada.

#### **8.4.3 Obstáculos y niveles de elevación**

Un obstáculo se puede ignorar para la determinación de una LdV, si:

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

#### **8.4.4 LdV a corta distancia**

El disparo es siempre posible a bocajarro (artillería que dispara y blanco adyacentes), salvo a través de un hex de cresta o de pendiente importante.

### **8.5 Resolución de los disparos**

Para resolver un tiro de artillería, el jugador lanzará 1d10 y sumará la capacidad de tiro de la unidad, tendrá en cuenta la lista de **Modificadores al dado para el fuego de artillería** (acumulativos) y consultará el resultado en la **Tabla de Fuego**.

## **9. Combate de choque**

### **9.1 Definición del combate de choque**

El combate de choque, cuando es realizado por la infantería, es una combinación de disparos a corto alcance y de carga a la bayoneta, que le permite iniciar el combate y llegar al cuerpo a cuerpo (melee). La caballería puede igualmente efectuar un combate de choque como la infantería, o efectuar una carga, con otras restricciones y ventajas (ver **10.**). El término choque se emplea en el resto del capítulo, indiferentemente para el choque de infantería o de caballería, pero no engloba la carga de caballería.

### **9.2 Restricciones del combate de choque**

Cualquier unidad de infantería o de caballería, cuya formación es activada, puede iniciar un combate de choque contra cualquier unidad enemiga situada en uno de sus hex de frente (ver **7.1.1**).

*Excepciones:*

- Las unidades en desorden, en huida, en formación en cuadro, y las unidades de artillería no pueden iniciar un combate de choque;
- Una unidad no puede atacar un hex en el que no puede entrar (en este caso la unidad puede eventualmente iniciar un combate de choque en su otro hex de frente);
- Las unidades que efectúan un contra-choque no están obligadas a atacar a todas las unidades enemigas situadas en sus hex de frente (ver **9.7.2**).

Unidades adyacentes pueden combinar su ataque (ver **9.4**)

Una unidad que anuncia un combate de choque debe atacar a todas las unidades enemigas situadas en sus hex de frente, salvo si una o varias de esas unidades enemigas están siendo atacadas en combate de choque por otra unidad amiga.

Una unidad enemiga sólo puede ser atacada por combate de choque una sola vez durante la misma fase de activación (*Excepción: Choque de ruptura y Persecución*, ver **9.7.2** y **10.5**).

## 9.3 Determinación de los combates de choque

### 9.3.1 Pre-requisitos para los combates de choque

El choque no es obligatorio (salvo una excepción, ver más abajo).

Para iniciar un combate de choque, una unidad debe estar con *Órdenes*, o estar *Sin Órdenes*, pero habiendo realizado con éxito un TdE. Los jugadores deben anunciar y designar todos los combates de choque antes de realizar los TdE de las unidades involucradas que lo requieran. Se colocarán marcadores de Choque (si la unidad está con *Órdenes*) o Choque/Test (si la unidad está *Sin Órdenes*, y debe realizar un TdE), sobre las unidades atacantes.

*Excepción:* Toda unidad que haya conseguido pasar el TdE debe obligatoriamente tomar parte en un combate de choque.

### 9.3.2 Test de contacto

El TdE (ver **1.4.2**) se efectúa en el momento de resolver el combate. En el caso de unidades apiladas, sólo la unidad de la parte superior del apilamiento efectúa el TdE (ver **6.1.3**):

- Si el TdE se pasa con éxito, se podrá participar en el combate de choque con todas las unidades presentes en el mismo hex ;
- Si no se pasa el TdE, ninguna unidad presente en el mismo hex podrá iniciar un combate de choque

*Nota:* Dado que el choque depende de la voluntad de contacto de las unidades (simulado con los test), puede ocurrir que una unidad esté obligada a atacar simultáneamente a dos unidades enemigas situadas en sus hex de frente, debido a que una unidad amiga vecina que debía haber efectuado otro ataque contra una de esas unidades, ha fallado su TdE.

### 9.3.3 Fuego de reacción

Una unidad de artillería, blanco de un combate de choque por parte de una o varias unidades enemigas, incluyendo caballería enemiga llevando a cabo una carga o una persecución (ver **10.5**), puede efectuar fuego de reacción (ver **8.1**) sobre unidades atacantes situadas en uno de sus hex de frente. Varias unidades de artillería no pueden combinar su fuego de reacción, deben disparar individualmente y contra diferentes blancos. El fuego de reacción tiene lugar antes de la resolución del combate de choque, pero después de los eventuales test de contacto. Si la unidad que va a atacar en el combate de choque debe realizar un TdE y lo falla, el fuego de reacción de la artillería no tiene lugar. Una unidad desorganizada por el fuego de reacción no puede llevar a cabo el ataque de choque. En el caso de un apilamiento, si la unidad superior de infantería es desordenada por el fuego de reacción, la otra unidades está obligada a atacar en solitario.

## 9.4 Combate de choque combinado

### 9.4.1 Definición de combate de choque combinado

Unidades amigas situadas en hex **adyacentes** pueden combinar sus fuerzas para iniciar un combate de choque contra un mismo defensor. Las unidades que se combinan para un ataque suman sus puntos de fuerza. Si están *Sin Órdenes*, deben efectuar un TdE (un TdE por apilamiento, como se define en **9.3.2**). Es posible, así, que un ataque combinado sea imposible por el fallo en uno de los TdE necesarios.

#### 9.4.2 Atacantes múltiples

Si las unidades atacantes están situadas en hex que pueden aportar diferentes ventajas al combate de choque, la resolución se efectuará como sigue :

- Si el defensor está en un hex de terreno abierto, el atacante elige el modificador de terreno que se deberá aplicar, de entre los posibles para los atacantes;
- Si no, el defensor elige el modificador de terreno a aplicar, de entre los posibles para los atacantes.

#### 9.4.3 Defensores múltiples

Si una unidad ataca a varias unidades situadas en hex diferentes, el defensor elige, para el cálculo de los modificadores, el hex que le procure más ventajas.

### 9.5 Resultado de un choque

El jugador atacante lanza 1D10 y aplica los modificadores listados en la **Tabla de Terrenos**, la **Tabla de relaciones de fuerza** y la tabla de **Modificadores al dado por choque o carga** (son acumulativos, salvo excepciones). El resultado del combate es dado por la **Tabla de choque y carga**.

Los resultados del choque se aplican a cada una de las unidades presentes en el hex. El jugador lanza 1D10 por cada unidad que deba realizar un TdC. Se aplicarán por orden los efectos indicados en la tabla y después los efectos que se puedan producir a partir de ellos. Una unidad en huida que deba pasar un TdC, realizará inmediatamente en su lugar un movimiento de huida (ver **11.4**). Una unidad de artillería, que esté sola en un hex, o apilada con otra artillería, y que es atacada al choque por una unidad enemiga, es automáticamente eliminada tras efectuar su fuego de reacción. Ver **9.9** para el caso particular de la artillería en combate de choque y ver **11** para la aplicación de los resultados del combate de choque

### 9.6 Explicación de los principales modificadores para el combate de choque

#### 9.6.1 Relación de fuerzas

Cada jugador totaliza la fuerza de todas las unidades suyas que intervienen en el combate de choque. El atacante compara el total de fuerza de sus unidades con del total de las del defensor. El resultado se redondea en favor del defensor.

Ejemplo : Una unidad de 8 puntos de fuerza que ataca a un enemigo con 3 puntos de fuerza lo hace con una relación de fuerzas de 2 contra 1. Si hubiera tenido 5 puntos de fuerza en ataque contra 6 en defensa, la relación de fuerzas se habría redondeado a 1 contra 1.5.

La **Tabla de relación de fuerzas** da los modificadores correspondientes a cada relación de fuerzas.

### 9.6.2 Diferencial de cohesión

El atacante resta el nivel de cohesión más elevado de las unidades del defensor del nivel más elevado de sus unidades atacantes, y la diferencia obtenida constituye el modificador al dado por cohesión.

## 9.7 Avance tras el combate de choque

### 9.7.1 Avance como resultado de un combate de choque

Si el defensor abandona su hex (por retroceso, retirada o eliminación) a consecuencia de un combate de choque, la unidad atacante con el nivel más alto de cohesión (y sólo ella), o el apilamiento en el que esté esa unidad (si hay varios apilamientos atacando), debe avanzar al hex abandonado. En caso de que varias unidades tengan el nivel más alto de cohesión, el jugador atacante elige la unidad (o apilamiento), que avanza. La unidad (o apilamiento) puede cambiar de orientación (máximo un ángulo de hex) al avanzar.

Dos unidades de dos apilamientos diferentes, que hayan participado en el mismo combate, no pueden ser elegidas simultáneamente para avanzar tras el choque. Una unidad de artillería no puede avanzar tras un combate de choque.

*Excepción:* En caso de rehusar el choque (ver **9.8**).

Si el avance tras el choque se hace en, o a través de, un hex de terreno que la desorganice, la unidad debe sufrir esta desorganización (*Ejemplo:* Infantería a través de un borde de hex de pendiente importante).

### 9.7.2 Choque de ruptura y contra-choque

Una unidad sólo puede efectuar un choque de ruptura o contra-choque por fase de activación. El choque de ruptura o contra-choque se resuelve inmediatamente, antes de resolver cualquier otro combate. El procedimiento es el siguiente.

- Si el resultado autoriza un choque de ruptura, una unidad atacante (o un apilamiento, si varios apilamientos están atacando) debe avanzar, sin cambiar de orientación, y realizar un segundo combate de choque. El TdE no es necesario (dado que se produce un combate de choque automático) , pero el atacante debe atacar a todas las unidades enemigas presentes en sus hex de frente.
- Si el resultado autoriza un contra-choque del defensor, el defensor puede llevar a cabo un combate de choque contra cualquier unidad del jugador atacante situada en sus hex de frente. Si el atacante retrocedió después del combate de choque inicial, el defensor puede también avanzar sin cambiar de orientación y combatir al choque con cualquiera de las unidades del jugador en fase situada en sus hex de frente. En ambos casos el TdE no es necesario (el combate de choque ocurre automáticamente), e incluso el defensor puede escoger llevar a cabo un combate de choque contra las unidades de uno de sus hex de frente tan solo, y dejar de lado las unidades del otro (si las hubiera).

•

*Caso particular:* Si una artillería que está sola en un hex, es eliminada (automáticamente) como resultado de un combate de choque, el choque de ruptura no está permitido.

### 9.7.3 Prioridad para avanzar después de un choque

Para determinar qué unidades tienen la prioridad a la hora de avanzar tras un choque, en choque de ruptura o contra-choque, hay que tener en cuenta lo siguiente:

- La caballería efectuando una carga siempre tiene prioridad sobre otras unidades que efectúen un choque, incluso aunque estas últimas tengan un nivel de cohesión mayor. Estas llevan a cabo entonces una persecución (ver **10.5.2**)
- La caballería, incluso si no ha cargado, siempre tiene prioridad respecto a la infantería, incluso aunque esta última tenga mayor nivel de cohesión.
- En todos los casos, la caballería pesada tiene prioridad sobre el resto de caballería, incluso aunque la otra caballería tenga mayor nivel de cohesión.

## 9.8 Rehusar un combate de choque

### 9.8.1 Rehusar un combate de choque frente a infantería

Una unidad de caballería, incluso desorganizada, puede esquivar con un movimiento de uno o dos hex, a una unidad de infantería que le ataque en combate de choque, siempre que no se haya hecho ya durante la fase de activación en curso (es decir, si no ha retrocedido previamente ya frente a una unidad activada por el mismo MA). La decisión debe tomarse antes del TdE eventual del adversario. *Nota* : Una negativa a chocar de dos hex, debe obligatoriamente resultar en un alejamiento de dos hex de la unidad que lo ha provocado.

Las restricciones y efectos de rehusar el choque son los siguientes:

- Si una unidad de caballería efectúa su evasión con un movimiento de un sólo hex, efectuará un TdC con un MD de +1. Si falla el TdC, sufrirá una desorganización suplementaria.
- Si una unidad de caballería efectúa su evasión con un movimiento de dos hex, efectuará un TdC con un MD de +2. Si falla el TdC, sufrirá una desorganización suplementaria.
- 

*Nota:* En estos dos casos, el TdC se efectúa después de la declaración de la evasión y antes de la aplicación de cualquier otro efecto provocado posteriormente a la evasión (por ejemplo, antes de sufrir una desorganización por retroceder a un hex frontal de una unidad enemiga).

- Si una unidad de caballería efectúa su movimiento de evasión hacia un hex cuyo coste de entrada es igual o superior a 3 PM (el coste de +1 por salir de ZdC no se cuenta), sufrirá un desorden adicional;
- El movimiento de evasión está sometido a todas las restricciones de un movimiento normal (cambios de orientación, efectos inducidos por el terreno) y a las restricciones enunciadas en **7.2.2**, con la única excepción de que la evasión es posible hacia un ZdC de frente de otra unidad enemiga, al precio de una desorganización adicional (ver **11.3.5**). *Nota:* Una unidad de caballería puede rehusar el choque y efectuar una esquivas hacia una ZdC

enemiga, pero no puede hacer esta esquiva desplazándose de un hex de la ZdC, a otro hex de la ZdC de una misma unidad enemiga (incluyendo la de la unidad atacante).

En todos los casos, la infantería puede avanzar al hex abandonado tal como está descrito en **9.7.1**. Una unidad de artillería apilada con la infantería que ha provocado una negativa al choque puede igualmente avanzar hacia el hex abandonado (siendo esto una excepción a **9.9** y **9.7.1**).

### **9.8.2 Rehusar un combate de choque frente a caballería pesada**

Una unidad de caballería no pesada puede igualmente rehusar un choque (pero no una carga) frente a una o varias unidades de caballería pesada únicamente. El procedimiento es el mismo que para rehusar combate frente a la infantería, con la excepción de que no da lugar a TdC

*Nota:* Rehusar el choque frente a un ataque combinado de infantería y de caballería pesada es tratado como una negativa a chocar frente a la infantería sola (por lo tanto aquí sí que hay TdC).

## **9.9 Artillería y el combate de choque**

La artillería no participa nunca en combates de choque. No tiene fuerza de choque, su cohesión no se toma en cuenta para un choque y no tiene valor de contacto:

- Si una artillería está apilada con un atacante que pierde un combate de choque, la artillería es desordenada y debe retroceder con el atacante, si todas las unidades del apilamiento retroceden. Si el atacante gana, no podrá avanzar tras el combate ;
- Si una artillería está apilada con una unidad defensora que pierde el combate de choque, deberá retroceder un hex y realizar un TdC (y se desordena si falla el TdC).
- Si una artillería sola en un hex (o apilada con otra artillería) es atacada por combate de choque tras su fuego de reacción, es automáticamente eliminada. No habrá entonces choque de ruptura o persecución posible.
- Si un ataque es lanzado contra dos hex, en el que uno de los dos no contiene más que artillería, la artillería será eliminada solamente si el combate contra el otro apilamiento es exitoso.

## **10. Carga de caballería**

La carga es el medio más eficaz de utilizar la caballería en el cuerpo a cuerpo. Una carga no puede nunca ser esquivada. Las únicas reacciones posibles a una carga son formar en cuadro para la infantería (ver **10.3**) o la contra-carga para la caballería (ver **10.4**).

Los pasos que hay que seguir ordenadamente para efectuar una carga, son estos:

### **Movimiento de carga**

- Declaración de la carga (ver **10.1**)
- TdE para unidades de caballería Sin Órdenes (ver **10.1**)
- Movimiento de carga (ver **10.1**)
- Posible intento de formar en cuadro por parte del defensor (ver **10.3.1**)
- Posible intento de rellamada para la caballería que está cargando (ver **10.3.3**)

### **Resolución de la carga**

- Posible intento de contracarga (ver **10.4**)
- Posible fuego de reacción (mismo procedimiento que en **9.3.3**)
- Resolución de la carga (ver **10.2**)

- Posible persecución (ver **10.5**)
- TdC de final de carga (ver **10.5** y **10.2**)

### 10.1 Restricciones a la carga

- La unidad atacada debe estar en la LdV (**8.4**) de los hex de frente de la unidad que carga antes de que inicie su movimiento.
- La unidad que carga no debe estar desorganizada ni en desbandada.
- Las cargas son declaradas durante el segmento de movimiento de la activación en curso (colocar un marcador de Carga sobre la unidad que va a efectuarla).
- Si se necesita hacer un TdE (por ejemplo para unidades *Sin Órdenes*), este ha de tener lugar antes del movimiento de carga. Si se falla, la unidad no se mueve, permanece en su sitio y no puede combatir;
- La unidad que carga debe de mover al menos un hex.
- La unidad que carga sólo puede moverse con su capacidad de movimiento reducida (tal como está descrito en **5.1.2**)
- Una unidad de caballería en contacto con unidad enemiga puede salir de su ZdC (gastando +1 PM, ver **7.2.2**), dar media vuelta y cargar, pero en este caso deberá atacar con una orientación idéntica a la que tenía antes del movimiento de carga;
- La unidad que carga no debe ni atravesar, ni detenerse, en un hex en el que haya una unidad de artillería amiga, durante su movimiento de carga;
- Los tipos de terreno que bloquean una carga están especificados en la **Tabla de Terrenos**. Una carga no puede efectuarse contra, o a través, de esos tipos de terreno, y el objetivo de la carga tampoco puede estar en uno de esos terrenos. De la misma manera, en un movimiento de carga, no es posible atravesar un borde de hex de puente sobre un río, de pendiente, de pendiente importante, de cresta, de muralla o de fortificación, o cargar a una unidad situada al otro lado de esos tipos de borde de hex.

*Nota:* Las restricciones de carga no se aplican al combate de choque de caballería. Una caballería puede por ejemplo efectuar un combate de choque, sin cargar, contra un pueblo con un modificador de -3 (-2 por el choque de caballería y -1 por el pueblo).

### 10.2 Efectos de una carga.

El combate se resuelve entre la caballería que carga y todas las unidades enemigas situadas en sus hex de frente (ver **7.1.1**). El jugador atacante lanza 1D10 y aplica los modificadores listados en la **Tabla de Terrenos**, la **Tabla de relaciones de fuerza** y en la **Tabla de Modificadores al dado para combates de choque o carga** (son acumulativos, salvo excepciones). El resultado de combate es dado por la **Tabla de choque o carga**.

Los modificadores se acumulan con los eventuales que provengan de un ataque combinado con infantería. *Excepción:* No se acumulan si el defensor está en formación en cuadro, en este caso sólo se aplicará el -2 debido a la carga.

Al final de una carga, todas las unidades de caballería participantes efectúan un TdC individualmente. Si lo fallan, se desordenan, adicionalmente a cualquier otro desorden que haya podido producirse durante la resolución del combate.

## 10.3 Cuadros y cargas

### 10.3.1 Formando en cuadro

Las unidades de infantería, situadas en terreno abierto, que son el blanco de una carga y no están ni en desorden, ni en huida, pueden intentar formar en cuadro para protegerse, incluso si están en una ZdC enemiga.

*Excepción:* Una unidad en cuadro que retrocede después de una carga y pierde su formación en cuadro (ver **5.2**) no puede intentar volver a formar en cuadro en la resolución de la persecución resultante de dicha carga.

La artillería no puede formar por ella misma en cuadro, salvo si está apilada con infantería, en cuyo caso hará lo que haga dicha infantería.

El jugador propietario lanzará un dado antes de la resolución de la carga:

- Si el resultado de dado es igual o inferior a la cohesión de la unidad de infantería (o a la de todas las unidades de infantería del apilamiento), la unidad (o el apilamiento) consiguen formar en cuadro. Colocar un marcador Cuadro encima;
- Si el resultado del dado es superior a la cohesión de la unidad de infantería (o de alguna de las unidades de infantería del apilamiento), la unidad (o el apilamiento) no pueden formar en cuadro. Además, la unidad de infantería que haya fallado el TdC se desordena (todas las unidades de infantería en el caso de un apilamiento).

### 10.3.2 Efectos del cuadro

La caballería no obtiene ninguno de los beneficios de la carga, cuando carga contra un cuadro. En su lugar, se le aplica un modificador de  $-2$  al combate;

El fuego de reacción de una artillería apilada con una infantería previamente formada en cuadro es penalizado con un  $-1$  a la tirada de disparo (la cual ocurre forzosamente después del intento de formar en cuadro), además del  $-1$  habitual del disparo de fuego de reacción.

### 10.3.3 Detención de la caballería

Si la unidad objetivo de la carga ha conseguido formar el cuadro, la caballería puede intentar detener su carga. El jugador propietario efectúa un TdE por unidad o apilamiento:

- Si se pasa el TdE con éxito, la unidad es retenida. No cargará y en su lugar, retrocederá un hex con respecto a su blanco y cambiará de orientación como desee. No podrá retroceder a un hex de frente de una unidad enemiga (ya que permanece en su hex sin cargar)
- Si se falla el TdE, la caballería deberá cargar.

En el caso de unidades apiladas, sólo la unidad que ocupa la parte superior del apilamiento realizará el TdE y el resultado será válido para todas las demás unidades.

Aclaración: Cuando el intento de detención de la caballería tiene éxito, no tiene lugar ninguna carga, por lo tanto tampoco es requerido del TdC de final de la carga (ver **10.5** y **10.2**)

## 10.4 Contracarga

Si la unidad blanco de una carga o persecución, es una unidad de caballería que no está en desorden o en huida y que es cargada a través de uno de sus hex de frente, podrá intentar la contracarga. La unidad efectúa un TdE antes de la resolución de la carga original y añade un MD de +2 si se trata de caballería no pesada contracargando a caballería pesada (es el único caso en que este modificador es usado).

- Si el TdE se pasa con éxito, se consigue contracargar y el atacante resuelve el combate sin beneficiarse del bonus de la carga inicial.
- Si se falla el TdE, no hay contracarga y la carga se resuelve tal como está descrito en **10.2**

En el caso de unidades apiladas, sólo la unidad superior del apilamiento efectúa el TdE y el resultado es válido para todo el apilamiento.

En caso de contracarga con éxito, y de retroceso o retirada tras el combate de la unidad atacante, es posible perseguirla. Una unidad que persigue después de una contracarga tiene las mismas restricciones que una que carga (ver **10.2**)

## 10.5 Persecución

### 10.5.1 Definición de la persecución

Si la carga de caballería tiene como resultado el abandono de su hex por el defensor (por retroceso, retirada o eliminación), habrá **obligatoriamente** una persecución, incluso si la unidad en fuga ya no está en la LdV de la caballería que la persigue.

Una unidad de caballería atacada está autorizada a perseguir a la unidad atacante en los siguientes casos (ver la Tabla de Choque y Carga):

- El resultado de combate autoriza una persecución.
- El atacante retrocede o se retira y la contracarga tiene éxito (ver **10.4**).

### 10.5.2 Obligaciones y restricciones de la persecución

- Las restricciones de la persecución son las mismas que las de la carga (ver **10.1**), excepto el hecho que el TdE no es necesario para las unidades *Sin Órdenes* y que el movimiento reducido no se aplica.
- Si sólo un apilamiento de unidades efectúa la carga, el jugador tiene dos opciones: llevar a cabo la persecución con la unidad que tenga la cohesión más alta del apilamiento (en caso de que varias tengan el mismo, el jugador puede elegir cualquiera de ellas), o llevar a cabo la persecución con el apilamiento entero. Si varios apilamientos están en la carga, el apilamiento que contenga la unidad con la cohesión más alta es el que debe efectuar la persecución (si hay varios apilamientos que cumplan eso, el jugador escoge cualquiera de ellos). Dos unidades de dos apilamientos diferentes que hayan participado en el mismo combate no pueden ser elegidas para llevar a cabo la persecución. *Excepción* : La caballería pesada (o un apilamiento que contenga al menos una unidad de caballería pesada), incluso si no tiene la mayor cohesión, tiene prioridad para perseguir.
- Si un apilamiento de unidades es el que persigue, debe de mantener todas sus unidades apiladas hasta el final de la misma (las unidades han de mantenerse apiladas cuando la persecución finalice)
- Una unidad de caballería que persigue puede cambiar su orientación un máximo de un borde de hex por hex recorrido, en la dirección de la unidad perseguida. Si realiza este

cambio de orientación, entonces ha de tener el hex de retroceso o retirada de la unidad perseguida en uno de sus hex de frente.

- Si el defensor retrocede o se retira (o huye), la caballería que cargó contra él, le perseguirá, siguiendo su mismo camino de retroceso o de retirada e ignorando los efectos de las ZdC sobre el movimiento (ver **7.2.2**), hasta estar adyacente a la unidad perseguida o hasta tener una unidad enemiga en uno de sus hex de frente, según lo que ocurra primero.
- Si el defensor es eliminado, la caballería que cargó contra él avanza al hex abandonado, puede reorientarse hasta un máximo de un ángulo de hex y continuar cargando a unidades enemigas presentes en sus hex de frente (a menos que la unidad eliminada sea una artillería)
- La caballería que persigue debe perseguir a la última unidad contra la que se cargó (a elección del dueño en el caso de que haya varias elegibles), incluso aunque esa no sea la unidad que estaba persiguiendo originalmente.
- Un hex de terreno infranqueable para la caballería o un terreno prohibido para una carga detiene la persecución (incluso si contiene una carretera o vía de tren).
- Contrariamente al combate de ruptura, no hay límite al número de veces en que persecución y nueva carga se pueden producir en la misma fase de activación. Sin embargo, cada vez que una unidad en persecución hace una nueva carga, un modificador de -1 se aplicará, de forma acumulativa a la tirada de combate, empezando con la segunda carga en la persecución. Aclaración: Para la carga inicial y la primera carga de la persecución, el modificador de -1 no se aplica. A partir de aquí, se aplica como sigue: para la segunda carga en persecución -1, para la tercera -2, para la cuarta -3, etc.
- Una caballería que persigue debe cargar a todas las unidades enemigas situadas en sus hex de frente tras su movimiento de persecución, y que estén situadas en un terreno que autorice la carga, además de a la unidad que ha retrocedido y a la cual está persiguiendo.
- La detención voluntaria de la carga es posible cuando otra unidad que no sea la perseguida se encuentre en uno de los hex de frente de la caballería que efectúa la persecución.
- El TdC de fin de carga (**10.2**) se lleva a cabo al final de la persecución

## 11. Desorden, huida, retroceso y retirada

Los resultados de combate pueden ser:

- El desorden (**11.1**) o la huida (**11.2**)
- El retroceso: mover atrás 1 hex, una unidad en buen orden o en desorden
- La retirada: mover atrás 2 hex (infantería) o 3 hex (caballería), una unidad en huida (**11.3**)
- El movimiento de huida: como durante la fase E. (**11.4**).

### 11.1 Desorden

Para indicar que una unidad ha sido desordenada se la da la vuelta a la ficha (cara con una barra horizontal blanca atravesándola).

Una unidad en desorden que sufre en el combate otro resultado de desorden (o un resultado de huida debido a un disparo), pasa a estar en huida (ver **11.2**).

*Excepción:* la artillería está sujeta a las mismas reglas que cubren el desorden/huida, que el resto de unidades, con una única excepción: si la unidad de artillería está desordenada y sufre un nuevo resultado de desorden (o de huida debido a un disparo) es eliminada.

Una unidad en desorden:

- No puede hacer marcha forzada
- Gasta 1 PM suplementario para entrar en una ZdC enemiga;
- No puede iniciar un combate de choque o cargar;
- No puede formar en cuadro o contracargar.

## 11.2 Huida

Una unidad queda en huida:

- Directamente, como resultado de un disparo.
- Cuando una unidad desordenada sufre un nuevo resultado de desorden (como resultado de un combate, o de un disparo, o por efecto de un retroceso o de una retirada, o por fallar un TdC).

Se debe colocar un marcador de Huida sobre ella para indicarlo.

Si una unidad en huida sufre otro resultado de desorden o huida, es eliminada. Su ficha es sacada del mapa y no puede volver a entrar en juego.

Cuando una unidad se desbanda, deberá hacer inmediatamente una retirada de 2 hex (infantería y artillería) o de 3 hex (caballería), como se explica en las ilustraciones (ver **11.3.1**). Si no puede efectuar este movimiento en su totalidad, es eliminada.

Una unidad en desbandada:

- No puede moverse (salvo durante la fase E.) ni combatir, ni disparar.
- No tiene ZdC.
- No puede formar en cuadro, ni contracargar.
- No tiene orientación (frente o retaguardia), pero debe orientarse hacia la dirección de retirada que le ha sido asignada, para indicarla claramente.
- Si es atacada en combate de choque, el atacante suma un +2 al dado.
- Si sufre un nuevo resultado de desorden, será eliminada.
- Si debe hacer un TdC (excepto para el intento de reagrupamiento (ver **12.1**), hará inmediatamente un movimiento de huida en su lugar (ver **11.4**).
- Si intenta un TdC de reagrupamiento será penalizada con un +1 al dado.
- Si su movimiento de desbandada le conduce fuera del mapa, será eliminada.

## 11.3 Retroceso y retirada tras combate

### 11.3.1 Definición

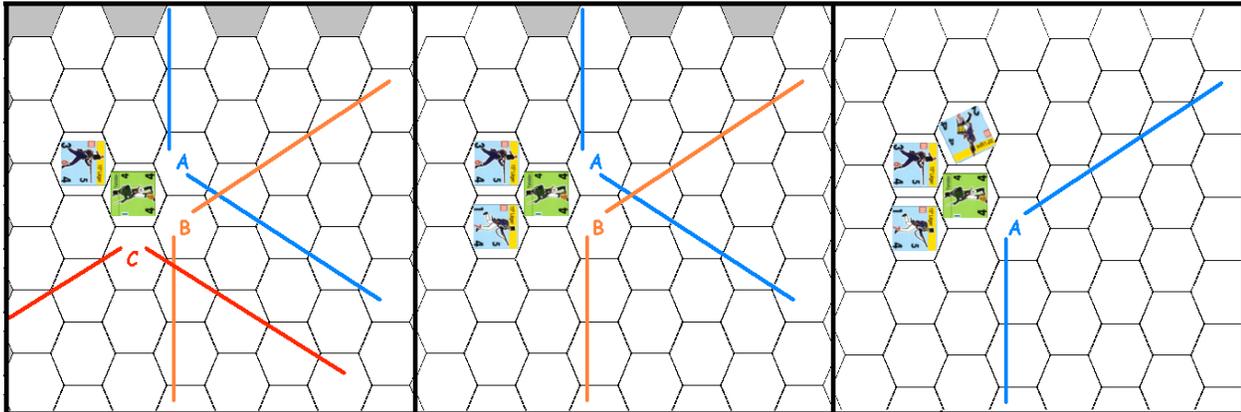
El resultado de un combate, o el fallo de un TdC, puede requerir a una unidad que retroceda un hex, o en caso de estar en huida, dos o tres hex (ver **11.2**).

Cuando es por el resultado de un combate, este movimiento tiene las siguientes restricciones:

- el primer hex de retroceso de la unidad, debe alejarla de los atacantes que han causado el retroceso/retirada
- los siguientes hex, después del primero, han de aumentar siempre la distancia con el hex original donde estaba el defensor antes de retroceder/retirarse.

- si la unidad tiene varios hex a los que podría retroceder/retirarse, debe de escoger siempre alguno que le permita evitar toda posibilidad de ser eliminada.

Una unidad que no puede realizar su retroceso y/o su retirada íntegramente respetando estas restricciones es eliminada.



*Leyenda:* A, B y C son las diferentes posibilidades del primer hex de retirada y los trazos de color indican el cono de retirada posible para la continuación de la retirada: a partir del segundo hex de retirada, sólo se toma en cuenta el hex original ocupado por el defensor y sólo la unidad atacante del adversario con mayor cohesión, de la cual el defensor deberá alejarse al máximo.

*Excepción:* Es posible, sin penalización, retroceder tras el combate a un hex adyacente al atacante, sin alejarse de él, pero sólo si es un hex sobre el que el atacante no ejerce ZdC (*Ejemplo:* dentro de un castillo, all otro lado de un puente...).

El retroceso o la retirada se miden en número de hex, y no en PM, el sobrecosto de +1 PM (ver **5.4.3**) para atravesar una unidad amiga no se aplica.

### **11.3.2 Restricciones de orientación**

Si la unidad no está en huida, conservará su orientación inicial. No puede cambiar de orientación, salvo si al final del retroceso/retirada se encuentra apilada con otra unidad amiga orientada hacia otro lado (obligación de respetar **7.1**, tomando la misma orientación que la unidad inmóvil que no ha sufrido el retroceso o la retirada).

### **11.3.3 Restricciones de apilamiento**

Dos unidades apiladas que retroceden o se retiran simultáneamente no están obligadas a terminar su movimiento en el mismo hex.

Una unidad que retrocede o se retira puede entrar, si su propietario lo desea, en un hex ocupado por una unidad amiga, con la que no podría apilarse respetando las reglas de apilamiento (ver **11.5**).

### **11.3.4 Restricciones ligadas al terreno**

Una unidad que retrocede o se retira no puede atravesar un río, salvo en un vado o un puente. Si debe retroceder o retirarse a través de una pendiente importante, un vado o un puente, sufrirá desorden, adicional además a cualquier otro desorden ya sufrido.

*Excepción:* El retroceso o la retirada tras el combate en o través de un castillo sólo es autorizado si la unidad dispone de suficientes PM para hacerlo.

### 11.3.5 Restricciones ligadas a las ZdC

Las ZdC no tienen efecto sobre el retroceso o la retirada.

*Excepción:* Si una unidad retrocede o se retira en un hex de frente de una unidad enemiga (y por lo tanto también de su ZdC), sufrirá un desorden suplementario por cada hex de este tipo en el que penetre. Una unidad en huida que se retira en un hex de frente de una unidad enemiga es automáticamente eliminada.

## 11.4 Movimiento de huida

Tiene lugar durante la Fase D, cuando una unidad en huida ha de hacer un TdC, o durante la fase E, cuando cada unidad en huida automáticamente tiene que hacer el movimiento de huida.

El procedimiento es el siguiente:

- Durante el movimiento de huida, las unidades en huida deben desplazarse el total de la capacidad de movimiento indicada en la cara desordenada de su ficha, en la dirección indicada por el escenario, y por el "camino más directo", respetando las reglas para atravesar unidades (ver **11.5**). Por el "camino más directo", se entiende en *línea recta* hacia el borde de mapa o el hex indicado (y no el menos costoso en PM). Si la unidad no puede mover al menos 1 hex, resulta eliminada (*ejemplo:* movimiento de una ZdC enemiga a otra ZdC enemiga de la misma unidad, coste demasiado alto en PM para hex adyacentes, etc)
- Para el gasto de PM, el movimiento de huida se considera como un movimiento normal (ver **5.1.1**). *Excepción* : El sobrecosto de +1 PM (ver **5.4.3**) para atravesar una unidad amiga no se aplica, y el desorden debido a atravesar un vado o un puente tampoco se tiene en cuenta para movimientos de huida
- Las restricciones de apilamiento (ver **6.1**) y las ligadas a las ZdC de **11.3.5** son igualmente válidas.
- Una unidad puede elegir de detener su movimiento de desbandada cuando atraviese un hex de ciudad, pueblo o castillo. Permanecerá entonces en el hex y no tendrá la obligación de efectuar más movimientos de desbandada, incluso si falla sus intentos de reorganización. El jugador puede en cambio, decidir de hacerla continuar su movimiento de desbandada en una fase E. ulterior
- Una unidad puede escoger detener su movimiento de huida cuando entra en un hex de ciudad, castillo o pueblo. A partir de entonces permanece en ese hex y no se le requieren movimientos de huida adicionales, aunque falle el intento de reorganizarse. El jugador puede todavía decidir resumir el movimiento de huida de la unidad en una subsecuente fase E.
- Si un obstáculo cualquiera, incluyendo una ZdC frontal de una unidad enemiga, es susceptible de provocar una nueva desorganización y por tanto la eliminación de la unidad, ésta será autorizada a desplazarse una o más columnas laterales de hex si es posible, para continuar su movimiento de huida. *Restricción:* en el curso de un movimiento de huida, una

unidad de infantería sólo está autorizada a desplazarse un máximo de dos columnas laterales y una unidad de caballería o de artillería un máximo de tres columnas laterales.

- Dos unidades en huida que estén apiladas, deben de separarse durante su movimiento de huida, si es posible, aunque sea desplazando lateralmente una columna de hex suplementaria una de las unidades. Dos unidades en huida que estén apiladas juntas en el mismo hex, no pueden intentar reorganizarse.
- Si el movimiento de huida causa que una unidad salga del mapa, esta unidad es automáticamente eliminada.

### **11.5 Unidades atravesadas**

Si el camino de retroceso, de retirada o de movimiento de huida pasa o termina en un hex ocupado por una o varias unidades amigas con las que su apilamiento es imposible, la unidad puede atravesarlas, incluso si esto le obliga a terminar su movimiento más lejos de lo requerido. La o las unidades atravesadas deben efectuar un TdC. Esta maniobra puede repetirse hasta que la unidad que retrocede o se retira encuentre un hex en el que se pueda detener respetando las reglas de apilamiento. Si la unidad atravesada es una unidad en huida, deberá efectuar un movimiento de huida en lugar del TdC.

La unidad atravesada efectúa su huida después de que aquella que la haya provocado termine su propio movimiento de huida. Si para ello atraviesa la unidad en huida que acaba de atravesarla a ella y acaba de provocar su movimiento de huida, entonces ésta última no efectuará un movimiento de huida adicional sino que se quedará en su sitio.

*Aclaración:* Si una unidad de un apilamiento, en un hex cualquiera, huye a consecuencia de un TdC fallado, las unidades con las que está apilada en el momento del TdC no se consideran como atravesadas y no tendrán que efectuar un TdC.

## **12. Reorganización y desmoralización**

### **12.1 Procedimiento de reorganización**

Las unidades en desorden que no hayan movido, ni cambiado de orientación, ni disparado y las unidades en huida, pueden intentar reorganizarse al final de su fase de activación. Las unidades adyacentes a una unidad enemiga no puede intentar reorganizarse. La reorganización no depende en ningún caso del status de órdenes de la formación a la que pertenece la unidad.

Para reorganizar una unidad, el jugador propietario lanzará 1D10, con un +1 si la unidad está en desbandada.

Si el resultado del dado es igual o inferior a la cohesión reducida de la unidad (la ficha está en efecto en su cara desordenada, con valores reducidos) la unidad se reorganiza con los efectos siguientes:

- Si la unidad estaba en desorden, darle la vuelta a su cara normal (en orden), y reorientarla libremente;
- Si la unidad estaba en huida, quitar el marcador Huida, dejando la ficha por su cara desordenada y cambiar la orientación si se desea, libremente.
- Si el resultado del dado es superior a la cohesión reducida de la unidad, la unidad seguirá en el mismo estado y no podrá intentar una nueva reorganización hasta su próxima fase de activación.

## 12.2 Desmoralización de las formaciones

La desmoralización de cada formación se verifica durante la fase de huida (Fase E.) de cada turno. Si todas las unidades de infantería o de caballería en juego de una formación dada, están en ese momento en desorden, o en huida, o eliminadas, la formación se desmoraliza.

*Efectos de la desmoralización:*

- Las unidades de una formación desmoralizada no pueden entrar en ZdC enemiga (pero pueden permanecer en ZdC enemiga si ya estaban en ella);
- Se retira inmediatamente del juego uno de los dos MA de cada formación desmoralizada, para el turno siguiente (ya no estará disponible).

*Notas:*

- Si los dos MA no tienen las mismas características se retirará aquel con una iniciativa mayor.
- Si la formación está ya desmoralizada o sólo dispone de un MA, se dejará en juego el único MA que le queda.
- Si una formación desmoralizada ya no lo está durante la fase E. de un cierto turno, se repondrá en juego su segundo MA para el turno siguiente.

## 13. Noche y niebla

### 13.1 Noche

Durante los turnos de noche hay que tener en cuenta los siguientes cambios:

- No están permitidas las marchas forzadas (salvo para las unidades que llegan como refuerzos);
- Entrar en una ZdC enemiga cuesta 2 PM suplementarios (+2 PM);
- El movimiento para contactar con unidades enemigas está prohibido para las unidades en huida (pero pueden abandonar las ZdC enemigas);
- Sólo están autorizados los tiros de artillería a quemarropa (a hex adyacentes);
- Las cargas de caballería están prohibidas;
- Modificador de +2 al dado para todos los TdC;
- Las unidades en desorden que no realicen ninguna acción y que no estén adyacentes a una unidad enemiga se reorganizan automáticamente;
- Los test de reorganización de las unidades en huida se hacen con un -3 al dado en lugar de un +1.

### 13.2 Niebla

Durante los turnos de niebla hay que tener en cuenta los siguientes cambios:

- No están permitidas las marchas forzadas (salvo para las unidades que llegan como refuerzos);
- Entrar en una ZdC enemiga cuesta 1 PM suplementarios (+1 PM);
- Sólo están autorizados los tiros de artillería a quemarropa (a hex adyacentes);
- Las cargas de caballería están prohibidas;
- Modificador de +1 al dado para todos los TdC.

*Nota:* Los test de reorganización no son modificados por la niebla.

## 14. Victoria

### 14.1 Victoria automática

Una victoria automática se aplica al final del turno en el que sea constatada. La partida se interrumpe sea cual sea el número de turnos que queden por jugar. Las condiciones para alcanzar la victoria automática, en los escenarios en que sea posible, están definidas en las reglas particulares del escenario.

#### 14.1.1 Victoria al final de la partida

Se trata de obtener más PV que su adversario. Los PV se definen en cada escenario.

Agradecimientos: Richard H. BERG por confiarme sus reglas básicas y permitir el nacimiento de la serie Días de Gloria; a Théophile MONNIER y Nicolas STRATIGOS por abrir las puertas de Vae Victis a Días de Gloria; a Pascal DASILVA por su contribución al desarrollo de la serie; a Sauveur d'ANNA, Paul BARATOU, Philippe BERTHET, Ivan CEZERA, Jean-Christophe CORDIER, Francois CRISCUOLO, Laurent GARY, Eric GOHIER, Michel LEPETIT, Réda MIMOUNE, Stéphane MORANCAIS, Stephen NEUVILLE, Sébastien PREAU, Denis SAUVAGE, Arnaud STACHNICK y Amaury de VANDIERE por revisar y testear Días de Gloria desde 1997.

Sitio Web: <http://www.fredbey.com/>

Discusiones oficiales y foros de soporte:

En Francés: [www.lestafette.net](http://www.lestafette.net)

En Inglés: [www.consimworld.com](http://www.consimworld.com)

Página de Facebook de VaeVictis : poner "VaeVictis, le magazine du jeu d'histoire" en [www.facebook.com](http://www.facebook.com)