

DBA 2.2 Samurai 1542-1600

(DBA 2.2 variante)
Traducido por Storm

1. TIPOS DE ELEMENTOS

- HONJIN ;
- WAR WAGON (Santuario portátil);
- Elementos de combate; Samurai, Samurais a caballo, Ashigharu, Monjes guerreros y Fanáticos Ikko
- Psiloi (Arcabuceros / Arqueros, AC / BW).

2. ELEMENTOS DE MANDO (HONJIN Y SANTUARIO PORTÁTIL)

- El "HONJIN", para los clanes samuráis, sustituirá al Campamento;
- Actuará igual que "Blades + Arcabuces + General"
= Factor de Combate +6/+6 Disparo +2/+4 (100 pasos);
- Es inmóvil y cuenta como terreno impasable;
- Si es forzado a retroceder en meleé, perderá el combate;
- Los monjes y los Ikko-Ikki no tienen Honjin pero sí que tendrán un Santuario Portátil (War Wagon – Litera) con su general dentro: +4/+5 Alcance 100 pasos.
- Esto también sustituye a su campamento.

3. ELEMENTOS DE COMBATE

Las tropas combatían de modo mezclado, sin haber grupos puros de tropas, por ello, deberemos considerar los elementos como grupos mayoritarios de tropas, quedando entonces las tropas así;

- Las tropas con mayoría de *samurais montados*, contarán en el combate como **Knights** (Caballeros);
- Las tropas con mayoría de *samurais a pie*, contarán como **Blades** (Espadas);
- Si los *lanceros Ashigharu* con mayoría, estos contarán como **Spears** (Lanceros);
- Si los *monjes guerreros* o los *fanáticos Ikko* son mayoría estos contarán como **Warbands** (Bandas de Guerra).

4. PSILOI - ARCABUCEROS (AC) Y ARQUEROS (BW)

Los Arqueros se comportarán del mismo modo que los Psiloi en DBA.

Los Arcabuceros se comportarán como Psiloi con las siguientes excepciones:

- Arcabuceros (AC): Alcance de disparo 100 pasos.
- A partir de 1570: AC pasa a tener un factor de combate de +3/+2

5. ESCUDOS DE MADERA

- Están permitidos para los Arcabuceros y los Arqueros.
- Los escudos se pierden si el elemento propietario retrocede o huye del combate.
- Los elementos de arcabuceros en meleé se benefician de +1 tanto en su turno como en el turno enemigo;
- En la fase de disparo las tropas que portan escudos, se benefician de un +1 cuando disparan o son disparadas.

6. EMPALIZADAS

- Se permite construir las a los Arcabuceros y Arqueros a partir de 1575
- Se pierden si los elementos defensores retroceden o huyen en melee
- Los elementos en melee protegidos por empalizadas se benefician de +2 tanto en su turno como en el turno del enemigo.
- En la fase de disparo las tropas que defiendan la empalizada se beneficiarán de un +2 cuando disparen o sean objetivo de disparos.
- Los elementos protegidos por terreno difícil se considera que están en terreno difícil.

7. DESPLIEGUE Y BATALLAS

- Los ejércitos Samuráis solían desplegar en 4 líneas sucesivas,
Por ejemplo: Línea de hostigadores, Línea principal, Línea del General y Reserva.
- En la **línea de Hostigadores** sólo puede haber Arcabuces y Arqueros.
 - En la **línea de Cuartel General** al menos debe estar el Honjin o el Santuario Portátil.
 - En la **línea de Reserva**, al menor debe haber un elemento de combatientes.

Los aliados y/o contingentes de vasallos despliegan con el clan principal desde el principio de la batalla.

El ejército complete tendrá un único general y utilizará un solo dado de PIPs.

8. PROCEDIMIENTO DE ACTIVACIÓN

El general del ejército lanza el dado y:

- Con un resultado de **1,2,3**: Tendrá 1 PIP disponible.
- Con un resultado de **4,5**: Tendrá 2 PIP disponibles.
- Con un resultado de **6**: Tendrá 3 PIP disponibles.

Además de los PIPs ganados antes cada clan tendrá un bonificador específico, como sigue.

BONIFICADOR DE PIPs AL COMIENZO DE CADA TURNO.

. TAKEDA, ODA.....	+2
. UESUGI, ASAI, ASAKURA.....	+1
. Otros.....	0

NOTA:

En los juegos de campaña, cada 10 puntos de prestigio ganados, incrementan en 1 PIP el Bonificador específico de cada clan.

9. LISTAS DE EJÉRCITO

TIPO DE ELEMENTO	CLAN GENÉRICO	TAKEDA	ODA	MONJES IKKO-IKKI
HONJIN	1	1	1	
WW (SANTUARIO)				1
KN (*)	2	2 - 6	2	
BL (*)	4	4 - 0	4	2
SP	3	3	3	
PS(BW)	2	2	1	1
PS(AQ)	1	1	2	3
WARBAND				6

(*) El número conjunto de KN y BL no podrá exceder de 6 elementos.

10. DUELOS DE SAMURAI (Regla Opcional para simular el efecto de un duelo)

- Un general del ejército podrá declarar un duelo antes de que el combate cuerpo a cuerpo sea resuelto.
- Durante una batalla, se podrán declarar tantos duelos como indique el Bonificador específico de cada clan.
- Declarar un duelo exige el gasto de 1 PIP.
- Efectos: Si el resultado del combate no es satisfactorio para el general que lo declaró, podrá lanzar de nuevo su dado de combate y este segundo resultado será el resultado final del combate.

			Movimiento		Combate	Resultados del combate	
	Símbolo	Inf/Mtd	TA/TD/CA	Alc	Inf/Mtd	Superado	Doblado
Blades	Bd	Inf	2 / 2 / 4		+5 / +3	Destruído: Kn en TA, Wb**. Sino Retrocede.	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído
Arqueros	Ps	Inf	2 / 2 / 4		+2 / +2	Destruído: Montados. Sino Retrocede.	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído.
Knights	Kn*	Mtd	3 / 2 / 4		+3 / +4	En Terreno Difícil Destruído, Sino Retrocede	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído.
Arcabuces	Ac	Inf	3 / 3 / 4	1	+2 / +2	Destruído: Kn en TA. Sino Retrocede	Destruído: Kn, en TA, o Ps/Ac. Sino Huye
Ashigaru	Sp	Inf	2 / 2 / 4		+4 / +4	Destruído: Kn en TA, Wb**. Sino Retrocede.	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído
Santuario	WWg	Mtd	2 / 0 / 4	1	CC +4 / +5 D +2 / +4	Destruído en CC.	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído.
Mojes y Fanáticos	Wb*	Inf	2 / 2 / 4		+3 / +2	Destruído: (El, Kn, SCh en GG). Sino Retrocede.	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído
Honjin	Hj	Mtd		1	CC +6 / +6 D +2 / +4	Destruído en CC.	Destruído.

NOTA: El Honjin se considera Inmóvil y Terreno Impasable
 *Tropas Impetuosas persiguen la profundidad de su base
 **Si la Wb no está actualmente guarnecida en un BUA o Camp