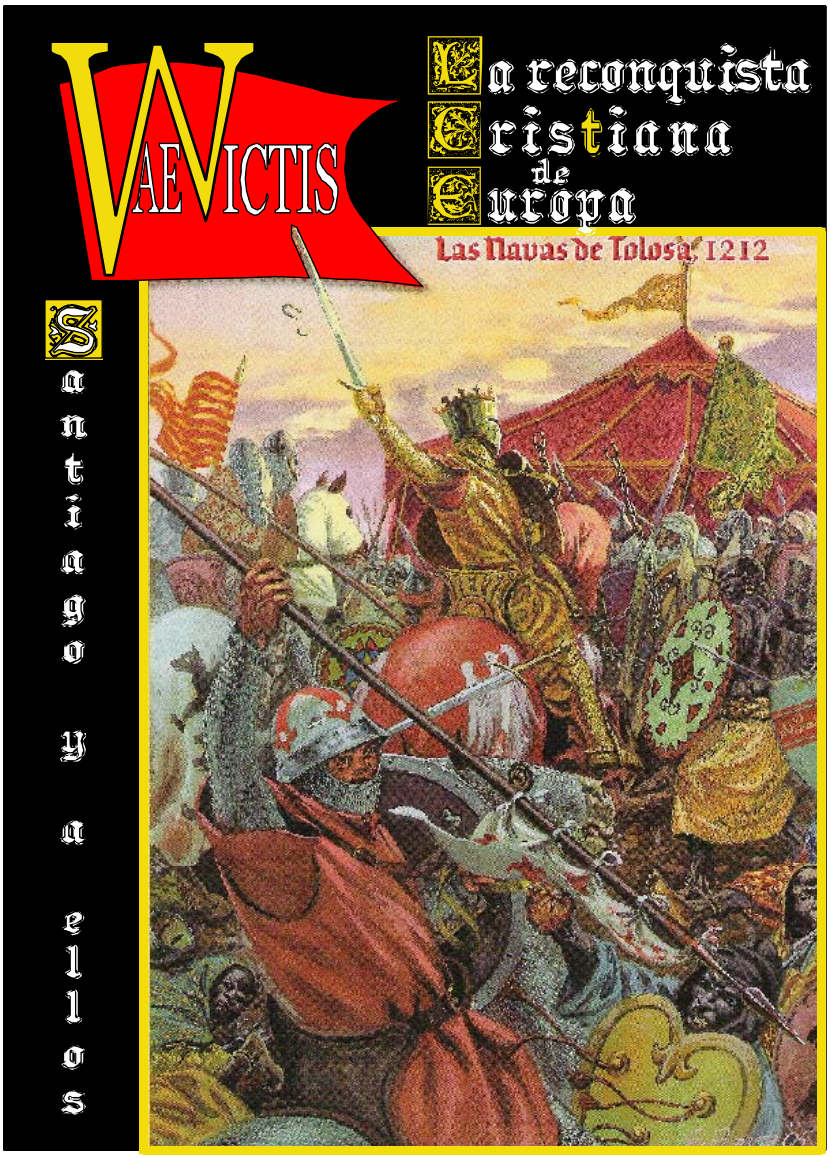
¡AL FILO DE LA ESPADA!

Las Navas de Tolosa, 1212.



Reglas de **Fréderic Bey.** ¡Al filo de la Espada! Es un sistema de reglas consagradas a las batallas de la Edad Media Clásica, a nivel táctico. Es utilizable para las 11 batallas de la serie: Poitiers 1356 y Formigny 1450 (Vae Victis nº 26), Muret 1213, Bouvines 1214 Lago Peïpus 1242 y Benevento 1266 (Vae Victis nº46), Cocherel 1364, Auray 1364, Patay 1429, y Castillon 1453 (Epées de France, Canons en Carton) y en adelante Las Navas de Tolosa 1212.

La presente versión de las reglas (versión nº 4), reúne las erratas y las modificaciones aportadas después de sus apariciones precedentes. Todas las correcciones o mejoras efectuadas después del Vae Victis nº 45 están marcadas en rojo, aquellas que han aparecido después de la publicación de Epées de France son las que están marcadas en verde y aquellas que han aparecido después del Vae Victis nº 62 en azul.

0 – Generalidades

El juego esta 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 una media de tiempo real. Un hex. del mapa corresponde a una distancia, de lado a lado, aproximada de 200m. Un PF representa un centenar de hombres.
Nota: Para las Navas de Tolosa, 1 PF representa aproximadamente unos 200 hombres.

0.3 Dados

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

Los jefes de ejército tienen las mismas características y están diferenciados por un fondo específico;
Todas las características están detalladas en la leyenda de las fichas;

1.2 Jefes y banderas

Un jefe solo comanda las unidades de su bandera, indicadas con el mismo blasón que él. Los jefes de ejército pueden comandar, 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 combatientes 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 indicando su capacidad de tiro (las características de tiro vienen 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 o CI);
- Piqueros (Pi);
- Milicias (Mi);
- Infantería ligera (Il);
- Arqueros (Ar);
- Ballesteros (Ab);
- Artillería (At).

Las unidades Ar, Ab y At están dotadas de una capacidad de tiro.

Ciertas unidades de CI y de Il pueden igualmente tirar. Las excepciones eventuales están señaladas en los escenarios.

La figura designada en la ficha indica si la unidad está de 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 que decide montar). Las modalidades de estos cambios son precisadas en 8.4.

2.3 Niveles de fatiga y de desorganización.

A raíz de los combates y de los tiros, las unidades se pueden fatigar. Se utiliza entonces el reverso de la 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 los marcadores adecuados.

2.3.1 Nivel de fatiga

Una unidad puede entonces estar:

- Fresca

(anverso de la ficha)

-Fatigada

(reverso de la ficha)

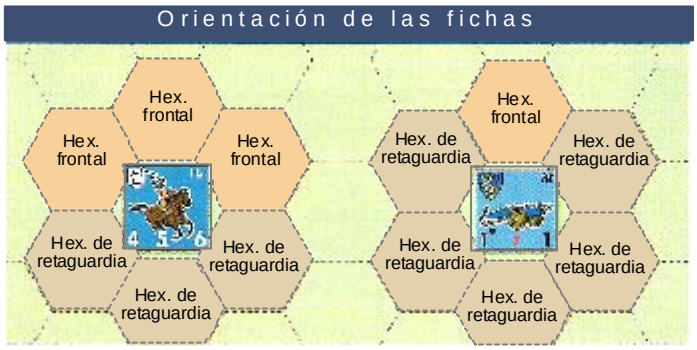
2.3.2 Niveles de desorganización

Este fresca o fatigada, puede tener tres de los estados siguientes:

- Organizada (sin marcador);
- Desmoralizada (marcador <<desmoralizada>>);
- En fuga (marcador <<fuga>>);

3 - Orientación

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



3.1 Infantería y caballería

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

3.2 Artillería

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

3.3 Jefes y jefes de ejército

Su orientación es indiferente.

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 sobre costes para reorientarse y dejar el hex. (véase 8.2 y 8.3).

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

5 - Apilamiento

5.1 Reglas básicas

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

No se revisa hasta el final de los movimientos. Es posible, entonces, atravesar una unidad amiga durante el movimiento.

Una ficha jefe debe siempre apilarse sobre una unidad de combate al final de su movimiento. Un jefe de ejército puede ser apilado sobre cualquier unidad de combate de su ejército, un jefe solo puede apilarse sobre una unidad de su bandera.

Excepciones: Una ficha de artillería se puede apilar con una ficha de infantería. Siempre que una ficha de artillería este 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, consecuencia de la calidad de las tropas, hay que tener en cuenta la mejor calidad de las dos unidades apiladas (en defensa) o de la infantería (en ataque).

5.2 Casos particulares (Bouvines y Las Navas de Tolosa)

Es posible apilar dos fichas Mi de la misma bandera por hex. en Bouvines y dos fichas del mismo tipo y de la misma bandera por hex. - cualquiera que sea el tipo – en Las Navas de Tolosa.

Las fichas apiladas suman sus P. F. para los combates y se asigna la calidad más baja de las dos unidades. Cuando se apilan, se consideran las dos unidades como una única ficha para los efectos de los combates, de las cargas, de los resultados de los tiros, las tentativas de reorganización, de adhesión. En caso de retirada o avance después de los combates las dos unidades apiladas deben avanzar o retirarse juntas (excepto dificultades vinculadas a los límites de apilamiento, en el caso de retirada). Ejemplo: se puede retroceder uno sólo 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).

Para los movimientos, la unidad que se apila con otra ficha (arriba o abajo, a la elección del jugador) o la unidad que deja una pila de dos fichas debe gastar 1 PM suplementario. Una vez apiladas, las dos unidades pueden desplazarse juntas y sin coste extra, como una única ficha, a condición de efectuar la totalidad del movimiento juntas (incluido hex. de salida, mismo itinerario, incluido hex. de llegada). Pueden libremente cambiar el orden de apilamiento en un movimiento (pero no al parar).

Una unidad en huida se puede apilar con otra unidad que no lo está, en este caso no está en contradicción con las normas de apilamiento de la situación.

6 – Secuencia del 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.

Cada escenario indica que bando es el atacante y que bando el defensor. Esto será de suma importancia para el orden de activación de los arqueros (fase B).

Nota: En Poitiers y Formigny, el jugador francés es el atacante. Para las otras batallas el bando atacante y el bando defensor son 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 deciden el estado de las unidades de sus banderas (blasón).

Ambos jugadores verifican que las unidades de cada bandera están efectivamente, 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 en descanso" sobre las unidades que desee que descansen.

B. Tiros de Artillería y de Arqueros

Cada jugador, que disponga de unidades de arqueros o de artillería, puede hacerlas disparar (sin moverlas) durante está fase, 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;

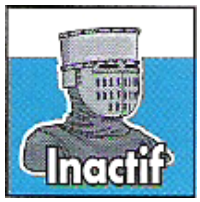
Atención los ballesteros y los jabalineros (il y ciertos CI) no pueden tirar en el curso de esta fase.

C. Iniciativa y activación de los jefes

De una manera 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. Si diversos jefes del mismo ejército tienen el mismo valor, el jugador que los controla elige su orden de activación. Si diversos jefes de de dos ejércitos diferentes tienen el mismo valor, se comienza activando aquellos cuyo jefe de ejército tiene la bonificación más pequeña (en caso de nueva igualdad se lanzan dos d6 y comienza el resultado más pequeño). Se van alternando las activaciones entre los dos campos, y así hasta que haya jefes por activar del mismo valor (ver ejemplo).

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 esta 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 esta comprendida entre 4 y 7, el jugador que tenga el resultado más elevado obtiene la iniciativa y activa inmediatamente uno de sus jefes. Después designa un jefe rival (incluido el jefe de ejército) a su elección, que el otro jugador estará obligado a activar inmediatamente. 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);
- **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 designa un jefe rival (incluido el jefe de ejército) a su elección, que el otro jugador estará obligado a activar inmediatamente, y otro jefe rival (incluido el jefe de ejército) que no podrá ser activado durante el turno (poner un "marcador inactivo"). 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);



D. Movimiento y combates

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. Una vez 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:

- D1. Desplazamiento del jefe y de sus unidades bajo mando dentro del límite de sus capacidades de movimiento;

- **D2** Tiros de las unidades del jugador activo que tengan capacidad de tiro y no estén adyacentes a una unidad enemiga;
- **D3** Declaración de los combates con las unidades enemigas adyacentes;
- **D4** Resolución de los combates según el orden que desee el jugador activo, respetando, por cada combate, las etapas siguientes:

1. Tiros defensivos de las unidades atacadas del jugador pasivo (si tienen capacidad de tiro);
2. Tiros ofensivos de las unidades atacantes del jugador activo (si tienen capacidad de tiro);
3. Combate.

Los efectos de cada una de las tres etapas se aplican inmediatamente.

- **D5** 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 entablar combate (ver 7.4).

Precisión: Los tiros de una unidad (antes de la declaración de combates) sólo son posibles sino esta adyacente a ninguna unidad enemiga. Los tiros ofensivos se reservan a las unidades que se disponen a efectuar un combate, y los tiros defensivos a las unidades objetivo de ataques enemigos.

Así, una unidad de artillería, que no puede establecer combates, no puede efectuar ningún tiro ofensivo a menos que este apilada con una unidad de infantería que sí que establece un combate.

E. Fase de reagrupamiento

Las unidades fatigadas que no se hayan movido, ni hayan combatido, ni hayan sido objetivo de ningún tiro, vuelven a su fase normal. Se las marca con los “marcadores de reposo”, colocados al inicio del turno y que habrán de ser retirados si hubiera algún acontecimiento prohibido (ver 11.2)

Las unidades desmoralizadas o en huida pueden intentar una prueba de reagrupamiento.

Las unidades en huida que no consiguen reagruparse hacen un movimiento de huida.

Entonces acaba el turno y el marcador de “turno” se avanza una casilla.

7- Mando

7.1- Generalidades

Un jefe solo se puede desplazar sí está 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 se eliminan todas las unidades de su bandera, un jefe (no el jefe de ejército) se retira del juego. Se lanza un d6, sobre un resultado par, se considera capturado, y sobre un resultado impar se da por muerto (ver 7.5).

Si él sale del mapa con la última unidad de su bandera se le considera sano y salvo (ni capturado, ni muerto).

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, entonces, ser obligado a 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, una batalla, en reposo o reagrupamiento, 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 se encuentra en la comprobación efectuada en la secuencia A.:

- 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 (naturalmente no se cuenta el hex. Donde se encuentra el jefe). Este radio nunca queda afectado por la presencia de unidades enemigas ni por terrenos particulares.

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

- Cuando se activa un jefe (ver 6.C) todas las unidades de su bandera (mismo blasón) pueden actuar. Lo pueden hacer independientemente de sí están bajo mando o no (ver 7.2 y 7.3).
- 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. Lo pueden hacer independientemente que estén bajo mando o no (ver 7.2 y 7.3).

Nota:

- 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, efectuar una segunda vez las acciones autorizadas a las unidades "fuera de mando" (ver 7.4).

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

7.3- Unidades bajo mando

Después de 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 de movimientos y combates (6.D), puede efectuar de la forma siguiente:

-Un desplazamiento limitado por el número de sus puntos de movimiento;

-Disparar, 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 fuera de mando en su primera activación.

7.4- Unidades fuera de mando

Después de 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 este). Ha de quedarse 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.

7.5- Captura, herida o muerte de los jefes

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

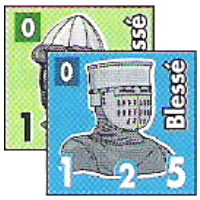
El estado de la unidad sobre la cual se apila el jefe puede también tener una influencia:

- Si la unidad sobre la cual se apila un jefe es destruida, a raíz 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 se elimina, a raíz de un tiro, el jefe se coloca inmediatamente sobre la unidad de su bandera más próxima (la unidad de su ejército más cercana posible, para un jefe de ejército). Si la unidad sobre la cual se encuentra esta cercada, se captura. Si no hay ya en juego ninguna unidad de su bandera, se lanza un d6, sobre un resultado par, el jefe es dado capturado, y sobre un resultado impar se da por muerto (véase 7.5).
- Si la unidad sobre la cual esta apilada un jefe, huye, el jefe la sigue en su movimiento de huida. No podrá separarse de esta hasta su próxima activación.
- Si una unidad en huida, acompañada de un jefe, es eliminada a raíz de un movimiento de huida imposible, es como si estuviera completamente rodeada, el jefe es entonces capturado automáticamente.

Precisión: Si la unidad sobre la que esta apilada huye fuera del mapa (resulta eliminada), el jefe en cuestión es colocado sobre una unidad de su bandera más próxima (o sobre una unidad de su bando más próxima, sí su bandera ha sido completamente destruida. Se procede de la misma manera para un jefe apilado sobre una unidad que es eliminada a raíz de un movimiento de huida imposible, otro que el cerco completo.

Precisión: Si hay diversos jefes en un apilamiento, se efectúan individualmente las pruebas necesarias para cada uno de ellos (una tirada de dado por jefe).

7.5.1 Captura: Un jefe capturado se apila bajo la unidad enemiga que ha provocado su captura. Ya no la abandona. El jefe solo podrá ser liberado si esta unidad enemiga resulta eliminada posteriormente por un ataque amigo (mecanismo inverso).



7.5.2 Herida: Se pone el marcador de "jefe herido" sobre la ficha. Las nuevas capacidades del jefe figuran en este marcador y son de aplicación inmediata. Una nueva herida causa la muerte de este jefe en cuestión.

7.5.3 Muerte: La ficha del jefe es retirada 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 inferior a 1 de la original) sobre la ficha;

- Cuando un jefe es muerto, se utiliza el reverso de la ficha como reemplazante. El reemplazante se pone inmediatamente sobre una unidad cualquiera de su bandera. Si todas las unidades de la bandera están 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 que el jefe capturado, de la reserva de fichas (mientras el jefe capturado se coloca bajo la ficha enemiga que lo ha hecho prisionero), y se pone 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 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 se beneficia 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, después de la herida, la muerte o la captura de un jefe, no toma el mismo valor que este. Será obligatoriamente activado inmediatamente después que el jefe en curso de activación acabe su fase de juego (excepto, evidentemente, sí el jefe al que reemplaza ya ha sido activado antes).

8- Movimiento

Un jefe activado y las unidades de combate que comanda pueden desplazarse todo o una 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 los terrenos. Los puntos de movimiento no son acumulables de un turno a otro. El movimiento de una unidad se ha de acabar 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 tiene en cuenta para las fichas de jefes.

Las reglas de apilamiento 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 posible sea cual fuere el terreno y a condición de respetar los límites de apilamiento.

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 lugar se considera como un movimiento completo, por lo que respecta a las reglas (especialmente las de tiro).

8.3 Separación y retirada

Una unidad situada en un hex. frontal de una unidad enemiga ha de 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, retirase un hex. conservando su orientación, sea el que fuere el coste del terreno y a condición de respetar los límites de apilamiento. Este movimiento cuesta el total de los PM de la unidad.

Precisión: La retirada de un hex., que siempre es posible, se hace obligatoriamente por un hex. posterior sin cambiar la orientación.

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 de las fichas, que limiten así las posibilidades de practicar estas acciones de montar y desmontar. Al finalizar esta operación, las unidades ahora a pie pueden gastar 2 PM (1 PM sí están fatigadas). Las unidades ahora a caballo pueden gastar 4 PM (3 PM sí están fatigadas).

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

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

9- Tiros

9.1 Generalidades

El tiro nunca es obligatorio. Nada más las unidades que tengan una capacidad de tiro pueden efectuar los tiros a través de su/s hex. frontal/es. Los tiros tienen lugar en la fase **A.** Tiros de artillería y de arqueros y **D.** Movimientos y combates. Por lo tanto estas unidades pueden realizar diversos tiros por turno.

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, ya no permanecen sometidos a este modificador negativo al tiro, una vez desmontados.

Como para los combates, una unidad sólo puede ser el objetivo de un único tiro por activación.

No se puede acumular el tiro de varias unidades de tipos diferentes sobre el mismo objetivo.

Si dos unidades que tienen una capacidad de tiro están apiladas (ver 5.2) solo una de ellas puede tirar.

9.2 Línea de visión

La posibilidad de disparar está condicionada por la existencia de una línea de visión (LdV) entre quien dispara y el objetivo. La línea de visión se traza de centro de hex. a centro de hex. Puede estar bloqueada por elementos del terreno (ver tabla de terrenos) o por otras unidades (amigas o enemigas). Un lado de hex. de terreno bloqueador o de un hex. ocupado por una unidad no bloquea una LdV. Siempre es posible trazar a un hex. bloqueador de la LdV (pero nunca atravesarlo).

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

9.3 Procedimiento de tiro

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

- Selección de la unidad objetivo;
- Selección de las unidades que disparan sobre este objetivo (posible acumulación de unidades activas al mismo tiempo, el alcance que se tiene en cuenta es, en este caso, el de la unidad más alejada del objetivo);
- Verificación de la LdV;
- Tirada de un d10 y resolución del tiro según la tabla de tiros, aplicando los modificadores indicados (por 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 contribuirá con un –1 al dado, etc.);
- Aplicación de los resultados sobre la unidad objetivo.

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

Una unidad de artillería no recibe los resultados de los tiros adversos a menos que este sola en un hex. Si no, es la unidad con la cual está apilada a la que solo se le aplicaran los resultados del tiro.

10- Combates

10.1 Generalidades

El combate no es jamás obligatorio.

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

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

10.2 Determinación de los combates

Al principio de cada fase de activación de un jefe, el jugador activo, después de los tiros defensivos y de los tiros ofensivos (no obligatorios), decide los combates que quiere iniciar. El jugador activo se llama atacante, el jugador pasivo, defensor. Una unidad atacante nada más puede iniciar un combate a uno de sus tres hex. frontales. Si escoge iniciar un combate, ha 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 de activación.

Diversas unidades pueden atacar a una sola unidad enemiga y, al revés, una unidad puede verse obligada a atacar a diversos defensores.

El atacante ha de determinar todos sus combates antes de resolverlos:

- Pone un marcador de “combate” sobre cada unidad enemiga que quiera atacar en la activación en curso (por los hex. frontales), según la elección que haya hecho.

- 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. En cambio es posible modificar el reparto de las unidades atacantes en todo momento, con la condición que todos los defensores sean atacados (presencia de un marcador), en la fase de activación en curso.

Precisión: Después de su retirada obligatoria de dos hex., una unidad puesta en fuga ha de ser orientada hacía el lado del mapa indicado, en cada escenario, como dirección de huida (está reorientación, igual que el movimiento de dos hex. se hacen automáticamente, sin tener que contar los PM gastados).

10.3 Resolución

Cada combate se resuelve y se aplican sus resultados, en el orden deseado por el atacante. Se retira el marcador 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;
- Determinación de los modificadores según el terreno (ver tabla de terrenos) considerando el hex. donde 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 según la relación de fuerzas –siempre se redondea la relación de fuerzas a favor del defensor- (ver tabla de combates);
- Determinación del modificador del dado según el tipo de unidades implicadas en el combate (ver tabla de combates);
- Determinación del modificador del dado según el valor 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);

10.4 Cargas

Una carga es un combate particular, efectuada por unidades a caballo, de tipo Ch. o Ha., y que no están en huida. No hay normas de *persecución* en la serie al” Filo de la espada”.

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 ha de desplazarse obligatoriamente un hex. y puede gastar más de 4 PM antes de cargar (sí ya está en contacto con el enemigo, no puede cargar, pero puede, por el contrario, hacer un combate clásico). Esta puede eventualmente atravesar una unidad amiga.

Una unidad solo puede cargar en línea recta contra un adversario situado en la dirección de su hex. frontal central al principio de su fase de movimiento. 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 a ninguna otra unidad atacante, excepto si esta última también carga contra el mismo defensor.

Las cargas dan derecho a un modificador particular al dado del combate (ver tabla de combates).

Una unidad de caballería que no carga puede combatir normalmente (sin el modificador de la carga).

Una unidad sólo puede cargar contra un adversario situado en su hex. de frente central a principios de su fase de movimiento.

10.5 Carga de reacción

Una unidad de caballería de tipo Ch. o Ha., objetivo de una carga, puede intentar justo antes de la resolución del combate una carga de reacción. Para hacerlo el jugador lanza un d10, 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, resultantes de la carga quedan anulados para la resolución del combate por parte del atacante.

El atacante no puede anular su carga porque una carga de reacción haya tenido éxito por parte del defensor.

10.6 Resultados

Están descritos con detalle en la tabla de combates.

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

10.7 Retirada después de un combate

El resultado de un combate puede obligar al o a los defensores a retirarse. Esta retirada, obligatoria, es de un hex. En caso de que sea imposible (límite de apilamiento, por ejemplo), el defensor puede permanecer en su sitio y cambiar la retirada por un nivel de desorganización suplementario. Por ejemplo, si la unidad esta organizada, deviene desmoralizada, sí está desmoralizada, se pone en huida. Si ya está en huida, entonces queda eliminada.

La retirada se hace con la posibilidad de modificar 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 (y por lo tanto retirarse hacía adelante). Sin embargo, una unidad que no se retira hacia uno sus de hex. de retaguardia sufre un nivel de desorganización suplementario.

10.8 Avance después de un combate

El avance es obligatorio después de un combate que cause la retirada del defensor. Un defensor que gane un combate sólo puede avanzar en el caso que la tabla así lo indique y este avance no es en ningún caso obligatorio. Si diversas 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 cual se apila avanza igualmente.

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

Excepción: Una unidad de caballería que carga nada más puede reorientarse un solo lado del hex. después de un avance después de un combate.

11- Fatiga

Seguidamente a un combate, una unidad puede cambiar su estado de unidad fresca (anverso de la ficha) a unidad fatigada (reverso de la ficha). Se le da la vuelta a la ficha para indicarlo. Una unidad fatigada que obtiene un nuevo resultado de fatiga permanece fatigada (no hay ningún otro efecto).

11.1 Efecto de la fatiga

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

11.2 Descanso

Para que una unidad retorne a su estado de unidad fresca, es necesario ponerla a descansar durante un turno de juego entero. Para hacerlo, se pone al inicio del turno – fase A- un marcador “reposo” sobre la unidad. Esta 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). Si durante el turno no ha sido objetivo de ningún tiro (incluso ineficaz) y de ningún combate, se retira el marcador de “reposo”. Después de fase E permanecerá, entonces, en su cara “fatigada”.

Se pueden poner en reposo tantas unidades como se desee durante el turno de juego.
Se pueden poner en reposo unidades desmoralizadas, pero no unidades en huida (es necesario reagruparlas antes).
Si una unidad desmoralizada vuelve al estado de fresca, queda desmoralizada.

12- Desmoralización y huida

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

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” 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 huida;
- Una unidad desmoralizada puesta en huida, simplemente se pone en huida (no queda eliminada) este fatigada o no;
- Una unidad desmoralizada se penaliza a los tiros y combates (ver tablas). No puede avanzar después de ganar un combate;

12.2 Huida

- Una unidad puede ser puesta en huida como resultado de un tiro o de un combate. En este caso se pone un marcador de “huida” sobre la unidad y esta ha de retirarse inmediatamente dos hex. en línea recta hacía el lado del mapa indicado indicado por el escenario. Si haciendo esto atraviesa una unidad amiga, se lanza un d10, el resultado del cual se compara con el valor de la unidad atravesada. Si el resultado es superior a la calidad de la unidad, esta unidad se pone en huida inmediatamente. La unidad atravesada efectúa su huida después de que la causante haya terminado el suyo. Si atraviesa para eso la unidad que acaba de atravesarla y de hacerla huir, esta última no efectúa de nuevo la prueba con el d10;
- Si la unidad en huida no encuentra ningún hex. libre después de los dos hex. de retirada obligatoria (límites de apilamiento), queda eliminada;
- Una unidad en huida, fresca o fatigada, que obtiene un resultado de desmoralizada efectúa una nueva retirada de dos hex. y permanece en huida;
- Una unidad en huida, fresca o fatigada, puesta en huida de nuevo es eliminada;
- Una unidad en huida no puede atacar más y sólo se puede desplazar durante la fase de reagrupamiento. Su movimiento habrá de ser obligatoriamente de la totalidad de su potencial de movimiento en dirección al lado del mapa indicado indicado en el escenario como dirección de huida. Este movimiento se hace en línea recta, las únicas desviaciones de columna de hex. autorizadas son aquellas necesarias para evitar una eliminación o entrar en contacto con una ficha enemiga. Los costes de PM del terreno son tomados en cuenta normalmente;
- Una vez fuera del mapa una unidad en huida es eliminada;

12.3 Reagrupamiento

- Los reagrupamientos 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 huida;
- El reagrupamiento solo es posible si la unidad no está adyacente a ninguna unidad enemiga;
- El reagrupamiento se efectúa según la tirada de un d10 por unidad a reagrupar;

-El reagrupamiento tiene éxito si la tirada del dado 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 reagrupamiento.

Modificadores:

- La unidad está fatigada: **+1**
- La unidad está en huida: **+1**
- La unidad esta apilada con o adyacente a su jefe de bandera: -**bonificación del jefe**
- 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, nada más tiene en cuenta la más favorable (no se acumulan).

Efectos del reagrupamiento:

- Una unidad desmoralizada reagrupada deviene organizada y se orienta libremente (se retira el marcador).
- Una unidad en huida reagrupada deviene desmoralizada y se orienta libremente (girara el marcador).
- Una prueba de reagrupamiento fallida no tiene ninguna otra consecuencia que la de proseguir el movimiento de huida de las unidades en huida (las unidades desmoralizadas permanecen en sus sitio).

LAS NAVAS DE TOLOSA 16 DE JULIO 1212 / 15 SAFAR 609

Nota sobre el mapa: Todos los hexágonos son hex. de terreno claro. Aparte de los parapetos y la distinción entre dos niveles de altura, todos los demás elementos gráficos son puramente decorativos.

Nota sobre las órdenes monásticas cristianas: Contrariamente a las otras banderas, las unidades de la bandera de Ucero están marcadas por su fondo de color negro. Los blasones presentes sobre los peones representan las distintas órdenes monásticas (Calatrava, Santiago, Templarios, Hospitalarios) componiendo la bandera, y son diferentes del de su jefe.

Nota sobre los Franceses: Las dos unidades francesas poseen un segundo blasón de flor de lis, puramente decorativo.

POSICIONES INICIALES

Las unidades están listadas por bandera. Los jugadores pueden libremente apilar las fichas respetando la regla 5.2. Los peones se orientan con su frente que hace frente a la línea de huida adversa, excepto contraindicación.

1. Ejército cristiano de Alfonso VIII rey de Castilla (atacantes)

Huida hacía la línea de hex. xx19 / xx20.

De Rada en el 1417

Ruy Díaz en el 1516

Alfonso VIII "el Noble" de Castilla,
jefe de ejército y reserva castellana.
Alfonso VIII en el 1718

Las diez unidades de la bandera son desplegadas en un radio de seis hex. de su jefe (contando el hex. donde se encuentra su jefe) y sobre la línea de hex. xx18 o xx19.

Ejemplo: una unidad puede desplegarse en 2218, pero no en 2318 (ya que se encontraría un hex. demasiado lejos)

Diego López de Haro
vanguardia cristiana.
De Haro en el 1714

Las 19 unidades de la bandera son desplegadas dentrote un radio de 8 hex. de su jefe y sobre la línea de hex. xx14 o xx15.

Gonzalo Núñez de Lara,
cuerpo de batalla castellano.
De Lara en el 2216.

Las 9 unidades de la bandera son desplegadas dentro de un radio de 5 hex. de su jefe y sobre la línea de hex. xx16 o xx17.

Juan González de Ucero,
ordenes monásticas.
De Ucero en el 1216

Las 9 unidades de la bandera son desplegadas dentro de un radio de 4 hex. de su jefe y sobre la línea de hex. xx16 o xx17.

Pedro II “el Católico” de Aragón,
ejército aragonés, ala izquierda.
Pedro II en el 0415

Las 12 unidades de la bandera son desplegadas dentro de un radio de 6 hex. de su jefe y sobre la línea de hex. xx15 o xx16.

Sancho VII “el Fuerte” de Navarra,
ejército navarro, ala derecha.
Sancho VI en el 2815

Las 12 unidades de la bandera son desplegadas dentro de un radio de 5 hex. de su jefe y sobre la línea de hex. xx15 o xx16.

Ningún marcador de "montar" o "desmontar" disponible.

2. Ejército musulmán de Mohamed Al-Nasir, Califa almohade (defensores)

Huida hacía el borde del mapa sobre la línea de hex. xx01.

Mohamed Al-Nasir, jefe de ejército y califa Almohade,
reserva.
Al-Nasir y bandera almohade en el 1702

Pi en 1502, 1702, 1604, 1804, 1903 (orientación libre).

Cl en 1404, 1605 y 1805.

Ar en 1504, 1704 y 1904.

Abu Said Ben Djami, Gran Visir almohade,
cuerpo de batalla almohade
Ben Djami en el 1706

Las 18 unidades de la bandera son desplegadas dentro de un radio de 6 hex. de su jefe y sobre la línea de hex. xx06 o xx07.

Al-Andalus,
cuerpo de batalla andalusí
Al-Andalus en el 1708

Las 14 unidades de la bandera son desplegadas dentro de un radio de 6 hex. de su jefe y sobre la línea de hex. xx08 o xx09.

Mujahids,
voluntarios religiosos
Mujahids en el 1710

Las 12 unidades de la bandera son desplegadas dentro de un radio de 5 hex. de su jefe y sobre la línea de hex. xx10 o xx11.

Al-Maysarah,
ala izquierda
Al-Maysarah en el 2706

Las 14 unidades de la bandera son desplegadas dentro de un radio de 5 hex. de su jefe y sobre la línea de hex. xx06 o xx07.

Al-Maymanah,
ala derecha
Al-Maymanah en el 0506

Las 12 unidades de la bandera son desplegadas dentro de un radio de 5 hex. de su jefe y sobre la línea de hex. xx06 o xx07.

Ningún marcador de "montar" o "desmontar" disponible.

REFUERZOS

No hay refuerzos en este escenario.

DURACIÓN Y CONDICIONES DE VICTORIA

La batalla se continúa hasta que uno de los dos jugadores consiga la victoria.

CÁLCULO DE LOS PUNTOS DE VICTORIA

Victoria

- Si el hex. en el cual se encuentra la bandera almohade (1702) es ocupado por cualquier unidad del ejército cristiano, la partida se detiene inmediatamente por victoria del jugador cristiano;

- Si durante la batalla (cálculo al final de cada turno), uno de los dos jugadores consiguió 50 puntos de victoria más que su adversario, la partida se detiene inmediatamente por su victoria;
- Si se mata o captura a Alfonso VIII, el jugador musulmán gana inmediatamente;
- Si se mata o captura a Al-Nasir, el jugador cristiano gana inmediatamente.

Los jugadores contabilizan (ponen al día sus cuentas al final de cada turno):

. 5 puntos por unidad enemiga de CH eliminada;
. 4 puntos por unidad enemiga de Ha. o CL eliminada;
. 3 puntos por unidad enemiga de Pi o Ab eliminado;
. 2 puntos por unidad de AR o de Mi eliminada;
. 1 punto por unidad de IL eliminada;
. 1 punto por unidad enemiga (cualquiera que sea su tipo) en huida del mapa;
. 3 puntos por jefe contrario muerto (excepto Alfonso VIII y Al-Nasir);
. 5 puntos por jefe contrario capturado (excepto Alfonso VIII y Al-Nasir);

El jugador cristiano contabiliza:

. 15 puntos suplementarios si la bandera Al-Andalus se retira del mapa (ver normas especiales).

El jugador musulmán contabiliza:

. 10 puntos si el jugador cristiano no ha ganado automáticamente al final del turno 12
. 10 puntos por la eliminación del marcador De Rada
. 5 puntos por la eliminación del marcador Ruy Díaz

REGLAS ESPECIALES

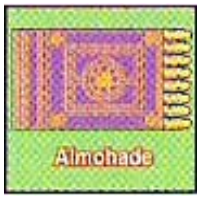
-Arqueros. Todas las unidades **Ar** en juego en Las Navas de Tolosa sufren un modificante de -1 al dado de tiro, acumulable con todos los demás modificadores. El arco no tenía aún la eficacia del arco largo de la Guerra de los Cien Años.

-Huida. Durante la fase de reagrupamiento, el movimiento obligatorio de huida de las unidades de caballería se limita a la mitad (redondeada al entero superior) de los PM de las unidades (y no obligatoriamente de su totalidad, como en la norma normal 12.2).

-Jiménez De Rada. El arzobispo de Toledo (clérigo de más alto rango en España) tiene un peso psicológico importante sobre el moral del ejército cristiano. Está representado por un marcador que tiene una capacidad de movimiento de 6 PM. Este marcador puede ser desplazado una vez por turno (ponerlo sobre su reverso para indicar que ya se ha movido), se puede activar con cualquiera de las banderas del ejército cristiano. No se tiene en cuenta dentro de los límites de apilamiento. Cualquier unidad apilada con el marcador Jiménez De Rada, en la fase E. de cada turno, es automáticamente reagrupada y/o la convierte en estado "fresca" aunque no se haya puesto en reposo y toda unidad adyacente a Jiménez De Rada se beneficia de un modificador al dado de - 1 para los reagrupamientos. El marcador Jiménez De Rada es eliminado si la unidad con la cual se apila es eliminada también. Si está solo en un hex. no se puede eliminar y se le coloca automáticamente sobre la unidad cristiana lo más cercana posible en caso de entrada de una unidad enemiga en su hex.. Si es cercado completamente por unidades enemigas, se elimina por el contrario.

-Ruy Díaz. Ruy Díaz es un caballero del orden de Calatrava especialmente valeroso. Está representado por marcador que tiene una capacidad de movimiento de 6 PM. Este marcador puede ser desplazado una vez por turno (ponerlo sobre su reverso para indicar que ya se ha movido), se puede activar con cualquiera de las banderas del ejército cristiano. No se tiene en cuenta dentro de los límites de apilamiento. Toda unidad con la cual se apila recibe una bonificación + 1 al dado en la Resolución de los combates (no de los tiros). El marcador Ruy Díaz es eliminado si la unidad con la cual se apila es eliminada también. Si está solo en un hex. no se puede eliminar y se le coloca

automáticamente sobre la unidad cristiana lo más cercana posible en caso de entrada de una unidad enemiga en su hex.. Si es cercado completamente por unidades enemigas, se elimina por el contrario.



-Bandera Almohade. La bandera del ejército almohade (gran estandarte de emir Al-Moumen) está representada por un marcador inmóvil. Si una unidad cristiana penetra en el hex. en el que se encuentra, el ejército cristiano gana la batalla que se acaba inmediatamente (se vuelve al marcador para señalarlo). Cualquier unidad adyacente o amontonada a la bandera almohade recibe una bonificación -1 en las posibles tentativas de reagrupamiento.

-Mohamed Al-Nasir. Las unidades de la bandera de Mohamed Al-Nasir y el mismo Mohamed Al-Nasir (califa y jefe del ejército musulmán) no pueden ni moverse, ni combatir antes de que una unidad de la bandera haya sido atacada u objetivo de un tiro de una unidad cristiana. Pueden por el contrario tirar o reorientarse libremente durante la activación de su jefe.

-Al-Andalus. Los Musulmanes de España no estaban tan bien motivados como los rigurosos almohades. Las unidades de la bandera Al-Andalus (Musulmanes de España) se retiran del juego con su jefe en cuanto 7 de entre ellas estén eliminadas, o en huida. Se los retira simplemente del mapa. Sólo las unidades ya eliminadas a ese momento cuentan en el cálculo de puntos de victoria pero el jugador cristiano contabiliza también 15 puntos suplementarios. Todas las unidades de la formación Al-Andalus sufren por otra parte una penalización de + 1 en las pruebas de reagrupamiento.

-Al-Mujahids. Las unidades de la bandera Al-Mujahids representan a los voluntarios religiosos, de escaso valor militar, pero especialmente fanatizados. Estas unidades no están autorizadas a efectuar
movimientos voluntarios (fase de movimiento) hacía atrás (es decir, hacia la bandera almohade) con relación a su hex. de salida.

REGLAS OPCIONALES

Victoria con límite de tiempo

Se suman los puntos contabilizados por cada campo al final del turno12 y se los compara:
El jugador que contabiliza al menos 7 puntos de más (7 o más) que su adversario gana;
Si ningún campo no ha señalado más de 7 puntos que otro, la batalla se termina sobre un resultado nulo.
Nota: No se contabilizan los 10 puntos concedidos al jugador musulmán si el jugador cristiano no obtuvo victoria automática al final del turno 12.

Agradecimientos a: Ángel Ballesteros, Jean-Philippe Gury, Dominique Pitaud y Sthepane Tanguay por su contribución a la versión nº 4 de las reglas de la serie ¡Al filo de la espada!.

Las correcciones o mejoras efectuadas después del Vae Victis nº 45 están marcadas en rojo, excepto aquellas que han aparecido después de e Epées de France y que están marcadas en verde.

Tabla de Terrenos

	Infantería y Jefes	Caballería y Artillería	Efecto sobre los tiros	Efecto sobre los combates	Efecto sobre las cargas
Claro	1	1	SE	SE	SE
Bosque	2	3	-2/B	-1	-2
Arbustos/Setos/Viñas	1	2	-1/B	-1	-1
Pantanos	2	2	SE	+1	-´2
Villa	2	2	-2/B	-2	-3
Granja/Molino/Abadía	1	1	-1	-1	-1
Ribera	+1	+1	SE	-1	-1
Río/Estanque	NA	NA	SE	NA	NA
Muralla	NA	NA	-4 / 0 [a]	NA	NA
Empalizada	0	+1	SE	-1	-2
Puerta	0	0	-4 / 0 [a]	NA	NA
Puente	0	0	+1	-1	NA
Camino	1 [b]	1 [b]	SE	SE	SE
Carretera	1 [c]	1 [c]	SE	SE	SE
+ 1 nivel	+1	+2	SE / B	-1	-1
- 1 nivel	0	+1	SE / B	+1	+1

SE: sin efecto **NA:** no autorizado **B:** Bloqueo de la LdV.

[a]: El –4 se aplica de un tiro del exterior contra el interior, el 0 se aplica para un tiro del interior al exterior.
[b]: Si el movimiento se desarrolla de un hex. de camino a otro hex. de camino, se anulan los efectos de otros terrenos excepto los sobre costes de cambio de nivel.
[c]: Si el movimiento se desarrolla de un hex. de carretera a otro hex. de carretera, se anulan los efectos y sobre costes de otros terrenos.
Nota: 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.

Precisiones vinculadas a las batallas:
* Los hex. de lago y de tierra helada están asimilados a los hex. de terreno claro (Lago Peipous);
* Los hex. de campo están asimilados a los hex. de bosque (Muret);
* Los hex. de burgo de Muret están asimilados a los hex. de villa;
* Los hex. que contienen ingenios de asedio están asimilados a hex. de Granja/Molino/Abadía (Muret).

Resultados:
El objetivo sufre un resultado sobre un d10 superior o igual a las cifras indicadas.
* La primera cifra indica el resultado a alcanzar para desmoralizar a la unidad objetivo.
* La segunda indica el resultado a alcanzar para ponerla en huida.

Nota: Si sólo hay una cifra en la tabla, se refiere al resultado que se debe obtener para desmoralizar a la unidad. Ver 12 para los efectos acumulativos de los resultados "desmoralizados".

Tabla de Tiros

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

Modificadores:
-1 si la unidad que tira (o la suma de las que tiran) representa menos de 4 puntos de fuerza (Ej.: arqueros de fuerza 3 = -1). No afecta a las unidades de artillería.
+1 si los puntos de fuerza de la unidad que tira (o la suma de las que tiran) representa más de 4 puntos de fuerza.
+2 si los puntos de fuerza de la unidad que tira (o la suma de las que tiran) representa más de 8 puntos de fuerza.
-1 si la que tira (o las que tiran) se han desplazado en el curso de la activación en curso
-1 si la que tira (o las que tiran) está desmoralizada. **-1** si la que tira (o las que tiran) está a caballo.
Todos estos modificadores son acumulativos.
Nota: Si diferentes unidades acumulan su tiro sobre el mismo objetivo, el tiro se resuelve tomando el alcance correspondiente a la unidad más alejada del objetivo.
Efecto sobre los jefes:
Un 9 0 un 10 de tiro (sin modificador) implica probar eventual la herida de uno de los jefes apilados con la unidad objetivo.
Se tira 1d10: 0 a 5 =RAS, 6 o 8 = el jefe es herido, 9 = el jefe muere.

Tablas de Combates

Modificadores debidos a la relación de fuerza
(se redondean siempre los cálculos a favor del defensor)

2/1 y +	1/1	1/2	1/3	Más de 1/3
+2	+1	0	-1	-2

Modificadores a los tipos de unidades

At/Def	Ch	Ha	Cl	Pi	Mi	Il	Ar	Ab	At
Ch	0	+1	+2	+2	+3	+3	+2	+2	+2
Ha	0	0	+2	+2	+2	+2	+1	+2	+2
Cl	-1	-1	0	0	0	+1	0	+1	+2
Pi	-2	-2	-1	0	+1	+1	-1	-1	+1
Mi	-2	-2	-1	0	0	+1	-1	-1	0
Il	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	0
Ar	-1	-1	0	0	+1	+2	0	+1	+2
Ab	-2	-2	-1	-1	+1	+1	-1	0	+1

Nota: en caso de ataques combinados (varios atacantes o varios defensores), se toma en cuenta los tipos de unidades más favorables a los defensores (o el <menos bueno> atacante y el <mejor> defensor, respecto a la tabla adjunta).
Modificadores debidos a la calidad de las unidades:

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

Nota: en caso de ataques combinados (varios atacantes o varios defensores), se toma la calidad del mejor de los atacantes y la del mejor de los defensores.

Resultados: 1 d10 [0 = cero no es 10]. + o - los modificadores

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

R = retirada **Dr** = puesta en huida **D** = Desmoralizada **F** = Fatigada

El avance después del combate está prohibido a las unidades desmoralizadas (atacantes o defensoras).
Ver **1.** y **12.** para los efectos acumulativos de los resultados <<fatigada>> y <<desmoralizada>>.
Efecto sobre los jefes: Un dado 9 o 10 de combate (sin modificador) implica probar la herida o captura de uno de los jefes apilados con la unidad atacante. En este caso se tira 1d10: 0 a 5 =RAS, 6 o 8 = el jefe es herido, 9 = el jefe muere.

Otros modificadores (Tabla de los tipos de unidades):
* + o – la diferencia de bono entre los jefes –de los dos campos- participantes en el combate.
* -2 si la unidad atacante (o una de las unidades) acaba de efectuar un tiro ofensivo.
* +2 si el defensor (o uno de los defensores) es atacado por un hex. de retaguardia.
* +2 en caso de carga de un hex. frontal.
* +3 en caso de carga de un hex. de retaguardia. * -2 si uno o todos los atacantes están desmoralizados
* -1 si uno (pero no todos los atacantes), está desmoralizado.
* +1 si uno (pero no todos los defensores), está desmoralizado.
* +2 si todos los defensores están desmoralizados o al menos uno esta en huida.
* +3 si todos los defensores están en huida.

Todos los modificadores son acumulativos hasta un límite de + o – 7.
Precisiones: El +3 contra una unidad en huida no se acumula entonces con el +3 de carga desde un hex. de retaguardia ya que las unidades en huida no tienen orientación.