



kensei



No tengo padres
Hago de La tierra y el cielo mis padres
No tengo hogarHago de la conciencia mi hogar
No tengo vida y muerte
Hago de mi respiración mi vida y mi muerte
No tengo poder divino
Hago de la honestidad mi poder divino
No tengo riquezas
Hago de la compresión mi riqueza
No tengo poder mágico
Hago de mí fuerza interior mi poder mágico
No tengo cuerpo
Hago de la fortaleza mi cuerpo
No tengo ojos
Hago del destello del rayo mis ojos
No tengo oídos
Hago de la sensibilidad mis oídos
No tengo miembros
Hago de la presteza mis miembros
No tengo estrategia
Hago de lo no oscurecido por el pensamiento mi estrategia

No tengo designios
Hago de la oportunidad mi designio
No tengo milagros
Hago la acción correcta mi milagro
No tengo principios
Hago de la adaptabilidad a todas las cosas mis principios
No tengo táctica
Hago de la vacuidad y la plenitud mi táctica
No tengo talento
Hago de la agudeza mi talento
No tengo amigos
Hago de mi espíritu mi amigo
No tengo enemigos
Hago de la imprudencia mi enemigo
No tengo armadura
Hago de la buena voluntad y la justicia mi armadura
No tengo castillo
Hago de la mente inamovible mi castillo
No tengo espada
Hago del sueño de la mente mi espada

CRÉDITOS

DIRECCIÓN

Daniel Pro Gil
Javier Aparicio Ferrer

IDEA ORIGINAL

JAVIER APARICIO FERRER

DESARROLLO

Javier Aparicio Ferrer
Victor Honrado Cantón
Helios Baca Camacho
Javier Hidalgo Castellanos
Orlando Soage Sanchez

DISEÑO GRÁFICO

Javier Fernández-Carrion

TRASFONDO

Javier Aparicio Ferrer
Helios Baca Camacho
Victor Honrado Catón

ASESOR JAPONES

Tatsuya Morikasa

TESTERS

Javier Aparicio Aparicio
Victor Honrado Caton
Helios Baca Camacho
Diego Quijano
Ruben Garrido Castaño
Fátima Dos Santos Loureiro
Antonio Portela Álvarez
Alex Teixeira Garcia
Salvador Rodriguez Galveño
Orlando Soage Sanchez

AGRADECIMIENTOS

Dragones Y Castillos
www.dragonesycastillos.com
La Forja De Garouden
www.laforjadegarouden.blogspot.com.es
Bridge To Hymukai
www.bridgetohymukai.com



Zenit miniatures
Apartado de correos 201
29092 San Luis de Sabinillas
Málaga (España)
info@zenitminiatures.com

www.zenitminiatures.es

© 2006-2012 Zenit miniatures.

ÍNDICE

1 HYMUKAI.....	11
1 : 1 LA MUERTE DEL SOBERANO CELESTE (TENNO).....	12
1 : 2 LOS TRES CAMINOS	18
1 : 2 : 1 Los kuge	19
1 : 2 : 2 Los buke	25
1 : 2 : 3 Los sohei.....	31
2 LA UNIDAD	38
2 : 1 INTRODUCCIÓN.....	40
2 : 2 ZENITMINIATURES	40
2 : 3 ¿QUÉ NECESITO?.....	40
2 : 4 PINTAR MINIATURAS.....	42
2 : 5 EL SISTEMA DE JUEGO	42
2 : 6 REGLAS BÁSICAS	48
2 : 7 LAS MEDIDAS.....	48
2 : 7 : 1 Los dados.....	48
2 : 7 : 2 Las miniaturas	49
2 : 7 : 3 Los marcadores	50
2 : 8 ATRIBUTOS	55
2 : 8 : 1 Movimiento [MV].....	55
2 : 8 : 2 Dados de combate [DC].....	55
2 : 8 : 3 Dificultad de ataque [AT]	56
2 : 8 : 4 Defensa [DF].....	58
2 : 8 : 5 Armadura [AR].....	58
2 : 8 : 6 Vitalidad [VT]	59
2 : 8 : 7 Espíritu [KI]	60
2 : 8 : 8 Honor [HR]	60
2 : 8 : 9 Iniciativa [IN].....	60
2 : 8 : 10 Puntos de acción [AC].....	61
2 : 8 : 11 Valor enfrentamiento [VE].....	61
3 LA UNIDAD	62
3 : 1 ¿QUE ES UNA UNIDAD?	64
3 : 2 DESCRIPCIÓN	64
3 : 3 TIPOS	65
3 : 3 : 1 Infantería	65
3 : 3 : 2 Caballería.....	65
3 : 3 : 3 Hostigadores	65
3 : 4 REGLAS BÁSICAS	66
3 : 4 : 1 Formación de la unidad.....	66
3 : 4 : 2 Ángulo de visión.....	66
3 : 4 : 3 Línea de visión	67
3 : 4 : 4 Zonas de carga	68
3 : 4 : 5 Frontal, flanco y retaguardia	68
3 : 4 : 6 Habilidades de unidad y su uso ..	69
3 : 4 : 7 Estandartes.....	69
3 : 4 : 8 Personajes y unidad.....	69
4 LOS PERSONAJES	70
4 : 1 ¿QUÉ ES UN PERSONAJE?	72
4 : 2 DESCRIPCIÓN.....	72
4 : 3 REGLAS BÁSICAS	72
4 : 3 : 1 Movimiento	72
4 : 3 : 2 Ángulo y línea de visión.....	73
4 : 3 : 3 Frontal, flanco y retaguardia.....	73
4 : 3 : 4 Personaje y unidad.....	73
4 : 3 : 5 Puntos de acción	73
4 : 3 : 6 Armas	74
4 : 3 : 7 Disparo	74
4 : 3 : 8 Combate	74
4 : 3 : 9 Cobertura	76
4 : 3 : 10 Enfrentamiento personajes	76
4 : 3 : 11 Personajes y carga.....	77
4 : 4 EL TAISHO	77
4 : 4 : 1 Descripción	77
4 : 4 : 2 Órdenes y puntos de mando	78
4 : 4 : 3 Habilidades de taisho.....	78
4 : 4 : 4 Tiradas de honor	78
4 : 4 : 5 Muerte del taisho	79
5 TRATOS Y ARMAS.....	80
5 : 1 TRATOS	82
5 : 1 : 1 A pie	82
5 : 1 : 2 Montado	82
5 : 1 : 3 Hostigador	82
5 : 1 : 4 Heinin.....	82
5 : 1 : 5 Sohei	82
5 : 1 : 6 Ninja	82
5 : 1 : 7 Duelista	83
5 : 1 : 8 Samurai	83
5 : 1 : 9 Proyectiles	83
5 : 1 : 10 Solitario	83
5 : 1 : 11 Mando	83
5 : 1 : 12 Asesino	83
5 : 1 : 13 Oculto	83
5 : 1 : 14 No combate	84
5 : 2 TIPOS DE ARMAS.....	84
5 : 2 : 1 Lanza	84
5 : 2 : 2 Naginata.....	85
5 : 2 : 3 Arco	85
5 : 2 : 4 Katana	85
5 : 2 : 5 Teppo	85
5 : 2 : 6 Kanabo-tetsubo	86
5 : 2 : 7 Honda (ishitsubute).....	86
5 : 2 : 8 Shuriken	86
5 : 2 : 9 Shinobi gatana.....	86
5 : 2 : 10 Cerbatana	87
5 : 2 : 11 No-dachi.....	87
6 EL CAMPO DE BATALLA	88
6 : 1 TIPOS DE TERRENO	90
6 : 2 ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA	90
6 : 2 : 1 Bosque	90
6 : 2 : 2 Colina	91
6 : 2 : 3 Río, lago o pantano.....	92
6 : 2 : 4 Edificaciones	92
6 : 2 : 5 Muros, setos o vallas	92
6 : 2 : 6 Arroyos, riachuelos y cienagas.....	93
7 LA BATALLA.....	94
7 : 1 PREPARACIÓN DE LA BATALLA.....	96
7 : 1 : 1 Tipo de batalla y victoria	96
7 : 1 : 2 Preparación de la mesa.....	96
7 : 1 : 3 Elegir un camino	97
7 : 1 : 4 Preparar las miniaturas	97
7 : 1 : 5 Crear la lista de ejército	97
7 : 2 DESPLIEGUE DE LA ESCENOGRAFÍA.....	97
7 : 3 DESPLIEGUE DE LOS EJÉRCITOS	97
7 : 4 DESARROLLO DE LA BATALLA.....	99
7 : 4 : 1 Turnos y fases	99
7 : 4 : 2 Tirada de mando	100
7 : 4 : 3 La fase de órdenes y acciones ..	100
7 : 4 : 4 La fase de combate.....	101
7 : 4 : 5 La fase de resolución.....	101
7 : 4 : 6 Marcadores.....	101
7 : 4 : 7 Fin de la batalla.....	101
8 LAS ÓRDENES.....	102
8 : 1 LA FASE DE ÓRDENES Y ACCIONES ..	104
8 : 2 PUNTOS DE MANDO.....	104
8 : 2 : 1 La posición de dominio.....	104
8 : 3 LAS ÓRDENES DE TAISHO	104
8 : 3 : 1 Activar habilidades de taisho.....	104
8 : 3 : 2 Reagrupar unidades que huyen..	105
8 : 3 : 3 Órdenes estratégicas	105
8 : 3 : 4 Órdenes genéricas	106
8 : 3 : 5 Reglas	106
9 LAS ACCIONES	108

9 : 1 PUNTOS DE ACCIÓN	110	11: LA FASE DE RESOLUCIÓN	142
9 : 2 EL MOVIMIENTO	110	11 : 1 DESTRUIR A UNA UNIDAD.....	144
9 : 2 : 1 Movimiento de avance.....	111	11 : 2 RESULTADO DE LOS COMBATES ...	144
9 : 2 : 2 Pivotar o giro	111	11 : 2 : 1 Victoria	144
9 : 2 : 3 Encarar	111	11 : 2 : 2 Tablas	144
9 : 2 : 4 Movimiento hostigadores.....	112	11 : 2 : 3 Derrota	145
9 : 3 EL DISPARO	113	11 : 3 REACCIÓN AL RESULTADO	145
9 : 3 : 1 Recargar las armas	113	11 : 3 : 1 La tirada de honor.....	145
9 : 3 : 2 Disparar.....	114	11 : 4 HUIR.....	146
9 : 3 : 3 Tirada de ataque	115	11 : 4 : 1 Huir de la batalla	146
9 : 3 : 4 Tirada de defensa	116	11 : 4 : 2 Unidades huyendo	146
9 : 3 : 5 Tirada de daño	117	11 : 4 : 3 Reagrupar unidades que huyen	147
9 : 3 : 6 Retirada de miniaturas.....	118	11 : 4 : 4 Salir del tablero	148
9 : 3 : 7 Huir a causa de los disparos.....	119	11 : 4 : 5 Persecución	148
9 : 4 ACCIONES ESPECIALES.....	119	12: EL EJÉRCITO	150
9 : 4 : 1 Superar un obstaculo.....	119	12 : 1 CREAR UNA LISTA DE EJÉRCITO....	152
9 : 4 : 2 Atravesar unidades.....	121	12 : 1 : 1 Tamaño de la batalla.....	152
9 : 4 : 3 Habilidades especiales	121	12 : 1 : 2 Elegir un camino	152
9 : 4 : 4 Ocupar un obstaculo.....	122	12 : 1 : 3 Nivel de la batalla.....	152
9 : 5 LA ACCIÓN DE CARGAR.....	122	12 : 1 : 4 Unidades: valor en kokus.....	152
9 : 5 : 1 Tipos de carga	123	12 : 1 : 5 Personajes: valor en personajes..	153
9 : 5 : 2 Zona de carga.....	124	12 : 2 LÍMITES DE LISTA	153
9 : 5 : 3 Movimiento de carga	127	12 : 2 : 1 Límite de miniaturas	153
9 : 5 : 4 Carga y obstaculos.....	128	12 : 2 : 2 Límite de unidades.....	153
9 : 5 : 5 Bonificadores por cargar.....	128	12 : 2 : 3 Límite de personajes.....	153
9 : 5 : 6 Reacción a la carga	129	12 : 3 TABLA DE NIVEL Y LÍMITE DE UNIDA-	
9 : 5 : 7 Carga fallida.....	130	DES, MINIATURAS Y KOKUS	154
9 : 5 : 8 Encuadrarse	130	12 : 4 TABLA DE NIVEL Y LÍMITE EN VALOR	
9 : 5 : 9 Cargas múltiples	130	DE PERSONAJES- VP.	156
10: EL COMBATE	132	12 : 5 LAS UNIDADES	156
10 : 1 ENTRAR EN COMBATE.....	134	12 : 5 : 1 Unidades básicas	158
10 : 1 : 1 La carga	134	12 : 5 : 2 Unidades kuge.....	160
10 : 2 EL COMBATE	134	12 : 5 : 3 Unidades buke	162
10 : 2 : 1 Posición defensiva	135	12 : 5 : 4 Unidades sohei.....	164
10 : 2 : 2 Habilidades	135	12 : 6 LOS PERSONAJES.....	166
10 : 2 : 3 Declarar enfrentamientos.....	135	12 : 6 : 1 Heroes bushi	168
10 : 2 : 4 Resolución de iniciativa.....	135	12 : 6 : 2 Habilidades de taisho	170
10 : 2 : 5 Los ataques.....	135	12 : 6 : 3 Personajes especiales	172
10 : 2 : 6 Los dados de combate	136		
10 : 3 LA TIRADA DE AT.....	137		
10 : 4 LA TIRADA DE DF.....	137		
10 : 5 LA TIRADA DE DAÑO	138		
10 : 6 RETIRADA DE MINIATURAS.....	139		
10 : 6 : 1 Daño acumulado	139		
10 : 6 : 2 Diferencia de daño	140		



CAPÍTULO I
HYMUKAI

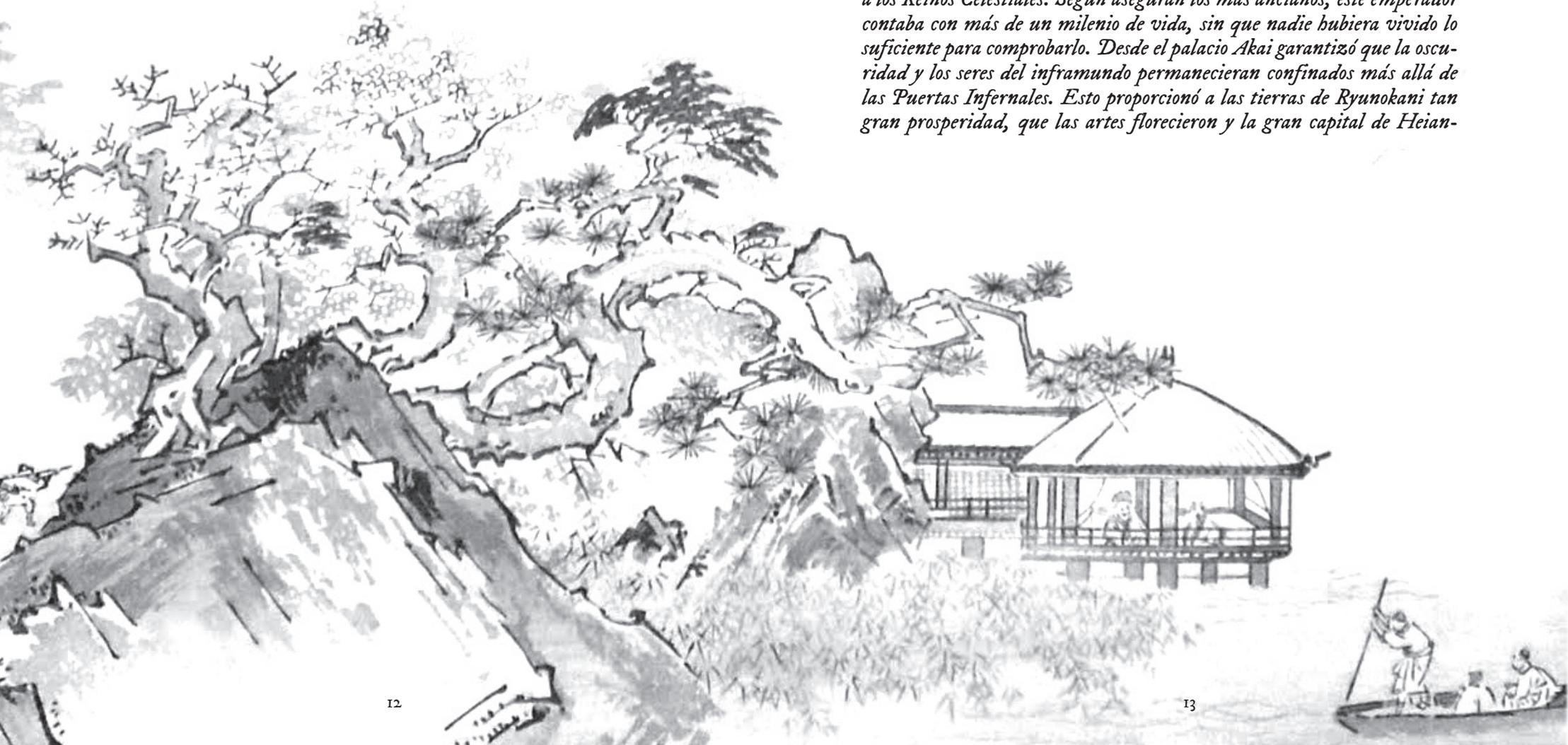
I : I LA MUERTE DEL SOBERANO CELESTE (TENNO).

LA CARTA DE GONGYE CHANG A HSIANG DUQUE DE SUNG.

Señor, llevo 23 años alejado de las verdes praderas de Shenshi, vagando de un lado a otro en este basto mundo lleno de peligros. Su majestad no puede imaginar cuanto añoro ver florecer los jardines del palacio de verano y sentir su augusta presencia. Tampoco pasa un día sin que moje las

mangas recordando a mis hijos y a mi añorada esposa. Ahora mis pies me han traído al reino de Wa, también conocido como el Imperio de Hymukai (tal como lo denominan sus habitantes creyéndose el centro del mundo), que se encuentra en el archipiélago conocido como Ryunokani o “Dominio de los Dragones”. El agotamiento ante tanta desdicha y los últimos acontecimientos que han tenido lugar en estas tierras me llevan a suplicarle, a implorarle; que permita mi regreso a Sung y me libere del destierro que mercedamente me impuso como castigo.

Como su excelencia sabe; Hymukai ha vivido ajeno al resto del mundo y en paz durante innumerables siglos, gobernado por Sujin, heredero de la sangre divina de la emperatriz Jingu, a la que sucedió cuando está ascendió a los Reinos Celestiales. Según aseguran los más ancianos, este emperador contaba con más de un milenio de vida, sin que nadie hubiera vivido lo suficiente para comprobarlo. Desde el palacio Akai garantizó que la oscuridad y los seres del inframundo permanecieran confinados más allá de las Puertas Infernales. Esto proporcionó a las tierras de Ryunokani tan gran prosperidad, que las artes florecieron y la gran capital de Heian-



Jo se convirtió en uno de los lugares más resplandecientes de Ashibara (como se conoce al Mundo Intermedio en el idioma de las Islas). En esta resplandeciente ciudad los nobles se dedicaban a disfrutar de los lujos que ofrecían una vida dedicada a la corte y las grandes celebraciones. Mientras tanto, los comerciantes mandaban sus barcos más allá del Imperio Antiguo y aumentaban sus riquezas exportando e importando toda clase de artículos exóticos. Incluso los campesinos gozaban de la abundancia de alimentos. Se podía oír hablar de ella incluso en las lejanas tierras de Nishi. Aun así, como todos sabemos, esta ciudad nunca pudo compararse a nuestra maravillosa capital Lo Yang, la cual con su sabiduría resplandece sobre todas las ciudades de los Siete Reinos e incluso es admirada en las Praderas Celestiales. En esta situación nadie podía presagiar que la prosperidad y la quietud estaban tocando a su fin, pues la Gran Araña nunca deja de tejer (ruego a los dioses que la tengan alejada de nuestras queridas tierras). A continuación le narró los acontecimientos que han llevado Hymukai a la situación actual.

Todos los años Sujin, el considerado Tenno o Soberano Celeste, se dirigía a la montaña Nijiyama en peregrinación, donde pasaba cuarenta días en la soledad del templo “Pozo Sagrado” para entrar en contacto con los Kami. En la vuelta de su último viaje, la caravana imperial a su cruce por el bosque de Kashiwara desapareció sin dejar rastro. Esto hizo que la confusión se expandiera por el imperio como una enfermedad incurable. Los rumores hablaban de que el emperador había sido asesinado, y que incluso habían desaparecido los cuatro tesoros sagrados.

Ante este inesperado suceso y la sospecha de la muerte de Sujin, las familias Kuge, legítimas sucesoras del emperador y señoras de las tierras de Hymukai, se sumieron en una larga discusión sobre quién sería el legítimo sucesor, quién habría de recuperar los objetos sagrados y si sería la misma persona la que llevara a cabo ambas responsabilidades. Pero no había ningún héroe entre los cortesanos, nadie que fuese lo suficientemente valiente para llevar a cabo ambos cometidos, aunque aun así

los distintos candidatos pugnaban encarnizadamente por ser los elegidos. Todos querían ser nombrados Tenno, todos deseaban el poder y ninguno la responsabilidad que pondría en peligro sus cómodas existencias. Así se creó un vacío de poder que se extendió en el tiempo más de lo que nadie pudiese haber deseado.

Fue entonces cuando los Buke, indignados por la situación y la debilidad que mostraban los Kuge, dejaron de pagar tributos a la corte y comenzaron a organizar sus propios ejércitos, con los que defender lo que llamaron “sus tierras”. Empezaron a surgir los primeros señores independientes. Éstos, desde sus nuevos castillos, comenzaron a desear más poder y empezaron a soñar con las tierras de sus vecinos. Ahora los diferentes clanes antes unidos bajo un mismo estandarte empezaron a vivir bajo el signo de la desconfianza. Nadie parecía ya ser fiel a su señor, y los hilos invisibles, que guardaban la cordialidad y el respeto, se fundieron bajo un incendio de dimensiones colosales que amenazó con propagarse por cada rincón de las conciencias. Las leyes del cielo comenzaron a no ser respetadas y cuando esto ocurre se cosecha el desastre.

¡Han llegado demasiado lejos! ¡Es hora de imponer el código y obligar al insurrecto a huir, si no queremos que la insidia y la rebeldía prendan como una tea en un pajar!- Decían algunos de más respetados Kuge. Pero era demasiado tarde, el daño ya estaba hecho, no podrían volver a imponer el orden.

Así, tras muchos meses de deliberaciones y ante el miedo de perder todas sus posesiones, los descendientes Sujin abandonaron toda esperanza de acuerdo y volvieron a las tierras que aún dominaban para sofocar la rebelión. La gran mayoría de ellos se hizo fuerte en las ciudades, desde las que controlaban el comercio y adquirirían nuevos artilugios para la guerra que se avecinaba. Allí contaban con palacios donde imitar la vida de la corte. Pronto, aquella dulce paz de antaño había sido sustituida por el miedo y aún más rápido comenzarían a sonar los tambores de guerra, cuyo sonido cabalgaría en el viento hasta todos los rincones de Hymukai, anunciando la desolación de las islas con la implacable garra de la muerte.

Ante este caos, los Sobei, los monjes que contemplaban el mundo desde sus templos, comenzaron a predicar el advenimiento de una nueva era de oscuridad y a crear sus propios feudos. Allí protegían la fe antigua y a los campesinos de los abusos de los Daimyo y del avance de la oscuridad. Muchos Buke, desengañados de todo lo que los rodeaba, se tonsuraron y se convirtieron en monjes que se unieron a su causa. Pronto lo que antes eran simples monasterios se convirtieron en fortalezas, y lo que eran simples monjes se volvieron fieros guerreros unidos en ejércitos bajo el estandarte de las diferentes sectas.

Irremediablemente tras el fragor de mil batallas cumplidas y otras por venir, el territorio se ha dividido en pequeños Shugo autogobernados por una familia o clan perteneciente a las diferentes castas, ya sean Kuge, Buke o Sobei. Ninguna autoridad gobierna ya por encima de ellas y las empuja a unirse. La ausencia de gobierno ha llevado a estos nuevos poderes a no rendir cuentas ante nadie, de modo que cada uno de ellos gobierna y otorga sus propias leyes en sus tierras. Estos conscientes tan sólo de sus propios instintos, como bestias encarnizadas, han comenzado ya a armar sus ejércitos y a contemplar las tierras vecinas con deseo. Cada uno en su fuero interno desea ser el próximo Señor Supremo de Hymukai, aunque para ello deba de regar de sangre la tierra.

Ahora los aldeanos se encomiendan a los Kami, los espíritus de los bosques, de las piedras, de los ríos y de las montañas, temiendo el regreso de los Tokai y de las criaturas del inframundo, que aprovecharon el antiguo reino de las tinieblas para imponer el miedo. Algunos afirman que hay extrañas sombras amparadas en la noche; que se oyen voces y risas en el Palacio de Clausura incluso en algunos pueblos se dice que han desaparecido campesinos sin dejar rastro. La misma naturaleza se ha vuelto amenazante, los antes protectores espíritus del bosque han vuelto su mirada a otro lado. Los lagos y los bosques ya no son lugares seguros, la gente teme a las montañas y en los pueblos costeros algunos dicen haber visto salir del mar serpientes con cuerpo de hombre. En el norte helado el templo de Akeru y la fortaleza de Unebi han quedado misteriosamente desolados y en silencio. Un peregrino describió lo que allí encontró; cabezas colgado de las torres; monjes asesinados de las mas crueles formas en los altares sagrados. Incluso La Ciudad Dorada de Heian-jo se ha convertido en

un lugar inseguro, en un territorio de nadie; una ciudad autogobernada por los delincuentes y comerciantes sin escrúpulos. Numerosos incendios destruyeron parte de sus casas convirtiéndolas en ruinas en la que sólo viven las alimañas y los más indeseables. El Palacio Imperial ahora dicen que es hogar de los Tengu y los Oni. Ante esto, muchos de los habitantes de la ciudad la han abandonado ante la escasez de alimentos, refugiándose en las tierras de los nuevos señores o en ciudades en las que cuentan con protección.

Se acercan de nuevo tiempos oscuros y la guerra ha comenzado a asolar lo que antes eran verdes prados. Todas las islas se han convertido de la noche a la mañana en un inmenso campo de batalla para los innumerables señores de la guerra y sus ejércitos. Hasta hoy ningún Daimyo se ha atrevido a cruzar sus murallas de Heian-jo y ocupar el trono, por miedo a que el resto se una contra él. Por todo esto humildemente su servidor, cansado y hastiado por tanta calamidad, pide permiso para abandonar estas tierras de muerte y regresar a nuestra amada patria, donde su Majestad reina y guarda el Orden Sagrado. Ruego de nuevo su clemencia y que me libre de este terrible castigo que me impuso.

Gongye Chang

I : 2
LOS TRES CAMINOS
KUGE
BUKE
SOHEI



I : 2 : I
LOS KUGE

Los Kuge se consideran a sí mismos la cabeza del gobierno. Junto con el emperador, con el cual estaban emparentados, tomaban las grandes decisiones sobre el destino del Imperio. Desde antaño habían dominado las rutas comerciales y las relaciones diplomáticas con lugares lejanos, de modo que la mayoría de las grandes ciudades se encontraban bajo el dominio de las familias Kuge.

Los clanes Kuge aseguran tener descendencia directa del emperador y, mientras éste vivía, lo acompañaron alrededor de la corte en la Ciudad Imperial dedicándose la mayor parte del tiempo a las intrigas palaciegas. Eran servidos y mantenidos por los impues-

tos cobrados a los Buke y los Sobei de las zonas rurales. De este modo se enriquecían con el comercio y la especulación y engordaban a costa del trabajo de los demás.

Tras la muerte del emperador su ambición desmesurada y la soberbia de creerse superiores les impidió alcanzar ningún acuerdo. Poco a poco, el rastro de muertes y traiciones en la Ciudad Imperial obligaba a no confiar en nadie. Cada uno volvió a su ciudad de origen y a las tierras que gobernaban desde la distancia para aislarse y protegerse de las intrigas del resto de los de su casta. En esos reductos rurales crearon sus propios palacios, donde imitaban la vida de la corte y se rodeaban de vasallos que supieran cautivarlos con sus elogios. Allí viven, suponiéndose cada uno el elegido, de entre todos ellos, para acceder un día al dorado trono.

Los Kuge se consideran honorables por el mero hecho de llevar sangre divina en sus venas y están seguros de no tener que demostrar su honor. Por ello, no dudarán en usar métodos deshonrosos para alcanzar sus metas.

Son especialistas en la intriga y en el uso de ninjas, que se amparan en la oscuridad para llevar a cabo sus planes. Además, con el objetivo de conseguir armas extranjeras han comenzado a dejar entrar en las islas a los predicadores Gaijin, que traen consigo su extraña religión basada en el sacrificio y las armas de la lejana Nisbi.

EL CAMINO DEL KUGE

Hikari Yaku terminó de anudar su obi de suave seda ocre, ajustando en él su daisho antes de salir al pasillo con suelo de ruiseñor que se encontraba frente a sus aposentos personales. Portaba en su cara el mempo con rostro de Oni que había sido un regalo personal de su Daimyo, y que lo distinguía como hombre de plena confianza entre los demás vasallos. Además, se le permitía llevar flequillo y la larga coleta sin recoger. Solo doce samuráis habían ganado el privilegio de portar este venerable mempo, y Yaku se contaba entre los orgullosos elegidos. A pesar de ello, su talento, actitud y expresión, diferían tremendamente del resto de los distinguidos Kuge. Había entregado por completo su vida al bushido, ganándose las burlas de muchos de sus congéneres.

Los Kuge habían tejido desde tiempos de la fundación del Imperio una intrincada red de mentiras, manipulaciones y riquezas de las que ningún habitante de la nación podía escapar. La mayor parte del comercio, los puestos de la corte y las tasas de viaje les pertenecían a ellos, haciéndolos inmensamente ricos. Y no titubeaban ni un instante en usar esos recursos para contratar ejércitos enteros de mercenarios, equipar a sus tropas con la infame pólvora Gaijin o pagar a asesinos que les hicieran el trabajo sucio. Pero Yaku había nacido samurái y, siendo una rareza dentro de su clan, había asimilado profundamente las enseñanzas del camino del guerrero. Aunque no aprobaba los métodos de su linaje, su gran sentido del honor le hacía ocuparse de cualquier asunto oscuro que su Daimyo tuviera que tramitar. Debido a esto, se había convertido en el hombre de mayor confianza de su señor.

Había sido llamado a esas horas intempestivas en las que el viento silbaba de un modo extraño en la oscuridad de la noche. Cuando llegó hasta los aposentos privados de Munenori se arrodilló frente a él, dejando la katana en su lado derecho e inclinándose hasta tocar el suelo con la frente. Kurozuka Munemori, un hombre enjuto de ojos brillantes y agudos, esperaba a su fiel vasallo sentado y pensativo. Le observó reverenciarse con satisfacción, pensando en el lugar que le correspondería en el proyecto que se avecinaba. La familia Kurozuka había gobernado la provincia de Ume

desde hacía siglos, pero él esperaba pasar a la historia como el más grande antepasado entre las generaciones que estaban por venir.

- *Taku... mi buen Taku... ¿Qué noticias tenemos de las tierras de Takara?*

La pregunta confundió al samurái durante un instante. Takara había sido durante mucho tiempo un lugar anodino, donde la gente prosperaba en relativa armonía. Debido a su situación entre provincias enemigas, la zona se había mantenido irónicamente en un estado de paz casi permanente; debido a un tácito pacto que se había establecido entre las principales facciones, haciendo que ninguna se atreviera a tomar el control definitivo por temor a sufrir graves pérdidas.

- *Takara sigue siendo una provincia en tierra de nadie, mi señor. Sé que los Siraki, una familia Buke, tienen destacado un importante contingente en la zona al mando del poderoso Señor de la Guerra Atasuke.*

Observó un instante al señor, tratando de adivinar las intenciones que se escondían bajo su rostro. Aunque estas, como siempre, eran un completo enigma. De pronto sintió que algo cambiaba en el ambiente, sus agudos sentidos se tensaron, observando a su alrededor.

- *No temas - dijo Munemori al observar su reacción - He hecho llamar a un enviado de Suzu.*

Suzu... Aquella provincia albergaba algunas de las más terribles familias ninja al servicio de los Kurozuka. En la oscuridad que se formaba por la escasa luz de las lámparas de aceite que iluminaban los aposentos apareció una figura envuelta en negros ropajes. La ausencia de luz apenas permitía distinguirlo.

- *He sido enviado por vuestros sirvientes, gran señor Munemori. -dijo la misteriosa figura con una voz ronca y áspera.*

- *El clan Saotome ha servido a la familia Kurozuka con lealtad desde que tomó el control de Suzu. Haz honor a tu linaje ordenó Munemori.*

La misión ya estaba encomendada, el ninja no necesitaba escuchar más que las pocas frases que habían intercambiado Taku y el Daimyo. Sin que ninguno de los dos pudiera percibir en qué momento exacto la conversación se había zanjado, se marchó a cumplir con su deber.

El samurai había presenciado el breve encuentro con desagrado, pero jamás se atrevería a cuestionar los deseos de su señor. Y eso era por lo que Munemori apreciaba tanto tener a Taku a su servicio. Muchos samuráis Kuge tramaban bajo cuerda planes para usurpar puestos preminentes, pero el férreo código de honor del portador del memento lo hacía estúpidamente predecible, y eso era algo que había que apreciar en los vasallos. Sonrió observándole mientras se abanicaba.

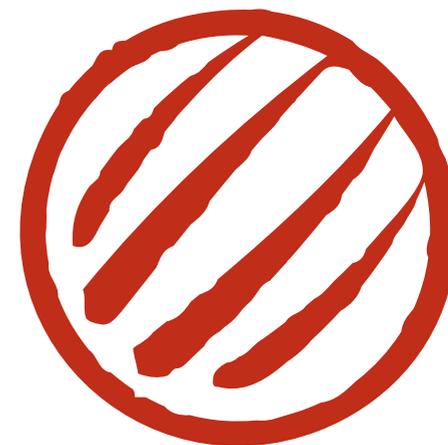
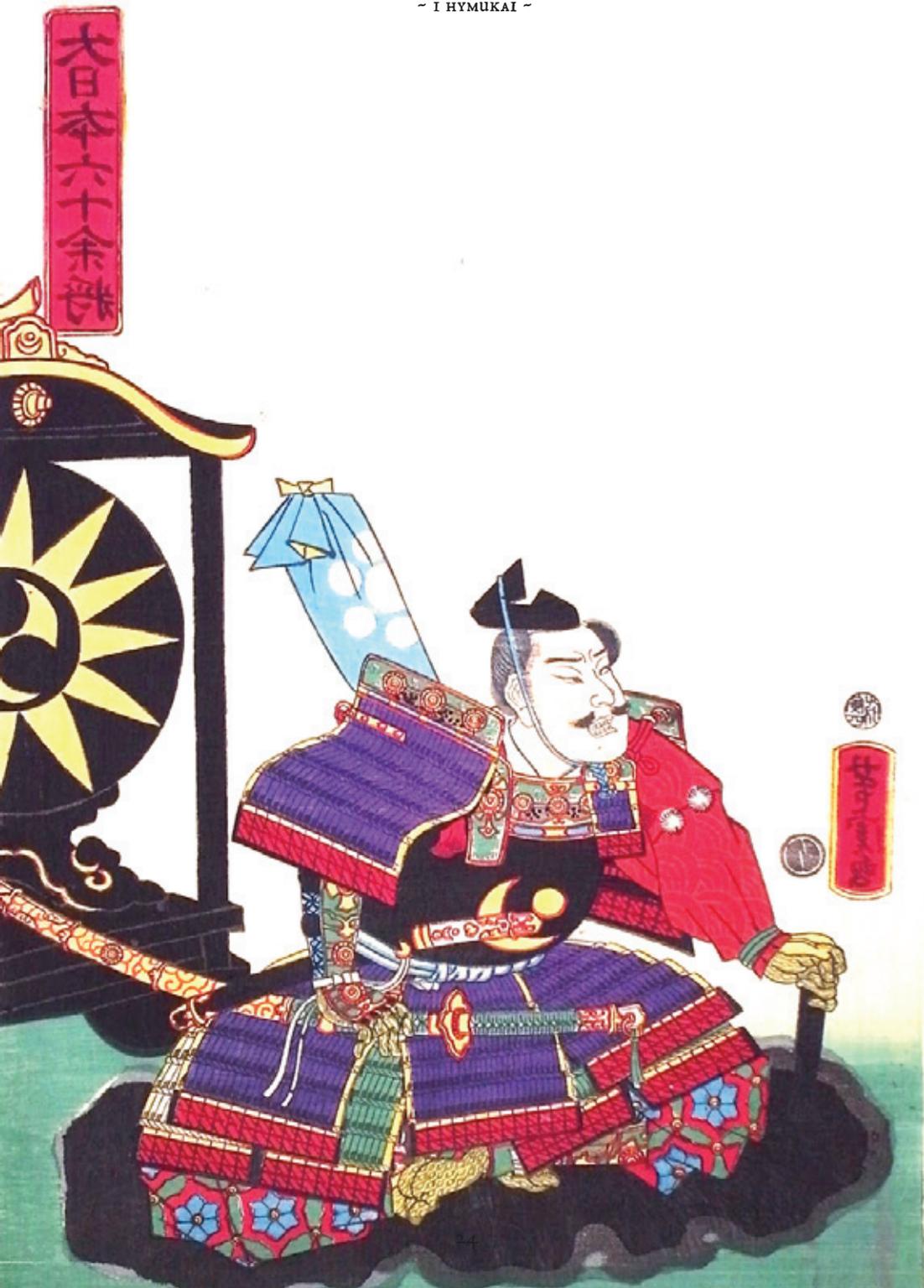
- *Pronto estallará la guerra, Taku-san... Esa provincia esconde algo de incalculable valor para mí. Una pieza que me hará alzarme por encima de los hombres normales y pondrá mi nombre en el más elevado puesto. Quiero que empieces a organizar nuestro ejército para afrontar el conflicto... Contrata piratas, compra pólvora, haz lo que sea... pero quiero Takara bajo mi dominio antes de la siguiente estación.*

Taku lo observó un instante con aquellos profundos ojos oscuros que miraban desde el temible memento con fauces de oni.

- *Así se hará, Munemori-sama.*

Luego se inclinó de nuevo hasta tocar la esterilla con la frente y se arrastró unos pasos hacia atrás recogiendo su sable. Se puso en pie y giró sobre sus talones para marcharse.

Tenía un cometido, y solo él entre toda su familia llevaría la carga con absoluta e inquebrantable lealtad. Sólo él llevaría a los Kurozuka hacia la victoria que tanto deseaba su señor. Pero en su corazón solo había sombrías nubes de tristeza.



I : 2 : 2
LOS BUKE

Los Buke han protegido y cultivado durante siglos las tierras de las islas, rindiendo vasallaje al emperador. Eran considerados los brazos del Imperio; la fuerza y la espada. La mayoría de ellos eran samuráis rurales, una clase inferior a los Kuge que los desprecian por ello. Mientras el emperador vivía se consideraban honrados por el mero hecho de poder servirlo, obligados por su estricto código de honor. Pero tras su muerte quedaron desconcertados.

Después de asistir a las largas deliberaciones de los Kuge sobre quién debía ser el siguiente emperador, muchos de ellos se plantearon su lealtad, lo que con el tiempo condujo a la aparición de nuevos clanes gobernados por familias Buke. Estos nuevos Daimyo rebeldes empezaron a actuar por su cuenta, dejaron de pagar el tributo a los Kuge y se hicieron fuertes en sus territorios.

Ahora estos nuevos Daimyo van imponiendo la creencia de que los Kuge están corrompidos y son débiles. Han comenzado a construir grandes castillos para protegerse de sus antiguos señores y de otros como ellos. Desde sus murallas miran las tierras de sus vecinos y planean los ataques de conquista para ampliar su poder. Están decididos a comenzar una nueva era en la que los samuráis gobiernen las islas, un nuevo orden en el que el emperador sea un simple títere manejado por la auténtica fuerza de los guerreros.

Estos samuráis rurales son duros luchadores, curtidos en la vida en las montañas, y se rigen por un ancestral código del guerrero, el Bushido. Desde pequeños son entrenados en el arte de la espada y consideran deshonroso el uso de las armas de fuego extranjeras. Son grandes jinetes y arqueros; unos de los más terribles guerreros de todo el Mundo Intermedio.

EL CAMINO DEL BUKE

La lluvia caía intensamente sobre el campo de batalla, embarrando los cuerpos inertes y a aquellos que permanecían en pie sobre ellos. El estruendo de las gotas cayendo sobre el campo de batalla, junto al sonido estremecedor de los rayos, no abogaba los gemidos de dolor de los moribundos, ni el estrépito metálico de las armas chocando entre sí. Las detonaciones tronaban rodeadas por la niebla condensada en el oscuro atardecer, cuando los cobardes Kuge usaban la infame pólvora Gaijin, en un vano intento por compensar su mediocre competencia con las armas. Los riachuelos esquivaban los cadáveres, recogiendo la sangre derramada y amontonándola a borbotones bajo las suelas de los que aun podían empuñar sus armas.

Entre ellos, en el centro del campo de batalla, se alzaba Hoshi Takeshi sobre una montaña de cadáveres. La familia Hoshi había servido con fervorosa devoción a los Siraki desde hacía muchas generaciones. Segundo hijo de este linaje, había sido llamado así por su gran constitución y terrible temperamento. Era un hombre joven y prometedor, famoso por su estricto cumplimiento del sagrado código del Bushido, y por sus estallidos de violencia.

Lanzó un poderoso grito de guerra mientras acometía a los enemigos que se agolpaban en el flanco derecho de su línea de ataque. Dejó que la punta de una certera lanza resbalara por la hombrera de su gruesa armadura y empuñó su ancestral katana Kobaku con ambas manos. El tajo lateral que propinó arrojó las entrañas de aquel pobre desgraciado por el suelo y lo mandó con los demás cadáveres al Reino de los Muertos. Apenas la hoja hubo salido del cuerpo del soldado saltó hacia adelante y hundió el sable profundamente en el hombro izquierdo del lancero posterior. Un tercero cayó al suelo con una pierna cercenada bajo aquella vorágine de furia y acero.

Takeshi sintió la sangre tibia salpicar su rostro junto a las gotas de lluvia, con el corazón latiéndole en las sienas. Miró a su alrededor, con los ojos desorbitados por la euforia, alzando su sable, y señaló al enemigo.

-¡Hacedlos pedazos!- rugió a sus hombres. Enardecidos por la actuación y el coraje de su comandante se lanzaron al ataque con renovada energía. Observó a sus samuráis con satisfacción. Los Buke encarnaban los más crudos, marciales, y ascéticos aspectos del Código Samurái; todos ellos estaban dispuestos a arrojar a la muerte sin vacilación con el único propósito de honrar al Clan.

Takara se había convertido en un infierno en llamas desde que hacía tres noches el Señor de la Guerra Siraki Atasuke, había sido deshonrosamente asesinado mientras dormía. Aquellos cobardes sabían que de haberse enfrentado a él honorablemente habrían sido aniquilados. Así que optaron por manchar el nombre de la casta samurái mandando a sus infames asesinos. La respuesta de los Siraki no se hizo esperar. El hermano mayor de los Hoshi debía ocupar el puesto de su fallecido Daimyo, pues hacía tres años había contraído matrimonio con Siraki Keiko, hija única del señor Atasuke. A Takeshi, como segundo en la sucesión, le correspondía comandar los ejércitos. Tras investirle como Rikugunshokan, la primera orden de su hermano había sido lanzar una represalia ejemplar sobre la provincia de Takara, donde habían recibido noticias de que recientemente se habían visto sospechosos movimientos por parte de las fuerzas Kuge. Los cobardes esperaban el movimiento (una prueba más de su culpabilidad a los ojos de Takeshi), pero su primera incursión había sido un éxito. Podían incurrir en cuantos rastros trucos quisieran: asesinos, pólvora, piratas... la férrea disciplina marcial de los Buke, forjada durante siglos por sus ancestros, se impondría a cualquier vergonzosa artimaña.

Poco a poco los reductos enemigos iban desvaneciéndose o retirándose a posiciones más favorables. Antes de una hora, habían desalojado a las tropas de Kurozuka y se habían hecho fuertes en la zona septentrional de Takara.

Sin embargo, el contraataque llegaría más pronto que tarde, y Takeshi lo sabía. Los Kurozuka no habrían destacado aquellas tropas y mandado asesinar al Señor Atasuke si no tuvieran algo pensado. Siempre tenían alguna artimaña entre manos y sus cobardes lenguas eran afiladas. Mien-

tras la tormenta amainaba hasta convertirse en una suave llovizna, el Rikugunshokan elevó una oración de agradecimiento a sus antepasados en la tienda y cuartel general donde reposaba de sus beridas, por suerte, ninguna de relevancia.

Tres hombres esperaban en silencio a que terminara de mostrar sus respetos. Hotaru Kei, sensei de Kawanamiya, Kosuke Masato, Daisho de caballería, y Shunsuke Hiroki, Daisho de la Guardia del Crepúsculo.



Formaban el Alto Consejo del general, y todos ellos portaban sus propias marcas de la batalla aunque habían ido a asearse lo justo para tener una apariencia decente antes de presentarse allí.

- El asalto es un éxito ya hecho realidad, gran Takeshi sama. Aunque mantener un destacamento de tropas tan importante alejado de la capital requerirá grandes recursos -comenzó Hotaru. Por lo general se le dejaba expresarse en primer lugar como muestra de respeto por ser el consejero de mayor edad.

- En tal caso deberemos hacernos pronto con las tierras circundantes que forman parte de la provincia. Los campesinos cumplirán con su deber y alimentarán a los samuráis para que estos puedan estar listos y plantar batalla.

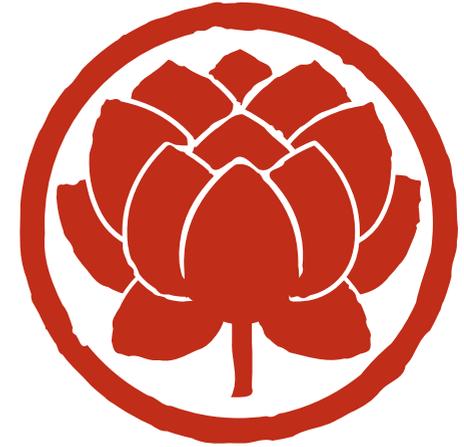
- Ese es el asunto que con más urgencia deberemos tratar -prosiguió Hiroki con aire pensativo-. Cerca de aquí se encuentra el Templo de Oyuki, controlado por la secta Chibaru.

Los Chibaru eran famosos en la zona por contar entre sus filas con algunos de los más temibles Sobei que poblaban la nación. Aunque por lo general eran gente pacífica, su fervor religioso y sus extravagantes (y a veces insultantes para los Buke y Kuge) creencias sobre el orden social podían convertirlos en peligrosamente inestables.

El Rikugunshokan dio en su asiento un golpe seco de su tessen.

- ¡No dejaré que un puñado de monjes locos eviten que los campesinos cumplan con las obligaciones que los Cielos les imponen! Ellos alimentarán esta guerra y a cambio recibirán nuestra protección, como siempre ha sido y será.

El consejo asintió, tenso pero conforme. Las cosas debían volver a su cauce natural... a cualquier precio.



I : 2 : 3 LOS SOHEI

Se consideran a sí mismos el corazón del imperio. En las Islas del Dragón los Sobei siempre han sido un poder aparte, guardando sus privilegios frente a los Kuge y los Buke. Durante siglos han entrenado a monjes guerreros con los que se defendían de cualquier intrusión que consideraran contraria a su modo de vida o a su moral.

Cuando el conflicto entre los Kuge y los Buke empezó a arrasarse los campos de los campesinos, estos, desamparados, comenzaron a buscar refugio y suplicar la ayuda de los monasterios y templos Sobei. Al contemplar el sufrimiento del pueblo comenzaron a posicionarse a su lado, "en defensa de los intereses de los más desfavorecidos". Después comenzaron a predicar sobre una nueva era de oscuridad y sobre la necesidad de protegerse contra ella. De este modo fueron adquiriendo po-

der y atrayendo a más y más gente que encomendaba sus almas a los Kami del templo en cuestión. Impusieron sus propias reglas sobre sus territorios, basadas en la religión y dejaron de cumplir la Ley Imperial. Algunos Daimyo Buke arrepentidos por su forma de vida se unieron a su causa y se hicieron monjes, construyeron templos en sus tierras y dieron cobijo a los refugiados de otras tierras. De este modo comenzaron a surgir los primeros clanes Sobei.

Los clanes Sobei se consideran los defensores de la fe y la tradición de las Islas del Dragón frente a los predicadores extranjeros, que venden armas de fuego a los Kuge y frente a los opresores Buke, que se creen superiores a los Heinin. Pero estos clanes están divididos en incontables sectas, que se enfrentan entre ellas por cuestiones tan nimias como quien es el encargado de realizar el ritual de la primavera. Es famoso el enfrentamiento que tuvo lugar entre los dos principales complejos de templos de las montañas de Heian-jo, por ver quién era el encargado los ritos milenarios de Ayanami. En este enfrentamiento ardieron numerosos templos, algunas de las más famosas estancias y se quemó la Gran Estatua de Ayanami. Además murieron más de cinco mil bonzos, mujeres y hombres, la mayoría por el filo de las lanzas. Fue una pérdida irreversible para ambos templos y para el arte de las islas.

EL CAMINO DEL SOHEI

Kaneda, había nacido en el seno de una familia de Ronin vasallos, de los Buke. Como hijo de su linaje aprendió todo lo que se podía saber sobre la guerra y sus artes. Bendecido con una natural pasión, se había dedicado a todo cuanto había encontrado en la vida, con gran constancia y deseos de mejorar. Había sido orgulloso, sí. ¿Quién no lo era en su juventud? Sediento de gloria había viajado hasta innumerables campos de batalla esperando sus recompensas. Viajando en busca de satisfacción, había arrebatado la vida a decenas de hombres haciendo uso de esas artes que tan magníficamente había logrado dominar. Un día, cuando contaba veintiún años de edad, se encontraba caminando hacia la provincia de O-Masu, tras haber pasado dos semanas de reposo en el Distrito Rojo de Aka Mon. Nada complacía más a Kaneda que verse rodeado de sake y mujeres hermosas, tras cobrar las recompensas por la sangre que derramaba su katana. Jamás había rechazado placer alguno que este mundo pudiera ofrecerle; pero se rumoreaba que en O-Masu se concentraba un gran ejército buke que tenía como objetivo aplastar una rebelión de campesinos en la provincia. El joven ronin sabía que el trabajo sería fácil, y la recompensa buena. Así que no tardó un instante en recoger sus cosas y prepararse para el viaje.

Tal cómo predijo, la batalla pronto pasó de ser un conflicto entre dos facciones, a ser una masacre. Los campesinos, gente dura hecha al sufrimiento, no podían sin embargo igualar la disciplina y la técnica de hombres que habían dedicado su vida entera al dominio de las armas. Uno a uno iban cayendo bajo lanzas, arcos y sables, mientras empuñaban sus herramientas de labranza y las pocas armas que podían ir robando. Kaneda ya había acabado con ocho de ellos cuando visualizó una pequeña capilla encomendada a la Diosa de las Cosechas. Allí se almacenaban a menudo grandes cantidades de alimento en honor a los poderosos espíritus; el botín sería sustancioso.

Sus manos cubiertas de sangre dejaron borrosas huellas rojas en las puertas cuando las recorrió para entrar en el lugar. Una única persona lo guardaba, un viejo monje demasiado desgastado por el tiempo para luchar, demasiado sabio para querer hacerlo. Sus arrugados ojos se clavaron en los de Kaneda, que casi podía sentir el peso del espíritu al mirarlo.

-¿Quién eres tú? – preguntó con voz ronca y severa.

El joven samurái se sentía impresionado por la figura, pero eso solo le hacía mostrar más rabia exterior.

-Soy Kaneda... ¡Un samurái!... ¡Un buke!... ¡Hemos venido a restablecer la razón y recordaros cual es vuestro sitio!...

El anciano monje le observó de igual forma durante unos instantes de silencio donde el aire parecía más cálido y pegajoso.

-¿Samurái? Tú no eres samurái.

Kaneda pareció estallar en cólera al escucharlo, lanzando maldiciones al aire mientras sostenía su katana de forma amenazante, caminando hacia él.

-¡Cómo osas ponerme en duda, viejo! ¡He matado a más de veinte hombres y participado en más de ocho duelos! ¡¿Dices que no soy samurái?!

El monje no se inmutó ante los gestos del muchacho ni ante sus palabras. Continuó mirándolo con aquel gesto severo.

-Eso no es ser samurái. No comprendes el significado de esa palabra... Tus gestas te convierten sólo en un hombre fuerte. Eso eres... un hombre fuerte. Pero cuando los años pasen y la fuerza de paso a la vejez... dime... ¿qué serás entonces?

Kaneda se detuvo, mirándolo a su vez. Sentía que tras las palabras del viejo había una verdad escondida más allá de lo que su sabiduría le permitía comprender. No era un hombre sabio, era demasiado joven para serlo. Pero sí era entregado y perceptivo, y sentía que allí, bajo aquel techo de tablones y pobre paja, se encontraba mirando cara a cara a su propia alma...

Habían pasado casi veinte años desde aquel día en el que abandonó la capilla del viejo monje con el rabo entre las piernas. Había observado la destrucción causada por el ejército en el pueblo. Las mujeres que habían sobrevivido a la muerte y el saqueo, lloraban por el terreno, lamentando la suerte de sus maridos y sus hijos. Los gritos de los moribundos y el olor de la sangre... los había sentido decenas de veces pero jamás había recaído en ellos. Repentinamente horrorizado peregrinó por todo el país buscando su lugar. Finalmente llegó al Templo de Oyuki, donde sus habilidades marciales y su deseo de paz interior fueron acogidos cálidamente. Decidió afeitarse la cabeza y hacerse monje para poder encontrar la armonía. Desde entonces había seguido practicando las artes que conocía, añadiendo muchas otras que poco o nada tenían que ver con el mundo de la guerra o tan solo de los hombres. Reflexionaba sobre todas estas vivencias mientras la implacable cascada de agua helada caía sobre su cuerpo desnudo. Allí, en posición del loto y los ojos cerrados, había estado meditando desde el alba. Ahora, a la caída de la noche, la voz de uno de sus aprendices le sacó del trance en el que se había sumido. Abrió los ojos para observar el rostro pálido y descompuesto del muchacho. Sintió en él una mezcla de rabia y preocupación.

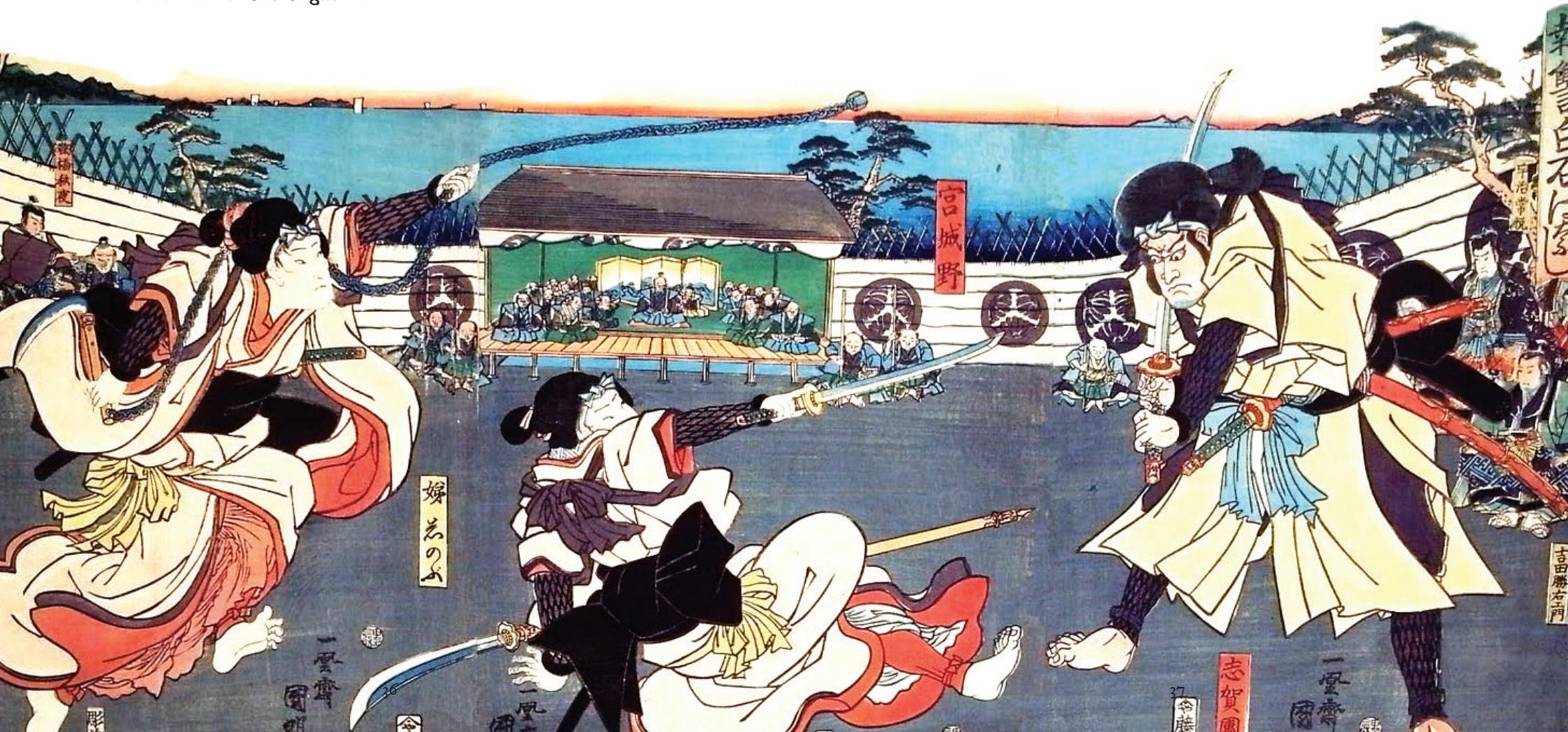
-¡Maestro Kaneda, Takara ha sido escenario de una carnicería entre ejércitos de los del clan Kurozuka y el clan Siraki! Ahora avanzan tratando de repartirse la provincia para abastecer a sus ejércitos, saqueando a nuestros campesinos. Los hombres y las mujeres han acudido a nosotros dispuestos a luchar tal cómo les enseñamos. Ruegan nuestra ayuda.

Kaneda asintió poniéndose en pie despacio. Mientras uno vivía en el mundo de los hombres debía ocuparse de los problemas de los hombres. No podían quedarse de brazos cruzados mientras los campesinos morían y pagaban el egoísmo de quienes le rodeaban. Caminó sin decir nada mientras el aprendiz corría tras él pendiente a sus instrucciones. Entró en sus habitaciones, observando su afilada naginata Chibeisen regalo del señor Hotaitaka.

-Avisa a los clanes samurái aliados. Empezaremos a organizar una resistencia y a reunir a nuestras levas y ashigaru.

El muchacho salió corriendo en cuanto recibió las órdenes, gritando por todo el templo mientras los monjes corrían poniéndose ya en movimiento. Kaneda empuñó a Chibeisen, notando el peso en sus manos. Después de casi veinte años, volvería a blandir sus armas contra hombres vivos. Hoy era un día triste.

Había comenzado la guerra.





CAPÍTULO 2
EL JUEGO DE BATALLAS

2 : 1

INTRODUCCIÓN

Kensei es un juego de batallas con miniaturas para dos o más jugadores. Humildemente esperamos que disfrutéis con él, tanto como nosotros estamos disfrutando con su creación. Lo que ahora tienes en tus manos es tan sólo el resumen de lo que próximamente será un juego más extenso. Desde el inicio ha sido una apasionante aventura de investigación y desarrollo, cuyo resultado final esperamos sea de vuestro agrado. Aún queda mucho por andar y este es sólo el primer paso de un juego que esperamos que podamos desarrollar juntos mediante vuestras opiniones y colaboración, para lo que tendréis a vuestra entera disposición el foro en la página web de Kensei (www.kensei.zenitminiatures.es).

Los personajes, historias y miniaturas Kensei “Guerra en Hymukai” están inspirados en la historia y mitología del Japón feudal. Este espera ser el primer módulo de reglas de un mundo de fantasía oriental mucho mayor, cuyas fronteras aún están por definir.

En este juego podrás desarrollar desde pequeñas escaramuzas hasta batallas enormes con gran cantidad de miniaturas, representando así a los ejércitos de los clanes más poderosos. Solo depende de ti y tus amigos decidir a qué nivel queréis llevar la guerra en las Islas del Dragón, y pedirle a los Kami que favorezcan vuestros actos.

2 : 2

ZENITMINIATURES

El juego de Kensei utiliza para el desarrollo de sus partidas las figuras de Zenitminiatures. Unas miniaturas fabricadas en 28mm con metal de alta calidad y con un alto nivel de detalle, las cuales representan las distintas unidades y personajes del juego. En la página web de Kensei (www.kensei.zenitminiatures.es) y las tiendas especializadas podrás encontrar todas las tropas y personajes necesarios para crear un ejército de Kensei, y además, podrás adquirir las novedades que irán apareciendo en las distintas facciones.

2 : 3

¿QUÉ NECESITO?

Además de las miniaturas de Zenit y éste reglamento, para desarrollar tus partidas necesitaras:

Dados De 10 Caras: Los dados que usaremos serán dados de 10 caras, que de ahora en adelante denominaremos D10.

Mesa De Juego: Para representar nuestras batallas, necesitaremos una superficie plana y resistente de al menos 120x120 cm, donde poder colocar las miniaturas y desplazar a nuestras unidades. Aunque para batallas más grandes, es posible que nos haga falta una mesa de mayores dimensiones 150 x 180.

Hoja De Ejército: La hoja de ejército es básica a la hora desarrollar una batalla. En ellas deberás reflejar las unidades que van a tomar parte en el combate, el número de miniaturas que la componen, su valor, las habilidades que poseen, los personajes y héroes del ejército, etc... Es decir todo lo necesario para que la batalla se pueda desarrollar sin problemas y de forma fluida.

Elementos De Escenografía: Las batallas, rara vez ocurren en una pradera lisa y despejada. Normalmente, hay accidentes de terreno, como árboles, colinas, edificios o ríos. Los elementos de escenografía representarán esos elementos del paisaje en la batalla.

Papel Y Lápiz: Durante las partidas de Kensei, muchas veces tendremos que hacer anotaciones, para lo que necesitaremos lápiz y papel.

Marcadores Kensei: En Kensei contaremos con una serie de marcadores que nos recordarán nuestras decisiones y los sucesos que hayan tenido lugar. Estos representan una serie de figuras y cada uno tendrá un significado en el juego. Al final de este reglamento podrás encontrar unos marcadores básicos para que puedas imprimirlos y usarlos en tus partidas. También puedes animarte y crear los tuyos propios personalizados.

Tarjetas De Despliegue: También necesitaremos las tarjetas de despliegue para el inicio de la partida, ya que en Kensei el despliegue se hace de modo oculto.

Cinta Métrica: El movimiento de las unidades en el juego, está representado en unos valores en cm, por lo que necesitaremos una cinta métrica con la que medir por ejemplo; cuanto va ha mover una unidad en un determinado momento o si una unidad está al alcance de nuestras armas.

Tiempo De Juego: Una batalla de Kensei durará una media de 3 horas. Aunque puede ser más tiempo, todo depende del nivel de batalla que queramos jugar. Si tienes un lugar adecuado para ello puedes dejar la batalla por concluir, dejando las miniaturas donde están y anotando los detalles que consideres necesarios. Así podréis continuar con ella en otro momento.

2 : 4 PINTAR MINIATURAS

Hay personas a las que tan sólo les gusta jugar y no desarrollan el arte de la pintura de miniaturas. La mayoría de las veces por falta de tiempo, de ganas o por la simple negación de su capacidad para hacerlo. Nadie está obligado a llevar su ejército pintado a la batalla, pero si tú y tu contrincante os ponéis a ello, veréis; que una partida de ejércitos sin pintar no se acerca a la sensación que produce ver dos ejércitos completamente pintados sobre el campo de batalla. Pronto descubrirás que este hobby no tan sólo se reduce a jugar batallas y vencer a tus amigos, sino que también hay gran satisfacción en mostrar tus miniaturas. El arte de la pintura de

miniaturas es simplemente práctica y tiempo, nadie comenzó sabiendo lo que sabe. Al final muchos de los aficionados a este hobby acabamos dedicando más tiempo a este arte que al juego en si mismo, siendo nuestro mayor placer pintar miniaturas.

2 : 5 EL SISTEMA DE JUEGO: VISIÓN GENERAL

En Kensei normalmente jugarán de dos a cuatro jugadores. Si has jugado alguna vez a un juego de batallas con miniaturas te preguntaras cual es el sistema de juego y que diferencias encontraré en el mismo. Algunos de los elementos de Kensei son puntos comunes de todos los wargames, por lo que te será más fácil asimilar la dinámica de aquellos elementos menos usuales. Una visión global hará que te sea más fácil la lectura de las siguientes reglas.

Tres facciones: Antes de comenzar a jugar deberás escoger una facción con la que jugar tus partidas. En este juego se da un conflicto entre tres clases sociales, que luchan por dominar el Imperio de Himukai, estas son representadas por tres facciones; los Buke, la clase guerrera; los Kuge, la clase aristócrata; y los Sohei, la clase religiosa. Escoge tu facción y crea un clan perteneciente a ella. Para dar mayor profundidad a tus partidas puedes crear toda la historia de



tu clan, su nombre, su símbolo (mon), así como dar nombres a tus personajes, nombrar tu Daimyo, establecer las tierras sobre las que gobiernan y las relaciones internas dentro del mismo clan. Todo depende del nivel de profundidad del que quieras dotar a tu juego. Nada te impide crear una campaña con tus amigos o en tu club de juego, sólo la imaginación es tu límite.

Listas de ejército: En Kensei cada uno de los jugadores creará su propio ejército siguiendo las reglas que se describen en el capítulo 12 de este reglamento.

Para ello utilizará las hojas de lista de ejército, en las que indicarás todo lo necesario para llevar a cabo la partida con fluidez. Esto normalmente se realiza previamente y es conveniente que no en el mismo momento de jugar la partida, ya que se pierde mucho tiempo de juego. Con el tiempo contarás con varias listas de ejércitos que serán las que más se adecuen a tu forma de juego o contra una determinada facción.

Niveles de batalla: Existen varios niveles de batalla en Kensei, y dependiendo del nivel escogido o pactado con el con-

trincante, tendremos acceso a una serie de puntos de ejército y unos límites distintos a la hora de componer nuestras unidades y ejércitos. Los niveles van desde una pequeña escaramuza de nivel 1; en la que contaremos con tan sólo unas pocas unidades compuestas por un número reducido de miniaturas, hasta el nivel 10; en el que participarán grandes ejércitos dirigidos por los Daimyo y compuestos por unidades de numerosas miniaturas.

Fantasía o realismo: En Kensei podrás escoger si quieres jugar partidas en las que participen seres mágicos y criaturas o partidas en las que sólo participen unidades humanas. Próximamente incluiremos las reglas de las criaturas y la magia, que podrás añadir si lo deseas.

Unidades, personajes, criaturas y puntos de acción: Has de saber que en Kensei normalmente las miniaturas se mueven formando unidades que actúan en formación y al unísono, salvo excepciones como los personajes, criaturas, maquinas de guerra u otros artilugios. Estas unidades y personajes contarán con una serie de atributos y puntos de acción:

Atributos: Se utilizarán para determinar el resultado de sus acciones y combates durante la partida. Estos son el Movimiento, los Datos de Combate, el Ataque, la Defensa, la Armadura, la Vitalidad, el Ki o Espíritu, el Honor, la Iniciativa y el Valor de Enfrentamiento.

Puntos de Acción: Estos puntos determinan el límite de acciones que la unidad o personaje pueden llevar a cabo durante un turno: Correr, cargar, disparar, etc... Ya que estas acciones tendrán un coste en Puntos de Acción (AC) y su combinación agotará estos puntos. Normalmente todas las unidades cuentan con 2 puntos de acción, salvo las unidades hostigadoras y los personajes que cuentan con 3 puntos de acción.

Unidades básicas, especiales, de élite y mágicas: Estos son los tres tipos de unidades con los que contaremos para formar nuestros ejércitos. Las básicas componen el grueso del ejército y todas las facciones tienen acceso a ellas. Las unidades especiales y de élite marcan la diferencia entre una facción u otra. En el caso de optar por jugar con magia tendremos acceso a una serie de criaturas que vendrán determinadas por nuestra facción.

Las habilidades especiales de las unidades: La mayor diferencia entre unas unidades y otras son sus habilidades especiales; que les otorgan ventajas sobre las unidades enemigas durante el combate o en la realización de determinadas acciones en el transcurso de la batalla. De modo que su uso es primordial para obtener la victoria en la batalla. Recuerda que han de ser declaradas siguiendo las reglas determinadas por las mismas y que la unidad ha de contar con los suficientes puntos de acción. De modo que si los agoto no podrá activarla, aunque la habilidad sea de combate.

Elementos de escenografía: Los elementos de escenografía tendrán gran importancia en Kensei. Ya que estos tendrán su función durante el juego. Estos elementos se convertirán en obstáculos para nuestras unidades, en elementos de protección o en zonas elevadas en las que podremos ganar ventajas sobre nuestros enemigos.

Despliegue de escenografía: La primera acción que tendremos que realizar antes de comenzar nuestras partidas será el despliegue de la escenografía. En este momento colocaremos todos aquellos elementos que harán nuestra partida distinta de cualquier otra partida anterior. Es decir; compondremos el campo de batalla. Una buena escenografía creada por ti o adquirida en cualquier sitio especializado dará a tus batallas un color y dimensión mucho más elevados.

Despliegue de los ejércitos oculto: En Kensei el despliegue de las unidades al inicio de la partida se realiza de forma oculta, es decir; las unidades no se colocan en el tablero en el inicio del juego, sino que en su lugar se situarán unas tarjetas de despliegue que determinan cual es la unidad desplegada, pero que no serán reveladas al enemigo hasta que no se complete la fase inicial de despliegue.

El Taisho y las Habilidades de Taisho: En cada uno de los ejércitos implicados en la batalla existe la figura del Taisho o general, que cuenta con una serie de

habilidades que serán determinantes en el desarrollo del turno en el que sean usadas. Este Taisho siempre será el personaje Bushi de mayor nivel en el ejército al inicio de la batalla, independientemente de que no sea un Taisho como tal. Protege bien a tu Taisho ya que su muerte provocará una serie de consecuencias terribles en tu ejército.

Los Puntos de Mando del Taisho: El Taisho cuenta con una serie de Puntos de Mando; que se verán aumentados en el caso de encontrarse en lo que se denomina “Posición de Dominio”, esto es; cuando el Taisho se encuentra sobre una colina. Estos Puntos de Mando podrán ser agotados cada turno para usar Habilidades de Taisho (aquellas que hacen que el ejército obtenga una ventaja sobre el enemigo durante un turno), Reagrupar unidades o dar Ordenes Estratégicas (esta orden especial permite que una unidad que no cuenta con línea de visión con el enemigo pueda cargar contra este o dispararle).

Los personajes y sus habilidades: Existen varios tipos de personajes en Kensei. Estos podrán ir incluidos dentro de las unidades o fuera de ellas, y serán determinantes en el desarrollo y resolución de las partidas. Ya que los grandes guerreros llevan a cabo actos que las simples unidades son incapaces de realizar. Estos otorgarán bonificaciones a las unidades o serán independientes y crearán desequilibrios en determinados momentos de la batalla. La elección de los mismos se realiza a la hora de

la creación de la lista de ejército. Dependiendo del nivel de batalla que hayamos escogido tendremos un número de puntos en Valor de Personajes, independientes de los puntos de ejército, que nos servirán para escoger nuestros personajes.

Desarrollo del juego: El juego de Kensei se divide en turnos y estos a su vez en tres fases. Estas tres fases son: La fase de órdenes y acciones, la fase de combate y la fase de resolución.

La Tirada de Mando: Al principio de cada turno los dos generales determinarán quien lleva la iniciativa durante ese turno mediante una tirada. Esto determinará quien comienza las distintas fases o quién toma primero las decisiones durante las mismas.

Fase de Órdenes y Acciones: Esta fase tiene lugar al comienzo del turno después de haber realizado la tirada de mando. Durante esta fase los jugadores siguiendo el orden determinado por la tirada de mando darán sus órdenes y activarán sus unidades. Esta fase habrá de ser completada antes de pasar a la siguiente fase, de modo que ambos jugadores tendrán que haber finalizado la misma antes de pasar a resolver los combates. Esto es así independientemente de que se haya producido alguna colisión entre unidades enemigas, ya que estos encuentros serán resueltos en la fase siguiente de combates.

El primer jugador en llevar a cabo la fase de órdenes y acciones será aquel que haya vencido en la tirada de mando del turno en cuestión. Durante esta fase de órdenes y acciones el jugador podrá usar habilidades de Taisho, dar órdenes a sus unidades y gastar los puntos de acción con los que cuentas las mismas. Una vez completadas la activación de sus unidades dará el relevo a su contrario que llevará a cabo sus órdenes y después activará sus unidades. De modo que sólo cuando ambos jugadores hayan concluido esta fase se pasará a la fase de combate. Así que no confíes en que si tu unidad ha llegado cargando hacia la enemiga se encontrará sola en la refriega, ya que puede que el general contrario sume alguna unidad suya antes de llegar al combate.

Durante esta fase se producirán los movimientos, los disparos, la ocupación de elementos de escenografía, la magia y el uso de todas las habilidades especiales tanto de Taisho como de las unidades. Las unidades se irán activando y usando sus puntos de acción para realizar todos estos actos, de modo que el único orden en el uso de los mismos es el que establezca el jugador a la hora de ir indicando cuales son sus primeras unidades en actuar.

Marcadores: En Kensei antes de comenzar a mover o activar las unidades deberás dar órdenes a todas ellas. Estas órdenes son irrenunciables, de modo que no habrá marcha atrás una vez hayas comenzado a activar las unidades.

Para recordar las órdenes que hemos dado y para que no se produzcan problemas por este motivo contarás con los marcadores de acción, que te indicarán cuales han sido tus intenciones o las de tu enemigo.

Fase de Combate: En esta fase participarán todas las unidades que se encuentren en contacto con las unidades enemigas. Una vez completados todos los combates dará por concluida esta fase. En la fase de combate se utilizarán sobre todo cualidades como los Dados de Combate, la Defensa, La Armadura, la Vitalidad, el Ki y la Iniciativa. Así como el Valor de Enfrentamiento para determinar los bonificadores a los dados de combate y el resultado de los mismos.

Juego de abstracción: Debes saber que los combates y los ataques en Kensei representan resultados globales. De modo de que en el caso de que con tan sólo un dado elimines varias miniaturas, debes tener en cuenta que no es el resultado de un individuo del grupo, sino que es el

resultado global de un combate entre las dos unidades, no entre sujetos independientes. Así por ejemplo; en un ataque de 10 dados de combate puede que tras la tirada de ataque y la tirada de defensa lleguen tan sólo 2 dados a la tirada de daño, y puede que en esa tirada sólo un dado consiga superar la armadura de la unidad enemiga, pero también descubrirás que con tan sólo ese dado puede que hayas destruido hasta a 3 de tus enemigos. Esto representaría un combate en el que toda la unidad ha conseguido ese resultado, no tan sólo un individuo.

Fase de resolución: Durante esta fase se resolverá el resultado de los combates que hayan tenido lugar durante la Fase de Combate. En esta fase se producirán las persecuciones a unidades que huyen del combate, así como el ataque adicional a las mismas si son alcanzadas. También se resolverán las tiradas de psicología para el caso en que el general de uno de los jugadores haya muerto en combate. Así mismo se realizarán todas las tiradas de psicología que sean consecuencia de una situación especial.

Fin de la partida: Dependiendo del tipo de partida que hayamos escogido esta podrá finalizar por dos causas:

- * Cuando uno de los jugadores haya conseguido matar al general del contrario.
- * Cuando hayan finalizado todos los turnos; en el caso de la caza de cabezas o batalla campal.



2 : 6 REGLAS BÁSICAS

2 : 7 LAS MEDIDAS

Todas las medidas en el juego están representadas en cm. Durante el desarrollo de una partida, deberemos realizar diferentes medidas para calcular cuanto mueve una unidad, o si una unidad enemiga está al alcance de nuestras armas.

Realizar una medición es un acto que se debe llevar a cabo de modo honorable. La medición sólo se podrá realizar en la fase de acciones y para la acción que lo requiera (Ver fase de acciones). Nunca antes de el momento de realizar la acción.

También podremos realizar mediciones cuando un hecho lo requiera, como es el caso de comprobar si la unidad esta bajo los efectos de la presencia del general o del uso de una habilidad.

2 : 7 : 1 LOS DADOS

Toda acción, tiene una gran parte de azar en su resultado. Por eso durante el juego resolveremos las distintas acciones mediante tiradas de dados, que dependiendo de los diferentes atributos, determinarán si la acción se ha realizado con éxito o ha fracasado.

En Kensei, los dados que se utilizan son dados de 10 caras (en adelante D10), y las tiradas podrán ser de un solo dado, o más (1D10, 2D10, 3D10, etc...), dependiendo de la acción a realizar. Durante el reglamento haremos referencia a varios tipos de tiradas. Las más comunes serán:

TIRADA DE ATRIBUTOS

Este tipo de tirada es aquella en la que tirando 1D10 se debe de sacar un resultado igual o inferior a un valor específico de atributo. La tirada de DF y la tirada de HR son ejemplos de tirada de atributo.

TIRADA DE DIFICULTAD

Es aquella en la que habrá que superar un número determinado con la tirada de 1D10 o más. Es decir; deberemos sacar un resultado mayor a ese número, de modo que sí sacamos un resultado igual o inferior al mismo no la habremos superado. La tirada de AT y la tirada de daño son tiradas de dificultad.

TIRADA DE MOVIMIENTO

Es una tirada que se suma al movimiento de la unidad o personaje que la ha realizado. Normalmente realizaremos tiradas de movimiento en dos casos concretos: Al realizar una acción de Carga y al Huir.

TIRADA ENFRENTADA

En este caso ambos generales tiran 1D10 con los modificadores que se indiquen para el caso concreto. Aquel de los generales que saque un resultado mayor

vence la tirada. En caso de empate habrá que volver a realizar la tirada. La Tirada de Mando y la Tirada de Iniciativa son dos ejemplos de Tirada Enfrentada.

2 : 7 : 2 LAS MINIATURAS

Las miniaturas en Kensei representan diversos tipos de personajes, soldados, criaturas y artefactos que toman parte en la batalla. Cada miniatura tiene sus reglas específicas y sus atributos indicados en el tipo de unidad. Cuando adquirimos una miniatura de Kensei veremos que se indica el nombre y tipo de miniatura que puede representar.

En Kensei se comportarán de dos modos distintos, como unidad formando parte de un grupo que tiene unos atributos de grupo, o individualmente, realizando sus tiradas de forma independiente aunque esté dentro de una unidad.

INDIVIDUALES

Son miniaturas individuales, que actúan de forma independiente. Los personajes son uno de estos tipos de miniaturas. Estos representan a las clases y personalidades del juego. Una criatura que actúa de forma solitaria como un Dragón, o una cabalgadura y su jinete, también se consideran una miniatura individual.

UNIDADES

Son formadas por miniaturas que se agrupan para formar una entidad que

se mueve y actúa al unísono, de modo que todas comparten la misma suerte para las tiradas que realicen, así mismo nunca podrán desagruparse o actuar independientemente.

Las unidades se dividen a su vez en diferentes tipos, dependiendo de su formación, composición o de la forma de combatir.

2 : 7 : 3 LOS MARCADORES

Los marcadores son opcionales en el juego. Si tus compañeros y tú tenéis la suficiente memoria, o no tenéis problemas para arreglar de modo pacífico las diferencias que puedan surgir durante la partida, podéis optar por jugar sin ellos. De cualquier modo están a vuestra disposición para hacer el juego más cómodo e intuitivo, sobretodo en batallas muy grandes en las que participan muchas unidades. Estos marcadores os serán muy útiles para no olvidar que orden habéis dado a qué unidad y cuantos puntos de acción habéis usado. Esto es así porque en Kensei primero se dan todas las órdenes a las unidades, y una vez completada la declaración de órdenes se ejecutan una a una, estando prohibido echarse atrás. Si optáis por lo tanto por esta última opción tendréis que seguir las reglas siguientes para el uso de marcadores:

Los marcadores se irán colocando en la fase de órdenes y acciones en el momento que declaramos la orden a nuestra

unidad. Debes de recordar que primero deberás colocar los marcadores de Taisho y posteriormente los marcadores de acción. Hay marcadores de acción que se usarán en momentos especiales como se indica en la descripción de los mismos. El orden de activación de las unidades será libre, de modo que el jugador irá indicando que unidad actúa en que momento según sus deseos.

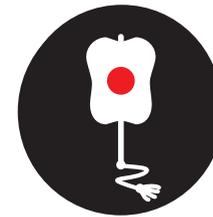
Kensei como hemos indicado tendremos que usar una serie de marcadores. Estos serán básicamente de tres tipos:

MARCADORES DE TAISHO

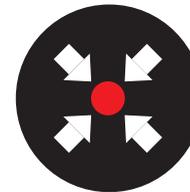
Estos marcadores representan el uso de habilidades de Taisho, las Ordenes Estratégicas o el intento de Reagrupar una unidad por el Taisho.

Marcador de Habilidad de Taisho: Este marcador representa un "Tessen". Indica el uso de una habilidad de Taisho. Si la habilidad es general se colocará junto con la unidad en la que se encuentra el Taisho, en cambio; si la habilidad afecta a una unidad en concreto este se colocará junto a dicha unidad. Este marcador representa 1 Punto de Mando.

Marcador de Orden Estratégica: El marcador representa un "Gumpai". Esto indica que se va a intentar realizar una acción estratégica con esa unidad. Este marcador se situará junto a la uni-



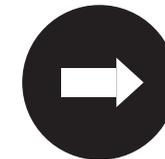
Marcador de Reagrupado: Este marcador significa que la unidad ha conseguido ser reagrupada mediante la tirada de reagrupación por el Taisho. Por lo que deberás retirar el marcador de reagrupación de su lado (ver marcadores de huida y reagrupación) y colocar este en su lugar. Este marcador representa 2AC y 1 Punto de mando.



En el caso de que no hayas conseguido reagrupar a la unidad deberás dar la vuelta a el marcador de reagrupación y colocar de nuevo el de huida, debiendo realizar la tirada de Movimiento de huida inmediatamente.

MARCADORES DE ACCIÓN

Estos marcadores se usarán durante la Fase de Órdenes y Acciones normalmente, salvo que se indique otra cosa en la descripción del marcador en concreto.



dad que va a llevar a cabo la acción estratégica. El marcador representa 3 Puntos de Mando y 1AC en el caso de resultar la orden fallida.

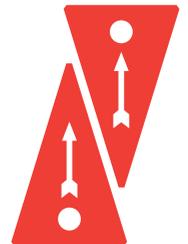
Marcador de Movimiento: Es un marcador con forma de indicador de dirección; por un lado tiene "una

flecha" y por otro "dos flechas". Una flecha indica que la unidad va a realizar una acción de avance de "marcha" y dos flechas esta acción será de "correr".

Marcador de Recarga: . Cuando comienza el juego todas las armas de proyectiles comienzan cargadas y con este marcador a su lado. Este marcador indica que vas a cargar el arma en ese turno. Una vez cargada deja el marcador a su lado y cuando dispares retíralo. Representa 1 AC.



Marcador de Disparo: Tendrás una serie de marcadores de disparo, los cuales serán del mismo color. Debes colocar este junto a la unidad que va a realizar el disparo y otro con el mismo color junto con la unidad que va a recibir el disparo. Representa 1AC.



Marcador de Carga: Al igual que en el marcador de disparo, contarás con marcadores dobles de Carga. Colócalo uno junto a la unidad que va a realizar la carga y otro junto a la unidad que va a recibirla. Este marcador representa 1AC.



Marcador de Acción Especial y Habilidad: Este marcador sirve para indicar que vamos a llevar a cabo una Acción Especial o a usar una “Habilidad Especial”.



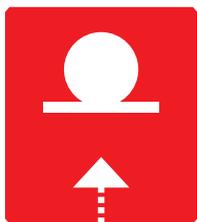
Este marcador ha de situarse junto a la unidad que va a realizar la acción. Este marcador representa 1 AC.

MARCADORES DE REACCIÓN A LA CARGA

Estos marcadores sirven para indicar que nuestra unidad va a reaccionar a la carga, en ellos vemos distintos símbolos que nos indican el tipo de reacción que va a llevar a cabo la unidad. El Marcador de Aguantar y Combatir y el de Contracarga normalmente será un solo marcador con dos caras.

Estos marcadores deberemos colocarlos inmediatamente después de que el otro jugador haya situado un marcador de carga junto a nuestra unidad.

Marcador de Aguantar y Combatir: Este indica que vamos a aguantar y combatir como reacción a la carga. No supone ningún gasto en AC. Para que

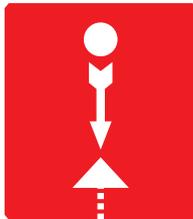


una unidad reaccione de este modo no es necesario que cuente con AC.

Marcador de Contracarga: Este marcador indica que nuestra unidad va a reaccionar contracargando contra la unidad enemiga. Este marcador representa el gasto de 1AC y no se retirará hasta el final del turno.



Marcador de Aguantar y Disparar: Para representar que tu unidad va a aguantar y disparar sitúa este marcador junto a ella. Significa que nuestra unidad de disparo va a aguantar y disparar contra la unidad enemiga que va a cargarles. Para poder realizar esta acción deberemos tener las armas cargadas y contar con al menos 1AC.



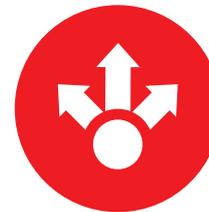
Una unidad también puede reaccionar a la carga huyendo, en ese caso situaremos el Marcador de Huida a su lado (ver Marcadores de Huida y Reagrupación). Para ello deberemos contar con al menos 1AC. Nunca podremos Huir si la unidad ya tiene este marcador a su lado.

MARCADORES DE HUIDA Y REAGRUPACIÓN

Estos marcadores indican si nuestra unidad ha realizado una acción de huida en ese turno o si puede intentarse reagruparla, por haber comenzado la huida en un turno anterior.

Estos dos marcadores normalmente serán las dos caras de un mismo marcador. Por una cara se mostrará el marcador de huida, mientras que por la otra cara del marcador se mostrará el marcador de reagrupación. Ya que nunca podrá una unidad tener los dos marcadores a la vez.

Marcador de huida: Este marcador se sitúa al lado de la unidad cuando ésta declara que huye o cuando comienza a huir por alguna de las causas que provocan este hecho.



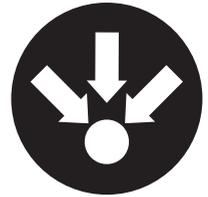
La unidad que tiene este marcador a su lado se considera que está fuera de juego, por lo que no podrá realizar ninguna acción durante ese turno, ni siquiera volver a huir.

Al final de la fase de resolución, antes de concluir un turno todos los marcadores de huida que haya sobre el tablero de juego serán sustituidos por los de reagrupación.

Este marcador no representa ningún AC, sino que la unidad se encuentra “Fuera de Juego”.

Marcador de reagrupación: Este marcador al igual que el de huida representa los “pies de un samurái corriendo”, con la única diferencia de que se muestra un “símbolo de OK” sobre ellos.

Este marcador nos indica que esta unidad puede ser reagrupada al inicio de la fase de órdenes y acciones del Taisho al que pertenecen, o que pueden reaccionar a una carga enemiga volviendo a huir. Si al comienzo de la fase de órdenes de Taisho el general al que pertenecen las unidades (que están marcadas de este modo) no intenta reagruparlas; significará que éstas continuarán huyendo. Por lo que, en ese mismo momento, antes de comenzar la activación del resto de unidades, éstas deberán hacer la tirada de huida y sustituir el marcador de reagrupación por el marcador de huida.



Si en la fase de órdenes de Taisho una unidad con este marcador intenta ser reagrupada, y se consigue con éxito, deberás cambiar el marcador de reagrupación y situar el marcador de reagrupado a su lado (ver marcadores de Taisho). En caso contrario la unidad seguirá huyendo por lo que darás la vuelta al marcador de reagrupación y situarás el de huida a su lado, realizando inmediatamente la Tirada de Huida correspondiente.

Este marcador no representa ningún AC, tan sólo que la unidad puede actuar como reacción huyendo o que puede intentar ser reagrupada por el Taisho. Recuerda que para reagrupar el Taisho deberá invertir 1 punto de mando.

MARCADOR DE RESULTADO

Este marcador sirve para indicar el resultado del combate. En caso de tablas no habrá que situar ningún marcador. Sólo deberemos colocar un marcador en el caso de resultar derrotados.

Marcador de Derrota: Este marcador muestra el símbolo de Kensei. Este se situará junto a la unidad en el caso de que

en la fase de combate haya sido derrotada, tal como se describe en la fase de resolución. Sirve para recordar que en la fase de resolución esa unidad

deberá realizar un chequeo de HR para comprobar si huye del combate.



Este marcador no representa ningún AC.

AGRUPACIÓN DE MARCADORES

Una vez llevadas a cabo las acciones de una unidad agruparemos los marcadores que representen AC, uno encima de otro junto a la unidad. De este modo recordaremos cuantos puntos de acción hemos gastado para el caso de que en la fase del contrario queramos realizar una reacción a la carga.

RETIRADA DE MARCADORES

Una vez completado el turno pasaremos a retirar todos los marcadores del tablero de juego. Excepto: Los marcadores de huida, que serán sustituidos por los de reagrupación y los de recarga y los marcadores de recarga cuando la unidad no haya disparado.



2 : 8

ATRIBUTOS

MV	DC	AT	DF	AR	VT	KI	HR	IN	AC	VE
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Las unidades y personajes están dotados de una serie de atributos que determinarán como se comportan durante el desarrollo del juego. Los atributos son usados en diferentes momentos de la partida para resolver las situaciones que se irán generando. Cada tipo de personaje o unidad tiene unos atributos distintos que lo diferencian del resto y representan sus cualidades.

2 : 8 : 1

MOVIMIENTO [MV]

Indica el número de cm que se desplazará una unidad o personaje, en una acción de movimiento de avance normal, que no implique ni correr, ni cargar.

1. UNIDAD A PIE

- * Si “marcha” avanzará su movimiento.
- * Si “corre” lo hará al doble de su atributo de MV.
- * Además, las unidades de infantería, cargan 1D10cm (la carga se considera una acción especial, ver acción de carga).

2. UNIDAD MONTADA

- * Si “marcha” avanza su MV.
- * Si “corre” avanza al doble de su MV.
- * Además durante una carga, una unidad montada avanzará 2D10cm.

2 : 8 : 2

DADOS DE COMBATE [DC]

Cada punto en este valor representa un 1D10. Estos dados reflejan potencia de combate de una unidad. El número de dados de combate que indica el atributo de DC de una unidad, está referido a su “Unidad base”. Si el número de miniaturas es mayor o menor a este “valor de base”, la unidad sufrirá la modificación de sus DC, lo que representa la mayor o menor potencia de la unidad.

MODIFICADORES A LOS DC

1. Aumento o disminución de miniaturas: El aumento del número de miniaturas viene acompañado de un aumento en el número de DC que tendremos para el combate. En el perfil de unidad se nos indicará el modificador DC/MINI, que quiere decir el número de dados de combate que nos otorga cada miniatura,

ya sea de forma positiva en la creación de la unidad o de forma negativa porque sea retirada de la mesa de juego.

Ej. En una unidad con 1/2 consideraremos que por cada miniatura la DC de la unidad sube 2.

2. En comparación con la unidad enemiga: Una unidad que supera a otra en VE (Ver más adelante Valor de Enfrentamiento) verá también modificado el número de dados de combate de forma positiva, salvo las unidades de proyectiles, en los casos siguientes:

- * **Duplicar:** Si tu unidad tiene un VE igual o mayor al doble de la unidad enemiga (siempre hay que sumar los apoyos que tengan unos y otros), aumenta su potencia en 2DC.
- * **Triplicar:** Si tu VE es igual o mayor que el triple de la unidad enemiga suma 4DC.

3. Posición Defensiva: Una unidad puede entrar en lo que se denomina posición defensiva siempre y cuando no haya cargado o contracargado en ese turno. Para ello antes de tirar la iniciativa en la fase de combate, deberá declarar que entra en Posición Defensiva. Esto conlleva el sacrificio de 3DC y aumenta su DF en 1 punto. Una unidad que se encuentra huyendo siempre se considerará en Posición Defensiva. La Posición Defensiva no puede ser usada por los personajes.

4. Armas: Algunas armas producen un aumento de dados de combate en situaciones especiales.

5. Habilidades especiales: Algunas habilidades especiales tanto de general como de unidad aumentarán nuestros dados de combate por un tiempo determinado, otorgándonos cierta ventaja.

2 : 8 : 3 DIFICULTAD DE ATAQUE [AT]

Esto representa la dificultad que tiene una unidad o personaje para lanzar un ataque con éxito. Cuanto menor sea la AT de la unidad mayor será la habilidad en armas de ésta y la posibilidad de alcanzar al objetivo y causarle daños. En la Tirada de Ataque la unidad que ataca deberá realizar una tirada de difi-



cultad contra su valor de AT, por cada dado que consiga superar dicha dificultad conseguirá 1 dado de daño. De este modo una unidad con AT 6 debería sacar un 7 o más.

Un 0 en la tirada de AT siempre se considera un éxito.

MODIFICADORES A LA AT

1. Distancia de disparo: La distancia entre la unidad que dispara y la unidad que recibe el disparo modificará la AT de la unidad reduciéndola o aumentándola. Esto dependerá también del tipo de arma que usemos (Ver Disparo.).

2. Carga: Una unidad que carga contra otra recibirá un modificador a sus da-

dos de combate dependiendo del tipo de unidad que sea.

- * **Infantería:** Una unidad de infantería u hostigadora a pie que carga contra otra recibe un -1 a su AT.
- * **Caballería:** Una unidad de caballería u hostigadora montada que carga contra otra recibirá un -2 a su AT.

3. Tratos: Algunos tratos aumentarán la AT. Por ejemplo el trato solitario. Cuando una unidad pretende atacar a un personaje o una unidad con ese trato recibe un aumento de +1 a la AT.

4. Armas: Algunas armas como la katana reducen la AT de la unidad o personaje que las porta.



5. Habilidades especiales: Algunas habilidades aumentarán o disminuirán la AT de la unidad.

Éstos modificadores serán acumulativos.

2 : 8 : 4 DEFENSA [DF]

Representa la capacidad de la unidad para defenderse de un ataque enemigo. La Tirada de DF es aquella que realiza la unidad que recibe el ataque para evitar el daño. En ésta tirada por cada dado de daño, obtenido en la Tirada de AT por la unidad enemiga, se realizará una tirada de atributo de DF. En esta tirada por cada resultado igual o menor a su atributo restará 1 dado de daño al ataque enemigo.

El valor de DF de una unidad también podrá ser modificado por diferentes factores aumentando o disminuyendo según las circunstancias.

Un 1 en la tirada de DF siempre se considerará un éxito.

MODIFICADORES A LA DF

1. Atacar por el Flanco o retaguardia: Cuando una unidad ataca a otra por el flanco o por la retaguardia adquiere una ventaja sobre la unidad enemiga, que se traducirá en una modificación de:

- * Flanco: -1 a la DF de la unidad atacada por el flanco.

- * Retaguardia: -2 a la DF de la unidad atacada por la retaguardia.

2. Armas: Algunas armas producen una reducción de la DF de las unidades, como por ejemplo la naginata o la lanza.

3. Habilidades especiales: Algunas habilidades especiales pueden modificar nuestra DF.

4. Cobertura: Llamamos cobertura a aquello que cubre a la unidad frente a un ataque enemigo, tanto de proyectiles como cuerpo a cuerpo. Dependiendo del tipo de cobertura podrá ser:

- * Cobertura ligera: +1 a la DF de la unidad.
- * Cobertura pesada: +2 a la DF de la unidad.

Éstos modificadores serán acumulativos.

2 : 8 : 5 ARMADURA [AR]

Cuando la unidad ha sido golpeada aún le queda una posibilidad de evitar el daño. Esta posibilidad es que sea evitado por su armadura. Una unidad con armadura pesada será más difícil de dañar que una con armadura ligera. La tirada de daño que no obtenga un resultado superior a la AR no causará daño, incluso aunque tuviera un modificador, ya que estos sólo se aplican una vez superada la armadura.

TIPOS DE ARMADURA

Los samurái de las Islas del Dragón han heredado el antiquísimo arte de confeccionar y ponerse la armadura. Estudiando los antiguos libros de su clan confeccionan sus propios tipos de armadura que les protegen durante la batalla.

Armadura ligera (HARA-ATE): 1AR. Se considera armadura ligera aquella que ofrece escasa protección como la HARA-ATE de los ashigaru. Es la armadura que llevan los ashigaru de cualquier tipo, las unidades de arco y honda de hostigadores, así como cualquier otra unidad que se considere que casi no lleva armadura.

Armadura media (DO-MARU o HARAMAKI-DO): 2AR. Es la armadura de la mayoría de samurái. Una armadura que cuenta con hombreras, con casco y primera protección en las piernas.

Armadura pesada (O-YOROI): 3AR. Es la armadura que llevan los héroes y capitanes con una protección de cota de maya, armaduras en las piernas y en los brazos así como la máscara en el rostro. +1 a la AR contra las flechas.

Armadura legendaria: 4AR. Esta es una armadura completa pesada creada por los mayores maestros. Lo que la hace extremadamente protectora. Es el máximo que una miniatura humanoide puede tener como valor de AR a pie. +2 a la AR contra las flechas.

“Montado”: Una unidad montada recibirá un bonificador de +1 a la AR. Esto representa que el caballo recibe algunos golpes en lugar de su jinete. Así mismo las unidades a caballo tendrán una VT 2 puntos superior a las unidades de infantería. (Esto ya se incluye en el perfil de las unidades montadas, pero no en los personajes).

Por ahora sólo algunas armas modificarán de forma negativa la AR de nuestra unidad.

2 : 8 : 6 VITALIDAD [VT]

Cada miniatura tiene unos puntos de vitalidad que representan la resistencia al daño de la misma. Cuando una miniatura sufre un daño equivalente a su VT se considera muerta, por lo que habrá que retirarla del tablero. La VT por lo tanto, en sentido contrario, representa cuantos puntos de daño debe recibir la miniatura para considerarse eliminada. Estos puntos de daño también se pueden acumular.

La Vitalidad Total es la vitalidad suma de todas las miniaturas que componen una unidad, mientras que la Vitalidad Individual es la correspondiente a cada una de las miniaturas que la componen.

El número de miniaturas que debemos restar después de la tirada de daño será el correspondiente a dividir el daño sufrido por la Vitalidad Individual. El

daño sobrante se considerará Daño Acumulado. Este es un daño que se tendrá que sumar al daño que se sufra en una tirada de daño posterior.

2 : 8 : 7 ESPIRITU [KI]

Representa el espíritu del guerrero o unidad. Se utiliza para activar habilidades especiales, así como para el lanzamiento de hechizos (Aunque en esta beta aún no se describen la magia y las criaturas).

Normalmente las tiradas de Espíritu serán tiradas enfrentadas o tiradas de atributos en las que hay que sacar un valor igual o menor al Espíritu de la unidad para lograr el éxito en la tirada.

2 : 8 : 8 HONOR [HR]

Representa la voluntad de la unidad y su capacidad de permanecer en combate cuando todo va mal. Este se verá modificado si dentro de la unidad hay un personaje Heroe Bushi o un Estandarte. También con el uso de Habilidades de Taisho. Todas estas bonificaciones serán acumulables.

La Tirada de Huida es una Tirada de Atributo, que se realiza por la unidades y personajes para determinar si continúan combatiendo o huyen cuando son derrotadas. En esta tirada habrá que conseguir un resultado igual o inferior a la HR.

El HR también es determinante en la tirada enfrentada que se realiza al comienzo de la partida para determinar en que lado del campo de batalla se despliegan los ejércitos.

MODIFICADORES AL HR

Personaje Bushi: Dependiendo del tipo de héroe que se encuentre en el interior de nuestra unidad tendremos una bonificación al honor de nuestra unidad.

- * Daimyo o Taisho: +3 al HR de la unidad.
- * Heroe: +2 al HR de la unidad.
- * Samurai Daisho o Ashigaru Daisho: +1 al HR de la unidad.

Abanderado: +1 al HR de la unidad.

Habilidades de Taisho: Algunas habilidades de Taisho incrementarán momentáneamente el honor de una o varias de nuestras unidades.

2 : 8 : 9 INICIATIVA [IN]

Representa la capacidad de una unidad para reaccionar, y realizar su acción antes que el contrario. Normalmente las tiradas de IN son tiradas enfrentadas. En ellas se realiza una tirada de 1D10 a la que sumaremos este valor para determinar quien realiza la acción en primer lugar. Por lo que aquel de los dos que obtenga valor mayor será el primero en actuar.

MODIFICADORES A LA IN

Personaje Bushi: Dependiendo del tipo de héroe que se encuentre en el interior de nuestra unidad tendremos al igual que en el HR una bonificación a la IN de nuestra unidad.

- * Daimyo: +2 a la IN de la unidad.
- * Taisho, Heroe o Daisho: +1 a la IN de la unidad.

Habilidades de Taisho: Algunas habilidades de Taisho otorgarán una ventaja a la IN durante el combate a una o todas nuestras unidades.

2 : 8 : 10 PUNTOS DE ACCIÓN [AC]

Es el número de acciones que una unidad o personaje puede realizar durante un turno. Cada unidad y personaje tendrá un número de AC que podrá gastar en la fase de ordenes y acciones como considere conveniente.

2 : 8 : 11 VALOR DE ENFRENTAMIENTO [VE]

El valor de enfrentamiento representa el coraje y la valentía de la unidad en combate. Este se usa para la resolución de los combates y en comparación con

otras unidades enemigas para determinar la superioridad numérica. El VE total de una unidad, se calcula multiplicando el valor de este atributo, por el número de miniaturas presentes en la unidad.



CAPÍTULO 3 LA UNIDAD

3 : 1 ¿QUE ES UNA UNIDAD?

La unidad es la unión de varias miniaturas del mismo tipo que se mueven y actúan como si fueran una sola. Este grupo comparte los mismos atributos y habilidades. Además sus miembros no podrán actuar de forma independiente, es decir: no podrán salir de la unidad, ni mover sin el resto del grupo, ni permanecer luchando mientras los demás huyen.

3 : 2 DESCRIPCIÓN

En la entrada de cada unidad, además de un perfil de atributos, se indica; el nombre, tipo de unidad, el armamento del que dispone, reglas especiales, coste, y unidad base.

Nombre: Indica el nombre o denominación de la unidad.

Perfil: Todas las unidades tienen lo que se denomina un perfil, que permite el chequeo rápido de sus atributos durante el combate. En la lista de ejército hay varios perfiles que deberán ser rellenados con las unidades de los que se incluirán los modificadores que sean pertinentes.

Tipo: Indica si es infantería, hostigador, caballería, etc., y los tratos que tiene esta unidad.

Armamento: Indica con que arma combate la unidad y la armadura que lleva puesta.

Habilidades especiales: Indica si la unidad tiene alguna habilidad especial.

Unidad base: UB Es el número mínimo de miniaturas del mismo tipo que tiene que haber para formar una unidad al comienzo de la partida, incluyendo el abanderado. La unidad base la componen miniaturas del mismo tipo, por lo que la inclusión un personaje no afectará a este mínimo. Además será el límite máximo de miniaturas que puede haber en el frontal y en el lateral para componer la formación (salvo en el caso de unidades de las unidades de proyectiles).

Coste: Cuando creamos una unidad tenemos que tener en cuenta su coste. La moneda del juego es el koku. Cada miniatura de una unidad tendrá un valor en kokus que será indicado en el perfil de unidad. La suma de todas las miniaturas de como resultado el valor global de la unidad.

Los personajes tendrán un coste en VP, que es lo que se denomina Valor de Personaje. Este coste no afectará al coste en kokus de las unidades, ni al valor en kokus de los ejércitos.

Límites de Unidad: En la descripción de la unidad se indicará el número máximo de miniaturas que pueden componer la unidad incluyendo al abanderado. Los personajes no contarán para este límite.

3 : 3 TIPOS

3 : 3 : 1 INFANTERÍA

Las unidades de infantería se considera que van “a pie” y que siguen las reglas de movimiento de este tipo de unidades. Las unidades de infantería irán unidas peana con peana siguiendo las reglas de formación que posteriormente se detallan, salvo en el caso de que se traten de unidades hostigadoras. Tienen un ángulo de visión de 180° desde el punto central frontal y se mueven en bloque. Una unidad de infantería carga con 1D10 y huye con 2D10. Una miniatura de este tipo deberá obligatoriamente de ir sobre una peana cuadrada de 25mm x 25mm.

3 : 3 : 2 CABALLERÍA

Las unidades de caballería se mueven sobre algún tipo de montura, y se consideran por lo tanto “montadas”. Una unidad de caballería incluye el jinete y la montura, que normalmente será un caballo, aunque podría ser otro tipo de

criatura. Estas dos miniaturas se consideran como un todo y actúan al unísono. Además las miniaturas al igual que en el caso de las unidades de infantería irán por lo general unidas las unas a las otras peana con peana, salvo en el caso de que se trate de hostigadores. Una unidad de caballería carga con 2D10 y huye con 3D10. El tipo de peana que deberás utilizar variará dependiendo de si la montura es un caballo, alguna criatura de tamaño similar (25x50mm), o una criatura de tamaño superior (Estas no estarán disponibles en esta primera versión del juego).

3 : 3 : 3 HOSTIGADORES

Los hostigadores son unidades que pueden ir tanto “a pie” como “montados”, pero que siguen unas reglas especiales tanto de despliegue como de movimiento y combate. En el tipo de unidad se indicará: Hostigadores a pie u hostigadores montados. Así, las miniaturas no están obligadas a guardar una formación, ni a mantenerse unidas unas con otras por las peanas, pero deberán guardar una distancia máxima de 5cm entre miniatura y miniatura.

3 : 4 REGLAS BÁSICAS

3 : 4 : 1 FORMACIÓN DE LA UNIDAD

La formación es la posición que toman las miniaturas en el campo de batalla a la hora de desplegarse, unas respecto a otras, cuando pertenecen a la misma unidad. Las unidades de infantería y caballería se disponen normalmente en forma cuadrada o rectangular, mientras que las unidades de hostigadores no guardan formación. Estas suelen abarcar un radio de despliegue.

Las unidades dependiendo del tipo, y de su unidad base, tendrán un frontal y un lateral mínimo y máximo de miniaturas. Un personaje no podrá entrar en una unidad cuya formación esté completa.

Unidades "a pie": Estas tendrán un mínimo frontal de 3 miniaturas y el máximo será igual a su UB (unidad base). En el flanco el máximo de filas, incluidos personajes serán 3.

Unidades "montadas": Las unidades montadas tendrán un mínimo frontal de 2 miniaturas y un máximo de 4 miniaturas. En el flanco el número máximo de filas incluidos personajes serán 3.

Hostigadores: Una unidad de hostigadores no tiene ni frontal ni lateral, pero

las miniaturas tienen que estar a una distancia máxima de 5cm entre ellas y deben de estar dentro de una zona de diámetro igual a 3 x el N° de Min que componen la unidad.

Unidades "a pie" de proyectiles: Estas unidades siguen las reglas de las unidades "a pie", excepto las unidades armadas con Teppo que sólo podrán formar en 2 filas.

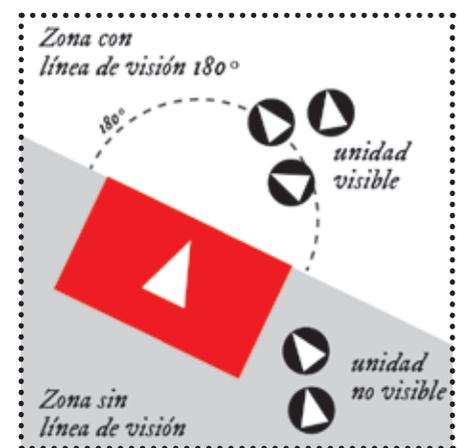
Artefactos y criaturas: En el caso de los artefactos la dotación deberá permanecer a un máximo de 5cm de la máquina o criatura que gobiernan. Aunque habrá casos en los que estén obligados a ir en conjunto con este, debido a su especial composición.

3 : 4 : 2 ÁNGULO DE VISIÓN

Se entiende por ángulo de visión la zona alrededor de la unidad, personaje o criatura que estos pueden ver. Esto dependerá del tipo de unidad y es independiente de la línea de visión. Ya que una unidad enemiga puede estar en nuestro ángulo de visión pero oculta tras un obstáculo, lo que nos impedirá verla de todos modos, por estar fuera de nuestra línea de visión.

Unidades de infantería y caballería: El ángulo de visión es la zona que una unidad puede ver. La regla general para todas las unidades es de 180° desde el punto central frontal. Lo que se traduce

en que la unidad podrá ver todo lo que hay por delante de ella.



Unidades de hostigadores, criaturas y personajes individuales: Los hostigadores, personajes y criaturas que se comportan de modo individual, tendrán un ángulo de visión de 360°.



Unidades de artillería y artefactos: Los artefactos como cañones etc... tendrán también un ángulo de visión de 180°. Este tipo de unidades cuentan con una dotación que la gobierna y hay que de-

terminar como se traza dicho ángulo. Para determinarlo lo trazaremos desde el frontal de la peana del artefacto principal.

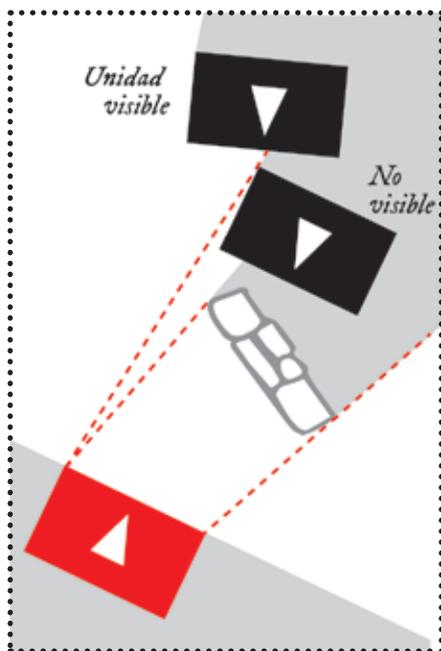
Regla básica: Una unidad sólo podrá cargar o disparar contra una unidad que esté en su ángulo de visión durante la fase de órdenes y acciones. Además esta deberá encontrarse en su línea de visión. Sólo las órdenes estratégicas de Taisho serán una excepción a esta regla (Ver órdenes estratégicas).

3 : 4 : 3 LINEA DE VISIÓN

La línea de visión es aquello que puede ver la unidad. Una unidad se puede ver afectada por los elementos de terreno y por otras unidades. Por lo general, ninguna unidad puede ver a través de elementos de terreno que bloqueen la línea de visión, ni a través de otras unidades, ya sean amigas o enemigas. Una unidad o personaje generalmente no podrá ni disparar ni cargar contra una unidad que no esté en su línea de visión, salvo en casos especiales. (Ver Capítulo órdenes estratégicas).

Para que una unidad enemiga, se considere en línea de visión de nuestra unidad, esta ha de estar en su ángulo de visión, y al menos en la línea de visión de una de las miniaturas de nuestra unidad, que ha de ser capaz de ver al menos la mitad de la unidad enemiga a la que dispara, o de la peana en el caso de miniaturas individuales.

En el caso de que nuestra unidad se encuentre encima de una colina podrá ver a través de las unidades aliadas y enemigas, y a través de obstáculos como setos, muros o vallas, pero no mayores. Es lo que se denomina posición de “Dominio.”



3 : 4 : 4 ZONAS DE CARGA

Las unidades que no son hostigadoras tienen lo que se denomina zonas de carga, dependiendo de la zona en la que se encuentre la unidad que carga con respecto a la unidad que recibe la carga

se seguirán las reglas de zona directa o zona oblicua de carga (Ver La Acción de Cargar: Zona de Carga).

3 : 4 : 5 FRONTAL, FLANCO Y RETAGUARDIA

El frontal, el flanco y la retaguardia se diferencian del ángulo de visión y de la zona de carga.

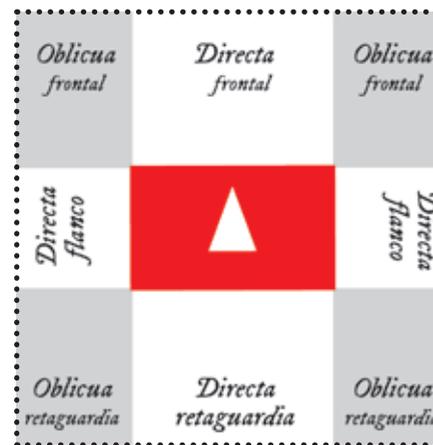
Una unidad tiene un frontal, un lateral y una retaguardia, que tienen una extrema importancia a la hora de realizar una carga hacia ella, ya que dependiendo de por donde se produzca la misma la unidad cargada tendrá unos penalizadores a la DF.

Carga por el flanco: -1 DF.

Carga por la retaguardia: -2 DF.

En las reglas para cargas por “Zona Oblicua” y por “Zona Directa” se determinará por que lugar se ha producido la carga en cada caso. (Ver Capítulo 9: Acción de Cargar).

Las unidades hostigadoras carecen de flanco o retaguardia. Siempre se considera que están mirando hacia la unidad que les carga. Sólo en el caso de que ya se encuentren enfrentadas podrán ser cargadas por la retaguardia o por el lateral. Ya que se habrán agrupado para luchar.



3 : 4 : 6 HABILIDADES DE UNIDAD Y SU USO

Hay unidades que cuentan con habilidades especiales que las diferencian de las demás y las hacen únicas. Los requisitos y el modo de usarlas vendrán descritos en la habilidad.

Según el momento en que se usen las habilidades estas podrán ser; de “acción”, de “combate” o “libres”. Como su nombre indica las “habilidades de acción” serán aquellas que se usen en la fase de ordenes y acciones, las de “combate” aquellas que se usen en la fase de combate y las “libres” aquellas que se usen en el momento en que sean necesarias.

No hay que confundir las habilidades de unidad con las “Habilidades de Taisho” que serán detalladas más adelante. Estas últimas son habilidades que afec-

tan de modo general a varias o a todas las unidades del ejercito a la vez.

El uso de una habilidad especial siempre tendrá un coste de 1 AC.

3 : 4 : 7 ESTANDARTES

Los estandartes son miniaturas pertenecientes a la propia unidad y por lo tanto nunca podrán salir de la unidad. También será la última miniatura en caer de la unidad. Ya que cada vez que cae la bandera otro la recoge. Sólo cuando la unidad es destruida o huye pierde su bandera. Un estandarte otorga +1 al HR de la unidad. Este se podrá acumular al bonificador al honor que otorga un personaje Bushi, en el caso de que haya uno incluido en la unidad. El estandarte cuenta como una miniatura a todos los efectos; para el máximo de la unidad, para la resolución del combate y para los bonificadores del mismo.

3 : 4 : 8 PERSONAJES Y UNIDAD

El personaje es una miniatura que a pesar de no pertenecer a la unidad puede ir dentro de ella, otorgando en el caso de los personajes Bushi bonificadores a la IN y al HR. Estos pueden ir también de modo solitario por el campo de batalla. Algunos de ellos como el Kensei nunca podrán ser incluidos dentro de una unidad, ya que tienen el trato solitario entre sus características.

CAPÍTULO 4 LOS PERSONAJES

太平記英勇傳

笹井右近尚直

笹井尚直久藏尚保の父やく



一之尾齋
國五十五



太多家の良臣たり春永淺井朝倉と比叡山の麓小討陣をすし
 助前より湖に積米朝倉家の兵糧米堅田浦積置られ
 右近尚直是と率や敵の糧米と奪んと堅田の住人猪飼其助
 馬場孫次郎等と案内者とし手勢五百余人密に
 船取乘て堅田浦押渡り夜半もろりて頭
 船を揚て切すは朝倉家の番兵等
 思設の更なるは皆散々を逃失す
 これ右近の心は終小糧米と船を積
 春永の本陣に送り我
 身の乗べき船をけ
 且再廻陣と待
 所先小出法
 兵卒等告に依
 て淺井朝倉両家
 の軍勢五千余騎兵

船を積置連
 直小浦近に押す
 勢の笹井と取巻て微塵小
 せん探望と右近軍勢勇多と
 へとも水小助の兵らも悉討死す尚直も
 今は是迄を願概切て果す

一家略傳史 柳下亭種員記



4 : 1 ¿QUÉ ES UN PERSONAJE?

Un personaje es aquel que por sus características y por sus cualidades destaca en el juego de Kensei sobre los demás mortales. Normalmente un personaje representa a alguien especial, un guerrero más poderoso de lo normal o una seductora y asesina Geisha. Hay dos tipos de personaje:

Personajes Bushi: Estos guerreros de alto rango otorgan beneficios a la unidad en la que son introducidos. Así modificarán el Honor y la Iniciativa con los que cuenta la unidad. También pueden usarse de forma independiente. Los personajes Bushi se dividen a su vez en tres niveles: Básico, Medio y Alto. Dependiendo de su nivel otorgarán mayor o menor bonificación a la unidad.

Personajes especiales: Dentro de este tipo de personaje se encuentran todos aquellos que por sus características son únicos frente a los otros, ya que cuentan con habilidades y propiedades que los hacen especiales. Entre ellos encontramos al Ninja, la Geisha, el Espía y el Kensei.

4 : 2 DESCRIPCIÓN

Los personajes tienen unos atributos y perfil iguales a los de las unidades. Los personajes bushi otorgarán una bonificación al HR y a la IN de la unidad, mientras que los personajes especiales cuentan con habilidades que los hacen únicos.

Nivel Básico:

Samurai Daisho/ Ashigaru Daisho: +1 al HR y +1 a la IN.

Nivel Medio:

Heroe: +2 al HR y +1 a la IN.

Nivel Alto:

Taisho/ Daimyo: +3 al HR y +2 a la IN.

4 : 3 REGLAS BÁSICAS

4 : 3 : 1 MOVIMIENTO

Los personajes tienen un valor de movimiento indicado en su perfil. Siguen las reglas de movimiento usuales dependiendo de si van “a pie” o “montados”. Si están dentro de una unidad se considerarán incluidos en ésta, por lo que moverán junto con ella, moviendo con el valor de MV que sea menor, ya sea el del personaje o el de la unidad. El personaje fuera de una unidad se move-

rá como si fuera un hostigador a todos los efectos.

4 : 3 : 2 ÁNGULO DE VISIÓN Y LINEA DE VISIÓN

El personaje fuera de una unidad tendrá un ángulo de visión de 360°, cuando se encuentre dentro de una unidad tendrá el ángulo de visión de dicha unidad. Sigue las mismas reglas que las unidades en el caso de la línea de visión.

4 : 3 : 3 FRONTAL, FLANCO Y RETAGUARDIA

Un personaje carece de frontal, lateral y retaguardia. Un personaje en modo solitario no tendrá los modificadores por cargar ni los beneficios de la carga por el flanco o la retaguardia.

4 : 3 : 4 PERSONAJE Y UNIDAD

Dentro de una unidad tan sólo podrán ir un máximo de dos personajes estando estos limitados a un máximo de 1 Héroe Bushi y 1 Personaje Especial.

En una unidad de proyectiles sólo se podrá incluir un personaje Bushi si lleva el tipo de arma de la unidad, además el Taisho nunca podrá ir incluido en una unidad de Heinin. El Ninja, la Geisha y el Metsuke podrán ir ocultos en cualquier unidad.

Un personaje “montado” nunca podrá ir introducido en una unidad “a pie”, ni un personaje “a pie” en una unidad “montada”.

El personaje puede salir y entrar de las unidades en cualquier momento mediante el gasto de 1 AC. (En el caso del combate hay reglas especiales).

Un personaje podrá atravesar una unidad amiga gastando 1 AC, pero perderá 1 a la IN durante ese turno y moverá la mitad de su MV a partir de la misma.

Dependiendo del tipo personaje que hay dentro de la unidad, tendremos o no modificadores a los Atributos.

Héroes Bushi: La unidad obtendrá una bonificación al HR y a la IN, tal como se ha descrito antes.

Personajes Especiales: Estos normalmente no otorgan bonificaciones a la unidad, salvo que estas sean descritas en su perfil.

4 : 3 : 5 PUNTOS DE ACCIÓN

Al igual que las unidades, un personaje tiene un número de puntos de acción, que puede gastar en la fase de Órdenes y Acciones para llevar a cabo sus actos.

4:3:6 ARMAS

Un personaje podrá ir armado con más de un arma, pero con un límite de dos. Si un personaje quiere luchar cuerpo a cuerpo y poder disparar debe ir armado con un arma de cada tipo.

4:3:7 DISPARO

Un personaje puede tanto disparar desde el interior de una unidad como fuera de ella. Así mismo podrá ser objetivo de nuestros disparos, siempre que se encuentre fuera de una unidad, salvo en casos especiales.

Personaje disparando: Un personaje puede ir armado con un arco u otra arma de proyectiles en algunos casos y puede atacar a otras unidades u otros personajes. Siempre que no estén dentro de una unidad. Sigue las reglas de disparo (ver disparo). Un personaje armado con un arma de disparo reduce sus DC a la mitad redondeando hacia abajo, en el caso de disparar..

Ej: Un bushi con 6DC cuerpo a cuerpo tendría 3DC disparando, tanto dentro de una unidad como fuera de ella.

Personaje objetivo de los disparos: Un personaje que se encuentre dentro de una unidad por regla general no podrá ser objetivo de nuestros disparos de modo independiente. Sólo en el caso de

que la unidad haya sido destruida habrá una posibilidad de que sufra daño.

Un personaje fuera de una unidad se considerará como si tuviera el trato solitario. Disparar contra el tendrá un penalizador de +1 a la AT.

4:3:8 COMBATE

Los personajes en combate se comportarán de modo distinto según de que tipo sean.

Personaje Bushi: Un Bushi dentro de una unidad usará la IN de la unidad, modificada por la bonificación que este otorga para el combate, de modo que atacará en el mismo momento que la unidad. Pero tan sólo atacará con la mitad de sus DC, redondeando hacia arriba. La AT para estos dados será la AT del personaje, de modo que aparta esos dados para realizar la tirada de ataque de modo independiente. Además el personaje otorgará su bonificación a HR y a IN de la unidad dependiendo del nivel de éste.

Personajes Especiales: Los personajes especiales se consideran independientes y usarán su propia IN. Cuando se realice la tirada de iniciativa ellos tiran su iniciativa junto con las unidades y se establece el orden de ataque dependiendo del resultado de dicha tirada.

Personaje Solitario: Un personaje que vaya solitario combatirá como si fuera

el mismo una unidad. Si ataca o es atacado por una unidad enemiga en la que haya otro personaje podrá declarar un enfrentamiento con éste. Pero una vez terminado el enfrentamiento el resto de la unidad le atacará del modo habitual.

HUIR DEL COMBATE

Un personaje sólo podrá salir de una unidad envuelta en combate huyendo.

Huir del combate es una acción que tan sólo se puede llevar a cabo en la fase de Órdenes y Acciones. Supone realizar una tirada enfrentada de IN entre el personaje y la unidad enemiga a la que se enfrenta (modificada si es el caso). Si no consigue superar esta tirada permanecerá en el combate. En el caso de que se trate de un personaje Bushi y no consiga huir verá reducidos sus DC a un tercio en vez de a la mitad (que es lo usual). Además la unidad en que se encuentra perderá todos los bonificadores que este personaje otorgaba, tanto al HR como a la IN. En caso de ser un Personaje Especial no podrá realizar ninguna otra acción durante el turno y combatirá con la mitad de sus DC, si es el caso.

Ej. Si un personaje tiene 5DC y al ir incluido en una unidad tiene 3DC, en caso de intentar huir y no conseguirlo esta cantidad se reducirá a 1DC.

Perseguir: En el caso de huir del combate podrá ser perseguido por un personaje que se encuentre dentro de la unidad.

El personaje que persigue deberá realizar a su vez una tirada enfrentada de IN contra unidad enemiga a la que se enfrenta (sin modificadores para la unidad en que el personaje Bushi ha huido). Si tiene éxito perseguirá al personaje enemigo allá a donde éste se dirija. Si lo alcanza en la persecución se producirá un enfrentamiento automáticamente, contando como si el perseguidor hubiese cargado (se aplicarán los bonificadores por cargar).

Un personaje que consigue huir saldrá automáticamente de la unidad en 2D10 de movimiento hacia la dirección que desee el jugador. La unidad de la que sale tendrá un penalizador de -1 a la HR, además de perder los bonificadores que éste otorgaba.

Un personaje que persigue a otro personaje saldrá de la unidad también una distancia de 2D10 en la dirección del personaje que huye. La unidad de la que sale perderá los bonificadores que le otorgaba, pero no sufrirá penalización al HR.

DAÑAR AL PERSONAJE

Un personaje sólo sufrirá daño en un ataque a una unidad cuando se supere la VT total de la unidad (es decir cuando ésta sea totalmente destruida). Para determinar el daño que sufre restaremos la armadura del héroe al daño sobrante, el resultado será el daño que sufre el personaje. Un personaje deberá de hacer los chequeos de honor normalmente en

el caso de resultar derrotado en combate.

Cuando haya dos personajes en una unidad destruida el primero en recibir el daño será el personaje especial o espiritual y por último el personaje Bushi.

SOBREVIVIR A LA UNIDAD

El personaje, en el caso de sobrevivir a la unidad en la que iba incluido, continuará combatiendo contra la unidad enemiga. Recuperando todos sus DC el turno inmediatamente posterior a aquel en el que su unidad fue destruida.

Un personaje que se mueve de modo solitario podrá ser atacado por una unidad normalmente.

En el caso de haber dos personajes dentro de la unidad que es destruida estos continuarán combatiendo pero ya no formarán unidad, sino que lo harán independientemente.

SUMARSE AL COMBATE

Un personaje podrá entrar en una unidad que se encuentre en combate gastando 1 AC y siempre que declare carga contra la unidad enemiga y que con su movimiento consiga llegar hasta ella. Además, se deben respetar los límites de personajes dentro de la unidad, de modo que si ya hay algún personaje del mismo tipo incluido en la misma esto no será posible. Así mismo, el personaje que entra en la unidad deberá de ser del mismo tipo que la unidad (“montado” o “a píe”). Al atacar de modo indepen-

diente no obtendrá los beneficios de la carga.

4 : 3 : 9 COBERTURA

Por norma general, un personaje que va dentro de una unidad, no puede ser objetivo de disparos ni de ataques.

Un personaje sólo sufrirá daño en el caso de que la unidad sea destruida completamente por causa de los disparos. Es decir, si se supera su VT total en la tirada de daño. En ese caso deberás restar la armadura al daño restante y el resultado serán las heridas que sufre el personaje.

Un personaje puede ser objetivo de proyectiles estando dentro de una unidad en algunos casos especiales. En esos casos la unidad o personaje que dispara verá aumentada su AT en +2.

4 : 3 : 10 ENFRENTAMIENTO ENTRE PERSONAJES

El enfrentamiento entre personajes sólo puede declararse entre personajes Bushi o personajes especiales con el Trato Duelista o Asesino. Cuando un personaje se enfrenta contra otro individualmente se siguen las mismas reglas que para el combate entre unidades.

En el caso de que alguno de los personajes (o ambos) se encuentre dentro de una unidad, uno de ellos puede decidir

que quiere enfrentarse con el otro. Esto deberá declararse antes de tirar la IN de las unidades. El personaje retado tendrá dos opciones:

Aceptar el reto: Si el otro personaje acepta, ambos deberán hacer una tirada enfrentada de IN para ver quien ataca primero. El combate se resolverá de forma normal sin limitación a los DC.

Rechazar el reto: En el caso de que se rechace el enfrentamiento el personaje que lo rechaza deberá de realizar una tirada enfrentada de IN con el contrario. En el caso de perder será alcanzado por éste, el cual automáticamente tendrá la IN.

Si el enfrentamiento no llega a producirse el perseguidor seguirá otorgando su HR a la unidad, permaneciendo en el combate y atacando del modo habitual. A la unidad en la que se encontraba el cobarde no se le aplicarán los bonificadores del personaje, aunque este permanezca en el combate.

Resolución: El enfrentamiento deberá resolverse siempre antes del combate entre las unidades.

Duración del enfrentamiento: El enfrentamiento durará hasta que uno de los dos personajes muera. Pero si el combate entre las unidades ha sido completado los personajes seguirán el destino de la unidad. De modo que si huye el personaje huirá con ella y si persigue el personaje perseguirá con ella.

Muerte de personaje: La muerte de un personaje dentro de una unidad dará un +10 a la diferencia de daño para la fase de resolución del turno en el que ha muerto. Los puntos de daño que haya sufrido no se aplicarán a la diferencia de daño, tan sólo el +10.

Reto en solitario: Cuando personaje en solitario se enfrenta contra una unidad y reta a un personaje en su interior, se resolverá primero el enfrentamiento entre los personajes. Una vez acabado el enfrentamiento, aunque ninguno de los dos personajes haya muerto, la unidad podrá atacar al personaje solitario.

4 : 3 : 11 PERSONAJES Y CARGA

Un personaje que actúa de modo solitario no obtendrá ningún modificador por cargar, en cambio si va dentro de una unidad si se le aplicarán. Un personaje como las unidades puede reaccionar a la carga: huyendo, aguantando, o aguantando y disparando. Siguiendo las mismas reglas que las unidades.

4 : 4 EL TAISHO

4 : 4 : 1 DESCRIPCIÓN

El general de la batalla se denomina Taisho. Esté será escogido entre los personajes Bushi de mayor rango. Cuando

haya que realizar tiradas de Taisho se realizarán con los atributos de dicho personaje.

4 : 4 : 2 ORDENES DE TAISHO Y PUNTOS DE MANDO

Al inicio de la fase de órdenes y acciones el Taisho ha de dar lo que se denominan órdenes de Taisho, que consistirán en usar sus habilidades, reagrupar unidades e indicar a las unidades que actúen de determinado modo. Algunas de estas ordenes requerirán del uso de lo que se denominan puntos de mando. El general de la batalla tendrá un número determinado de estos puntos dependiendo del tipo de héroe bushi del que se trate.

Daimyo: 4 puntos de mando.

Taisho: 3 puntos de mando.

Heroe: 2 puntos de mando

Samurai Daisho: 1 punto de mando.

Ashigaru Daisho: No puede ser Taisho.

4 : 4 : 3 HABILIDADES DE TAISHO

El Taisho dependiendo a que tipo de clan pertenezca tendrá acceso a una serie de habilidades, que podrá usar al comienzo de su fase de órdenes y acciones para otorgar a una o varias de sus unidades una ventaja estratégica.

4 : 4 : 4 TIRADAS DE HONOR

El Taisho siempre tendrá la cualidad Mando, por lo que cualquier unidad que esté a menos de 15 cm de él podrá tirar con el bonificador que otorgue al HR. Además podrá intentar reagrupar a las unidades que huyen al comienzo de su Fase de Órdenes y Acciones, gastando 1 punto de mando por cada unidad que intente reagrupar.

4 : 4 : 5 MUERTE DEL TAISHO

Si muere el Taisho se producirán una serie de consecuencias:

- * Las unidades que estén a menos de 30cm del Taisho deberán realizar una tirada de HR inmediatamente y huir en caso de fallar la tirada, si la muerte se produjo durante la fase de órdenes y acciones de uno de los jugadores. (Ver huir). Este chequeo se hará en la fase de resolución, si se produjo la muerte en un combate.
- * Las unidades que estén huyendo ya no podrán reagruparse.
- * Ya no se podrán dar órdenes estratégicas.
- * No se podrán usar las habilidades de Taisho.



十三次名所圖會
十七
田井
屋多願
寺人

博
至
亭

CAPÍTULO 5
TRATOS Y ARMAS

5 : I TRATOS

Los tratos son características especiales de las unidades, y se indican en la descripción del tipo de unidad. Son características que les otorgan una serie de ventajas e inconvenientes de manera automática.

5 : I : I A PIE

Las unidades que vayan a pie cargan 1D10 y cuando huyen mueven 2D10. Normalmente cada miniatura a pie por encima de la U.B de una unidad aumentará la DC en 1, mientras que cada miniatura por debajo de la U.B restará 1 punto a los DC. Salvo en el caso de los "solitarios" y unidades de élite. Las unidades a pie cargan con +2 a la IN y -1 a la AT.

5 : I : 2 MONTADO

Las unidades montadas cargan 2D10 y cuando huyen mueven 3D10. Cada miniatura por encima de la unidad base, de una unidad con el trato "montado", aumentará la DC de la unidad en 2, así mismo cada miniatura por debajo de este valor disminuirá los DC de la unidad en 2. Las unidades montadas cargan con un +2 a la IN y -2 a la AT.

5 : I : 3 HOSTIGADOR

Las unidades con este trato siguen las reglas de formación, despliegue, ángulo de visión y movimiento de este tipo de unidades.

5 : I : 4 HEININ

El Taisho no podrá reagruparlos cuando huyen a menos que estén a más de 20 cm de una unidad enemiga.

5 : I : 5 SOHEI

Las unidades y personajes Sohei otorgan +1 al HR a las unidades ashigaru que se encuentren a menos de 20 cm de la unidad o personaje.

5 : I : 6 NINJA

Pueden desplegarse después de que ambos jugadores hayan terminado de desplegar todas sus unidades pero fuera de la zona de despliegue del enemigo y ocultas a su línea de visión. Así mismo pueden ocultarse en un elemento de escenografía que no se considere impasable. En este caso se considerarán ocultas, por lo que no deberán ponerse sobre el terreno de juego. Tan sólo habrá que anotar en que elemento están desplegadas en un papel, que quedará debajo de

la tarjeta de unidad ninja y que habrá que mostrar en el momento de activarlas al general enemigo. Si una unidad enemiga entra en el elemento en el que los ninja se consideran ocultos serán descubiertos y se producirá un ataque sorpresa, en este se considerará que los ninjas han cargado.

5 : I : 7 DUELISTA

Los personajes especiales con esta cualidad pueden declarar duelos individuales contra otros personajes que tengan dicha cualidad o Heroes Bushi.

5 : I : 8 SAMURAI

Los samurái podrán usar la bonificación a la HR de los personajes con el trato mando, para las tiradas de huida si este se encuentran a menos de 25cm de la unidad, en vez de los 15 cm habituales.

5 : I : 9 PROYECTILES

La unidad podrá realizar ataques a distancia dependiendo del arma que usen. Una unidad con la cualidad de proyectiles tendrá un penalizador de -1 a la DF cuando combata cuerpo a cuerpo, salvo que se indique lo contrario en su perfil de unidad. Los personajes no tendrán este penalizador.

5 : I : 10 SOLITARIO

El personaje con el trato solitario no podrá entrar a formar parte de otra unidad. Una unidad con el trato "solitarios" aumentará su 3DC por cada miniatura por encima de su UB. Las unidades que disparan contra personajes y unidades con este trato tienen +1 a la AT para alcanzarlos.

Un personaje de cualquier tipo que no vaya incluido en una unidad se considerará solitario.

5 : I : 11 MANDO

Cualquier unidad a 15cm de un personaje que tenga el trato mando podrá usar el bonificador a la HR que otorgaría el personaje en el caso de ir en el interior de la unidad, siempre que el personaje no vaya dentro de otra unidad.

5 : I : 12 ASESINO

Nunca se podrá rechazar un duelo contra un personaje con la cualidad Asesino.

5 : I : 13 OCULTO

El personaje con este trato se despliega oculto dentro de la unidad, siendo descubierto en el momento en que la

unidad en la que va incluido entre en combate.

5 : 1 : 14 NO COMBATE

Un personaje con este trato no podrá combatir contra las unidades normalmente. Y solo podrá atacar a los personajes o tipos de unidad que indique su descripción.

5 : 2 TIPOS DE ARMAS

.....

5 : 2 : 1 LANZA

La lanza es denominada YARI. Según el tipo de hoja que llevaba recibía distintas denominaciones. Los artesanos forjan estas hojas con el mismo cuidado que ponen en las espadas. Los mangos están hechos de excelente madera.

- * **Infantería:** Una unidad de infantería armada con lanzas recibe una bonificación de +2 a la IN en general cuando es atacada por el frente. Esta bonificación será de +3 en el caso de que la unidad que cargue por el frente sea de caballería, además siempre tendrá un bonificador de -2 a la AT contra unidades montadas.
- * **Caballería:** La caballería armada con lanzas tendrá un -1 a la AR de las unidades contra las que carga. Si carga contra una unidad de caballería obtiene -1 a la AT y -1 a la AR en ese turno, esta bonificación será acumulable a las bonificaciones por cargar normales.

5 : 2 : 2 NAGINATA

La naginata es el arma preferida de las mujeres y los monjes Sohei. Es un sable con un mango extraordinariamente largo, lo que la hace parecer una alabarda. Posee una hoja curvada de un solo filo de 30 a 60 cm y un asta de 150 a 220 cm de largo.

- * Éste arma otorga -1 a la DF del enemigo.

5 : 2 : 3 ARCO

Durante siglos el arco ha sido una de las armas fundamentales del samurái. Desde temprana edad al futuro samurái se le entrena al uso del arco y las flechas cazando y tirando a dianas. El arte del tiro con arco se denomina Shagei o Kyujujsu.

- * Portar un arco otorga el trato proyectiles. Puede disparar a todas las distancias.
- * El ataque con arcos reduce la DF del enemigo en -1.

Una unidad con arco que combate cuerpo a cuerpo tendrá un penalizador de -2 a la DF, este modificador es acumulable con las penalizaciones por aguantar y disparar, el personaje en el interior de este tipo de unidad también sufrirá dicho penalizador.

5 : 2 : 4 KATANA

La katana es el sable del samurái. Había dos momentos de importancia trascendental en la vida del niño. En la Mamori-gatana se le entregaba su primera espada, una espada de madera con adornos. En la segunda ceremonia conocida como Gempuku se le entregaba su katana, lo que suponía su aceptación como Bushi. Está era considerada como su alma y ya nunca se separaría de su lado.

- * Esta arma otorga -1 a la AT de la unidad o personaje que la porta.

5 : 2 : 5 TEPPO

El teppo es el nombre con el que se denomina el arcabuz. Un arma de fuego traída por los comerciantes y predicadores extranjeros. Los Kuge han armado a sus ashigaru con esta deshonrosa arma, estas unidades se denominan teppe shu o teppo ashigaru.

- * Éste arma otorga el trato proyectiles. Puede disparar a distancia media y corta. La distancia media de éste arma serán 45cm. El teppo reduce la DF de la unidad enemiga a la mitad.
- * Una unidad armada con Teppo tendrá un modificador de -2 a la DF, este modificador será acumulable con las penalizaciones por aguantar y disparar. Así mismo se aplicará a los personajes en el interior de las mismas

5 : 2 : 6

KANABO-TETSUBO

El Kanabo-Tetsubo es una gran maza alargada, más parecida a una barra de metal que se ensancha hacia el extremo con protuberancias en su recorrido. Éste arma es usada sólo por aquellos que pueden manejar su gran peso y una armadura difícilmente protegerá a su portador del aplastamiento.

- * -1 a la AR del enemigo.

5 : 2 : 7

HONDA (ISHITSUBUTE)

La honda es usada para lanzar piedras a los enemigos, las unidades armadas con éste arma son conocidas como Ishitsubute Ashigaru. Eran unidades que causaban el desconcierto en las unidades de caballería.

Si causan algún punto de daño a las unidades de caballería, éstas deberán hacer un chequeo de Ki o se moverán a la mitad de su movimiento en el siguiente turno o en el siguiente movimiento, tanto de avance como de carga.

- * Sólo pueden disparar hasta distancia media, un máximo de 40cm.

5 : 2 : 8

SHURIKEN

El shuriken es un arma arrojada utilizada por los Ninjas a corta distancia. Aprovechando que el enemigo se encontrase cerca el ninja lanzaba los shuriken. Los Ninjas utilizan shuriken envenenados para causar la muerte con la leve herida que causa éste arma.

- * Otorga el trato proyectiles. Sólo puede disparar a distancia corta. +1 al Daño.

5 : 2 : 9

SHINOBI GATANA

Es un sable utilizado exclusivamente por los guerreros Ninja. Es un sable más corto que el de los samurái y que tiene la hoja recta. Otorga mayor comodidad a la hora de saltar, trepar, correr o esconderse.

- * Esta arma está envenenada y otorga +1 al daño.

5 : 2 : 10

CERBATANA

Éste arma también es usada por los ninja para lanzar los Fukiya o dardos, que con la fuerza del soplo eran proyectados al enemigo. Estos dardos también son considerados venenosos.

- * Otorga el trato proyectiles. Sólo puede disparar a distancia corta. Un personaje armado con esta arma podrá dirigir sus ataques contra un personaje incluido en una unidad. +1 al daño.

5 : 2 : 11

NO-DACHI

El Nodachi, también es denominado dai katana, es un sable largo con una hoja que supera los 1'5 metros de longitud. Casi nadie podía usarlo con una sola mano.

-1 a la AT

+1 al daño contra el enemigo.

太平記英勇傳

稻川治部太夫源義基

後河守義基、清和源氏に、駿遠兩州の
守り、比類なき猛將として街道の大身たる
武成、迎國に輝き三万余騎の大軍を率いて
上洛せんと自國と打立東海道を押行
形容最目まはしくみんしつ

豆くうんや尾州の大多春永
宗儀、三郡を領す、柳小敷と
公女止鳴海の街に争戦をす
孫吉郎、進み依春が不意に
同道より押寄、義基が本陣と
規空居、切入り、今、防戦
く、依りて柳、御陣、没なり
まはる、此、敗戦、兄、接、阿、謝、梨、が
怒恨の業たる、処、と、二、説、あり

一家略傳史

柳下亭

種員記



一勇帝
國
二
交

CAPÍTULO 6
EL CAMPO DE BATALLA

Kensei, no se juega en una superficie plana sin más. Aunque esto es posible, difícilmente podrá representar una batalla real, por lo que nuestras partidas se desarrollaran en campos que aunque estén más o menos despejados, siempre tendrán una serie de elementos de terreno y accidentes que dificultarán el combate.

6 : 1 TIPOS DE TERRENO

Algunas mesas de batalla podrán representar tipos distintos de terreno en ellas que harán que las unidades se muevan con mayor dificultad por ellos. Los diferentes tipos de terreno serán:

Terreno normal: Es el terreno que no provoca un coste en el movimiento la unidad; praderas, etc...

Terreno difícil: Es aquel en el que nuestros personajes y unidades se mueven con dificultad. Cualquier miniatura que se mueva por él lo hará a la mitad de su movimiento; campos de cultivo, plantaciones, bosques, etc.

Terreno imposible: Es aquel que no permite pasar a través de él. Pantanos, ríos profundos, barrancos, etc...

6 : 2 ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

Estos pueden ser desde colinas o bosques, que dificultan la visión del enemigo, a ríos y otras áreas húmedas que hacen muy difícil o imposible el movimiento de las tropas a través de ellas. En nuestra mesa de juego es recomendable representar estos elementos del terreno con una escenografía adecuada, que le de un aliciente a la batalla y represente unos desafíos estratégicos para los generales. Además, los elementos del terreno, tienen una serie de reglas y modificadores al combate, que son los indicados a continuación. 6.2.1

6 : 2 : 1 BOSQUE

Linde: Este comprenderá 3cm desde la línea imaginaria trazada entre los árboles exteriores. Se considera que una unidad está en el linde cuando lo toca con alguna miniatura. Cualquier unidad que toque el linde de un bosque se considera en el interior del mismo. Una unidad se encuentra en bosque profundo cuando encontrándose en el interior del bosque no toca ningún linde.

Visión: Impide totalmente la visión a través de él. Es decir, una unidad que esté a un lado del bosque no puede ver a unidades que estén al otro lado. Una unidad que se encuentre en el interior del bosque, en el linde, podrá ser vista

por las unidades que se encuentren a ese mismo lado del linde, pero no por las del lado opuesto. Así mismo esta unidad tendrá visión normal desde el linde, pero no al lado opuesto del bosque. Una unidad que se encuentre en bosque profundo sólo verá un radio de 15cm a su alrededor y ninguna unidad que se encuentre en el exterior del bosque podrá verla.

Disparos: Las unidades de proyectiles pueden disparar normalmente desde el interior del bosque siempre que se encuentren en el linde. Las unidades enemigas pueden disparar contra una unidad que se encuentre en el linde del bosque, pero ésta tendrá cobertura ligera.

Movimiento: Terreno difícil. El bosque reducirá el movimiento en la mitad en el interior del mismo. Las unidades hostigadores no verán reducido su movimiento, tampoco las unidades que huyen.

Combate: Las unidades de infantería tienen un penalizador de +1 a la AT si pelean en el interior de un bosque y las de caballería un penalizador de +2 a la AT. Los hostigadores “a pie” no tendrán ningún penalizador. Los hostigadores “montados” tendrán +1 a la AT.

6 : 2 : 2 COLINA

Visión: Impide totalmente la visión a través de ella. Es decir, una unidad que esté a un lado de la colina pero que no esté encima, no puede ver a unidades que estén al otro lado, y viceversa. Si la unidad está sobre una colina, obtendrá una cobertura ligera sobre las unidades que quieran hacerla objetivo de sus disparos.

Posición de “Dominio”: Si el Taisho o una unidad se encuentran sobre una colina se considera que están en Posición de Dominio. Podrán ver por encima de unidades pero no a través de los obstáculos de escenografía que normalmente impiden la línea de visión. Además el Taisho contará con una bonificación a los puntos de mando.

Disparo: La distancia media pasa a ser de 20 a 50 cm, la distancia larga será de 50 a 70 cm. Esta regla sólo se aplicará a los arcos. Una unidad de arqueros podrá disparar por encima de unidades aliadas y ver a través de ellas.

Movimiento: Se consideran terreno abierto y no obstaculizan para nada el movimiento de las unidades.

Combate: Una unidad que entre en combate contra una unidad enemiga que ya se encontraba previamente en la colina, sufrirá un penalizador de +1 a la AT, en

el primer turno del mismo. Si el combate continúa en turnos posteriores, el penalizador desaparecerá, pues las tropas ya habrán coronado la colina y ahora ambas unidades combatirán en la cima.

6 : 2 : 3 RIO, LAGO O PANTANO

Movimiento: Impasable, salvo unidades que en su perfil lo indiquen expresamente.

6 : 2 : 4 EDIFICACIONES

Visión: Impide totalmente la visión a través de ella. Es decir, una unidad que esté al un lado de una edificación, no puede ver a unidades que estén al otro lado, y viceversa.

Movimiento: Impasable.

6 : 2 : 5 MUROS, SETOS O VALLAS

Visión: Sin efecto en el caso de setos, vallas y muros inferiores a la altura de una miniatura. Aquellos mayores a la altura de una miniatura impedirán la visión a través de los mismos, excepto aquellos que por su forma indiquen lo

contrario; como por ejemplo las empalizadas de los teppo ashigaru.

Disparo: Una unidad “a pie” que haya realizado una acción de ocupar, tiene cobertura ligera contra disparos, si es un seto o valla de madera, y pesada si es un muro de piedra. No podrá disparar a través del mismo si este es superior a la altura de una miniatura, salvo en el caso expuesto anteriormente de vallas o empalizadas ashigaru.

Movimiento: Se consideran obstáculos. Mirar regla de superar obstáculos.

Combate: La cobertura ligera aumenta 1 punto la DF de la unidad y la cobertura pesada 2 puntos, además la unidad que se encuentra tras la cobertura gana un +2 a la IN en ambos casos. Esta protección durará 1 turno de combate. Esto siempre en el caso de que una unidad enemiga cargue contra la zona protegida por el elemento.

6 : 2 : 6 ARROYOS, RIACHUELOS Y CIENAGAS

Movimiento: Se consideran terreno difícil, y reducen a la mitad el movimiento de las unidades por su interior.

Disparo: Las unidades que se encuentren dentro de un arrollo no podrán disparar. Así mismo las unidades armadas con teppo, deberán de realizar una tirada igual o menor a su Ki, si no lo consiguen mojaran sus armas y quedarán inutilizadas para disparar durante el resto de la batalla.

Combate: Las unidades que combatan o que sean objetivo de disparos estando dentro de un arroyo, tienen un penalizador de -2 a su DF.



CAPÍTULO 7
LA BATALLA

La batalla entre dos ejércitos de samurái bien dirigidos puede llegar a ser un apasionante duelo de inteligencias. Aquí es donde demostraras a tu rival tus cualidades como gran general de tu clan.

7 : 1 PREPARACIÓN DE LA BATALLA

7 : 1 : 1 TIPO DE BATALLA Y VICTORIA

Antes de comenzar una batalla de Kensei, lo primero que tendremos que decidir el escenario y las condiciones de victoria. Además, hay que decidir de que nivel será la batalla, ya que dependiendo de éste los ejércitos tendrán un valor en kokus. Normalmente, ambos ejércitos estarán igualados en kokus, pero puede haber escenarios con determinadas reglas especiales, en que los dos ejércitos no estén equilibrados. Existen tres tipos de batalla:

Batalla campal: Una batalla a muerte entre dos ejércitos rivales. Sin reglas especiales con una duración de 6 turnos. Ganará el que mayor número de puntos consiga. Siendo la puntuación la suma del valor de los unidades destruidas y personajes eliminados.

Asesinato: En esta batalla, el ganador será el jugador que antes consiga eliminar al general del contrario. No tiene límite de turnos.

Caza de cabezas: Ganará el jugador que mayor número de miniaturas enemigas elimine antes de terminar 6 turnos. Teniendo estas miniaturas los siguientes valores:

- * Personajes: Taisho 9 pts; héroes 6 pts; Daisho Samurai 3 pts; Daisho Ashigaru 2 puntos. Personajes especiales 6 puntos. Si un jugador elimina a todos los personajes del rival obtendrá la victoria inmediatamente.
- * Unidades: Miniatura de infantería 1 punto, miniatura de caballería 2 puntos. Miniatura solitaria 3 puntos.

7 : 1 : 2 PREPARACION DE LA MESA

Para jugar a Kensei, lo primero que necesitaremos será preparar la mesa de juego. Las dimensiones de la misma dependerán del tamaño de los ejércitos y el nivel de batalla. Para una partida de nivel 1, 2 o 3 una mesa de 120cm x 120 cm es ideal. Para partidas más grandes necesitaremos ampliar el ancho de la mesa a 150 o 180 cm.

7 : 1 : 3 ELEGIR UN CAMINO

Antes de comenzar los generales implicados en la batalla deberán escoger uno de los tres posibles caminos posibles. Es decir; deberán decidir si quieren pertenecer a los kuge, los buke o los sohei. En kensei dos generales pueden pertenecer al mismo camino y enfrentarse en una batalla. De modo que será posible que se enfrenten por ejemplo un ejército kuge contra otro del mismo tipo.

7 : 1 : 4 PREPARAR LAS MINIATURAS

Ambos generales deberán preparar las miniaturas que representen las unidades y personajes que van a tomar parte en la batalla. De modo que deben contar con el número suficiente de miniaturas como para jugar la batalla del nivel deseado y como para representar las unidades y personajes escogidos en la lista de ejercito.

7 : 1 : 5 CREAR LA LISTA DE EJÉRCITO

Después deberán crear la lista de ejército siguiendo las instrucciones que se siguen en el capítulo 12.

7 : 2 DESPLIEGUE DE LA ESCENOGRAFÍA

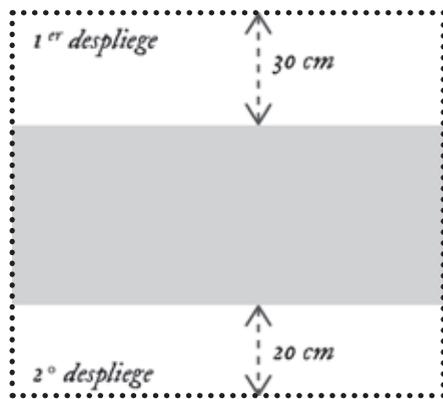
El despliegue de la escenografía en la mesa de juego, se puede hacer de diferentes maneras, pero las más recomendables suelen ser:

- * Una tercera persona imparcial coloque la escenografía del campo de batalla.
- * Que cada uno de los rivales, coloque por turno un elemento de escenografía hasta que ambos hayan colocado al menos dos. Cuando uno de los rivales no quiera seguir desplegando más elementos, su rival podrá desplegar un último elemento de escenografía si lo desea. Ningún elemento puede colocarse a menos de 15 cm de otro, ni de un borde de la mesa. Así mismo cada uno de los jugadores ha de elegir un tipo de escenografía distinto al anterior que haya sido desplegado por el mismo.

7 : 3 DESPLIEGUE DE LOS EJÉRCITOS

En Kensei el despliegue de los ejércitos se hace de manera oculta. Cada jugador tiene una Tarjeta de Tropa, para cada una de las unidades de su ejército y Tarjetas de Personaje para los personajes que se desplieguen fuera de éstas. En cada tarjeta de tropa hay una cara con una serie de marcas en uno de los lados,

que indican donde y como se colocan las unidades encima de ella, dependiendo del tipo que son. También habrá un casillero para anotar a que unidad representa y si hay incluidos en la misma un abanderado o personajes. La otra cara contiene el logotipo de Kensei, y es la cara que queda boca arriba en el despliegue, ocultando de esta manera la unidad que se ha desplegado. La Tarjeta de Personaje será de tamaño mucho inferior y en esta tan sólo se indicará que personaje representa.



En el despliegue se realizarán dos tiradas: La Tirada de Despliegue y la Tirada de Ventaja. La primera se realiza para determinar en que lugar del tablero jugará cada jugador y la segunda para determinar cual de los dos ejércitos ha llegado antes al campo de batalla.

Tirada de Despliegue: Después de realizar el despliegue de escenografía ambos jugadores realizaran una tirada enfrentada de HR. El ganador de la tirada escogerá a que lado del campo de batalla quiere desplegar sus unidades.

Tirada de Ventaja: Después de realizar la tirada de Despliegue los generales realizarán una tirada enfrentada de KI. Aquel de los dos generales que gane la tirada será el primero en llegar al campo de batalla y el primero en desplegar.

El territorio normalmente se dividirá en dos zonas de despliegue. La primera comprenderá el espacio entre el borde de la mesa y 30cm para el ejercito que despliega en primer lugar. En el lado opuesto la segunda zona de despliegue será desde el borde de la mesa hasta 20cm, para el ejército que despliega en segundo lugar. Esto representa que uno de los dos ejércitos ha llegado en primer lugar al campo de batalla y ha tomado posiciones aventajadas.

Los generales podrán pactar otras zonas y reglas de despliegue libremente.

Una vez determinado esto el primero en desplegar colocará una de sus tarjetas de unidad boca abajo, en la posición donde irá esa unidad. Su rival entonces colocará una de las suyas, y así los dos jugadores se irán alternando hasta que a ninguno les queden tarjetas por desplegar.

Una vez colocadas todas las tarjetas sobre campo de batalla y desplegados los personajes los jugadores darán la vuelta a las tarjetas, descubriendo la posición de sus unidades y personajes. Después colocarán en la misma posición en la que estaban las tarjetas las unidades a las que correspondían las mismas. En

el caso de los hostigadores estos comenzarán agrupados en formación como las otras unidades.

Ninguna miniatura puede desplegarse fuera de su zona de despliegue, a excepción de aquellas que tengan alguna habilidad especial que lo permita.

Despliegue de los personajes: Algunos personajes podrán desplegarse en el interior de las unidades. Por lo que, en la tarjeta de despliegue, junto al tipo de unidad, deberá de indicarse el personaje o personajes que van dentro de dicha unidad. Otros personajes tienen reglas especiales de despliegue como el Ninja. En este caso, en una tarjeta a parte deberá de indicarse donde se encuentra y dejar la tarjeta boca a bajo en un lado de la mesa. Los personajes que se desplieguen fuera de las unidades serán colocados al final del despliegue de las Tarjetas de Tropa, uno a uno y alternadamente por los jugadores, usando las Tarjetas de Personaje.

7 : 4 DESARROLLO DE LA BATALLA

7 : 4 : I TURNOS Y FASES

La batalla de Kensei se divide en Turnos de juego, y estos a su vez en tres fases, en las que se manejará y combatirá con las unidades. Es importante hacer notar; que los turnos no son alternos, sino que al principio de cada turno, los jugadores harán una Tirada de Mando para obtener la Iniciativa del Turno. Un turno es una vuelta completa pasando por las tres fases. El turno de juego se divide en:

- * -Fase de Órdenes y Acciones.
- * -Fase de Combate
- * -Fase de Resolución.

Primero se resolverá una Fase de Órdenes y Acciones en la que cada uno de los jugadores siguiendo el orden determinado por la Tirada de Mando; primero dará las órdenes a sus unidades; y después llevará a cabo la activación de las mismas, hasta completar todas las acciones de su ejército. Una vez completada esta fase se pasará a la siguiente, en la que se llevarán a cabo los combates. Siendo ésta una única Fase de Combate para todos los jugadores. Por último, en la última fase se determinará el resultado del turno, esta fase se denomina Fase de Resolución.

7:4:2 TIRADA DE MANDO

La Tirada de Mando es aquella que se realiza antes de comenzar un turno para ver cuál de los jugadores tendrá la iniciativa durante el mismo. El jugador que gane la tirada podrá elegir entre actuar primero o que sea su contrincante el que lo haga, pero no por ello perderá “el Mando” del turno, por lo que seguirá teniéndolo en las distintas fases.

Así, el jugador que actuó en segundo lugar en el primer turno, puede que gane la tirada y sea el primero en actuar en el segundo.

Para realizar la Tirada de Mando, cada jugador tira 1D10 y suma el atributo de HR de su general.

7:4:3 LA FASE DE ÓRDENES Y ACCIONES

ORDENES DE TAISHO

Cuando un jugador comienza su Fase de Órdenes y Acciones lo primero que deberá de hacer es comenzar a dar lo que se denominan “Órdenes de Taisho”. (Ver capítulo 9: Órdenes de Taisho)

Usando sus Puntos de Mando podrá activar Habilidades de Taisho, reagrupar unidades o dar Órdenes Estratégicas.

Después declarará, una por una, cuales van a ser las acciones que van a llevar a cabo las unidades, teniendo en cuenta los AC (puntos de acción) de cada unidad en concreto. Una vez descritas todas las acciones se darán por concluidas las Órdenes de Taisho. Entonces se pasará a llevar a cabo la activación de las unidades.

ACCIONES

Una vez detalladas las órdenes el jugador activará sus unidades una a una, completando con la unidad activada todas las acciones que hubiese descrito, hasta el límite de sus AC. Cuando haya terminado con la unidad pasará a realizar las acciones de la siguiente, sin que deba guardar un orden determinado en la elección de la unidad a activar. Así, hasta acabar de realizar las acciones de todo su ejército.

Si por cualquier causa el jugador deja sin completar las acciones de una unidad y activa otra unidad distinta; no podrá volver a retomarla posteriormente dándose por concluidas las acciones de dicha unidad una vez ha sido abandonada.

Una vez completadas todas las acciones se terminará la fase. Si el jugador contrario ya realizó anteriormente su Fase de Órdenes y Acciones se pasará a la Fase de Combate. En caso contrario habrá que esperar a que el otro jugador lleve a cabo su Fase de Órdenes y Acciones.

7:4:4 LA FASE DE COMBATE

En la Fase de Combate se resuelven los enfrentamientos entre unidades que se hayan producido durante la Fase de Órdenes y Acciones.

El jugador que haya ganado la tirada de mando elegirá el primer combate a resolver. Después elegirá el jugador que perdió la tirada y así alternadamente.

Durante la resolución de los combates iremos apuntando en un papel la diferencia de daño causado, que habrá que tener en cuenta en la Fase de Resolución.

7:4:5 LA FASE DE RESOLUCIÓN

La Fase de Resolución es aquella en la que una vez resueltos los combates se llevan a cabo las acciones derivadas del resultado de estos. Una a una las unidades irán llevando a cabo las acciones que les imponga este resultado. Al igual que en la fase anterior el jugador que gano la Tirada de Mando será el primero en escoger.

7:4:6 MARCADORES

En Kensei contarás con unos marcadores para recordar las órdenes que has indicado, los resultados de los combates, si tu arco está cargado o si tu unidad comenzó a huir en ese turno. Estos marcadores tendrán distintos símbolos para diferenciarlos (Ver Capítulo 2: Los Marcadores).

7:4:7 FIN DE LA BATALLA

La batalla en Kensei se termina dependiendo de la condición de victoria que hayamos escogido antes de comenzar a jugar (Ver Capítulo 7: Tipo de batalla y Victoria).



CAPÍTULO 8 LAS ÓRDENES

8 : 1

LA FASE DE ÓRDENES Y ACCIONES

En esta fase primero deberemos de dar lo que denominamos “Órdenes de Taisho” y posteriormente llevaremos a cabo las acciones que se deriven de dichas órdenes con nuestras unidades y personajes.

8 : 2

PUNTOS DE MANDO

Los Taisho tendrán unos Puntos de Mando con los que podrán reagrupar unidades, usar habilidades o dar Órdenes Estratégicas. Dependiendo del tipo de general que dirija la batalla tendremos una cantidad mayor o menor de dichos puntos:

Daimyo: 4 puntos de mando.

Taisho: 3 puntos de mando.

Heroe: 2 puntos de mando

Samurai Daisho: 1 punto de mando.

Después de agotar todos sus Puntos de Mando podrán seguir dando las denominadas Órdenes Genéricas” a sus unidades. Estas órdenes no requieren del

gasto de Puntos de Mando para su realización y no hay límite en el número de las mismas que puede dar el general. Aun así, éste siempre deberá dar todas las órdenes a una unidad antes de pasar a describir las órdenes a la siguiente.

8 : 2 : 1

LA POSICIÓN DE DOMINIO

Un general en posición de dominio gana 2 puntos de mando, durante el tiempo que permanezca sobre la colina, además podrá ver sobre las unidades aliadas y enemigas.

8 : 3

LAS ÓRDENES DE TAISHO

En un ejército, los guerreros no actúan por su cuenta, si no que siguen las órdenes dadas por sus generales y superiores. Esto se representa en Kensei con las Órdenes de Taisho. Durante las Órdenes de Taisho, el jugador podrá en este orden:

8 : 3 : 1

ACTIVAR HABILIDADES DE TAISHO

Los Taisho, tienen una serie de Habilidades de Taisho que pueden afectar a una o varias unidades amigas. Para activar una de estas habilidades, que se circunscriba a la Fase de Órdenes y

Acciones, el Taisho tendrá que efectuar una tirada de atributo de KI. Si obtiene un resultado igual o menor que su KI la habilidad se considerará activada, otorgando los beneficios que se indiquen en la misma hasta el final del turno. Solo se puede activar una Habilidad de Taisho por turno. Activar una habilidad cuesta 2 puntos mando.

8 : 3 : 2

REAGRUPAR UNIDADES QUE HUYEN

Las unidades que se encuentren huyendo al inicio de la Fase de Órdenes y Acciones podrán ser reagrupadas si se dan las condiciones para ello.

- * Para reagrupar una unidad se deberá de lanzar 1D10 y obtener un resultado igual o menor al del atributo de HR de esa unidad, sumando los modificadores que otorgue el Héroe Bushi que haya en su interior (si es el caso), o de cualquier personaje con el trato “Mando” que se encuentre a 15 cm de esa unidad, siempre que este no se encuentre incluido en otra unidad.
- * Podremos intentar reagrupar una unidad mientras nos queden puntos de mando, hasta dos veces. Si la unidad no se consigue reagrupar automáticamente continuará huyendo.
- * Sólo podrás reagrupar unidades que no hayan comenzado a huir en ese mismo turno. (Ver Capítulo 11: Huir)
- * Una unidad reagrupada gastará 2AC. Además quedará mirando

a la dirección que desee y podrá recibir órdenes posteriormente, si aún le quedan AC.

- * Todas las unidades que tengan la posibilidad de reagruparse y no intenten ser reagrupadas por el general deberán realizar inmediatamente una tirada de movimiento de huida.
- * Cada intento de reagrupar una unidad cuesta 1 punto de mando.

8 : 3 : 3

ÓRDENES ESTRATÉGICAS

Este es un tipo de orden especial que sólo puede ser dada por el Taisho. Este tipo de orden requiere una tirada de Ki del Taisho y requerirá que la unidad que recibe la orden tenga un Héroe Bushi en su interior. Si la tirada de Ki resulta fallida la unidad que recibe la orden perderá 1 AC para éste turno.

Esta orden permite que una unidad que no tiene ángulo o línea de visión con otra enemiga pueda realizar acciones que le resultarían prohibidas; como declarar una carga o declarar un disparo contra una unidad que no se encuentra en su línea de visión al inicio de la fase.

Para que esto sea posible la unidad enemiga debe de encontrarse en la línea de visión del Taisho o de un Espía.

Unidad de disparo: La unidad de disparo podrá moverse para buscar la línea de visión con la unidad enemiga y dispararle en la fase de acciones. (No

podrá dispararle en el caso de que no se encuentre en línea de visión)

Unidad que carga: Una unidad podrá declarar la carga contra una unidad que no esté en su ángulo de visión o que se encuentre oculta a su línea de visión tras un bosque, una unidad o un edificio.

Dar una orden estratégica cuesta 3 puntos de mando.

8 : 3 : 4 ÓRDENES GENÉRICAS

En general las ordenes normales a las unidades no cuestan puntos de mando, por lo que una vez agotados todos los puntos de mando podremos continuar dando ordenes a nuestras unidades, que dependerán de sus puntos de acción. El general habrá de decidir, y hacerle saber a su rival, que va a hacer cada una de sus unidades y cuantas acciones va a usar cada una. Las órdenes que un jugador puede dar a sus unidades son:

- * Realizar acciones de movimiento.
- * Realizar acciones de disparo.
- * Realizar acciones especiales.
- * Realizar acciones de carga.

8 : 3 : 5 REGLAS

1. Descripción detallada: Cuando un jugador selecciona una unidad debe decir al contrario todas las acciones que va a llevar a cabo de forma consecutiva con esa unidad. Cualquier acción que no

haya sido indicada por el jugador no podrá ser llevada a cabo posteriormente.

2. No hay vuelta atrás: Una vez descrita la acción la unidad la llevará a cabo sin que haya posibilidad de cancelar la acción posteriormente. Un general no puede volver atrás en sus pensamientos y una unidad puesta en acción seguirá ciegamente las órdenes de su señor, aunque le cueste la muerte.

3. Orden fallida: Es aquella que a pesar de ser ordenada correctamente una vez comenzada su realización se detecta que va contra alguna de las reglas del juego. La unidad quedará bloqueada en el punto en que se produce la falta.

4. Fuera de juego: Hay unidades que se consideran fuera de juego en la Fase de Órdenes de Taisho y que por ello no podrán recibir órdenes y ser activadas. Estas serán:

- * Una unidad que haya sido trabada en combate, o
- * Una unidad que haya huido como reacción a una carga durante ese turno.
- * Una unidad que haya sido bloqueada por otra razón; como un hechizo.

En estos casos la unidad habrá quedado fuera de juego, de modo que no puede recibir ninguna orden ni realizar ninguna acción. Ésta unidad tampoco podrá ser reagrupada. En el caso de que la unidad se encuentre huyendo por causa de un turno anterior, y no haya podido ser reagrupada, también se considerará

fuera de juego y obligatoriamente deberá seguir huyendo.

5. Gasto de puntos de reacción a la carga: Las acciones de aguantar y disparar, y la acción de contracargar, realizadas en la fase del contrario, gastarán 1 AC, que habrá que tener en cuenta para nuestra fase. De modo que si la unidad cuenta con 2 AC y ha llevado a cabo una de estas acciones, tendrá tan sólo 1 AC para nuestra fase de ordenes y acciones.

6. Marcadores: Contarás con una serie de marcadores para recordar las órdenes que hayas indicado a las unidades y el estado en que se encuentran. Cuando des órdenes a una unidad coloca los marcadores a su lado. Estos te serán muy útiles para saber si la unidad acaba de comenzar a huir o para saber cuantos puntos de acción ha gastado. (Ver Capítulo 2: Los Marcadores)



CAPÍTULO 9 LAS ACCIONES

Tras haber completado la secuencia de órdenes pasaremos a la activación de nuestras unidades. Empezaremos por una unidad a nuestra elección, y seguiremos con las restantes en cualquier orden, hasta haber terminado con todas las acciones declaradas. Durante la realización de las acciones, cada unidad de nuestro ejército, llevará a cabo las órdenes que hemos anunciado para ella.

ORDEN DE LAS ACCIONES

Las acciones no tienen que guardar un orden determinado. Es decir; una unidad podrá mover y disparar o disparar y mover. La única excepción es la Acción de Cargar ya que tras llevar a cabo esta acción la unidad no podrá realizar ninguna otra acción de movimiento o de reacción a la carga.

9 : 1 PUNTOS DE ACCIÓN

Las unidades tienen un número determinado de puntos de acción (AC), que es igual a su valor de AC y que pueden gastar durante la fase de acciones. Cada acción tiene un valor en AC, una vez la unidad haya gastado todos sus AC deberá esperar a la próxima ronda para poder actuar. Una unidad que empiece su turno trabada en combate no podrá hacer ningún tipo de acción durante esta fase. Salvo el uso de Habilidades Especiales.

9 : 2 EL MOVIMIENTO

Existen diferentes tipos de acciones de movimiento que las unidades pueden realizar en un campo de batalla; avanzar, girar, encarar, etc... La carga y la huida aunque conllevan un movimiento se consideran otro tipo de acciones y por lo tanto independientes de las acciones de movimiento. Las acciones de movimiento son:

9 : 2 : 1 MOVIMIENTO DE AVANCE

Cuando se da el orden de movimiento a una unidad primero declaramos si marchamos o corremos. El jugador entonces situará el marcador de movimiento junto a la unidad.

Una unidad sólo podrá realizar 1 Movimiento de Avance por turno. El límite de movimiento en cm vendrá determinado por el tipo de movimiento y la MV de la unidad:

- * Marchando. Avanza su MV.
- * Corriendo. Avanza su MV x 2.

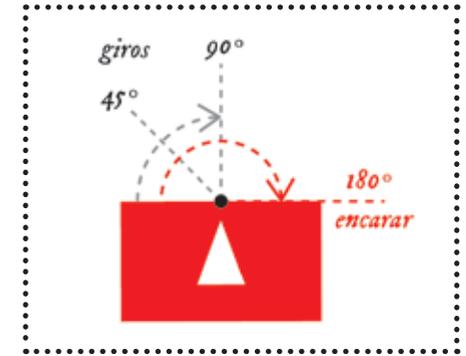
Esta acción cuesta 1 AC y la unidad durante su recorrido podrá realizar hasta dos giros de hasta 45 grados o uno sólo de hasta 90 grados, ambos de forma gratuita.

En un movimiento de avance no hay que recorrer todos los cm que sean posibles para el tipo de movimiento deseado.

9 : 2 : 2 PIVOTAR O GIRO

El pivotaje o giro se encuentra incluido en el movimiento de avance sin costes de AC ni de MV, siempre que respetemos el número máximo de los mismos que se pueden llevar a cabo. En el caso de que queramos exceder estos límites y realizar otro pivotaje adicional, podremos realizarlo gastando para ello otro AC.

Como en todas las acciones esto habrá que haberlo declarado previamente y de forma detallada en la orden de acción.

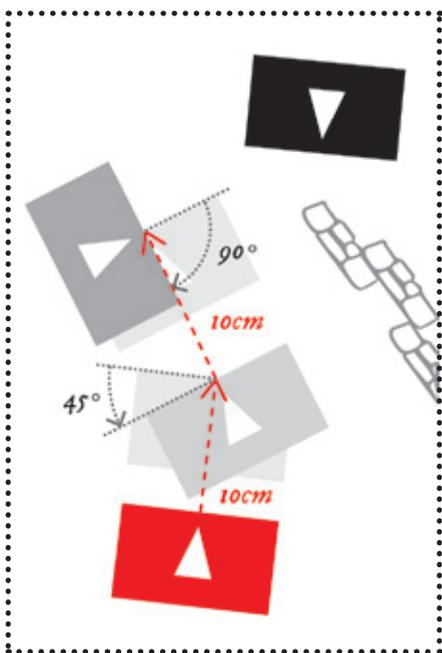


La unidad gira sobre el eje central de la línea frontal y lo hace hasta un máximo de 90°. Es importante además remarcar, que el terreno por el que se mueva la unidad puede afectar a su capacidad de movimiento, reduciéndolo a la mitad si se trata de terreno difícil, o impidiendo su paso completamente si se trata de terreno impenetrable. Pero esto no será tenido en cuenta el pivotaje, ya que el número de cm que la unidad se desplace durante este movimiento no afectará al número de cm que la unidad puede moverse.

9 : 2 : 3 ENCARAR

La unidad puede girar hacia el punto que desee incluso 180°. Cuesta un punto de acción, pero no consume movimiento. Una unidad tan sólo podrá hacer una acción de movimiento de este tipo. Pero al igual que la acción de voltearse podrá sumarse al Movimiento de Avance.

Ej. Así por ejemplo, una unidad de infantería de nuestro ejército, podría gastar 1 AC para realizar un movimiento de avance; así podría correr avanzando 10 cm, pivotar durante su movimiento hasta 45° hacia la izquierda, después avanzar los 10 cm restantes y por último encararse a una unidad enemiga gastando otro punto de acción. Habiendo gastado para ello 2 puntos de acción.



Este movimiento también permite a la unidad volverse para mirar a sus espaldas, sin cambiar su posición sobre la mesa de juego. Coge la unidad y dale la vuelta dejándola en la misma situación en la que se encontraba, pero mirando en sentido contrario. Esta acción cuesta 1 AC y puede sumarse a la acción de movimiento de avance. De modo que podemos avanzar gastando 1 AC y después

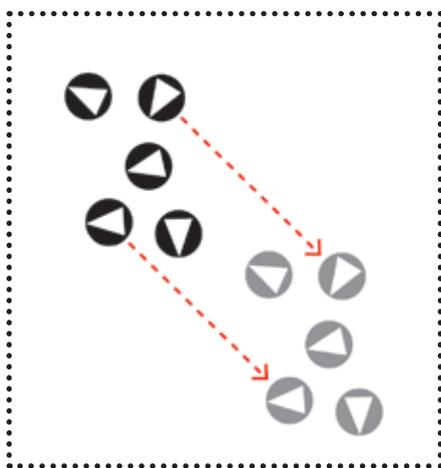
voltearnos gastando otro AC, lo que serían un total de 2AC.

9 : 2 : 4 MOVIMIENTO DE LA UNIDAD HOSTIGADORA

Una unidad de hostigadores deberá gastar 1 AC para mover, como el resto de unidades. Este punto de movimiento incluirá un Avance Hostigador en el que se incluye la posibilidad de realizar un punto de giro:

AVANCE HOSTIGADOR

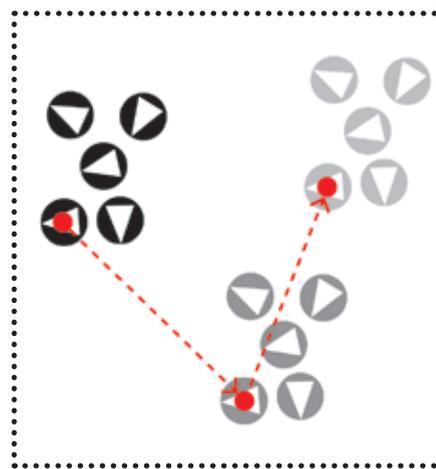
Las unidades de hostigadores por sus características tienen una forma de moverse especial. No necesita encarar ya que tiene un ángulo de visión de 360.



Primero declararemos si marchamos o corremos, así el punto de giro que realizaremos y la dirección, tal como se vio anteriormente. Después situaremos los marcadores de movimiento. En el momento de llevar a cabo la acción,

antes de realizar el movimiento, declaramos cuantos cm queremos mover, (obligatoriamente deberemos mover la distancia que hayamos declarado). Una vez establecido esto moveremos una a una las miniaturas esta distancia. Desde la miniatura que escojamos realizaremos la medición y comenzamos el movimiento, siendo los cm gastados los que recorra dicha miniatura. Ninguna de las restantes miniaturas podrá mover más de esa distancia individualmente.

Así para mover estas unidades deberemos mover una a una las miniaturas midiendo desde su base hasta el punto en el que queremos situarlas y siempre siguiendo la regla de distancia de 5cm y respetando el límite de MV de cada miniatura y el diámetro máximo en el que pueden estar desplegadas, que es igual a 3 x N°minis que componen la unidad.



PUNTO DE GIRO

Una unidad de hostigadores tiene lo que denominamos una posibilidad de punto de giro durante su movimiento hostigador. El punto de giro es un punto en el avance hostigador en el que la unidad cambia la dirección en la que se mueve. Para poder realizar un punto de giro adicional deberá gastar 1AC. De este modo una unidad hostigadora podría realizar un movimiento de avance que contuviese 2 puntos de giro gastando 2AC.

9 : 3 EL DISPARO

Existen dos tipos de acciones de disparo que las unidades pueden realizar; disparar propiamente dicho, y recargar el arma. Esta última es muy importante de recordar, pues todas las armas de proyectiles han de ser recargadas antes de disparar de nuevo.

9 : 3 : 1 RECARGAR LAS ARMAS

Todas las armas empiezan la partida cargadas. Una unidad que haya disparado su arma ha de gastar obligatoriamente 1 AC en recargarla, antes de poder volver a disparar.

Esta acción, al igual que todas las demás, ha de ser anunciada en la descripción de las ordenes, y si no lo hacemos (o se nos olvida) no podremos disparar el arma posteriormente cuando intente-

mos llevar la acción a cabo. Es el general rival el que ha de denunciar esto a tiempo.

Cuando declares que vas a cargar el arma deberás situar el marcador de recarga junto a la unidad. Una vez sea disparada el arma deberás retirar el marcador.

Ej: El general A ha movido y disparado en el turno anterior con una unidad. Cuando llega el siguiente turno declara de nuevo que va a mover y disparar. Cuando lleva el momento de llevar a cabo las acciones el general B le indica que no ha recargado el arma por lo que no se produce el disparo.

Ej: En otro caso el general A ha disparado y recargado el arma en un turno anterior con la unidad de arqueros. Cuando llega el siguiente turno declara que va a mover y disparar. Cuando llega el momento de realizar la acción mueve y dispara. No hay ningún problema porque recargo el arma en el turno anterior después de disparar.

9 : 3 : 2 DISPARAR

Una unidad puede realizar una acción de disparo por turno. Esto consume 1 AC. Podrá disparar contra una unidad enemiga que se encuentre en su línea de visión al inicio de la Fase de Órdenes y Acciones, siempre y cuando su arma esté recargada. Para ello nuestra unidad, medirá si la unidad enemiga se encuentra al alcance de sus armas. Si la unidad

enemiga está más allá de nuestro alcance, el disparo habrá fallado. Si por el contrario, está dentro de la distancia máxima de alcance de nuestras armas, procederemos a efectuar la tirada de dados para ver el efecto del disparo en la unidad enemiga.

Una unidad de disparo no podrá buscar la línea de visión y disparar a menos que se usa una Orden Estratégica. Pero si podrá moverse y disparar contra una unidad que estuviese en su línea de visión al inicio de la fase.

Ej: El general A ordena a una unidad de 10 arqueros samurái recargar y disparar contra una unidad de 10 samuráis del general B. Antes de realizar el disparo lleva a cabo la medición; la miniatura más cercana de la unidad enemiga se encuentra a 58 cm. El alcance de los arcos es 60cm, por lo que se produce el disparo.

Mayor precisión: Una unidad o personaje podrán realizar una acción de disparo usando 3 AC en lugar de uno. Esto se traduce en una mayor precisión a la hora de realizar el disparo. No importa que tipo de arma lleven, ya sea arco, teppo, estrellas ninja o cerbatana. Esto hará que la unidad gane una bonificación de -1 AT.

9 : 3 : 3 TIRADA DE ATAQUE

En la tirada de ataque la unidad de proyectiles realizará una tirada de dificultad contra su valor de AT. Para ello lanzara tantos dados como su atributo de DC, sumados los modificadores. Por cada dado que supere la AT obtendrá 1d de daño. Posteriormente la unidad atacada realiza su Tirada de DF restando dados de daño a la unidad que ataca. Los dados que queden serán los dados que habrá que tirar contra la AR para determinar el daño.

MODIFICADORES A LA DIFICULTAD DE ATAQUE

La unidad tendrá mayor dificultad a la hora de realizar el ataque con éxito dependiendo de si ha movido antes de disparar, de la distancia a la que se encuentre la unidad enemiga, o si el personaje o unidad cuentan con el trato solitario.

MODIFICADOR POR AGUANTAR Y DISPARAR

Este disparo se efectuará con un modificador al disparo de +2 a la AT. Y además, nuestra unidad sufrirá un +2 a la AT y -1 a su DF en el consiguiente combate, pues el enemigo los alcanzará mientras estos dejan a un lado sus armas de proyectiles y se preparan para combatir con armas de cuerpo a cuerpo. Este último modificador es acumulativo con la penalización por proyectiles.

POR DISTANCIA

Dependiendo de la distancia a la que se encuentre la unidad enemiga y de las cualidades del arma que usemos (ver armas) veremos modificada la AT. Existen 3 distancias a la que se puede disparar un arma, corta, media y larga.

- * Distancia corta. La unidad enemiga se encuentra a 20 cm o menos de nuestra unidad. Se aplica un -1 a la AT.
- * Distancia media. La unidad enemiga se encuentra a más de 20 cm de nuestra unidad, pero a menos de 40 cm, contando desde las miniaturas más cercanas de ambas unidades. Es la distancia estándar de disparo, y no se aplican modificadores.
- * Distancia larga. La unidad enemiga se encuentra a más de 40 cm de nuestra unidad y a menos de 60cm. Se aplica un +1 a la AT.

POR SUPERAR UN OBSTÁCULO

Una unidad que supera un obstáculo y después pretende disparar tendrá un incremento de la dificultad a la AT de +1. Este será acumulativo para el caso en el que la unidad haya estado moviéndose.

SOLITARIO

Las unidades que disparen a unidades tengan el trato solitario o a personajes que se comporten de modo solitario tendrán un +1 a la AT.

Usar 3 AC

Una unidad o personaje puede gastar 3 AC en lugar de uno para realizar un disparo, a esto se denomina un disparo de Mayor Precisión. En ese caso la unidad ganará una bonificación de -1 a la AT para la realización de dicho disparo. Esto refleja que han pasado un mayor tiempo preparando el disparo, por lo que son más precisos.

POR MOVIMIENTO

Una unidad de proyectiles que realiza un movimiento de marcha antes de efectuar un disparo tendrá un penalizador de +1 a la AT. Si la unidad ha corrido tendrá un penalizador de +2 a la AT.

Estos modificadores son acumulativos.

Ej: En el mismo ejemplo anterior el general A había conseguido disparar contra una unidad que se encontraba a 58 cm de su unidad de arqueros. La unidad A de arqueros samurái tiene 10 miniaturas lo que le otorga 10 Dados de combate. La unidad B de samuráis se encuentra a una distancia muy larga con lo que la dificultad de AT se ve aumentada en 1. La unidad arqueros tiene una AT de 6 por lo que ahora tendrá una AT de 7. El general A realiza 10 tiradas de dados y obtiene: 6, 5, 7, 8, 4, 2, 5, 9, 0 y 3. El 8, 9 y el 0 han conseguido pasar la tirada de

AT, por lo que tendremos 3 dados de daño, uno de ellos con un -2 a la DF del contrario.

9 : 3 : 4 TIRADA DE DEFENSA

Una vez realizada la tirada de AT la unidad que recibe el ataque tirará tantos dados como dados de daño haya conseguido la unidad enemiga, siendo estos dados tirados por el general al que pertenece la unidad atacada. Esta tirada tiene como objetivo evitar el daño. En esta tirada cada dado que consiga un resultado igual o menor a la DF restará 1 dado de daño en la posterior tirada de Daño, por lo que en sentido contrario cada dado que no salve el daño significará un dado de daño en la tirada siguiente.

La tirada de defensa siempre será realizada por el general al que pertenece la unidad que ha sido atacada y siempre usando el atributo de DF de la unidad, nunca de un personaje que se encuentre en su interior. Algunas armas provocan una modificación en la defensa de la unidad que trata de evitar el daño causado por el disparo. En el caso de los arcos esta modificación será de -1 a la DF de la unidad, reflejando la dificultad para esquivar una flecha o protegerse de ella.

MODIFICADORES A LA DEFENSA POR COBERTURA

La cobertura es dada por un elemento de escenografía y normalmente otorga una protección frente a los disparos de los enemigos, de modo que la unidad que se encuentra a cubierto bajo este elemento podrá cubrirse mejor de los disparos de la unidad enemiga.

- * Cobertura Ligera. Otorga un +1 a la DF de la unidad enemiga. Se consideran cobertura ligera los setos, muros, vallas, bosque.
- * Cobertura Pesada. Otorga un +2 a la DF de la unidad enemiga. Muros de piedra, un pedregal, etc.

Recuerda que el número de dados de combate que utiliza tu unidad, se pueden ver modificados tal y como se explica en la sección de atributos.

SACAR UN Ø EN LA TIRADA DE AT

Por cada 0 que la unidad de proyectiles obtenga en la tirada de AT la unidad que defiende deberá realizar una de sus tiradas con un modificador de -2 a la DF. Recuerda que un 1 en la tirada de DF siempre será un éxito.

ARMAS

Algunas armas de proyectiles modificarán la DF.

Los arcos: Las flechas restan -1 a la DF de la unidad que recibe el ataque.

Los Teppo: Los teppo reducen a la mitad la DF de la unidad que recibe el ataque.

Ej: Al disparar con nuestra unidad de samurái con arco contra la unidad de samurái con katana de nuestro rival, hemos conseguido superar la dificultad de AT con 3 dados, uno de ellos con un modificador de -2 a la DF del contrario (por lo que tendremos que tirarlo independientemente). La unidad que se defiende tiene una DF de 4. Realiza primero la tirada de atributo de DF con un modificador de -1 por ser atacado con flechas (3), obtiene un 1 y un 0. Después realiza la última tirada con un modificador de -2 a la DF por el 0 obtenido y -1 por ser un ataque con flechas, así que la defensa de la unidad atacada se vería reducida a 1 (un 1 en la tirada de Df siempre supone un éxito). Realiza la tirada y obtiene un 3. El resultado de las tiradas es que se ha conseguido eliminar tan sólo 1d de daño del enemigo, habiéndose producido 2d de daño, que pasarán a la Tirada de Daño, uno de ellos con +2 al Daño.

9 : 3 : 5 TIRADA DE DAÑO

En esta tirada la unidad que realiza el ataque tira tantos dados de daño como fallos haya tenido la unidad atacada en la Tirada de DF. Cada dado que haya superado estas dos pruebas causará una tirada de daño. En esta, por cada punto de la tirada que supere la armadura de

la unidad enemiga se causará 1 pto de daño.

MODIFICADORES A LA AR

Hay habilidades y armas que pueden reducir la AR de la unidad. Una unidad nunca podrá ver reducida su AR a menos de 1. Por lo que un resultado de 1 en la tirada nunca causara daño.

TIPO DE ARMA

Algunas armas dan un modificador al daño que vendrá especificado en su descripción. Este afectará a todas las tiradas de daño que se realicen.

Los modificadores al daño sólo se aplican si conseguimos superar la AR con nuestra Tirada de Daño.

Ej. En el mismo caso anterior habían quedado 2 dados de daño tras la tirada de AT y de DF. Uno de ellos con un modificador de +2 al daño por haber sacado un 0 en su defensa el contrario. Realizamos una primera tirada y obtenemos un 6 al que se le resta la AR del contrario, por lo que serían 4 puntos de daño. Después realizamos una segunda tirada con +2 al daño. Obtenemos un 6, al que restándole la AR quedaría en 4 pts de daño, +2 por el modificador, igual a 6 pts. Sumados a los otros 4 puntos tendríamos un total de 10 puntos de daño.

MODIFICADORES AL DAÑO

Los modificadores al daño son aquellos que se suman al daño causado con un dado. Pueden ser debidos a él tipo de arma que usemos, a una habilidad o a

un mal resultado en la tirada de DF anterior.

SACAR Ø EN LA TIRADA DE DF

Esto otorga un modificador de +2 para el daño causado con ese dado en concreto. Es decir, aparta ese dado y realiza la tirada de daño de forma independiente.

9 : 3 : 6 RETIRADA DE MINIATURAS

Cada miniatura tiene un número de puntos de vida VT determinado y así mismo la unidad tiene un número de puntos de vida globales. Una vez sumado el número de puntos de daño que se ha conseguido con el ataque habrá que retirar el número de miniaturas equivalente que lo represente. Sí no se puede retirar ninguna ese daño irá al daño acumulado, esperando alcanzar el número que represente una miniatura.

Ej: En la tirada anterior la unidad de arqueros del general A había conseguido realizar 10 puntos de daño a la unidad de samuráis. Como cada samurái tiene una VT de 3 el general B deberá retirar de la mesa de juego un total de 3 miniaturas samurái, quedando otra de ellas con 1 punto de daño.

DAÑO ACUMULADO

El daño se va acumulando sobre el total de la unidad de modo que aunque en una ronda no se llegue a los puntos necesarios para eliminar la miniatura se acumulará para la siguiente.

9 : 3 : 7 HUIR A CAUSA DE LOS DISPAROS

Si una unidad, en un solo ataque, recibe tanto daño como para perder más de la mitad de las miniaturas que la componen en ese momento; deberá hacer una tirada de honor y si no la supera comenzará a huir (ver Capítulo 11: Huir). Esta regla no se aplicará cuando sea como causa de una acción de aguantar y disparar.

Ej. La unidad A de 10 samuráis con katana recibe un ataque de una unidad B de 10 arqueros samurái, que le hacen daño como para perder 5 miniaturas. La unidad A de samuráis con katana deberá realizar un chequeo de honor para ver si huye.

Ej. Una unidad A de 10 samurái recibe un ataque de proyectiles que le hace 4 bajas. En la misma fase recibe otro ataque de disparos que le hace 2 bajas. La unidad aunque haya recibido 6 bajas no deberá realizar el chequeo de honor ya que no ha

perdido la mitad de sus unidades en un solo ataque, sino en dos.

Si una unidad se ve reducida a la mitad de su Unidad Base, también se verá obligada a realizar una tirada de honor para comprobar si huye.

9 : 4 ACCIONES ESPECIALES

9 : 4 : 1 SUPERAR UN OBSTACULO

Escalar un obstáculo llevará un coste en AC para la unidad que pretende hacerlo. Así una unidad que intenta pasar un muro, seto, o valla deberá gastar 1 AC en pasarlo.

Una unidad no gastará MV en superar un obstáculo, ya que esto se incluye en el gasto del AC.

Aun así hay una serie de reglas especiales que habrá que tener en cuenta dependiendo el tipo de unidad y de la situación.

UNIDADES “A PIE”

Interrumpe el movimiento de avance de unidad “a pie”.

En el caso de que este obstáculo interrumpa un movimiento de avance de una unidad “a pie”; la unidad llegará hasta él con su movimiento de avance

y después deberá gastar 1 AC en sobrepasarlo. Una vez al otro lado No podrá continuar moviendo. No importa con cuantos MV llegue al obstáculo, lo superará gastando 1AC.

Las unidades hostigadoras “a pie” gastarán 1 AC en superarlo y podrán continuar moviendo la mitad de su movimiento a partir del mismo. Es posible que gastando otro punto de acción realicen una Acción de Cargar posteriormente. Pero si el obstáculo es mayor a la altura de una miniatura será necesaria una Orden Estratégica por parte del Taisho para cargar a través de él, ya que el otro lado no será visible.

Ej. Se ordena a una unidad de samurái con katana correr hasta un obstáculo y superarlo. La unidad con katana gasta 1 AC para moverse y puede correr hasta 20 cm por ser una unidad de infantería. Cuando llega hasta el obstáculo ha recorrido 13cm, gasta el AC que le queda en superar el obstáculo. La unidad pasa al otro lado y no podrá continuar moviéndose.

Ej. Una unidad de hostigadores con 15 cm de movimiento llega a un obstáculo con 5 cm. y gasta 1AC en superarlo. Pasa al otro lado, a partir de ese momento moverá 5cm al ver reducido su movimiento a la mitad.

La unidad “a pie” se encuentra ocupando el obstáculo o junto a él.

Si la unidad “a pie” ya se encontraba ocupando el obstáculo o pegada a él

gastará tan sólo 1 AC para superarlo y avanzar, pero verá su movimiento reducido a la mitad, realizando la medición desde antes de sobrepasar el obstáculo. Esta unidad podrá cargar normalmente. En el caso de que el obstáculo sea mayor a la altura de una miniatura y no permita la visión a través del mismo, no será necesario el uso de la Orden Estratégica. Ya que la unidad puede mirar sobre el obstáculo.

Ej: Una unidad se encuentra ocupando un obstáculo. El general decide que supere el obstáculo y avance corriendo. Gastará 1 AC para superarlo y avanzar. Pero moverá a la mitad de su MV.

CARGAR CONTRA UN OBSTÁCULO OCUPADO

Un obstáculo ocupado o al que se encuentra pegada una unidad, no podrá ser superado sin realizar una carga y vencer a la unidad que lo ocupa o que se encuentra junto a él, ya que las unidad que hay al otro lado lo defiende. Para cargar en esta situación contra una unidad no será necesario el uso de una Orden Estratégica, en el caso de que el muro sea mayor a la altura de una miniatura humanoide, ya que la unidad enemiga es visible desde el otro lado por estar junto a él.

UNIDADES DE CABALLERÍA

Un seto, valla o muro de una altura inferior a una miniatura humanoide podrán ser superados por una unidad de caballería sin gastar AC. Esta unidad

evitará totalmente el obstáculo pero moverá la mitad de su movimiento a partir del mismo. Esto se representa de modo que a la hora de la medición se tiene por no puesto el obstáculo pasable. El jugador moverá de modo usual hasta llegar al muro, pero a partir del obstáculo su movimiento se verá reducido a la mitad. Esto sólo será posible si la caballería acaba más allá del obstáculo, de modo que si alguna miniatura queda sobre el obstáculo al finalizar el movimiento la unidad de caballería quedará en la posición en la que se encontraría de no superar el obstáculo. Esto representa que la caballería salta a través del obstáculo.

Un muro más alto que una miniatura humanoide jamás podrá ser superado por una unidad de caballería. Por lo que habrá de rodearlo.

Una unidad de caballería podrá cargar de modo usual contra un obstáculo ocupado inferior a la altura de una miniatura humanoide. Nunca se producirá la situación de movimiento de choque en el caso de la caballería, por lo que siempre habrá de ser declarada la carga para impactar contra una unidad que se encuentre al otro lado.

9 : 4 : 2 ATRAVESAR UNIDADES

Una unidad de infantería podrá atravesar una unidad aliada que aun no haya realizado ninguna acción durante esa fase gastando para ello 1AC y teniendo

-2 a la IN durante el resto del turno. La unidad atravesada perderá a su vez 1 punto de acción y -2 a la IN, además verá reducido su movimiento a la mitad. La unidad que atraviesa no podrá seguir moviendo.

Para llevar a cabo esta acción la unidad que atraviesa deberá llegar hasta la unidad aliada y contar con suficiente MV como para que toda la unidad quede al otro lado. Si lo consigue quedará su retaguardia a 3 cm de la unidad aliada en el otro lado, además quedará inmóvil. Si no lo consigue quedará también a 3cm, pero como si no la hubiese sobrepasado y ambas unidades sufrirán la penalización por atravesar unidades.

9 : 4 : 3 HABILIDADES ESPECIALES

Una habilidad especial es aquella que por su naturaleza se hace para llevar a cabo una acción no común. Algunas unidades por ejemplo tienen la posibilidad de llevar a cabo acciones que no pueden realizar las demás.

Ej: Las unidades con lanza ashigaru y samurái pueden crear el bosque de lanzas que hace que cierren la formación y les dan bonificación contra una carga posterior. Otras unidades como los teppo pueden levantar empalizadas para protegerse de los disparos enemigos.

Hay habilidades de unidad y personaje que requerirán un gasto en AC. Este gasto se determina en la descripción

de la habilidad de la unidad específica. Una unidad nunca podrá llevar a cabo más de una habilidad especial por turno.

9 : 4 : 4 OCUPAR UN OBSTACULO

Una unidad “a pie” puede gastar 1 AC en ponerse a cubierto tras un elemento de escenografía que lo permita, para de este modo ganar una mayor defensa. A esto se llama “Ocupar un Obstáculo”. Según el tipo de elemento la unidad estará más o menos protegida (ver Capítulo 6). Si no lo hace, no obtendrá los beneficios que este elemento otorgue contra disparos o en combate. Simplemente estará detrás, pero no a cubierto. Ten en cuenta la altura del obstáculo, ya que si es mayor a una miniatura humanoide no podrás ser visto a través de él, salvo que la unidad que dispare esté sobre una colina.

Cuando una unidad enemiga se encuentra tras un obstáculo a menos de 5cm de éste, pero sin ocuparlo y sin estar junto a él se produce una situación especial.

En este caso la unidad “a pie” podrá llegar hasta el obstáculo y ocuparlo, o decidir superarlo, excluyendo la ley de

que una unidad no se puede acercar a menos de 5cm de las unidades enemigas si no se realiza una carga contra ellas.

9 : 5 LA ACCIÓN DE CARGAR

Cuando una unidad se lanza a la carga realiza un movimiento muy violento, que la lleva hacia el enemigo con la intención de impactar para luchar. Esta violencia se traduce en un aumento de algunas de sus dotes.

La carga es una acción que nos permite contactar con las unidades enemigas para combatir. Una unidad tiene que haber declarado una Acción de Carga para poder atacar a una unidad enemiga.

Para que una unidad pueda declarar una carga contra una unidad enemiga deberá estar en su línea de visión al inicio de la Fase de Ordenes y Acciones. En caso contrario deberá usarse una Orden Estratégica y la unidad enemiga deberá estar en la línea de visión del Espía o el Taisho. Esto se producirá por ejemplo para el caso en que la carga se quiera realizar a través de un bosque u obstáculo que impida la visión a través de él.

Si una unidad no declara la carga, no podrá acercarse a menos de 5 cm de las unidades enemigas, salvo que las unidades enemigas se encuentren tras un obstáculo no ocupado.

Una unidad que haya realizado una Acción de Cargar no podrá realizar ninguna acción de Movimiento o de Reacción a la Carga durante el resto del turno. De modo que no podrá huir o contracargar.

En la carga habrá que tener en cuenta dos circunstancias:

El Tipo De Carga: Existen dos tipos de carga; la carga directa y la carga indirecta. De las cuales depende como se carga.

La Zona De Carga: Dependiendo del tipo de carga y donde se encuentre la unidad en el momento indicado, se aplicará la regla de zona directa o de zona oblicua

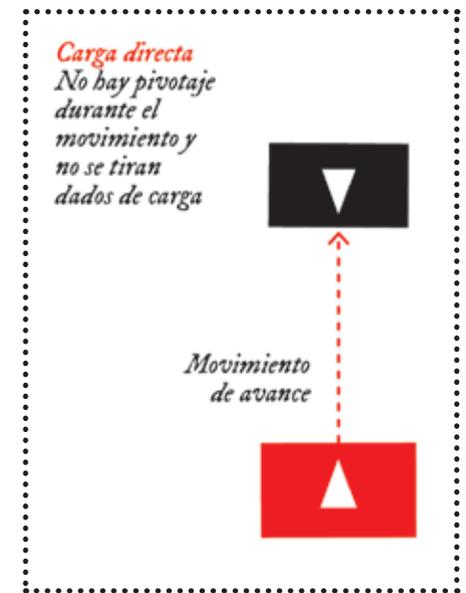
9 : 5 : 1 TIPOS DE CARGA

Dependiendo de el movimiento que realicemos antes de realizar la carga está podrá ser directa o indirecta, y dependiendo de la zona por la que se carga por zona directa u oblicua.

CARGA DIRECTA

Si hemos declarado “marchar y cargar” o “correr y cargar” y con el movimiento de avance normal llegamos a contactar

con la unidad enemiga, la trabaremos sin necesidad de hacer la tirada de carga, siempre y cuando hagamos el movimiento de nuestra unidad de modo directo hacia la unidad enemiga. Es decir sólo podremos realizar un movimiento de giro o pivotaje antes de comenzar el movimiento de avance para encarar a la unidad enemiga. Si una vez comenzado el movimiento de avance realizamos algún giro o pivotaje en cualquier momento de su recorrido se considerará carga indirecta.

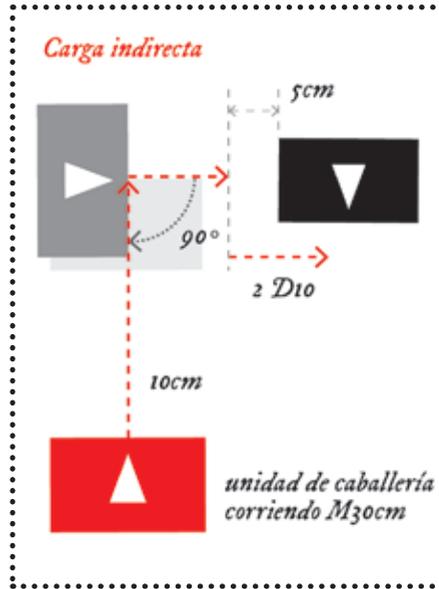


CARGA INDIRECTA

Si durante el recorrido de nuestro movimiento de avance previo a la carga realizamos algún pivotaje, o realizamos un punto de giro (para el caso de los hostigadores) deberemos detenernos a 5cm de la unidad enemiga, aún en el caso de que nos quede capacidad de movimiento

de avance, a continuación deberemos realizar la tirada de carga, arriesgándonos a fallarla en el caso de no obtener al menos un 5 en la tirada.

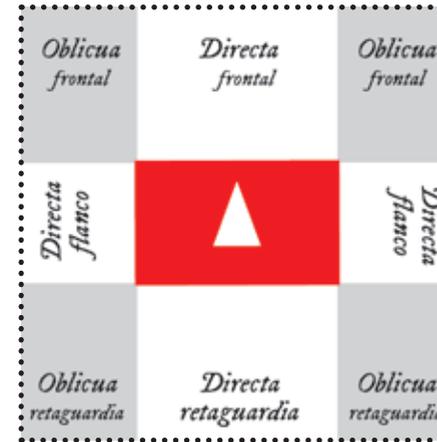
Ej: Nuestra unidad de caballería tiene un MV de 10 cm, y se encuentra a 20cm de la unidad de samurái de nuestro rival. Si declaramos "Carga Directa" con el movimiento llegaremos a realizar la carga sin tener que hacer la tirada de carga. Pero si declaramos "Carga Indirecta" tendremos que detener nuestra unidad a menos de 5 cm de la unidad enemiga y realizar posteriormente la tirada de Carga para determinar si conseguimos impactar con la unidad enemiga.



9 : 5 : 2 ZONA DE CARGA

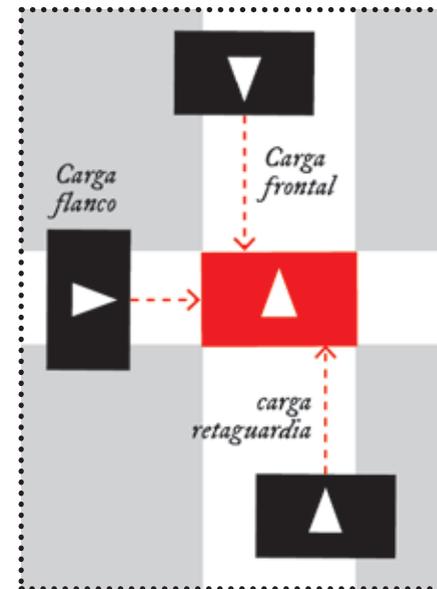
La zona de carga se utiliza para determinar por donde se producirá la carga a la unidad enemiga.

Se considera que la unidad que se encuentra en el momento de realizar la carga tocando una zona directa cargara por la zona indicada, en caso de impactar en el movimiento de carga con la unidad enemiga. En caso de encontrarse en una zona de oblicua se tendrán en cuenta las reglas para la zona de impacto.



LAS ZONAS

Existen una zona directa frontal, y dos zonas oblicuas frontales. Dos zonas directas flanco. Una zona directa retaguardia y dos zonas oblicuas retaguardia.



CARGAR POR UNA ZONA DIRECTA

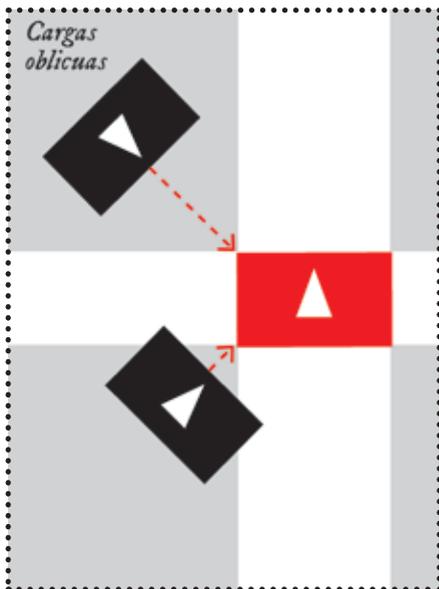
Existen cuatro Zonas Directas de carga, estas serían:

- * Zona Frontal.
- * Zona Flanco Izquierda.
- * Zona Flanco Derecha.
- * Zona Retaguardia.

De modo que si una parte de la unidad por mínima que sea toca una de dichas zonas en el momento de realizar el movimiento de avance para el caso de la carga directa o la tirada de carga en el caso de la carga indirecta se considerará que carga por dicha zona, siempre que la unidad se encuentre mirando a la unidad a la que carga.

CARGAR POR UNA ZONA OBLICUA

Existen dos zonas oblicuas frontales y dos zonas oblicuas retaguardia.

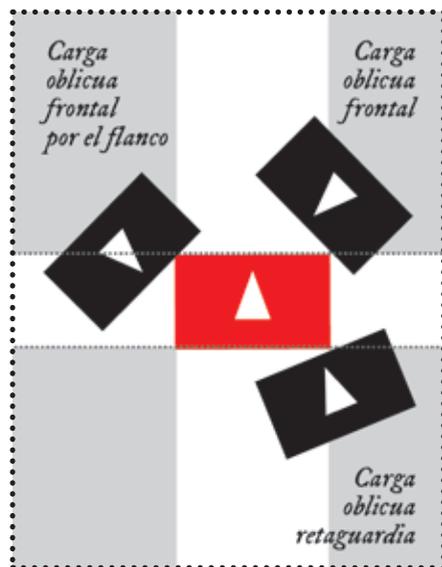


La carga oblicua es aquella en la que la unidad que va a realizar la carga directa o la tirada de carga no se encuentra tocando ninguna de las zonas directas en dicho momento o se encuentra tocando ambas zonas a la vez. En esos casos para determinar la zona de carga se tendrá en cuenta la zona oblicua por la que comenzó la carga y el impacto, tal y como se describe a continuación.

REGLA DE IMPACTO

En la carga por zona oblicua para determinar en que lado se ha producido la carga se traza una línea imaginaria con un ángulo de 180° en el frontal o la retaguardia dependiendo de en que zona oblicua comenzó la carga. Una vez trazada esta línea se apreciará a que lado de la línea se encuentran la mayor parte de las miniaturas al producirse el contacto entre las unidades, considerando

éste el lugar por el que se ha realizado la carga. Así, en el caso de comenzar la carga en una zona oblicua frontal; si se encuentran en su mayor parte al impactar en la zona frontal se considerará carga frontal. Mientras que si por el contrario se encuentran la mayoría en la zona del flanco se considerará que han cargado por el flanco. Una vez determinado esto la unidad se agrupará para combatir en dicha zona.

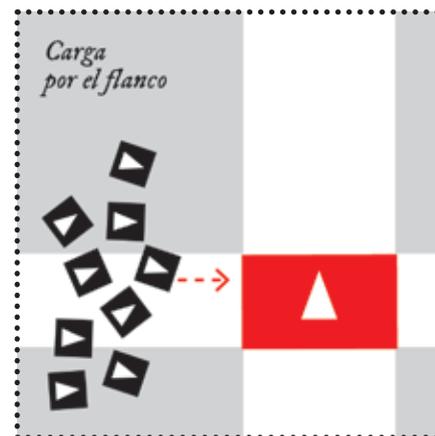


ZONA DE CARGA Y HOSTIGADORES

Una unidad de hostigadores cargará siguiendo las reglas vistas para el caso de las zonas con algunas características especiales.

ZONA DIRECTA

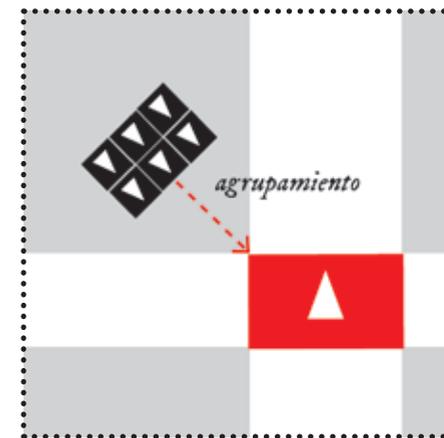
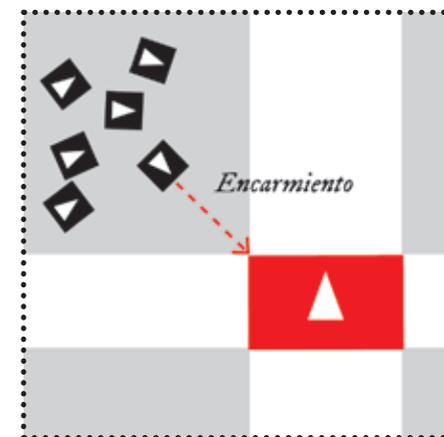
En el caso de las zonas directas con que una sola de las miniaturas toque una zona directa en el momento de cargar se realizará una carga por dicha zona.



ZONA OBLICUA

Si todas las unidades están en una zona oblicua o tocando dos zonas directas a la vez antes de comenzar la carga, deberán agruparse formando una unidad compacta. Para ello la miniatura que se encuentre más cerca encarará hacia la miniatura enemiga de la unidad más próxima. Entonces las demás unidades hostigadoras se agruparán en torno a ella tendiendo al lado en el que más miniaturas haya y siguiendo las reglas

para el mínimo y máximo frontal y lateral.



9 : 5 : 3 MOVIMIENTO DE CARGA

El movimiento de carga se resuelve mediante una tirada de dados, que es diferente para las unidades a pie y las unidades montadas. En este movimiento no puede haber giros, deberá ser totalmente recto.

Unidad o personaje “a pie”:
Carga 1D10cm

Unidad o personaje “montado”:
Carga 2D10cm

9 : 5 : 4 CARGA Y OBSTACULOS

Una unidad que en uno de sus laterales o a su espalda cuenta con un obstáculo impasable quedará protegida por ese lado, de modo que no podrá ser cargada por ese lugar si el obstáculo esta a 5cm o menos de la unidad que pretende ser cargada. Una carga que acabara hipotéticamente en ausencia del obstáculo en una carga por esa zona automáticamente será por la zona con la que estuviera en conflicto.

Si una unidad se encuentra tras un obstáculo pasable y es cargada a través del mismo, aunque la unidad que cargue quedara sobre el obstáculo podrá realizar la carga. Las miniaturas se dispondrán a ambos lados del obstáculo, pero este se tendrá por superado.

Si una unidad que ocupa un obstáculo pasable es cargada esta recibirá la carga normalmente con los bonificadores a la defensa por ocupar el obstáculo. La unidad que carga no deberá gastar ningún AC para superar el obstáculo, ya que el conflicto se produce en el obstáculo mismo. Ver Capitulo 9: Superar un obstáculo.

Una unidad de caballería no podrá cargar contra un obstáculo de altura mayor a una miniatura humanoide.

9 : 5 : 5 BONIFICADORES POR CARGAR

Una unidad que carga contra otra recibirá un modificador a sus dados de combate dependiendo del tipo de unidad que sea.

TIPO DE UNIDAD

Infantería: Una unidad de infantería u hostigadora a pie que carga contra otra recibe un aumento de +2 a la IN y -1 a al AT.

Caballería: Una unidad de caballería u hostigadora montada que carga contra otra recibirá un modificador de más +2 a la IN y -2 a la AT.

ZONA DE CARGA

Cuando una unidad carga contra otra por el flanco o por la retaguardia adquiere una ventaja sobre la unidad enemiga, que se traducirá en una modificación de:

Flanco: -1 a la DF a la unidad enemiga.

Retaguardia: -2 a la DF de la unidad atacada por la retaguardia.

Esta bonificación tan sólo se dará durante el primer turno de combate.

9 : 5 : 6 REACCIÓN A LA CARGA

Cuando una de nuestras unidades es objetivo de una carga enemiga, hemos de declarar como se va a comportar nuestra unidad, inmediatamente después de que nuestro rival declare la carga, y antes de que siga declarando las acciones del resto de sus unidades. Una unidad que se encuentre ya trabada en combate cuando recibe la declaración de carga de otra unidad enemiga, solo puede reaccionar con “Aguantar y combatir”. Las reacciones que podemos declarar para nuestra unidad, son:

AGUANTAR Y COMBATIR

Es la reacción por defecto de cualquier unidad. Esta se prepara para combatir con el enemigo y aguanta en su posición el envite del enemigo. No gasta puntos de acción y la unidad que lo declara podrá aplicar la posición defensiva.

AGUANTAR Y DISPARAR

Las unidades armadas con armas de proyectiles, pueden efectuar un disparo contra la unidad enemiga que carga contra ellos antes de combatir, siempre y cuando tenga el arma recargada y no haya gastado todos sus puntos de acción en una fase anterior del turno.

Este disparo se efectuará con un modificador al disparo de +2 a la AT. Y además, nuestra unidad sufrirá un +2 a la AT y un -1 a su DF y a la IN en el

consiguiente combate, pues el enemigo los alcanzará mientras estos dejan a un lado sus armas de proyectiles y se preparan para combatir con armas de cuerpo a cuerpo, esta penalización es acumulable a otras.

Una unidad sólo puede aguantar y disparar si es cargada por su ángulo de visión frontal. Consume 1 AC.

LA CONTRACARGA

Las unidades pueden declarar contracargar contra las unidades que carguen contra ellas, siempre que no hayan gastado todos sus puntos de acción en una fase anterior del turno y que estén dentro de su línea de visión en su posición inicial, es decir; antes de realizar el movimiento de avance.

La contracarga es una apuesta por que la unidad enemiga no llegue a impactar en su carga contra nuestra unidad. Si la carga de la unidad enemiga resulta fallida, nuestra unidad podrá encarsarse gratuitamente hacia ella y avanzar su atributo de movimiento.

La unidad que contracarga recibirá las bonificaciones de la carga y +2DC, la unidad contracargada un penalizador de -1 a la DF. Pero si hemos declarado la contracarga y la unidad enemiga nos alcanza entonces será nuestra unidad la que tenga un penalizador de -1 DF y la unidad enemiga obtendrá +2DC. Consume 1 AC.

HUIR

Todas las unidades pueden reaccionar huyendo ante un enemigo que cargue contra ellos, salvo que hayan realizado una carga durante ese turno o ya se encuentren huyendo. Para llevar a cabo esta reacción, las unidades realizarán un encaramiento especial, quedando encaradas totalmente de espaldas a la unidad enemiga que carga, y avanzarán en esa dirección 2D10cm en el caso de las unidades de infantería, y 3D10cm en el de las unidades de caballería. Huir no consume puntos de acción.

ALCANZAR A LA UNIDAD

Si la unidad enemiga alcanza a la unidad que huye, esta se considerará cargada por la retaguardia y perderá la iniciativa automáticamente. La unidad además deberá obligatoriamente de cambiar 3DC para aumentar su DF, representando de este modo que la unidad está más preocupada por salvar la vida que por atacar al enemigo.

CONSEGUIR HUIR

Si la unidad enemiga no alcanza a la unidad que huye, esta no podrá intentar reagruparse hasta el siguiente turno, volviendo a huir si no supera el chequeo.

9 : 5 : 7 CARGA FALLIDA

Una carga declarada fallida es aquella que no llega a su objetivo. En el caso de una carga fallida la unidad quedará a 5cm de la unidad enemiga, independientemente de que hubiese quedado más cerca con la tirada.

La unidad que realiza una carga fallida sólo podrá mover en el siguiente turno su MV, no podrá correr. Así mismo si realiza una carga su movimiento se verá reducido a la mitad.

Una unidad que realiza una carga no puede realizar ninguna otra acción posteriormente a la misma durante esa Fase de Órdenes y Acciones, salvo el uso de habilidades especiales, cualquier otro orden se tendrá por fallida.

9 : 5 : 8 ENCUADRASE

Una vez que una unidad ha trabado contacto con la unidad enemiga deberá encuadrarse, lo que significa que si cargó por el frente se colocará en el frontal, si lo hizo por el flanco se encuadrará por dicho lugar, etc...

9 : 5 : 9 CARGAS MÚLTIPLES

Normalmente el número de unidades combatiendo contra una unidad estará limitado a una por cada lado. Por lo que, por lo general, no será posible cargar contra un lado que ya esté ocupado por una unidad aliada.

Sólo podrá cargarse contra la zona frontal o la retaguardia ocupada por una unidad aliada cuando quede espacio para colocar al menos una miniatura en contacto con la zona.

En caso contrario la carga deberá realizarse por otra zona directa libre o por una zona oblicua. En ese último caso la unidad siempre impactará en la zona que quede libre, independientemente de donde acabaría siguiendo las Reglas de Zona de Impacto.

El flanco nunca podrá ser ocupado por más de una unidad. De modo que si dos unidades pretenden cargar contra él una de ellas no podrá hacerlo y quedará su carga anulada por Orden Fallida.



CAPÍTULO 10
EL COMBATE

En esta fase se resuelven todos los combates que tengan lugar durante el turno. Sólo hay una fase de combate por turno. El general que haya ganado la tirada de mando en la fase de órdenes de Taisho será el que decida cuál será el primer combate a resolver. Después elegirá el otro general y así alternadamente hasta resolver todos los combates.

Dos unidades que lleguen trabadas a la fase de combate deberán obligatoriamente de combatir.

Ej. El general A lanza una carga con su unidad de samurái con katana contra una unidad de asbigaru con lanza. Ésta unidad decide aguantar. La unidad de samurái llega con su movimiento hasta la unidad de asbigaru. Comienza la fase de órdenes y acciones del general B que viendo a sus asbigaru enfrentados a los samurái decide enviar en su auxilio a la caballería ligera hostigadora a la carga. La caballería consigue llegar alcanzando a la unidad samurái por el flanco. Termina la fase de órdenes y acciones del general B. Comienza la fase de combate. Estas unidades deberán de combatir.

IO : I ENTRAR EN COMBATE

Para que una unidad se considere que esta trabada en combate con otra debe de haber alcanzado a la unidad enemiga o haber sido alcanzada por ella de

uno de los siguientes modos; mediante la carga, mediante un movimiento de choque, o siguiendo a una unidad que huye (VER HUIR).

IO : I : I LA CARGA

La carga se considera el único modo de trabar combate con una unidad enemiga, salvo que se produzca la colisión como causa de una persecución a una unidad que huye, ya que en ese caso se considerará un impacto fortuito sin necesidad de declarar la carga.

IO : 2 EL COMBATE

En un combate como se ha indicado participan todas las unidades que estén en contacto al inicio del turno de combates, así como los personajes que se encuentren en su interior. El combate se divide en:

- * Resolución de iniciativa.
- * Ataque
- * Distribución de DC.
- * Tirada de AT.
- * Tirada de DF.
- * Tirada de daño.
- * Retirada de miniaturas.
- * Ataques del resto de unidades.
- * Diferencia de daño.

IO : 2 : I POSICIÓN DEFENSIVA

Antes de realizar la tirada de IN cada general debe decidir si va a sacrificar dados de combate para aumentar su defensa entrando en posición defensiva (Ver atrás). Recuerda que una unidad que carga o contracarga durante ese turno nunca podrá adoptar esta posición. La posición defensiva otorga +1 a la DF de la unidad que la adopta, sacrificando para ello 3DC.

Ej. En el mismo ejemplo anterior. Antes de tirar la iniciativa la unidad asbigaru que tiene 10DC decide entrar en posición defensiva, sacrificando 3 DC para aumentar 1 su DF, con lo que le quedarían 7DC para atacar.

IO : 2 : 2 HABILIDADES

Antes de realzar la tirada de IN deberás de declarar el uso de habilidades especiales de combate, tanto de personajes como de unidades, y resolver la tirada de KI en caso de ser necesario.

IO : 2 : 3 DECLARAR ENFRENTAMIENTOS

Si quieres declarar el enfrentamiento entre un personaje de tu unidad y uno enemigo has de hacerlo también antes de realizar la tirada de IN, y resolver el enfrentamiento antes del posterior combate. Recuerda que si el personaje

que ataca la unidad va en modo “solitario” podrá ser objetivo de los ataques de la unidad después de haber resuelto el enfrentamiento.

IO : 2 : 4 RESOLUCIÓN DE INICIATIVA

Los generales deberán resolver que unidades atacan primero. Para ello deberán realizar una tirada de iniciativa con los modificadores que les corresponda, por cada unidad a su mando que se encuentre trabada para un mismo combate. Aquellas unidades que saquen un valor mayor contarán con la iniciativa y así sucesivamente. En caso de empate entre dos unidades se resolverá con otra tirada entre las unidades implicadas.

Ej. Las unidades de asbigaru, samurái y caballería tiran sus dados para determinar el orden de ataque. La unidad de samurái saca 5 en la tirada +3 por su IN + 2 por cargar: 10. La unidad asbigaru saca un 4, +2 por su IN, +2 por las lanzas: 8. La unidad de caballería saca un 3 + 4 por la IN, + 2 por la carga: 9. Como vemos el orden de ataques será el siguiente: 1° los samuráis, 2° la caballería, 3° los asbigaru.

IO : 2 : 5 LOS ATAQUES

En un combate habrá un número de ataques igual al número de unidades y personajes que haya en conflicto. Estos ataques seguirán un orden de iniciativa, determinado por la tirada de IN.

Cada ataque se resolverá mediante una serie de tiradas que concluirán con la retirada de las miniaturas que hayan causado baja. Las unidades implicadas en un combate atacarán según el orden de iniciativa que haya resultado de la tirada de Resolución de IN. Una vez terminen todos los ataques se dará por concluido ese combate, se determinará la diferencia de daño y se pasará a resolver el siguiente combate.

Hay que tener en cuenta, que las miniaturas que han sido retiradas como bajas por nuestros ataques modificaran la cantidad de DC que una unidad puede lanzar; por que ahora no tengan superioridad numérica, o por vean reducidos sus dados de combate como causa de la perdida de miniaturas.

IO : 2 : 6 DISTRIBUCIÓN DE LOS DADOS DE COMBATE

En el caso de que haya más de dos unidades trabadas en combate o haya héroes dentro de ellas se deberán distribuir los dados de combate para atacar. La distribución se realizará en el momento de realizar el ataque.

UNIDAD QUE CARGA
Nunca podrá dedicarse menos de la mitad de los DC hacia arriba contra una unidad a la que se ha cargado en ese turno. De modo que si en el combate participan varias unidades podremos dedicar la mitad de los dados a las otras, pero no más. En cambio, si lo deseamos po-

dremos dedicar todos los DC a la unidad contra la que se cargó.

CONCENTRAR LOS DC
Una unidad que se encuentra combatiendo contra más de una unidad podrá decidir concentrar todos sus ataques contra una de ellas si no ha cargado o contracargado en ese turno. Así mismo podrá distribuir sus dados como desee entre las unidades contra las que se encuentre combatiendo.

PERSONAJE SOLITARIO
A un personaje que actúe en solitario se le podrá atacar como si fuera una unidad más. Si se trata de un combate múltiple en el que participa alguna unidad aliada del personaje; la unidad que combate contra él sólo podrá dedicarle como máximo la mitad de sus DC debiendo dedicar la otra mitad a la otra unidad o unidades envueltas en el combate.

DC DEL PERSONAJE EN UNIDAD

Un personaje dentro de una unidad no puede ser objeto de ataque por una unidad enemiga. Tan sólo puede ser atacado por otros personajes siguiendo las reglas de enfrentamiento (ver atrás). En cambio él puede dedicar sus DC a atacar a una sola unidad en concreto. No contando estos dados para él límite establecido anteriormente para la distribución de los DC de la unidad en la que se encuentra incluido. De modo que, aunque en orden de iniciativa de-

penda de su unidad, estos DC se tratan de forma independiente y usarán sus propios valores de AT.

Ej. La unidad samurái ahora decide como distribuir sus dados de combate entre las dos unidades contra las que se enfrenta. La unidad de samurái tiene 10 DC por num. de miniaturas, además cuenta con un personaje que tiene 3DC. Los 3DC del personaje son libres de ser dedicados a la unidad que se desee.

IO : 3 LA TIRADA DE AT

Una vez resuelto que unidad ataca primero; la unidad que realiza el ataque lanzará una cantidad de Dados de Combate igual a su atributo de DC, más los modificadores que se indican en la sección de Atributos (Ver capítulo 3).

Cada Dado de Combate debe superar una dificultad igual a la AT de la unidad que está realizando el ataque. Cada dado que supere dicha dificultad se convertirá en 1 dado de daño. De modo que cuantos más dados superen la tirada mayor posibilidad de causar daño.

Por cada 0 que se saque se añade -2 a la Tirada de DF contra ese dado en concreto. (Ver Capítulo 3: Modificadores a la DF). Es decir; el jugador contrario deberá realizar una Tirada de Defensa modificada sólo para ese caso en concreto, no para los demás dados de daño.

Todos los dados de daño conseguidos se dejarán a un lado a la espera de la tirada de DF, en la que el contrincante tiene la posibilidad de eliminar algunos de ellos.

Ej. Los samuráis deciden atacar con todos sus dados a los asbigaru. Para ello realizan una tirada de AT con un modificador a la AT de -1 por cargar y -1 por usar katanas. Como los samuráis tienen 6 a la AT ahora ven reducida su AT a 4. Por lo que tendrán que sacar 5 o más en la tirada de dificultad. Realizan la tirada y obtienen: 1, 3, 6, 4, 2, 4, 5, 6, 7, 0. De modo que consiguen pasar con 4 dados la dificultad y obtienen cuatro dados de daño. Uno de ellos con un modificador a la siguiente tirada de DF de -2.

IO : 4 LA TIRADA DE DF

La Tirada de Defensa da una oportunidad a la unidad que sufre el ataque de evitar parte o totalmente el daño. Mediante la eliminación de algunos de los dados de daño que haya conseguido el atacante. Como vimos en la anterior tirada el jugador contrincante habrá reservado los dados de daño que haya conseguido en su Tirada de Ataque, ahora es el momento de eliminar alguno de ellos.

Una vez determinados el número de dados de daño con la Tirada de Ataque la unidad que recibe el ataque debe realizar la Tirada de Defensa. Esta tirada

será realizada por el jugador al cual pertenece la unidad atacada.

En esta tirada el jugador tirará tantos dados como dados de daño haya apartado el contrincante. Por cada tirada de Atributos de DF (modificada si es el caso) que consiga superar eliminará 1 dado de daño. (Ver Capitulo 2: Modificadores a la DF). Es decir, el jugador deberá conseguir sacar un resultado igual o menor a su DF, una vez aplicados los modificadores que tengan lugar.

Un resultado de 0 en la tirada de DF supone que 1 dado de daño tendrá un +2 al daño en la siguiente tirada.

Ej: En la anterior tirada de ataque por la unidad de samurái con katana 4 dados consiguieron superar la Tirada de Dificultad de AT y se convirtieron en dados de daño. Ahora la unidad asbigaru defensora ha de lanzar cuatro dados en la Tirada de Defensa para ver si elimina alguno de estos dados, uno de ellos a parte con un modificador de -2, ya que la unidad enemiga consiguió un 0 en la tirada.

La unidad asbigaru que recibe el ataque tiene una DF de 3, que se ve aumentada en 1 por haber adoptado La Posición Defensiva, por lo que ha de sacar 4 o menos en su tirada. Lanza primero los tres dados sin modificador y obtiene 2, 5, 0. En el cuarto dado la DF esta modificada en -2 por lo que tendría que sacar un 2 para conseguir eliminar dicho dado de daño. Lanza el dado y obtiene un 3. Como vemos ha conseguido eli-

minar 1 dado de daño en la Tirada de Defensa.

10 : 5 LA TIRADA DE DAÑO

En esta tirada el jugador que este atacando usara tantos dados de daño como dados hayan fallado en la tirada de DF anterior. Esta tirada se realizará contra el valor de AR de la unidad atacada. En esta tirada, por cada punto que supere la armadura enemiga, se causará 1 punto de daño.

MODIFICADORES AL DAÑO

Los modificadores al daño son aquellos que se suman al daño causado con un dado. Pueden ser debidos a él tipo de arma que usemos, a una habilidad o a un buen resultado en la tirada de DF anterior.

SACAR 0 EN LA TIRADA DE DEFENSA

Esto otorga un modificador de +2 para el daño causado con ese dado en concreto. Es decir, aparta ese dado y realiza la tirada de forma independiente.

TIPO DE ARMA

Algunas armas dan un modificador al daño que vendrá especificado en su descripción. Este afectará a todas las tiradas de daño que se realicen.

Los modificadores al daño sólo se aplican si conseguimos superar la armadura con nuestra tirada de daño. Si por ejemplo nuestra unidad tiene +2 al daño y una unidad enemiga tiene una armadura de 4, deberemos sacar en nuestra tirada 5 o más para que ese +2 tenga efecto. Sacar un 4 no causaría daño al enemigo a pesar de nuestro modificador al daño.

TIPO DE ARMADURA

Algunas armaduras protegen mejor frente a algunas armas dando un bonificador a la AR contra estas. Ej. El O-Yoroi (armadura pesada) da +1 a la AR contra las flechas.

Ej: 3 dados de daño de la unidad de samurái con Katana han pasado la Tirada de Defensa, uno de ellos con un +2 al daño, por haber sacado un 0 el contrincante en una de sus tiradas. La unidad Asbigaru tiene una armadura de 1. El jugador A tira primero los dos dados sin bonificador y obtiene un 6 y un 7. Con el 6 a conseguido 5 puntos de daño y con el 7 ha conseguido 6 puntos de daño. Después realiza la tirada independiente con bonificación al daño, pero obtiene un 1 que no supera la armadura.

10 : 6 RETIRADA DE MINIATURAS

Cada miniatura tiene un número de puntos de vida VT determinado, y así mismo la unidad tiene un número de puntos de vida globales. Una vez su-

mado el número de puntos de daño que se ha conseguido con el ataque habrá que retirar el número de miniaturas equivalente que lo represente. Sí no se puede retirar ninguna ese daño irá al daño acumulado esperando alcanzar el número que represente una miniatura.

Ej: La unidad de 10 asbigaru tiene 30 puntos de Vitalidad Totales, que son la suma de la VT de todas las miniaturas que lo componen, ya que cada asbigaru tiene 3 VT. Recibe un total de 11 puntos de daños. Por cada 3 puntos de daño que ha recibido deberá retirar una miniatura. Por lo que el total de miniaturas a retirar serían 3.

10 : 6 : I DAÑO ACUMULADO

Es el daño que se va acumulando sobre el total de la unidad de modo que aunque en una ronda no se llegue a los puntos necesarios para eliminar una miniatura se acumulará para la siguiente.

Ej: En el mismo ejemplo anterior de los 11 puntos de daño realizado se eliminaron 3 miniaturas, quedando 2 puntos de daño acumulados. De modo que si en un próximo ataque la unidad recibe daño, se deberá sumar este daño acumulado para saber cuantas miniaturas debemos retirar. Así si recibieran 4 puntos de daño habría que retirar dos miniaturas, ya que el daño recibido más el daño acumulado sumarían 6.

10 : 6 : 2

DIFERENCIA DE DAÑO

Una vez resueltos el ataque y el contraataque, realizado por las unidades de cada bando envueltas en el combate, calcularemos la diferencia de daño. Que no es más que determinar cuál de las dos unidades ha causado más daño y cuánto daño más ha causado. El resultado será “la diferencia de daño” que será determinante en la fase de resolución. Deberás anotar la diferencia de daño en un papel para la fase siguiente, ya que deberás resolver todos los combates de la fase antes de resolver los sucesos que serán consecuencia de los mismos.

Ej: La unidad A hace 20 puntos de daño en su ataque y la unidad B hace 10 puntos de daño. La diferencia de daño serían 10 puntos a favor de la unidad A.

En el caso de que haya habido un enfrentamiento entre personajes dentro del combate y uno de ellos haya muerto, deberá de sumarse un +10 a la diferencia de daño a la unidad en la que se encuentre el personaje vencedor.

Ej: En el mismo combate el personaje de la unidad B consigue matar a un personaje de la unidad B en un enfrentamiento. Así que sumará +10 a la diferencia de daño. De modo que la unidad A tendría 20 puntos de daño causados y la unidad B 10 puntos de daño causados +10 por matar a un personaje. Por lo tanto la diferencia de daño sería 0.

Una vez resuelto el combate debes anotar la diferencia de daño en un papel o deja un dado o dos junto a la unidad indicando la diferencia de daño, para así determinar en la fase de resolución si tu unidad ha sido derrotada.

Después de resolver todos los combates llegamos a lo que denominamos fase de resolución. En ésta pasaremos a determinar cual es el resultado de los combates que han tenido lugar, que unidades permanecen combatiendo y cuales salen huyendo para salvar la vida. Para ello deberemos tener en cuenta la diferencia de daño (ver anterior). Primero determinaremos el resultado de cada combate y después la reacción a dicho resultado. El general que gano la tirada de mando decidirá que combate resolver en primer lugar y así alternadamente.

II : I DESTRUIR A UNA UNIDAD.

Cuando una unidad destruye a otra durante o un combate o cuando no persigue tiene la obligación de ocupar el espacio que dejó la unidad enemiga. Lo que supone que se colocará en esa situación del tablero, abandonando la posición que ocupaba.

En el caso de que la unidad haya destruido a la unidad enemiga esta contará con una bonificación al HR y a la IN de +1 durante todo el siguiente turno.

II : 2 RESULTADO DE LOS COMBATES

Una unidad puede resultar victoriosa en un combate o derrotada, o el combate puede quedar en tablas.

II : 2 : I VICTORIA

Una unidad o unidades se consideran vencedoras de un combate cuando la diferencia de daño causado cae a su favor. Estas unidades podrán perseguir a las unidades enemigas en el caso de que estas huyan.

II : 2 : 2 TABLAS

Un combate queda en tablas cuando la diferencia de daño no cae a favor de ninguna de las dos unidades o cuando esta diferencia no es mayor al VE restante (después de haber retirado las miniaturas) de la unidad que ha causado menos daño.

Ej: Una unidad compuesta por 10 samurái combate contra 15 ashigaru. Los ashigaru hacen 15 puntos de daño a la unidad samurái y estos 10 puntos de daño a la unidad ashigaru. Los ashigaru han obtenido 5 puntos de diferencia en el daño a su favor. La VT de los samuráis es 3, por lo que habrán perdido 5 miniaturas a causa del daño sufrido. Ahora tan sólo quedan 5 samuráis con un

VE total de 5 (1 por miniatura). Como la diferencia de daño que es 5 no supera el VE restante de los samuráis que es 5 el combate se considera en tablas.

II : 2 : 3 DERROTA

Una unidad se considera derrotada cuando la diferencia de daño cae a favor de la unidad/es enemigas y cuando esta diferencia de daño es superior a su VE. Las unidades que se consideren derrotadas deberán realizar un chequeo de honor (HR) para ver si permanecen en el combate.

Ej: Una unidad samurái de 10 miniaturas lucha contra una unidad ashigaru de 15 miniaturas. La unidad samurái causa 15 puntos de daño a la unidad ashigaru y ésta tiene tan mala suerte que tan sólo consigue causar 4 puntos de daño. La diferencia de daño en la tirada es de 11 a favor de los samurái. En la retirada de miniaturas tenemos que los ashigaru han perdido 5 miniaturas por lo que su VE restante pasa a ser 10. La diferencia de daño de los samuráis es 11 y es superior al VE de los ashigaru que es 10, por lo que la unidad se considera derrotada.

II : 3 REACCIÓN AL RESULTADO

Una vez determinado el resultado de todos los combates, una a una las unidades deberán llevar a cabo las acciones obligatorias que dicho resultado les imponga. De modo que las unidades derrotadas deberán hacer una tirada de honor para ver si permanecen en el combate o comienzan a huir.

II : 3 : I LA TIRADA DE HONOR

La unidad derrotada lanza 1D10, y si obtiene un resultado igual o inferior a su HR, habrán conseguido superar el desconcierto y el miedo y permanecerán combatiendo. Si el resultado es mayor que su HR, la unidad retrocederá una distancia en cm igual a la obtenida en una tirada de 2D10cm si es una unidad de infantería, y 3D10cm si es de caballería. La unidad realizará un encaramiento completo y avanzará en esa dirección.

II : 4 HUIR

II : 4 : 1 HUIR DE LA BATALLA

Huir es un hecho especial en el juego. Hay varias situaciones en las que una unidad comenzará a huir. Estás serán:

1. Ser derrotadas y fallar una tirada de HR en la fase de resolución: Una unidad que se considera derrotada durante un combate deberá realizar una tirada de honor, de modo que si falla huirá automáticamente.

2. Como reacción a una carga: Las unidades siempre podrán reaccionar huyendo a la carga de los enemigos. Pero tan sólo podrán hacerlo una vez. De modo que si huyen de un enemigo y después son cargadas por otro no podrán volver a huir.

3. Perder más de la mitad de la unidad a causa de los disparos en un solo turno: Una unidad que pierde más de la mitad de sus miniaturas en un turno a causa del disparo de los enemigos deberá realizar una tirada de honor para ver si no huye. De modo que si falla deberá realizar una tirada de huida hacia la dirección contraria a la que se encuentre el enemigo más cercano.

4. Muerte del Taisho: Cuando muere el taisho todas las unidades que se encuentren a menos de 30cm de donde se haya

producido la muerte, deberán realizar una tirada de HR par ver si comienzan a huir. Si la muerte se produce como consecuencia de disparos u otra causa durante la fase de Órdenes y Acciones la tirada se realizará en ese mismo momento. Si se produce durante un combate la tirada se realizará en la fase de Resolución.

5. Ver reducida la unidad a la mitad de su Unidad base: Una unidad que ve reducido el número de sus miniaturas a la mitad de la unidad base deberá realizar una tirada de HR para determinar si huye.

6. No declarar movimiento de choque obligatorio: Una unidad que se encuentre a menos de 5 cm de una unidad por cualquier circunstancia al inicio de su fase de órdenes y acciones, deberá por la fuerza declarar que va a realizar un movimiento de choque. Si no se declara este movimiento se considerará que la unidad comienza a huir. Realizará entonces un movimiento de huida especial igual a su MV x2, en la dirección contraria a la unidad enemiga y se considerará que está huyendo.

II : 4 : 2 UNIDADES HUYENDO

Una unidad que huye hará una tirada de MV para determinar cuanto mueve durante su huida. Si se trata de una unidad de infantería moverá 2D10cm y si se trata de una unidad de caballería 3D10cm. Además deberás colocar a su

II : 4 : 3 REAGRUPAR UNIDADES QUE HUYEN

Las unidades que estén huyendo, como causa de un turno anterior, pueden intentar reagruparse como se ha explicado en la fase de órdenes de los Taisho, (siempre y cuando no hayan comenzado a huir en ese mismo turno, es decir no hayan comenzado a huir como una reacción a una carga en la fase del contrario). Para saber si puedes o no reagruparlas da la vuelta al marcador de huida, verás el símbolo de reagrupación.

Cada comienzo de un nuevo turno y en inicio de su fase de órdenes y acciones el Taisho podrá intentar reagruparlas gastando para ello 1 Punto de Mando. Entonces la unidad realizará el chequeo de HR, que en caso de no ser superado supondrá que siguen huyendo. Aquellas unidades que no intenten ser reagrupadas por el Taisho deberán continuar su huida. Si una unidad es cargada antes de haber podido ser reagrupadas podrá declararse que continúa huyendo para intentar alejarse de la distancia de carga. Siempre que no hayan comenzado la huida en ese mismo turno. Esa unidad ya no podrá ser reagrupada.

Si el taisho a muerto durante la batalla las unidades que huyen no se podrán reagrupar.

lado un marcador de huida, que te indicará que ha comenzado a huir en ese turno. Una vez comience el siguiente turno dale la vuelta a los marcadores de huida y ponlos en reagrupación, para saber que pueden ser reagrupadas o huir de nuevo.

Durante el movimiento de huida, las unidades ignoran al resto de unidades amigas que haya en su camino, pasando entre ellas. Si una unidad no tiene movimiento suficiente para atravesar a una unidad amiga durante su huida, la colocaremos justamente detrás de esta a 3 cm de la misma, como si la hubiese sobrepasado. Si una unidad enemiga la perseguía y choca contra la unidad amiga se considerará una carga, pero no se resolverá hasta la Fase de Combates del siguiente turno.

Una unidad sobrepasada por una unidad amiga que huye tendrá durante lo que reste de turno y el siguiente un -1 a la HR y -1 a la IN, además verá reducido su movimiento a la mitad durante el resto del turno.

Una unidad huyendo que sea objetivo de una declaración de carga por parte de una unidad enemiga, solo podrá reaccionar a la misma con “aguantar y combatir” o “huir”. Esta última opción sólo es posible si no ha comenzado a huir en ese mismo turno. Una unidad que huye y es atacada tendrá una penalización de -2 a la DF.

Un chequeo con éxito de reagrupamiento consumirá 2 AC de la unidad que es reagrupada.

Una unidad que se reagrupa puede quedar encarada en cualquier dirección y en la formación que quiera.

II : 4 : 4 SALIR DEL TABLERO

Una unidad que en su movimiento sale por un borde del tablero se considera que abandona el campo de batalla y se considerará destruida a todos los efectos. Una unidad que no se encuentre huyendo automáticamente se detendrá en el borde del tablero.

II : 4 : 5 PERSECUCIÓN

La unidad vencedora podrá perseguir lanzando los dados como en el caso anterior 2D10cm en caso de infantería y 3D10cm en caso de caballería. Si alcanza a la unidad enemiga que huye, se considerará un ataque libre. Es decir la unidad realizará un ataque sin recibir respuesta por parte de la unidad enemiga en ese mismo momento. Si la unidad enemiga sobrevive volverá a realizar una tirada de 1D10cm en caso de infantería y de 2D10cm en caso de caballería y la unidad perseguidora no moverá.

Si una unidad está trabada por el flanco y el frente a la vez, hará el encaramiento en la dirección directamente opuesta a la unidad enemiga con mayor VE, y

avanzará su movimiento de huida en esa dirección. El jugador vencedor deberá decidir que unidades persiguen a la unidad derrotada. La unidad enemiga que ha quedado en el flanco de la unidad que huye, calculará su movimiento de avance, desde el centro del frontal de su unidad.

Si una unidad está trabada a la vez por el frente y la retaguardia, y se ve forzada a huir por fallar su chequeo de HR tras un combate, será automáticamente destruida, ya que la unidad quedará disgregada a ambos lados de las unidades enemigas y abandonarán el campo de batalla.

Si una unidad que se ve forzada a huir, tiene su camino bloqueado por terreno impasable, será automáticamente destruida. Si el terreno es difícil o un obstáculo, entonces llegará hasta él y se parará. Si le cargan por la retaguardia combatirá como explicamos anteriormente.

Una vez todos los combates se han terminado de resolver y todas las huidas y avances se han llevado a cabo, se comprobará si algún jugador cumple las condiciones de victoria del escenario, y si es así ganará la partida. En caso contrario se jugará un turno adicional o hasta que las reglas del escenario dictaminen.

CAPÍTULO 12 EL EJÉRCITO

太平記英勇傳

稻川治部太夫源義基

駿河守義基清和源氏にして駿遠兩州の
太守たり比類なき猛將として街道の大亂を
武威近國に熾き三万余騎の大軍を率いて
上洛を企て自國を打立東海道を押行
形容最目々しく入るるに
堂々として尾州の大多春永
宗儀の二郡を領す抑小勢を
以て止鳴海の街に争戦をす
猿吉郎も進み依春も不意に
間道より押寄義基の本陣を
窺空居り切入るるに今防戦
するに作て梅從問ふ陣没なり
まはる或は此敗戦は兄様の時難梨が
怨恨の祟なるに処らうと説あり

一家略傳文

柳下亭

種員記

交 (二)

一
三勇帝
國
五方重



I2 : 1 CREAR UNA LISTA DE EJÉRCITO

Para algunas personas crear una lista de ejército llega a ser una de las facetas más interesantes del juego. Puedes crear tantas listas como quieras siguiendo las instrucciones que se detallarán a continuación. Siempre antes de una batalla deberás de haber llegado a un acuerdo con tu contrincante sobre el nivel de los ejércitos que vais a enfrentar y a que camino pertenece cada uno, ya que dependiendo de esto tendréis unos límites a la hora de crear la lista.

I2 : 1 : 1 TAMAÑO DE LA BATALLA

El tamaño de la batalla viene determinado por el nivel de los ejércitos que se enfrentan en ella, este será decidido por los jugadores con antelación a la partida.

Una batalla de nivel bajo sería aquella en la tan sólo se enfrentan unas pocas unidades y personajes. Mientras que en una de mayor nivel llevaríamos una variedad mayor de estos.

I2 : 1 : 2 ELEGIR UN CAMINO

Primero deberás de elegir uno de los caminos posibles; los Buke, los Kuge o los Sohei. Dependiendo del camino que

elijas tendrás acceso a unos tipos de unidades u otros.

I2 : 1 : 3 NIVEL DE LA BATALLA

En Kensei existen varios niveles de batalla, y dependiendo de a que nivel juguemos tendremos un número de Valor Kokus y Valor de Personaje, que deberemos invertir en confeccionar nuestra lista de ejército.

El nivel de batalla también limitará el número de miniaturas que podemos llevar por unidad, las unidades de proyectiles y de caballería, y el tipo y número de personajes que podremos incluir en nuestro ejército.

Existen 10 niveles de batalla que podremos jugar dependiendo del número de miniaturas con las que contemos. De modo que podremos jugar desde con 20 miniaturas en principio hasta con casi un centenar en las batallas de nivel 10. Todo dependerá de a que nivel queramos llevar el juego.

I2 : 1 : 4 UNIDADES: VALOR EN KOKUS

Un koku es la cantidad de arroz necesaria para alimentar a una persona durante un año. En las tierras del dragón es la moneda de cambio y las unidades y los ejércitos son pagados con ella. Cada miniatura del ejército tiene un valor en koku que vendrá determinado por aque-

llo que represente. Así cada miniatura de una unidad tiene un valor que se indica en su perfil y la suma de todas es el valor de la unidad.

I2 : 1 : 5 PERSONAJES: VALOR EN PERSONAJES

Los personajes tienen un valor denominado valor en personaje VP. Dependiendo del nivel de batalla tendremos una cantidad de puntos en valor de personaje que tendremos que distribuir en nuestros héroes bushi y personajes especiales.

I2 : 2 LÍMITES DE LISTA

Cuando creas una lista de ejército tendrás que tener en cuenta el tamaño de la batalla, ya que dependiendo de este tendrás una serie de limitaciones a la hora de escoger tus unidades y personajes.

I2 : 2 : 1 LÍMITE DE MINIATURAS

Según el nivel de batalla que escojamos tendremos un límite en el número de miniaturas que pueden incluirse en una unidad. El mínimo normalmente será la Unidad Base, y en el nivel de batalla se indicará cuantas miniaturas se pueden sumar a éste mínimo.

I2 : 2 : 2 LÍMITE DE UNIDADES

En una batalla de cualquier tamaño podrás llevar tantas unidades como te permitan los puntos pactados para la batalla, siempre que cumplas con los límites en el número de unidades que puedes llevar para el tamaño concreto. También existirán límites al número de unidades de proyectiles y de caballería que puedes llevar según sean básicas, especiales o élite.

Una unidad de proyectiles no podrá repetirse más de 2 veces.

Las unidades de élite o caballería no podrán repetirse.

Por lo que no se podrán incluir 3 unidades de arqueros samurái, o dos unidades de caballería con katana.

Tampoco se podrá superar el máximo de unidades del tipo indicado como TP o TC. Es decir la suma de las unidades de proyectiles o de caballería desde básicas hasta élites no podrá superar el número máximo de unidades indicado.

Si una unidad es de proyectiles y a la vez de caballería entonces afectará a los dos límites a la vez.

I2 : 2 : 3 LÍMITE DE PERSONAJES

En una batalla podrás llevar un número determinado de personajes que no de-

pende del valor en koku de las unidades que llevas a la batalla, sino de lo que se denomina Valor en Personajes. Cada tamaño de batalla tiene un Valor en Personajes que habrá que gastar siguiendo los límites al número de personajes del tamaño concreto.

Si se incluye un Daimyo en el ejército no podrá incluirse el Taisho, ya que esté cumplirá las funciones de general.

No podrán incluirse tampoco dos personajes especiales del mismo tipo en un ejército.

12 : 3 TABLA DE NIVEL Y LÍMITE DE UNIDADES, MINIATURAS Y KOKUS

U.B: Unidad Base
C: Caballería
P: Proyectiles
TC: Total Caballería
TP: Total Proyectiles

NV	Máximo de miniaturas por Unidad.	Unidades Básicas	Unidades Especiales.	Unidades de Élite.	Kokus Ejército
1	U.B. para todas las unidades.	2 o más P: 0-1	0-1 P:0-1	-	400 TP: 1 TC: 0
2	Infantería: General: U.B. +1 Heinin: U.B +3 Caballería: U.B. U.Solitarias :U.B.	2 o más P: 0-1 C: 0-1	0-1 P:0-1 C: 0-1	0-1 P:0-1 C: 0-1	800 TP: 2 TC: 1
3	Infantería: General :U.B. +2 Heinin: U.B +4 Caballería: U.B. U.Solitarias :U.B. +1	2 o más P: 0-2 C: 0-1	0-2 P:0-1 C: 0-1	0-1 P:0-1 C: 0-1	1200 TP:3 TC: 2
4	Infantería: General: U.B. +3 Heinin: U.B +5 Caballería: U.B. +1 U.Solitarias: U.B. +1	3 o más P: 0-2 C: 0-1	0-2 P:0-1 C: 0-1	0-1 P:0-1 C: 0-1	1600 TP:3 TC: 2
5	Infantería: General: U.B. +4 Heinin: U.B +7 Caballería: U.B. +2 U.Solitarias: +2	3 o más P: 0-2 C: 0-2	0-2 P:0-1 C: 0-1	0-1 P:0-1 C: 0-1	2000 TP:3 TC: 3
6	Infantería: General: U.B. +5 Heinin: U.B +8 Caballería: U.B. +2 U.Solitarias: +2	3 o más P: 0-2 C: 0-1	0-3 P:0-2 C: 0-1	0-2 P:0-1 C: 0-1	2400 TP:3 TC: 3
7	Infantería: General: U.B. +6 Heinin: U.B +9 Caballería: U.B. +2 U.Solitarias: +2	4 o más P: 0-3 C: 0-2	0-3 P:0-2 C: 0-1	0-2 P:0-1 C: 0-1	2800 TP:4 TC: 3
8	Infantería: General:U.B. +7 Heinin: Lim. Máx Caballería: Lim. Máx U.Solitarias:Lim. Máx.	4 o más P: 0-3 C: 0-2	0-3 P:0-2 C: 0-1	0-2 P:0-1 C: 0-1	3200 TP:4 TC: 3
9	Límite Máximo.	4 o más P: 0-2 C: 0-2	0-4 P:0-2 C: 0-1	0-3 P:0-1 C: 0-1	3600 TP:4 TC: 3
10	Límite Máximo.	5 o más P: 0-2 C: 0-2	0-4 P:0-2 C: 0-1	0-3 P:0-2 C: 0-1	4000 + TP:5 TC: 4

I2 : 4 TABLA DE NIVEL Y LÍMITE EN VALOR DE PERSONAJES- VP.

NV.	DAIMYO	TAISHO	HEROE DE CLAN	CAPITAN	GUNSO	ESPECIALES	VP
1	0	0	0-1	0-1	0-3	0-1	400
2	0	0	0-1	0-2	0-3	0-1	650
3	0	0	0-1	0-2	0-3	0-1	650
4	0	0-1	0-1	0-2	0-3	0-1	900
5	0	0-1	0-1	0-2	0-3	0-1	900
6	0	0-1	0-2	0-2	0-3	0-2	1000
7	0	0-1	0-2	0-2	0-3	0-2	1000
8	0-1	0-1	0-2	0-2	0-3	0-2	1300
9	0-1	0-1	0-2	0-2	0-3	0-2	1300
10	0-1	0-1	0-2	0-2	0-3	0-2	1500

I2 : 5 LAS UNIDADES



12 : 5 : 1 UNIDADES BÁSICAS

	U.B - L.Max	MV	DC	AT	DF	AR	VT	KI	HR	IN	AC	VE	KOK/MIN	MIN/DC	EQUIPO	TIPO
YARI ASHIGARU	5 - 15	10	5	7	3	1	3	3	3	2	2	1	15	1 / 1	Arma: lanza. Armadura: hara-ate (ligera).	“A pie”, Heinin. Abanderado: 25 koku
YUMI ASHIGARU	4 - 12	10	4	7	3	1	3	3	3	2	2	1	20	1 / 1	Arma: arco. Armadura: hara-ate (ligera).	“A pie”, Heinin, Proyectiles. Abanderado: 30 koku
KATANA SAMURAI	4 - 12	10	4	6	4	2	3	4	4	3	2	1	30	1 / 1	Arma: katana. Armadura: do-maru / haramaki do (media)	“A pie”, Samurai. Abanderado: 45 koku
YUMI SAMURAI	4 - 12	10	4	6	4	2	3	4	4	3	2	1	40	1 / 1	Arma: arco. Armadura: do-maru / haramaki do (media)	“A pie”, Samurai, Proyectiles. Abanderado: 50 koku
KIBA MUSHA	3 - 6	15	6	6	4	3	5	4	5	4	2	2	65	1 / 2	Arma: katana. Armadura: hara-ate (ligera)	“Montados”, Samurai.
YARI KIBA MUSHA	3 - 6	17	6	6	4	2	5	4	5	4	3	2	70	1 / 2	Arma: lanza. Armadura: hara-ate (ligera)	Hostigadores “montados”, Samurai.
ISHITSUBUTE ASHIGARU	3 - 9	12	3	7	3	1	3	3	4	2	3	1	30	1 / 1	Arma: honda. Armadura: hara-ate (ligera)	Hostigador “A pie”, Heinin, Proyectiles.

YARI ASHIGARU (ASHIGARU CON LANZA)

Estos son guerreros de clase inferior que forman el grueso de los ejércitos de los clanes. Son la mayoría de la clase campesina y habitantes de la ciudad, considerados heinin, y están expuestos a la ética de los guerreros de clase superior a quienes obedecen fielmente en tiempos de paz. A estos guerreros de a pie se les conoce como guerreros de piernas ágiles (ashigaru).

YUMI ASHIGARU (ASHIGARU CON ARCO)

Estos soldados armados con arco no son tan efectivos en sus disparos, debido a que no practican el tiro con la constancia con la que lo hace un samurái.

KATANA SAMURAI (SAMURAI CON KATANA)

Los samuráis son la clase superior de las Tierras del Dragón. Samurái significa Servir, de modo que estos son los más leales servidores del clan y del Daimyo. Estos guerreros (bushi) son entrenados desde muy temprana edad para la guerra y viven por su honor y el del clan. Siguen el camino del guerrero (Bushido) y son capaces de sacrificar su vida sin vacilar por su señor.

YUMI SAMURAI (SAMURAI CON ARCO)

Los samuráis son grandes arqueros, ya que desde muy temprana edad son entrenados en las diferentes técnicas de tiro al arco.

KIBA MUSHA (CABALLERÍA CON KATANA)

Los samuráis de más alto rango van montados a caballo y son formidables jinetes. Estos samuráis son temibles cuando realizan una carga a un enemigo que esté desprevenido. Su velocidad y su ferocidad los convierten en un terrible adversario para el resto de las unidades. No es extraño ver al Taisho acompañado por estos formidables guerreros.

YARI KIBA MUSH (CABALLERÍA LIGERA CON LANZA)

Estos samuráis son de los mejores jinetes del clan. Se desplazan a gran velocidad por el campo de batalla buscando los puntos débiles del enemigo y

causando estragos entre sus filas. Son capaces de lanzar ataques y desaparecer en un instante del lugar, dejando el terreno repleto de muertos.

ISHITSUBUTE ASHIGARU (ASHIGARU CON HONDA)

Esta es una unidad no muy usual en el campo de batalla y que algunos generales usan para causar desconcierto entre las filas enemigas. Los también llamados Mizumata son campesinos entrenados en el arte de lanzar piedras con honda. Con escasa armadura y protección se mueven rápidamente por el campo de batalla y entorpecen el movimiento de los ejércitos.

12 : 5 : 2

UNIDADES KUGE

UNIDADES ESPECIALES

	U.B - L.Max	MV	DC	AT	DF	AR	VT	KI	HR	IN	AC	VE	KOK/MIN	MIN/DC	EQUIPO	TIPO
ONNA-BUSHI	4 - 12	10	4	5	4	2	3	4	4	5	2	1	35	1 / 1	Arma: nanigata. Armadura: do-maru / haramaki do (media)	“A pie”, Samurai. Abanderado: 50 koku
TEPPOTAI	5 - 10	10	5	7	3	1	3	4	3	2	2	1	25	1 / 1	Arma: teppo. Armadura: hara-ate (ligera).	“A pie”, Heinin, Proyectiles. Abanderado: 50 koku

UNIDADES DE ELITE

NINJAS	3 - 5	12	6	5	5	1	3	5	5	7	3	1	90	1 / 2	Arma: Shinobi gatana, Shuriken. Armadura: hara-ate (ligera).	Hostigador “A pie”, Ninja, Proyectiles (no tienen penalización al combate cuerpo a cuerpo), Solitarios.
--------	-------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------	---	---

ONNA-BUSHI

Estas guerreras son entrenadas desde su muy tierna infancia para servir a los kuge en todo lo que ellos deseen. Son la guardia predilecta de éstos. Tan fanáticas de sus señores que incluso los samuráis palidecen en comparación con su fervor. Estas guerreras son expertas en el uso de la nanigata, con la cual van armadas desde el momento en que pueden sostenerla.

Mujeres guerreras (habilidad libre): Causan una extraña sensación entre las tropas aliadas que quieren demostrar su valor ante ellas. En un radio de 20 centímetros alrededor de ellas todas las unidades amigas tendrán un +1 al HR, se acumula al abanderado y el HR de personaje, su duración será de dos turnos y sólo puede usarse una vez por batalla. Para que esta habilidad tenga efecto deberá superarse una tirada de atributos de KI.

Flores de cerezo (habilidad de combate): Las onabushi se sacrifican por la victoria, su armadura y su defensa se reduce en 1 puntos. Cada miniatura que retires de las onabushi hará 1 tirada de daño contra la armadura de los enemigos. Sólo se puede usar una vez por batalla y ha de ser declarada antes

de tirar la iniciativa. Para que esta habilidad tenga efecto deberá superarse una tirada de atributos de KI.

TEPPOTAI (ASHIGARU CON TEPPU)

Las familias kuge no dudan en sacrificar la religión del pueblo por la obtención de las armas extranjeras. A cambio de las nuevas armas traídas de más allá de los mares dejan que los sacerdotes namban prediquen en sus tierras. Los campesinos aprenden más rápido a usar un arcabuz que un arco, así que han armado a sus servidores con estas deshonrosas armas que permiten a un heinin matar a un Samurái desde la distancia.

Muro de estacas (habilidad de acción): En cualquier turno, pero antes de realizar ningún disparo gastando 1 punto de acción los ashigaru crean un muro de estacas frente a ellos que les da una cobertura ligera. Este muro impide a las caballerías cargar de frente a la unidad. Esto crea un obstáculo defendido que no podrá volver a moverse. Sólo puede usarse una vez.

Disparo alternado (habilidad de acción): Los ashigaru pueden disparar con 4DC adicionales. Esto sólo puede usarse una vez por batalla. Para poder llevarlo a cabo deberás de hacer una tirada de KI y gastar 2AC, pudiendo usarse el KI de un personaje en el interior de la unidad.

NINJAS

Las familias ninja llevan siglos sirviendo a los oscuros Kuge. Estos prefieren el uso de tácticas no ortodoxas para vencer sus batallas, usando para ello el engaño y los trucos menos honrosos sin que sufran por ello. Los Kuge no necesitan demostrar su honor porque son descendientes directos del emperador. Los ninjas son sus guerreros más temibles, se deslizan sin que los enemigos los perciban entre sus filas y atacan donde menos lo esperan.

Asesinos entrenados (habilidad de combate): En un combate podrán dedicar la mitad de sus dados de combate a atacar un personaje. Este combate seguirá las reglas de un enfrentamiento entre personajes. Para ello deberán superar una tirada de atributos de KI. En el caso de no pasar la tirada los dados se perderán y el enfrentamiento no tendrá lugar.

Esta habilidad deberá ser declarada antes de tirar la iniciativa en la fase de combate. Esta habilidad puede ser usada tantas veces como se desee.

Esfumarse (habilidad de combate): En el segundo turno de combate continuado en el que tomen parte los ninja, y antes de que se realice la tira de IN, la unidad puede decidir evadirse. En este caso deberá superar una tirada de atributos de KI y si lo supera la unidad podrá moverse 2D10 cm en cualquier dirección sin que la otra unidad pueda perseguirlos. Si falla permanecerá en combate con -3 a la IN. Esta habilidad sólo se puede usar una vez durante la batalla.



12 : 5 : 3 UNIDADES BUKE

UNIDADES ESPECIALES:

	U.B - L.Max	MV	DC	AT	DF	AR	VT	KI	HR	IN	AC	VE	KOK/MIN	MIN/DC	EQUIPO	TIPO
NO-DACHI SAMURAI	4 - 12	10	4	5	4	2	3	4	5	3	2	1	40	1 / 1	Arma: nanigata. Armadura: do-maru / haramaki do (media)	“A pie”, Samurai Abanderado: 55 koku
YARI SAMURAI	4 - 12	10	4	6	4	2	3	4	5	3	2	1	35	1 / 1	Rma: lanza. Armadura: hara-ate (ligera).	“A pie”, Samurai. Abanderado: 50 koku

UNIDADES DE ELITE

KENGO	1 - 4	12	3	4	5	1	7	5	7	5	3	3	90	1 / 3	Arma: katana. Armadura: sin armadura.	Hostigador “A pie”, Samurai, Solitario.
-------	-------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------	--	--

NO-DACHI SAMURAI (SAMURAI CON DAI-KATANA)

Esta unidad especial de samuráis buke va armada con una espada de grandes dimensiones. Estos son escogidos entre los mejores guerreros del clan, hijos de los grandes señores, que son entrenados para blandir estas enormes espadas durante horas en el campo de batalla sin cansarse.

Banzai (habilidad de acción): Gastando un punto de acción los samurái realizarán una carga especial en la que avanzarán 2d10, en vez del 1d10 que sería normal. Ésta habilidad sólo podrá usarse una vez por batalla. Debe ser declarada en la Fase de Órdenes y Acciones. Para que entre en acción deberá realizarse una tirada de atributo de KI. Si se supera la carga Banzai se realizará con éxito, si no se supera el chequeo, la unidad cargará normalmente, y se considerará gastada esta habilidad.

Luchad por el emperador (habilidad libre): Permite repetir una tirada de HR una vez por batalla. Sólo puede usarse una vez durante la batalla. Para que esta habilidad tenga efecto deberá superarse una tirada de atributos de KI.

YARI SAMURAI (SAMURAI CON LANZAS)

Estos son los samuráis de menor rango en el clan. Son samuráis que tienen un estipendio escaso y que cuando no hay guerra se ven obligados a trabajar junto con los campesinos que los sirven. Estas labores no son consideradas dignas, pero la supervivencia les obliga a ello. Como no tienen tanto tiempo para entrenar como los de mayor rango van armados con lanza y formando unidades más compactas, aunque como el resto de samuráis cuentan con su katana al cinto.

Bosque de lanzas (habilidad de acción): La unidad se agrupa de manera cerrada ante una carga que sea realizada por el frente. La unidad deberá realizar una tirada de KI para ver si consigue agruparse. Esta posición anula la bonificación de la carga de cualquier unidad cuando son cargados por el frente, además suman más 1 a la defensa.

Proteger al señor (habilidad de combate): Un personaje que este dentro de una unidad de lanzas podrá evitar el enfrentamiento con cualquier otro personaje si es retado, incluso con los asesinos. Sólo

puede usarse 1 vez durante la batalla. Para que esta habilidad tenga efecto deberá superarse una tirada de atributos de KI.

KENGO (DUELISTAS)

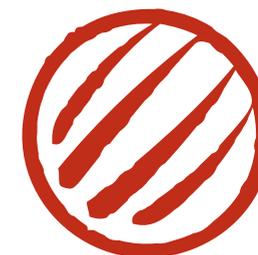
El duelistas es un samurái que está en el camino de la perfección del arte de la espada (Kenjutsu). Estos samuráis se dedican a ir de pueblo en pueblo retando a las diferentes escuelas para aumentar su conocimiento y prestigio. Un duelistas es un adversario formidable que la mayoría de los samurái prefieren evitar.

Dos espadas (habilidad de acción): El duelistas utiliza sus dos armas en combate. Para utilizar esta habilidad debe de gastar 1 AC en la Fase de Órdenes y Acciones. El duelistas aumenta en 1 punto su defensa. Sólo se puede usar 1 vez por batalla y no podrá usarse si ya se está trabado en combate. Para que esta habilidad tenga efecto deberá superarse una tirada de atributos de KI.

Atrevete conmigo (habilidad de combate): Uno de los duelistas reta a un personaje en concreto. Esta debe declararse en la fase de combate antes de tirar la iniciativa. El duelistas debe realizar una tirada

de KI. Si realiza con éxito el chequeo, el duelistas podrá retar a un enfrentamiento a un personaje enemigo dentro de la unidad. El duelistas atacará con el DC base de la unidad, el resto de DC se dedicarán a atacar a la unidad.

No pensar (habilidad de acción): Los duelistas se concentran en lo que los rodea, aumentando sus reflejos y su capacidad de reacción. Deben realizar una tirada de KI y ha de declararse su uso en la Fase de Órdenes y Acciones. Esto hace que cuando ataquen resten 1 punto a la DF de sus enemigos. Sólo puede usarse una vez por batalla y ha de declararse en la fase de órdenes y antes de realizar la carga, además no pueden encontrarse combatiendo.



12 : 5 : 4 UNIDADES SOHEI

UNIDADES ESPECIALES

	U.B - L.Max	MV	DC	AT	DF	AR	VT	KI	HR	IN	AC	VE	KOK/MIN	MIN/DC	EQUIPO	TIPO
NAGINATA SOHEI	4 - 12	10	4	5	4	2	3	5	4	4	2	1	40	1 / 1	Arma: Naginata. Armadura: Do-Maru / Haramaki Do (Media)	“A pie”, sohei. Abanderado (+55 koku)
AMA KIHEI	3 - 6	17	6	6	4	2	5	5	4	4	2	2	75	1 / 2	Arma: Nanigata. Armadura: Hara-Ate (Ligera).	Hostigadores “Montados”, Sohei.

UNIDADES DE ELITE

KENGO	1 - 4	10	3	4	5	2	12	7	5	5	3	3	110	1 / 3	Arma: Tetsubo. Armadura: Do-Maru / Haramaki Do (Media)	Hostigadores “A Pie”, Sohei, Solitario.
-------	-------	----	---	---	---	---	----	---	---	---	---	---	-----	-------	---	--

NAGINATA SOHEI (MONJES CON NAGINATA)

Descripción: Tras las murallas de los apacibles templos de las tierras del dragón se entrenan estos monjes en el arte de la naginata, esperando defender sus creencias ante lo que se consideran la decadencia de la clase samurái. Con sus características telas cubren sus rostros y ocultan sus armaduras. No dudarán en llevar la guerra hasta donde sea necesario con tal de defender a los débiles de los abusos de la clase samurái.

Grito de batalla (habilidad de acción): Esta habilidad sólo puede usarse una vez durante la batalla y puede usarse en varios momentos produciendo distintos efectos:

Cuando se recibe una carga: Se declarará el uso de la habilidad en el momento en que se de clara la acción de aguantar y combatir. Se realiza una tirada enfrentada de KI entre los monjes y la unidad que va a realizar la carga. Si los monjes vencen la tirada reducirán la carga de los enemigos en 1d10, que deberá de tirar el general que recibe la carga.

Cuando se realiza una carga o contracarga: Los monjes cargan lanzando un grito terrible. La unidad que recibe la carga ve disminuida su iniciativa en 2 puntos y 1 punto su honor. Para que esta habilidad tenga efecto deberá superarse una tirada de atributos de KI.

Hasta el final. (Habilidad libre): Los monjes gritan para darse ánimos. Los monjes evitan una tirada de huida durante este turno. Sólo puede usarse una vez. Para que esta habilidad tenga efecto deberá superarse una tirada de atributos de KI.

AMA KIHEI (MONJAS A CABALLO)

Estas monjas guerreras son tratadas como iguales por sus compañeros del sexo opuesto. Van armadas también con la nanigata y son excelentes jinetes en combate.

Belleza arrolladora (habilidad de combate): Las monjas saben que el deseo es el origen del sufrimiento. Causan confusión en sus enemigos mostrando sus encantos ocultos durante el combate. Los enemigos pierden automáticamente 1 punto de

AT. Para que surta efecto habrá que realizar una tirada enfrentada de Ki. Sólo podrá usarse una vez por batalla.

Canto de la muerte (habilidad de acción): Gastando un punto de acción Las monjas cantan una canción que hiela el corazón de los hombres. La unidad realizara una tirada de Ki, y si tiene éxito, todas las unidades enemigas en un radio de 20 cm deberán de hacer una tirada de Ki. Si no superan la tirada, caerán en una terrible tristeza, lo que les hará perder 1 punto de HR y 1 punto de IN durante el turno que corre y el siguiente. Sólo podrá usarse una vez.

IKAME BO (BONZO TERRIBLE)

Descripción: Estos son los más terribles de los monjes guerreros. Son colosales y van armados con el kanabo-tetsubo, un enorme garrote con el que aplastan a los desdichados que se cruzan en su camino, mientras rezan los sutras por sus almas.

Golpe giratorio (habilidad de acción): Mientras cargan giran los martillos violentamente causando

estragos entre sus enemigos. Aumentan sus DC en 1 por miniatura. Para ello deberán realizar una tirada igual o menor a su KI. Gasta 1 punto de acción y sólo se podrá usar en la carga. Sólo puede usarse una vez durante la batalla.

Mantenerse firmes (habilidad de acción): Los monjes endurecen sus piernas y afrontan la carga como montañas. La carga enemiga no tiene ningún efecto sobre ellos, por lo que la unidad enemiga no recibe los bonos a la carga. Esta habilidad deberá de declararse cuando el enemigo declara la carga y automáticamente los monjes deberán aguantar y combatir. Sólo podrá usarse una vez durante la batalla y los monjes deberán realizar una tirada enfrentada de Ki contra la unidad que realiza la carga.



12 : 6 LOS PERSONAJES

PUNTOS DE PERSONAJES

La cantidad de pts. en personajes total que se puede usar en una batalla, depende del nivel de la misma, y es independiente de los kokus que podemos invertir en unidades. Estos puntos se denominan a partir de ahora VP. Es decir, si jugamos una batalla de nivel 1 a 400 koku, tendremos 400 VP, como veremos más adelante, pero estos no se descuentan de los 400 koku de la batalla, si no que se tienen a parte. Tenemos que gastar 400 koku en tropas, y además tenemos 400 VP para gastar en personajes. En la versión completa del reglamento, incluiremos un sistema de creación de personajes que nos permitirá elegir las habilidades y equipo de nuestros héroes, pero por ahora en esta versión Beta solo dispondremos de unos pocos personajes con las habilidades y equipos ya establecidos.

TIPOS DE PERSONAJES

Los personajes se dividen en dos categorías principales, héroes bushi, y personajes especiales. Los primeros son personajes guerreros que siguen las reglas de personajes que se han explicado en el reglamento. Los personajes especiales, por el contrario, o bien no pueden unirse a unidades pues tienen el trato solitario, o los que pueden no otorgan dados de combate a las unidades a las que se unen ni estas pueden usar su honor para los chequeos. No obstante puede que les otorguen otras ventajas.



12 : 6 : 1

HEROES BUSHI

	MV	DC	AT	DF	AR	VT	KI	HR	IN	AC	VE	VP.	EQUIPO	TIPO
DAIMYO KUGE	10	6	3	6	4	15	7	8	8	3	2	400	Arma: Katana, Lanza O Nanigata (A Elegir). Armadura: O-Yoroi Legendario Montura: +50 VP, MV +15 cm, además de poder unirse a unidades de caballería	Héroe Bushi, Infantería o Caballería, Mando. Hostigadores "Montados", Sohei.
DAIMYO BUKE	10	6	3	6	4	15	7	9	7	3	2	400		
DAIMYO SOHEI	10	6	3	6	4	15	8	8	7	3	2	400		
TAISHO KUGE	10	6	4	5	3	12	6	7	7	3	2	250	Arma: Katana, Lanza O Nanigata (A Elegir). Armadura: O-Yoroi (Pesada). Montura: +50 VP, MV +15 cm, además de poder unirse a unidades de caballería	Héroe Bushi, Infantería o Caballería, Mando.
TAISHO BUKE	10	6	4	5	3	12	6	8	6	3	2	250		
TAISHO SOHEI	10	6	4	5	3	12	7	7	6	3	2	250		
BUSHO KUGE	10	5	4	5	3	9	5	7	6	3	1	200	Katana, Nanigata O Lanza (A Elegir) Y Arco. Armadura: O-Yoroi Montura: +50 VP, MV +15 cm, AR + 1, además de poder unirse a unidades de caballería	Héroe Bushi, Infantería o Caballería, Mando.
BUSHO BUKE	10	5	4	5	3	9	5	8	5	3	1	200		
BUSHO SOHEI	10	5	4	5	3	9	6	7	5	3	1	200		
CAPITÁN	10	4	5	5	2	6	5	6	4	3	1	120	Arma: Katana Y Arco. Armadura: Do-Maru / Haramaki Do (Media) Montura: +50 VP, MV +15 cm, AR + 1, además de poder unirse a unidades de caballería	Héroe Bushi, Infantería o Caballería, Mando.
BUGYO	10	3	5	4	2	6	4	5	4	3	1	80	Armadura: Do-Maru / Haramaki Do (Media)	Héroe Bushi, Infantería.

DAIMYO

El daimio es el señor de la guerra de las islas del dragón. Es el líder indiscutible de su clan, aquel al que todos los samuráis sirven y por el cual darían su vida. Un daimio irá a la batalla seguido de grandes ejércitos de samuráis. Dale un nombre a tu clan y a tu daimio y haz que sea el Shogun de las islas del dragón. Una batalla en la que participa un Daimyo es una batalla de proporciones enormes.

Habilidades: El Daimyo podrá escoger hasta 3 habilidades de Taisho en las listas que a continuación se exponen, podrá escoger dos habilidades generales y 1 de clan.

Si incluyes un Daimyo en el ejército no podrás incluir un taisho, ya que éste hará las funciones de Taisho.

TAISHO

El Taisho es el general. Elegido directamente por el señor del clan (Daimyo) entre sus guerreros de mayor nombre, a veces es incluso un familiar directo, como un hijo o hermano del Daimyo. Sólo en algunas ocasiones el Daimyo aparece en la batalla dirigiendo a sus tropas. El gran honor que conlleva ser nombrado Taisho lleva a muchos de ellos a cometer seppuku (harakiri) cuando son derrotados, para limpiar su honor y no padecer la vergüenza ante su señor.

Habilidades: Además, cada Taisho tiene 2 habilidades que se han de elegir entre las disponibles en la siguiente lista. Puede elegir una habilidad de Taisho general, y otra de su facción.

BUSHO

El hatamoto o líder es un destacado guerrero que aporta hombres al ejército del Daimyo, tiene gran cantidad de tierras y cuenta con grandes responsabilidades en el trascurso de la batalla. Son los hombres de mayor reputación ante el señor del clan y unos grandes guerreros, que han demostrado su valor a lo largo de muchas batallas.

Habilidades: Un Héroe de Clan que sea elegido como general (Taisho) puede escoger una habilidad de taisho, de entre las generales y las de su clan.

SAMURAI DAISHO

El Mono-gashira o Samurai Daisho es un samurái que tiene a sus órdenes a una unidad y que puede tener capacidad de mando sobre varias a la vez, ha

ascendido por sus méritos durante varias batallas y se considera una persona de honor.

ASHIGARU DAISHO

El bugyo o ashigaru daisho es el oficial a cargo de una unidad de heinin o ashigaru. Es un samurái que ha comenzado a sobresalir sobre los demás y que puede tener a sus órdenes a un grupo de guerreros. Un ashigaru daisho aún tiene mucho que demostrar ante su señor.

ARMA: Katana. (Un ashigaru daisho que se encuentre unido a una unidad de ashigaru con armas de proyectiles otorgará a esta un bonificador de DC como si el mismo fuera armado con una, Ej: un arco o un teppo.

12 : 6 : 2

HABILIDADES DE TAISHO

HABILIDADES GENERALES

BOSQUE DE LANZAS: Las unidades ashigaru podrán utilizar la habilidad bosque de lanzas tal como se describe en la unidad de samurái con lanza. Esta habilidad se activará en la fase de órdenes y permanecerá activa durante todo el turno. Las unidades de ashigaru usarán el Ki de un personaje que haya en su interior o un personaje con el trato mando que se encuentre a menos de 15 cm de ellos.

BANZAI: El general puede activar la habilidad BANZAI en cualquier unidad de infantería, como si tuviera esta habilidad (ver descripción de los samurái con no-dachi). Esta habilidad solo puede usarse con éxito una vez por batalla, aunque se puede designar a una unidad distinta si la que fue designada el turno anterior no consiguió llevarla a cabo. La habilidad se tirará con el Ki del taisho.

GENERAL DE ASHIGARUS: La habilidad deberá de activarse en la fase de órdenes. Los ashigaru no sufren la penalización de heinin. Por lo que podrán ser reagrupados cuando se encuentren a menos de 20 cm de unidades enemigas. Además obtienen -1 a la AT durante todo un turno.

MAESTRO EN CALIGRAFÍA: El arte de escribir temple el espíritu del general, que es capaz de mantener la calma cuando la batalla está en su peor momento. Si hay dos o más unidades huyendo no importa la distancia a la que estén del general, este podrá usar su valor en honor para reagruparlas. Además reagrupar a estas dos unidades sólo costará 1 Punto de Mando.

HABILIDAD TAISHO KUGE

CUMPLID CON VUESTRO DEBER: El Taisho urge a sus tropas a que se mantengan firmes y cumplan con su deber (ya sea por lealtad a su clan, o por lo pactado al contratarlos). Durante este turno podrás evitar una Tirada de Honor o realizar una tirada de Ki con el Ki del taisho. Esta habilidad solo puede usarse una vez por batalla.

PRÁCTICAS CLANDESTINAS: Los Kuge son expertos en usar oscuras artimañas para vencer sus batallas. El general que tenga esta habilidad podrá hacer entrar una unidad o personaje ninja por cualquier zona del tablero de juego a partir del segundo turno de batalla. Al principio de la batalla, se habrá de declarar que la unidad se queda en reserva. Ésta podrá ser activada normalmente en el turno que entra en la mesa, pero su movimiento deberá ser medido desde el borde de la mesa hasta el punto al que se dirija. Esta habilidad solo puede usarse una vez por batalla y con una solo unidad o personaje ninja.

HABILIDAD TAISHO BUKE

EXPERTO ESTRATEGA: El general es un gran estratega, experto en mil batallas y un maestro en el arte de la guerra. Esta habilidad se activa al principio de la batalla, después de haber desplegado todas las tarjetas de unidad sobre la mesa, pero antes de empezar a revelarlas. El general enemigo deberá desvelar todas sus unidades en primer lugar, tras lo cual podremos intercambiar de posición dos de las tarjetas desplegadas antes de desvelarlas (pero conservando la orientación que tenía la tarjeta sustituida), siempre que no hayan sido desveladas por un espía.

LA LEY DEL BUSHIDO: Los Buke son grandes guerreros que siguen las leyes del bushido. Todas las unidades del ejército obtendrán un +2 a la IN y +2 al HR durante todo el turno en que sea activada esta habilidad. Sólo se puede usar una vez por partida.

HABILIDAD TAISHO SOHEI

LA RUEDA DEL DHARMA: La vida es sólo un giro más en la rueda de las reencarnaciones. La muerte del general sohei no provoca chequeos de HR, y las unidades de su ejército podrán seguir reagrupándose y utilizar el HR de éste (aunque esté muerto) en el turno en que ha muerto y en el siguiente. Esta actividad no necesita ser declarada en la fase de órdenes de los Taisho, si no que se activa automáticamente el morir el general.

VIENTO DIVINO: Los sohei parecen volar sobre sus pies y sus espíritus se elevan con la cercanía de la muerte. Las unidades Sohei realizarán la carga en ese turno con un +3 a su Tirada de Carga. Esta habilidad solo puede ser usada una vez por batalla.

12 : 6 : 3 PERSONAJES ESPECIALES

	MV	DC	AT	DF	AR	VT	KI	HR	IN	AC	VE	VP.	EQUIPO	TIPO
KENSEI	12	6	4	6	1	15	7	7	7	3	2	250	Arma: Katana. Armadura: Ligera.	Personaje Especial, Solitario, A Pie, Duelista.
GEISHA	10	2	-	3	1	6	7	5	6	3	1	200	Arma: Abanico (Arma De Mano)	Personaje Especial, A Pie, Oculto, No Combate.
SHINOBI	12	6	4	6	2	12	6	6	8	3	2	250	Arma: Shinobi Gatana, Cerbatana. Armadura: Media.	Personaje Especial, A Pie, Ninja, Solitario, Asesino, Proyectiles.
ESPÍA	12	3	4	5	1	10	6	7	6	3	1	200	Arma: Katana. Armadura: Ligera.	Personaje Especial, A Pie, Solitario, Oculto.

KENSEI

Descripción: El kensei es un duelista que tras años de práctica y dedicación ha alcanzado la perfección espiritual a través del uso de la espada. Es un maestro en la ceremonia del té y en otras artes como la caligrafía. El kensei pasa horas y horas en meditación y ha llegado a un punto en el que se le considera casi un Santo, sólo mata porque es necesario, sin rencor y sin dolor.

Un Corte Limpio (Habilidad De Combate): Estos guerreros pueden cortar en dos a un enemigo de un sólo tajo. Deberá declararse antes de tirar la iniciativa del combate. Para activarla realizará una tirada de KI. Esta habilidad reducirá la AR del enemigo en 2 puntos.

Especialista En Duelos (Habilidad Libre): Un duelo lanzado por el kensei no podrá ser rechazado y el Kensei no recibirá ataques por parte de la unidad en la que se encuentre el personaje retado una vez finalice el duelo. Solo puede usarse una vez por batalla.

El Vacío Es El Camino (Habilidad De Acción): Antes de cargar y entrar en combate el kensei se concentra en el vacío. El Kensei ha de hacer una tirada igual o menor a su ki. Si lo consigue podrá realizar ataques de gran precisión que reducen en 2 la DF del enemigo.

GEISHA

La geisha es una obra de arte viviente. Desde muy pequeña es entrenada en todas las artes que satisfacen a los hombres. Su presencia cautiva a aquellos que son dignos de ella. Es una experta en generar el deseo en el corazón del hombre y llevarlo incluso hasta el sometimiento. En estos tiempos oscuros algunas de ellas han sido entrenadas para actuar como asesinas para su clan.

Inspirar (Habilidad Libre): Una vez descubierta la Geisha. La unidad podrá repetir una tirada de atributos cualquiera que haya fallado. Para ello deberemos realizar una tirada de KI, y si tiene éxito, la unidad podrá repetir la tirada fallada. Puede usarse una vez por turno, pero la Geisha no podrá usar ninguna otra habilidad cuando use ésta.

Distraer (Habilidad Libre): Una vez descubierta la Geisha puede hacer que aumente la dificultad para usar una habilidad especial de unidad o personaje en un radio de 30cm. De modo que antes de hacer la tirada indicada en la habilidad deberá realizarse una tirada enfrentada de KI contra la Geisha. En caso de ser una habilidad sin dificultad la habilidad quedará anulada si pierde la tirada. Si es una habilidad de dificultad o atributos aumentará en 3 su dificultad..

Asesina (Habilidad De Combate): Pueden atacar a personajes sin necesidad de retarlos. Este es un ataque especial. Para realizar este ataque deberemos hacer una tirada enfrentada de KI contra el personaje objetivo de nuestro ataque. La Geisha es una seductora asesina que usa sus encantos antes de clavar su puñal en el corazón de los hombres. Si tiene éxito en la tirada enfrentada tirará 3D10 directamente en el daño aplicándose la armadura del contrario, si no tiene éxito recibirá 3 puntos de daño.

SHINOBI

El shinobi es un ninja experto en la ocultación. Actúa en solitario para moverse con mayor facilidad entre las tropas enemigas y es capaz de matar a un gran héroe o incluso el general antes de que nadie pueda hacer nada por evitarlo.

HABILIDADES DE DESPLIEGUE DEL SHINOBI

Al elegir a un shinobi, hemos de decidir que tipo de los tres queremos que sea, y anotarlo en la tarjeta de unidad.

Mitsumono.- Especialista En Cambio De Personalidad: El shinobi puede aparentar ser un monje, un bushi, un soldado raso o cualquier otro personaje. Se desplegará dentro de una unidad amiga y podrá revelar su identidad en cualquier momento. El shinobi no tiene el trato solitario, y una vez revelado, se tratará como un héroe bushi en unidades, pero no otorga bonificación al HR o la IN de la unidad en la que se encuentre. No podrá desplegarse en una unidad en la que se encuentre un personaje Bushi. Si sale de la unidad pasará a tratarse como un shinobi y no podrá volver a entrar en otra unidad.

Kamari.- Especialista En Ataques Sorpresa: El shinobi se despliega al igual que los Ninja, pero con la diferencia de que si una unidad enemiga entra en una escenografía en la que se encuentre escondido, este no será descubierto automáticamente, y será su controlador el que decida si lo revela o no.

Denuki- Especialista En Infiltraciones: El ninja se despliega en el interior de una tropa enemiga. Para ello en la fase de despliegue y antes de desvelar las tarjetas elegirá el número de una de ellas y lo anotará en un papel. Si se trata de una unidad de caballería deberá de anotar el número inmediatamente superior. El ninja deberá desvelarse en la Fase de Órdenes de Taisho, la unidad quedará paralizada en combate en el lugar en el que se encuentre. No se considera carga en ningún caso. El ninja se situará fuera de la unidad enemiga y en contacto con esta por su frontal. Además, si desafía a un personaje en el interior de la unidad enemiga en el turno en el que aparece, este no podrá ser rechazado ya que habrá sido cogido por sorpresa.

HABILIDADES SHINOBI

Rappa (Habilidad De Acción): El ninja es especialista en propagar informaciones falsas. El ninja hace correr el rumor entre las tropas enemigas de que el Taisho a muerto, este rumor se extiende a 20 cm de radio de donde se encuentre el ninja,; cada unidad que se encuentre en esa distancia hará una tirada enfrentada de Ki contra el Ninja Pudiendo usar el valor de Ki de cualquier personaje con el trato mando a 15 cm o menos. Si no la supera creará el rumor. La unidad deberá realizar una Tirada de Honor para ver si comienza a huir. Esta habilidad cuesta 1 AC, solo puede usarse una vez por partida y ha de declararse en la Fase de Órdenes y Acciones.

Esfumarse (Habilidad De Combate): A partir del segundo turno de combate continuado en el que tome parte el ninja, y antes de que se realice la tira de IN, puede decidir evadirse. En este caso deberá superar una tirada de atributos de KI y si lo supera la unidad podrá moverse 2D10 cm en cualquier dirección sin que la otra unidad pueda perseguirlos. Si falla permanecerá en combate con -3 a la IN.

Bomba Incendiaria (Habilidad De Acción): El shinobi puede lanzar una bomba a una unidad que

se encuentre a distancia corta. Para ello hará una tirada de atributos de KI. Si consigue la tirada hará 3D10 de daño a la unidad en la que cae la bomba. Si por el contrario falla la tirada la bomba explota en sus manos recibiendo la misma cantidad de dados de daño. Sólo se puede usar una vez por batalla, ha de declararse su uso en la Fase de Órdenes y Acciones, además no podrá usarse en el mismo turno que el ninja dispere su cerbatana, y tampoco si está envuelto en un combate. Esta habilidad tiene un coste de 2 AC.

ESPÍA

Descripción: Los espías son utilizados por los clanes para averiguar los movimientos y planes que están llevando a cabo los otros clanes. Son expertos en descubrir intrusos entre sus tropas, actuando a la vez como una especie de policía secreta. Recorren los caminos disfrazados de campesinos o monjes y regresan con la información vital para su clan.

Yutei (Habilidad Libre): El espía puede realizar hasta 3 tiradas de Ki o menos para desvelar unidades enemigas durante la fase de despliegue. Para ello deberá declararlo justo cuando la tarjeta de unidad sea puesta sobre la mesa, y si la tirada de Ki tiene éxito, el jugador enemigo deberá de desplegar esa tarjeta boca arriba.

Kaiden (Habilidad De Acción): El metsuke hace una tirada igual o menor a su Ki, si lo consigue cualquier unidad oculta en un radio de 30cm deberá de ser desvelada. Esta habilidad se puede usar 1 vez por turno, consume una AC y ha de ser declarada en la fase de órdenes.

Metuske (Habilidad De Combate): Este personaje es especialista en capturar Ninjas y Geishas. Los espías pueden atacar a personajes y unidades ninja. Cuando lo hacen multiplican sus dados de combate x3 y tienen +4 a la IN contra la unidad o personaje ninja. Cuando se enfrentan a una unidad que contiene a una Geisha, puede intentar capturarla. Para capturar a la Geisha deberá hacer una tirada enfrentada de su HR contra el de la Geisha. Si lo consigue será capturada, y esta se considerará una baja a todos los efectos. Esta habilidad ha de ser declarada.



