

TABLA DE EFECTOS DE TERRENO

[illegible]

Hoja de ayuda Chiclana-Barrosa, Alea # 42



Ludopress © 2025
Barcelona EU.

Nota (1)

Si aplican más de una reducción de puntos de fuerza al atacante, se usa la más adversa para el atacante.

Ejemplo: si aplica A y B, se usará A y el atacante reducirá sus Puntos de Fuerza al 50 %.

Explicación de los resultados

A: Puntos de fuerza de atacantes divididos entre 2. $PF/2$

B: Puntos de fuerza de atacantes divididos entre 1.5. $PF / 1.5$

D: 1 PM si tiene orden de Maniobra y no hay otras fichas en el hex.

E: no puede desplegar en el hex

F: no hay coste adicional con orden de Maniobra.

H: no cuesta PM adicionales si el

11. no cuenta 1.1. adicionales si el movimiento es por carretera o camino.

I: anula los otros efectos del terreno en el hex.

J: +2 PM si todo el movimiento es por carretera o camino.

K: +3 PM si todas las fichas tienen orden de Maniobra.

L: permitido a través de puente.
P: prohibido.

---: sin efecto especial.

TABLA PRUEBA DE MORAL

Dado	Voluntad de combate						Modificadores al dado	Efecto	Resultados durante las pruebas de moral
	A	B	C	D	E	F			
0 6 -	D	DE	DE	DE	DE	DE	Factor de moral del Comandante en el mismo hex.(factor de moral 0 se considera 1)	+ 1	Ficha sin afectación que obtiene un resultado SE se mantiene SE .
1	SE	D	D	DE	DE	DE	Ficha está en bosque, marisma, pueblo, edificaciones, fortificación, hex. más alto	+ 1	Ficha sin afectación que obtiene un resultado D se le dá la vuelta a la cara como desorganizada.
2	SE	SE	D	D	D	DE	Ficha está en ZdC (sólo a efectos de reorganización)	Un grado menos de voluntad de combate	Ficha sin afectación recibe un marcador DE , aplica un resultado DE inmediatamente.
3	SE	SE	SE	D	D	D	Ficha marcada como desordenada.	- 1	Ficha DE que obtiene resultado DE continúa DE .
4	SE	SE	SE	SE	D	D	Ficha marcada como derrotada.	- 2	Ficha DE que obtiene resultado D continúa DE .
5	SE	SE	SE	SE	SE	D	Por cada punto de fuerza perdido después del primero.	- 1	Ficha D que obtiene resultado D continúa D .
6	SE	SE	SE	SE	SE	SE	Si en la prueba de moral de caballería, la infantería no ha formado cuadro.	+ 1	Ficha D que obtiene resultado DE pasa a DE .
7	SE	SE	SE	SE	SE	SE	Si es infantería recibiendo carga de caballería que mueve 1 hex.	- 1	Ficha D que obtiene resultado SE pasa a normal. (Se le da la vuelta a la ficha a su cara normal)
8 6 +	SE	SE	SE	SE	SE	SE	Si es una prueba de moral tras carga de caballería.	- 1	Ficha DE que obtiene resultado SE pasa a D . (Se le quita el marcador DE).
Explicación de los resultados							Por cada nivel (grado) de fatiga.	- 1 por grado de fatiga	
D: Ficha desorganizada									
DE: Ficha derrotada									
SE: Sin efecto									

TABLA DE MORAL DE DIVISIONES

Dado	Moral División						Modificadores al dado
	6	5	4	3	2	1	
-1	H	H	H	H	H	H	Si el Comandante de la División tiene a distancia de mando a todas las fichas de la misma. + 1
0	RE	H	H	H	H	H	
1	SE	RE	RE	H	H	H	Si el Comandante en Jefe tiene a distancia de mando a todas las fichas de la División. + 1
2	SE	SE	RE	RE	H	H	
3	SE	SE	SE	RE	RE	H	
4	SE	SE	SE	SE	RE	RE	Por cada ficha en derrota de la División. - 1
5	SE	SE	SE	SE	SE	RE	
6	SE	SE	SE	SE	SE	SE	Por cada ficha en derrota de otra División amiga a 2 hexágonos o menos de fichas de la División pasando la prueba. - 1
7	SE	SE	SE	SE	SE	SE	

Explicación de los resultados

H : Huida RE : Repliegue SE : Sin efecto

TABLA DE FUEGO												
Dado	Puntos de fuego que disparan											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 ó -	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE
2	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	P	P	P
3	SE	SE	SE	SE	SE	SE	P	P	P	M	M	R
4	SE	SE	SE	SE	P	P	M	M	R	R	1	1
5	SE	SE	P	P	M	R	R	1	1	1	1 M	1 R
6	SE	P	M	R	R	1	1	1 M	1 R	1 R	2 P	2 P
7	P	M	R	1	1	1 M	1 R	2 P	2 P	2 M	2 R	3 P
8 ó +	M	R	1	1 M	1 R	2 P	2 M	2 R	3 P	3 P	3 P	3 R
Notas Si se va a disparar con más de 12 puntos de fuego, se dispara 2 veces. Una usando la columna 12 y otra en la columna que correspona a los puntos restantes. Modificadores al dado Blanco en cuadro +2 Blanco en guerrilla -2 Blanco es artillería desplegada -1 Artillería ligera disparando -1 Artillería pesada disparando +1 Ficha disparando con Volunad de combate A ó B +1 Ficha disparando con Volunad de combate E ó F -1 Infantería inglesa con Volunad de combate C ó mejor +1 Por cada nivel de fatiga de una ficha de caballería -1 Disparando contra el flanco enemigo +2 Solo para artillería a más de 2 hex. 2ª ficha del apilamiento blanco -1 3ª ficha y sucesivas del apilamiento blanco -2 Alcance de la artillería (expresado en hex.) Artillería pesada 5 Artillería media 4 Artillería ligera 3 Factor de fuego que aplica la artillería según la distancia al blanco Distancia en hex. Factor de fuego A 1 hex. (adyacente) Factor impreso en la ficha A 1 hex. desde cuadro 25 %. Factor de 8 pasa a 2 A 2 ó 3 hex. +50 %. Factor de 8, pasa a 12 A 4 ó más hex. 50 %. Factor de 8, pasa a 4 Explicación de los resultados SE Sin efecto P Parado : la ficha blanco y el apilamiento en el que esté no podrán realizar combate de choque. Se le retira el marcador de Asalto. Si la ficha blanco no tiene marcador de Asalto, realiza una Prueba de M oral. +2 Si la unidad afectada es una ficha de artillería desplegada, además de la Prueba de Moral no podrá disparar en el siguiente turno. Para indicarlo se le coloca un marcador de No Fuego. M Prueba de Moral : la ficha blanco hace una Prueba de Moral. -1 Si no la supera y hay otras fichas en el hexágono, estas también deben hacer una Prueba de Moral. R Retroceder : la ficha blanco retrocede inmediatamente 1 ó 2 hex. (a elección del jugador propietario). Si tras aplicar las retiradas hay más fichas en el hex. todas ellas deben hacer una Prueba de Moral. -1 Si hay fichas de artillería desplegadas en el hex. blanco y se retrocede 2 hexes. la artillería es eliminada. 1, 2 y 3 Bajas : la ficha blanco pierde 1, 2 ó 3 puntos de fuerza que se marcan colocando los marcadores de bajas correspondiente sobre la/s ficha/s afectada/s. 1M, 2M Bajas y Moral : la ficha blanco pierde 1 ó 2 puntos de fuerza y debe hacer una Prueba de Moral. 1R y 2R Bajas y Retrocede : la ficha blanco pierde 1 ó 2 puntos de fuerza y aplica los resultados de R. 2 P y 3 P Bajas y Parado : la ficha blanco pierde 2 ó 3 puntos de fuerza y aplica los resultados de P.												

COSTE DE LOS CAMBIOS DE FORMACIÓN, (expresados en PM)

	Infantería		Caballería		Artillería	
a :	Regular	Guerrilla	Cuadro	Regular	Guerrilla	
De ...						
Regular	---	1	2	---	1	Enganchar 1
Guerrilla	1	---	1	1	---	Desplegar 2
Cuadro	2	1	---	---	---	

FACTORES DE MOVIMIENTO, (expresados en PM)

Tipo de unidad	Españoles	Británicos/Portugueses	Franceses
Infantería	3	4	4
Infantería en guerrilla	5	5	5
Caballería ligera, media	6	7	7
Caballería pesada	---	6	6
Artillería	3	3	3
Artillería a caballo	4	5	5
Comandantes	6	8	8

TABLA DE CHOQUE

Dado	Relación Puntos de Fuerza atacantes / Puntos de fuerza defensores											
	1/4	1/3	1/2	1/1	3/2	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1 a	10/1	+ 10/1
1 ó -	AB	AB	AR2	AR2	AR2	AR1	AR1	SE	BM	DR2	DR2	DB2
2	AB	AR2	AR2	AR1	AR1	AR1	SE	BM	DR1	DR2	DR2	DB3
3	AR2	AR2	AR1	AR1	AR1	SE	BM	DR1	DR2	DB2	DB2	DB4
4	AR2	AR1	AR1	SE	BM	BM	DR1	DR1	DR3	DB2	DB2	DB5
5	AR1	AR1	SE	BM	DR1	DR1	DR1	DR2	DR2	DB2	DB2	DB6
6	AR1	SE	BM	DR1	DR1	DR1	DR2	DR2	DB	DB3	DB3	DB7
7	SE	BM	DR1	DR1	DR2	DR2	DR2	DB	DB	DB3	DB3	DB8
8 ó +	BM	DR1	DR1	DR2	DR2	DR2	DB	DB	DB	DB3	DB3	DB9

Nota: ataques con relación menor que 1/4 están prohibidos.												
Modificadores al dado												
Factor de choque de un Comandante (sólo uno) presente en el hex. desde el que se ataca o se defiende												+ ó -
Ambos contendientes comparan la Voluntad de Combate de la ficha de dirige el asalto y la defensa												
Por cada nivel de diferencia se suma 1 o se resta 1 al dado												Variable
Atacante B contra defensorD, son 2 niveles de diferencia, el atacante suma +2 a su dado												
En caso contrario de atacante D contra defensor B, restaría -2 a su dado												
Si el atacante tiene orden de ataque												+ 1
Caballería atacando contra cuadro												- 2
Caballería pesada participando en el ataque. No se aplica atacando a cuadros o a otra caballería pesada												+ 1
Infantería no en guerrilla, contra infantería en guerrilla												+ 2
Infantería no en guerrilla, contra cuadro												+ 1
Si el atacante ataca desde un hex. de flanco												+ 1
Si el atacante ataca desde un hex. de retaguardia												x 2 puntos de fuerza
Explicación de los resultados												
AB Atacante Baja : el jugador atacante pierde 1 punto de fuerza de combate del valor adecuado sobre la ficha que dirigía el asalto.												
AR1 y AR2 Atacante Retrocede : el atacante retrocede todas las fichas atacantes 1 ó 2 hex.												
Todas las fichas que retroceden deben pasar Prueba de Moral.												
Artillería desplegada en el apilamiento atacante es eliminada con estos dos resultados.												
Caballería aplica Regla de Retirada, (regla 11.10).												
SE Sin Efecto												
BM Baja Mutua : las fichas directoras del asalto y la defensa pierden 1 punto de fuerza cada una.												
Se coloca un marcador de baja de valor adecuado sobre cada ficha.												
No hay ni avance ni retroceso alguno.												
DR1 y DR2 Defensor Retrocede : el jugador atacante retrocede todas las fichas defensora 1 ó 2 hexes.												
Todas las fichas que retroceden deben pasar Prueba de Moral.												
Si el defensor está en Cuadro, DR se considera SE y DR2 se considera DB.												
Artillería desplegada defendiendo es eliminada con estos dos resultados												
DB Defensor Baja : el jugador defensor pierde 1 punto de fuerza y coloca un marcador de baja del valor adecuado sobre la ficha que dirigía la defensa.												
DB2 a DB9 Defensor Bajas : el jugador defensor pierde de 2 a 9 puntos de fuerza y coloca un marcador de baja del valor adecuado												

TABLA DE CONTROL DE CABALLERÍA

Dado	Voluntad de combate						Modificadores al dado
	A	B	C	D	E	F	
0 ó -	NC	NC	NC	NC	NC	NC	Factor de moral del Comandante + 1 en el mismo hex. (un factor 0 se considera 1)
	C	NC	NC	NC	NC	NC	
1	C	C	NC	NC	NC	NC	Si la caballería atacó mediante carga - 1
2	C	C	C	NC	NC	NC	Caballería británica - 2
3	C	C	C	C	NC	NC	Caballería española, francesa - 1
4	C	C	C	C	C	NC	y aliados franceses, portuguesa y KGL
5	C	C	C	C	C	C	Por cada ataque provocado por avances tras tiradas de Control de Caballería fallidas - 2
6	C	C	C	C	C	C	
7	C	C	C	C	C	C	
8 ó +	C	C	C	C	C	C	