



Birth of America 2: Wars in America

**Manual de instrucciones
(Versión 1.2 para WIA 1.01)**

Un juego producido por AGE Studio.

Este manual y el software descrito en el mismo están protegidos por leyes de copyright. Todos los derechos reservados. No está permitido copiar, reproducir, traducir ni reproducir a ningún medio electrónico (excepto para uso personal) o forma legible por una máquina parte de este manual o del software al que se refiere sin el previo consentimiento por escrito de AGEOD SARL, 3 Allée des Frênes, 38240 Meylan, France.

Advertencia

Por favor, lee esto antes de utilizar el juego o de permitir que tus hijos lo hagan.

Algunas personas son propensas a padecer ataques epilépticos o a perder el conocimiento al exponerse a la estimulación visual provocada por determinados efectos estroboscópicos o patrones luminosos. El simple hecho de ver la televisión o jugar a un videojuego puede desencadenar una crisis en estas personas.

Puede ocurrir incluso si el individuo no tiene antecedentes médicos ni ha sufrido ataques epilépticos con anterioridad. Las crisis epilépticas se caracterizan por varios síntomas: trastornos de visión, contracciones faciales u oculares, temblores en las extremidades, pérdida del sentido de la orientación, confusión o pérdida momentánea de referencias.

Durante un ataque epiléptico, hay peligro de que se produzcan pérdidas de conocimiento y convulsiones, lo que puede provocar graves accidentes en caso de caída. Si experimentas algunos de los síntomas anteriormente descritos, deja de jugar inmediatamente.

- No te sientes demasiado cerca de la pantalla. Aléjate tanto como el cable lo permita..
- Preferiblemente juega al juego en una pantalla de pequeño tamaño.
- No juegues si estas cansado o falto de sueño.
- Asegúrate de que la habitación esta bien iluminada..
- Descansa del juego 10 ó 15 minutos cada hora.

Aviso

AGEOD se reserva el derecho de realizar mejoras en el producto descrito en este manual en cualquier momento y sin previo aviso.

Este manual y el software descrito en el mismo están protegidos por leyes de copyright. Todos los derechos reservados. No está permitido copiar, reproducir, traducir ni reproducir a ningún medio electrónico (excepto para uso personal) o forma legible por una máquina parte de este manual o del software al que se refiere sin el previo consentimiento por escrito de AGEOD SARL, 3 Allée des Frênes, 38240 Meylan, France.

AGEOD no concede ninguna garantía, condición o representación expresa o implícita, respecto a este manual, su calidad, aptitud para el comercio y adecuación para un propósito concreto. Este manual se proporciona "tal cual".

AGEOD concede cierta garantía limitada respecto al software y a los medios para el software. AGEOD no será responsable en ningún caso de daños especiales, indirectos o resultantes.

Estos términos y condiciones no afectan ni suponen un perjuicio a los derechos de los compradores establecidos por ley, cuando el comprador sea un consumidor que adquiere unos bienes, siempre que no sea en el curso de un negocio.

Garantía Limitada

Para evitar cualquier perjuicio, AGEOD comprueba los productos antes de su envío. Aún así, el cliente se beneficia de una garantía contractual contra todo defecto que pueda aparecer en el producto entregado durante un periodo de tres meses desde el día de su entrega, sujeto al uso normal en concordancia con las recomendaciones establecidas en los documentos e instrucciones de uso relacionados con los mencionados productos.

En cualquier caso, los productos están sujetos a la garantía legal contra defectos ocultos, contemplados en el artículo 1641 y subsiguientes del Código Civil francés.

Algunos productos pueden beneficiarse de una garantía mayor. En ese caso, los medios y el periodo de la garantía se especifican en el documento de garantía entregado con el producto correspondiente. Esta garantía tampoco cubre los daños, roturas o disfunciones causados por no respetar las precauciones de uso.

Para la aplicación de la garantía, el cliente debe devolver, a su propia costa, el producto garantizado a AGEOD, adjuntando el original de la factura. Un producto defectuoso bajo garantía será cambiado por otro idéntico, y enviado al cliente a costa de AGEOD, excepto en el caso de fin de serie o de que el producto esté descatalogado. En tal caso, AGEOD procederá a rembolsar el producto al cliente.

Debe incluirse descripción detallada del defecto, el nombre del cliente, la dirección y, de ser posible, un número de teléfono en el que poder contactar al cliente durante el día.

AGEOD – Garantía Clientes/Garantie 3 Allée des Frênes 38240 Meylan FRANCE Software © 2006 AGEOD SARL. Todos los derechos reservados.

WIA y el logotipo de WIA son marcas comerciales o marcas registradas de AGEOD SARL en los Estados Unidos de América y/o en otros países. Todos los derechos reservados. AGEOD y el logotipo de AGEOD son marcas comerciales o marcas registradas de AGEOD SARL en los EE. UU. y/o en otros países.

DirectX, Direct 3D, DirectSound, DirectDraw, Windows y Microsoft son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en

los Estados Unidos de América y/o en otros países. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

Índice

1. INSTALACIÓN	8
1.1 Procedimiento de instalación	8
1.2 Requerimientos del sistema	8
2. EL MENÚ PRINCIPAL.....	9
2.1 Opciones	9
2.2 Campañas y escenarios	9
2.3 Cargar, borrar y renombrar partidas.....	10
2.4 Guardar partidas.....	10
2.5 Jugar por correo electrónico (PBEM)	10
3. GANAR LA PARTIDA.....	11
3.1 Puntos de victoria (VP).....	11
3.2 Objetivos de los escenarios	11
3.3 Moral nacional (MN)	12
3.4 Victoria y derrota automáticas	12
4. VISTA PRINCIPAL E INTERFAZ DE JUEGO	13
4.1 La Vista principal.....	13
4.2 Regiones y zonas marítimas.....	15
4.3 Estructuras.....	15
4.4 Áreas y teatros.....	16
4.5 Filtros del mapa.....	16
4.6 Interfaz del juego	17
5. ORGANIZANDO TUS FUERZAS	17
5.1 Comprender el panel de unidades	17
5.2 Unidades	18
6. LÍDERES Y LIDERAZGO	20
6.1 Rangos de los líderes (Capacidad de mando)	20
6.2 Valores y aptitudes especiales	21
6.3 Promocionar líderes	22
7. ÓRDENES.....	22
7.1 Activación	23
7.2 Órdenes de movimiento	23
7.3 Descansar	24
7.4 Órdenes de combate	25
7.5 Bloqueo de movimiento y zona de control	25
7.6 Interceptar fuerzas enemigas.....	25
7.7 Incursiones	26
7.8 Atrincheramiento	26
7.9 Unidades fijas.....	26
7.10 Órdenes especiales	27

8. INTELIGENCIA MILITAR (NIEBLA DE GUERRA).....	28
8.1 Valor de detección	28
8.2 Valor de ocultación	28
9. UNIDADES NAVALES	29
9.1 Movimiento naval	29
9.2 Unidades navales y suministros	29
9.3 Transporte naval	29
9.4 Desembarco en destino	30
9.5 Establecer combate naval	30
9.6 Metereología y alcance inicial de tiro en el mar	31
9.7 Combate naval a distancia	31
9.8 Combate naval al abordaje	31
9.9 Resolución de la batalla naval y desenlace	31
9.10 Bloqueo	32
10. SUMINISTROS	32
10.1 El sistema de suministros	32
10.2 Fuentes de suministros y producción	33
10.3 Penalización por falta de suministros	33
10.4 Reservas de suministros de las unidades	33
10.5 Carros de suministro	33
10.6 Saqueo	34
10.7 Suministro de unidades navales	34
11. COMBATE EN CAMPO ABIERTO	35
11.1 Entablar combate	35
11.2 Frente de batalla	35
11.3 Alcance de combate	35
11.4 Combate a distancia	36
11.5 Combate al asalto	36
11.6 Acciones especiales (Cargas de caballería y formar en cuadro)	37
11.8 Moral	37
11.9 Retirarse durante el combate	38
11.10 Finalizar el enfrentamiento	39
12. COMBATE DE ASEDIO	40
12.1 Asediar	40
12.2 Asaltar una estructura	40
13. RESOLUCIÓN DE LA BATALLA	41
14. ACTITUDES Y REGLAS DE ENFRENTAMIENTO	43
14.1 Actitudes de una fuerza	43
14.2 Reglas de enfrentamiento (RDE)	43
15. DESGASTE	44
15.1 Efectos del desgaste	45
15.2 Opción de desgaste histórico	45

15.3 Tierra quemada	45
16. CONTROL MILITAR.....	46
16.1 Controlando regiones	46
16.2 Lealtad de la población	47
17. EL LIBRO DE CONTROL (GESTIONANDO TUS FUERZAS).....	48
17.1 Listado de fuerzas (Tecla F1)	48
17.2 Reemplazos en reserva (Tecla F2).....	48
17.3 Opciones militares (Tecla F3).....	48
17.4 Opciones diplomáticas (Tecla F4)	48
17.5 Objetivos (Tecla F5)	48
17.6 Información histórica (Tecla F6)	49
18. EFECTOS DEL TIEMPO Y LAS ESTACIONES	50
19. PÉRDIDAS Y REEMPLAZOS	51
19.1 Reemplazos en reserva.....	51
19.2 Guarniciones automáticas	52
20. CAPTURAR UNIDADES ENEMIGAS	52
20.1 Capturar unidades enemigas en batalla campal	52
20.2 Capturar unidades enemigas tras un asedio	52
20.3 Utilizar unidades capturadas	52
21. EXPERIENCIA DE LAS UNIDADES	52
21.1 Niveles de experiencia	52
21.2 Efectos de la experiencia	53
22. EVENTOS DE LOS ESCENARIOS.....	53
APÉNDICES	54
A. Efectos del terreno para las unidades terrestres	54
B. Efectos del terreno para las unidades navales	55
C. Atajos del teclado	56
D. Iconos del mapa	57
E. Símbolos NATO	58
F. Aptitudes especiales de los líderes	59
F1. Aptitudes especiales aplicables sólo al elemento o líder	59
F2. Aptitudes especiales aplicables sólo a la unidad a la que pertenece el elemento	59
F3. Aptitudes especiales aplicables a toda la fuerza	60
F4. Aptitudes especiales aplicables a toda la fuerza sólo si el líder está al mando	61
H. Erratas y añadidos al manual	62
J. Créditos	63
Índice de materias	64



Introducción

Wars in America (WIA) es una simulación estratégica histórica que recrea los primeros conflictos que sacudieron Norteamérica entre el siglo XVII y principios del siglo XIX (1639-1815). Los jugadores asumen el papel de los líderes políticos y militares al mando de las fuerzas de tierra y mar de los distintos contendientes: El Imperio Británico, el Imperio Francés, España, los Indios Americanos y las Colonias Americanas/Estados Unidos. Por medio de un sistema de turnos de resolución simultánea, la simulación puede jugarse contra la inteligencia artificial (IA) o contra un oponente humano, por medio de correo electrónico (PBEM) o TCP/IP.



El sistema de juego del WIA será familiar a los jugadores veteranos de otros títulos de AGEOD como *Birth of America*, *American Civil War* o *Napoleon's Campaigns*. Pero hay ciertas diferencias con ellos, que dan a WIA un estilo especial, que recrea la era colonial de Norteamérica. El sistema de juego va más allá de la mera apariencia, para dar a los jugadores una auténtica simulación precisa y realista de las condiciones que experimentaron sobre el terreno líderes como Montcalm, Washington o Howe.



Novedades y conceptos únicos

Aunque *Wars in America* comparte una herencia común con las anteriores simulaciones de AGEOD, muchos nuevos conceptos de juego y características se han añadido.

- ❖ PBEM: compresión de archivos y protección por medio de clave.
- ❖ Reglas de enfrentamiento: permiten al jugador un mayor nivel de control sobre sus tropas. Ahora puede especificar que grado de intensidad tendrán al atacar y cuanta tenacidad al defender. Las posibilidades van desde ataques totales a simulados y desde defensas a toda costa hasta retirarse ante un ataque para minimizar pérdidas.
- ❖ Nuevas aptitudes: hay más de 25 nuevas aptitudes para líderes y unidades.
- ❖ Cohesión: un nuevo concepto que representa la capacidad de las tropas para aguantar esfuerzos y combates.
- ❖ IA naval mejorada: la IA es ahora más efectiva en el manejo de sus fuerzas navales. El nuevo sistema de interceptación naval hace mucho más interesante la guerra naval.
- ❖ Nuevos tipos de unidades: entre las novedades puedes encontrar bandas de partisanos, tiradores, cañoneras, espías...
- ❖ Nueva regla de "tierra quemada": permite dejar el terreno devastado y sin suministros. ¿Podrá ahora el británico llegar a Pittsburg o expulsar a los franceses del Canadá?
- ❖ Intervención extranjera: un nuevo concepto de juego que permite a los jugadores influenciar a las potencias extranjeras neutrales para que intervengan en la guerra.
- ❖ Opción de "desgaste histórico": una opción de desgaste de unidades muy realista que obliga al jugador a tener más cuidado con cómo suministra y guarece a sus tropas.
- ❖ Una nueva opción permite endurecer las condiciones de activación de forma que un líder inactivo puede quedar inmóvil con su fuerza durante uno o más turnos.
- ❖ "Puntos de compromiso" (PC): la 'moneda' que te servirá para 'comprar' opciones. Se obtiene mediante éxitos en el campo de batalla, toma de objetivos y dominio de las rutas mercantes.
- ❖ Opciones del escenario: los jugadores tienen la posibilidad de 'comprar' distintas opciones, gastando sus puntos de compromiso en la compra de unidades, reemplazos, suministros...
- ❖ Corsarios: sirven para capturar o hundir mercantes enemigos, proporcionando puntos de compromiso.
- ❖ Replay: con un sistema similar al de un reproductor mp3, el juego permite ahora volver a visualizar los movimientos del turno. Muy útil en las partidas PBEM.



Escala del juego

Wars in America ofrece varios escenarios y campañas que se dividen en turnos. Cada turno representa un mes (30 días) de tiempo de juego. El componente militar más pequeño del juego es el elemento. Un elemento puede ser una compañía, un escuadrón o una batería que tiene al menos 1 punto de fuerza. Cada uno de estos puntos equivale a 20 ó 30 hombres de infantería o caballería y a unos 10 hombres de artillería. Las unidades navales representan flotillas de entre dos y cuatro buques, que puede ser navíos de línea, fragatas, transportes etc.

El mapa es una representación en dos dimensiones (2D) de Norteamérica, desde la costa atlántica en el este hasta el río Mississippi en el oeste y desde el Caribe en el sur a la Bahía de Hudson en el norte. Las zonas en recuadros representan otras áreas como el Caribe o Europa. El mapa se subdivide en regiones, áreas y teatros.



Actualizaciones

AGEOD se esfuerza en solucionar los problemas de su software y documentación tan pronto como son detectados. Es recomendable visitar <http://www.birth-of-america2.com> para acceder a las últimas actualizaciones para el juego. Además, los foros de AGEOD son un excelente lugar para conocer a otros jugadores, discutir estrategia, hablar de historia e intercambiar opiniones e información. Si necesitas soporte técnico, puedes ponerte en contacto con AGEOD escribiendo a support@ageod.com, donde recibirás una rápida atención para solucionar problemas técnicos con el software.

En el menú principal del juego puedes encontrar el botón de "Actualización". Cuando lo presionas, el juego se conecta a Internet, y contacta con la web de AGEOD para comprobar si hay alguna actualización disponible para el juego y descargarla.



1. Instalación

1.1 Procedimiento de instalación

Introduce el CD-ROM en la unidad. Transcurridos unos segundos, se abrirá una ventana. Sigue las instrucciones para instalar el CD-ROM y para seleccionar la ubicación donde quieres guardar WIA.

Si el programa de instalación no se inicia automáticamente, abre el CD-ROM desde Mi PC haciendo clic en el icono «setup.exe».

Si no tienes Microsoft DirectX 9.0c instalado en tu PC, por favor, ejecuta el instalador de DirectX que encontrarás en el CD-ROM

Una vez completada la instalación, puedes iniciar el juego mediante el menú de Inicio o el acceso directo de tu escritorio.

Para desinstalar el juego, abre el grupo de programas de WIA y selecciona "Desinstalar WIA".

Esto desinstalará el juego y borrará las partidas guardadas.

1.2 Requerimientos del sistema

Requerimientos mínimos

Procesador: Intel® Pentium® ó AMD® , 1500 MHz

RAM: 1024 MB

Tarjeta gráfica: 128 MB vRAM, compatible con DirectX® 9.0c

Tarjeta de sonido: 16-bits, compatible con DirectX® 9.0c (compatible con DirectMusic)

CD Rom: x 8

Periféricos: ratón y teclado

Sistema operativo: Windows XP, Vista

Espacio disponible en disco duro: 2000 MB

DirectX®: Versión 9.0c

Configuración recomendada

Procesador: Intel® Pentium® IV o AMD® Athlon®, 2000 MHz
RAM: 1024 MB (2048 MB de RAM en Vista)
Tarjeta gráfica: 128 Mb RAM, compatible con DirectX® 9.0c
Tarjeta de sonido: 16-bits, compatible con DirectX® 9.0c (compatible con DirectMusic)
CD Rom: x 8
Periféricos: ratón y teclado
Sistema operativo: Windows XP, Vista
Espacio disponible en disco duro: 2000 MB
DirectX®: Versión 9.0c



2. El Menú principal

El Menú Principal permite acceder a las funciones básicas del juego como las de empezar, guardar y cargar partidas, elegir las opciones de juego o ver el "replay", como una película del ultimo turno jugado.

2.1 Opciones

Las opciones de juego se subdividen en varios grupos.

2.1.1 Multimedia Contiene las opciones relacionadas con cómo se configuran los gráficos y el sonido del juego. Otras opciones incluidas aquí permiten ajustar el retardo de las sugerencias (tooltips), las pausas tras la batalla y la animación de batalla.

2.1.2 Juego En este grupo encontrarás las opciones que permiten activar y desactivar la niebla de guerra, regular las condiciones de desgaste de tropas, el uso de generales con valores aleatorios y más. Es recomendable dejar la configuración predeterminada en las primeras partidas y luego, ajustarlas a tu gusto.

2.1.3 IA (Inteligencia artificial) Aquí puedes ajustar varios parámetros de la inteligencia artificial de forma individual. Puedes también dar mayores o menores ventajas a la IA y hacer el juego más desafiante.

2.1.4 Sistema Permite al jugador ajustar detalles técnicos. Por ejemplo, la carga de texturas al iniciar el juego o la precarga de regiones, que hará que el desplazamiento del mapa sea más suave. La configuración predeterminada es ideal para la mayoría de los sistemas. Pero si tienes problemas de rendimiento, configurar estas opciones puede resolverlos. Si necesitas más consejo sobre el tema, consúltalo en los foros de AGEOD.

Importante: Algunos escenarios grandes requieren que no se active la opción de "Carga limitada del mapa", para poder desplazarse por él completamente.

2.2 Campañas y escenarios

Al oprimir el botón de "Nueva Partida" en el menú inicial, se te presentara un listado con todas las campañas y escenarios disponibles. Los escenarios son más limitados en duración (menos turnos) y se juegan sólo en una parte del mapa. Las campañas, como la **Campaña 1775-1783** utilizan el mapa completo y literalmente comprenden cientos de unidades y líderes individuales durante muchos turnos. (Estas campañas completas permiten simular años de lucha, en una escala con unidades del tamaño de compañías y batallones. Como puedes suponer, completarla supone bastante tiempo y esfuerzo).

En la lista de escenarios encontraras un tutorial que es MUY RECOMENDABLE para nuevos jugadores. El sistema de juego de *Wars in America* es relativamente fácil de aprender. Pero al mismo tiempo, el juego es muy complejo y detallado. Aprender a dominarlo requiere práctica y paciencia.

Al pasar el ratón sobre un escenario de lista verás a la izquierda un resumen del mismo, explicando la situación representada, su duración, bandos... Una vez has elegido escenario, sólo es necesario hacer clic sobre la bandera del bando con el que quieres jugar para empezar.

2.3 Cargar, borrar y renombrar partidas

En vez de comenzar una partida nueva, puedes reanudar una guardada previamente o que se guardó automáticamente. También tienes la opción de renombrar, borrar o restaurar un turno anterior de cualquier partida guardada, tal y como indican los cuadros de ayuda. Si pasas el ratón sobre la partida en la ventana "Cargar partida", se te proporcionarán los atajos a las opciones de manipulación de ese archivo. (No es recomendable renombrar una partida una vez fuera de WIA).

2.4 Guardar partidas

Normalmente no tienes que guardar una partida ya que se guarda automáticamente en cada turno cuando pulsas Finalizar turno. Los únicos casos en los que te interesaría guardar una partida manualmente son si detienes tu plan en mitad de un turno y quieres reanudarlo más tarde en ese punto. Para ello, utiliza el botón de "Guardar" situado en la parte superior derecha del interfaz.

Nota: El jugador puede restaurar cualquiera de los 24 turnos anteriores de una partida, que se guardan de forma automática. Pero al restaurar un turno anterior, todos los turnos posteriores a este quedarán borrados.

2.5 Jugar por correo electrónico (PBEM)

Se puede jugar a WIA contra un adversario humano usando PBEM o cualquier otro protocolo de transferencia de archivos válido, como la mensajería instantánea. Uno de los jugadores (el "host") tiene que iniciar la partida. El procedimiento se detalla a continuación:

2.5.1 Crear la partida

Paso 1: El host elige la campaña/escenario y un bando e inicia una partida del modo habitual. Esto genera automáticamente una subcarpeta en el directorio **C:\Archivos de programa\Wars in America\WIA\Saves** denominada como la campaña o escenario seleccionados (Campaña 1775 si juegas al escenario de la "Campaña de 1775", por ejemplo). Ten en cuenta que un número te ayudará a diferenciar las diferentes partidas de la misma campaña/escenario. Aunque la mejor manera de evitar confusiones es renombrar la partida guardada (p. ej., 1775 Campaña Juan contra Pedro). NUNCA renombres ningún archivo de WIA fuera del juego.

En esta carpeta recién creada encontrarás dos archivos TRN, cada uno con tres letras que indican a qué bando pertenecen (FRA o GBR).

Nota: **C:\Archivos de programa\Wars in...** es el directorio seleccionado por defecto. Puede variar si has elegido otro destino al hacer la instalación o si utilizas un sistema operativo en otro idioma.

2.5.2. El host envía el archivo TRN al adversario

Paso 2: El jugador que hace de host envía ahora a su adversario el archivo TRN con la designación del adversario (p. ej., si tú juegas con los FRA, envía el archivo GBR a tu adversario). El adversario debe guardar este archivo en **Wars in America\WIA\Saves**. Se recomienda usar subcarpetas para mantener todas las partidas PBEM en curso separadas. Por ejemplo, el adversario puede guardar el archivo TRN en la subcarpeta **Wars in America\WIA\Saves\Juan contra pedro**.

Nota: con el fin de evitar que se dañen los datos durante el proceso de transferencia de archivos a través del correo electrónico, es muy recomendable enviarlo usando las opciones de compresión Zip y contraseña incluidas en el juego.

2.5.3 El jugador que no hace de host envía el archivo ORD al host

Paso 3: Entonces ambos jugadores cargan la partida y dan sus órdenes para el próximo turno. Cuando estén listos, cada jugador guarda la partida. Esto generará un archivo ORD (en la carpeta mencionada anteriormente).

Importante: si no eres el Host, no hagas clic en "Finalizar turno" en este momento. El jugador que no hace de host envía entonces su archivo ORD al host.

2.5.4. El host resuelve el turno

El host guarda el archivo ORD recibido de su adversario en el directorio apropiado y carga la partida de nuevo. Entonces hace clic en Finalizar turno para iniciar la resolución del turno; en ese momento se ejecutan todas las órdenes.

Puede empezarse ya un nuevo turno. **Vuelve al paso nº 2 y repítelo.**

Nota: el jugador que no hace de host ahora tiene la oportunidad de reproducir los movimientos del turno usando la nueva opción de Replay.

2.5.4 Replay

Permite a los jugadores reproducir los movimientos de la resolución del turno sujetos a la niebla de guerra de cada jugador). Los controles son como los de un reproductor mp3: Start, Stop, Forward, Reverse... También hay un botón que permite avanzar día a día.



3. Ganar la partida

La victoria en *Wars in America* se determina al final de cada escenario, comparando los **puntos de victoria (PV)** totales de cada bando. El que tenga más PV será el ganador. La diferencia entre los PV de ambos puede utilizarse para valorar lo bien o mal que han jugado cada uno. Además, los escenarios pueden acabar prematuramente si se consiguen las condiciones de victoria o derrota automática o si se producen las condiciones de muerte súbita. Estas varían de escenario en escenario.

3.1 Puntos de victoria (VP)

Los puntos de victoria se ganan y acumulan turno a turno por razones como mantener bajo control localidades importantes, conseguir objetivos determinados en cada escenario o destruir unidades enemigas. Los PV acumulados hasta el momento aparecen en la parte superior izquierda de la pantalla.

Una vez conseguidos, los PV nunca se pierden salvo cuando el jugador decide promocionar a algún líder sin seguir el orden de antigüedad establecido o se gastan como parte del coste de una opción seleccionada. Es decir, no se restan PV por perder unidades o localidades.

OTORGAN PUNTOS DE VICTORIA	PV GANADOS/PERDIDOS
CIUDAD ESTRATÉGICA	+1 PV POR TURNO
CIUDAD OBJETIVO	DE +1 A +3 PV POR TURNO (SEGÚN ESCENARIO)
UNIDAD ENEMIGA DESTRUIDA	(+ PV) VARIABLE DEPENDIENDO DE LA UNIDAD
PROMOCIONAR A UN LÍDER PASANDO POR ENCIMA DE OTRO CON MAS ANTIGÜEDAD	(- PV) VARIABLE DEPENDIENDO DEL COSTE POLÍTICO DEL LÍDER RELEGADO

Importante: Para ganar puntos por el control por una ciudad estratégica u objetivo debes mantener una guarnición de al menos una unidad regular (no irregulares o milicias) si la región no es leal a ti (al menos 51% de lealtad).

3.2 Objetivos de los escenarios

Cada escenario de *Wars in America* tiene una lista específica de **objetivos** que representas ciudades o lugares importantes que cada bando debe intentar controlar durante la partida. Estos objetivos también se citan en el texto introductorio de la pantalla de selección de escenario. Una vez comenzada la partida, puedes consultarlos en el **"Pantalla de objetivos"** (Atajo de teclado F5).

3.2.1 Ciudades objetivo Cada bando comienza el escenario con una o más ciudades objetivo bajo su control. El resto deben ser arrebatadas al enemigo durante la partida. En la "Pantalla de objetivos" (tecla F5) cada ciudad objetivo aparece listada junto a su valor en puntos moral nacional (MN). Estos puntos se ganan o pierden al conquistar o perder el objetivo. Estos puntos se otorgan sólo en el turno en que sucede el cambio de manos del objetivo. No se siguen ganando turno tras turno como los puntos de victoria.

Valor en MN del Objetivo	PV recibidos cada turno
1 ó 2 Puntos de Moral Nacional	1 PV
3 ó 4 Puntos de Moral Nacional	2 PV
5+ Puntos de Moral Nacional	3 PV

3.2.2 Muerte súbita Este término se refiere a ganar el escenario de forma automática por conservar o conquistar cierto número de ciudades objetivo. En este caso, la victoria se considera una victoria total. Sólo algunos escenarios disponen de esta forma de victoria. En ellos, las condiciones concretas que otorgan una victoria por Muerte Súbita se explicarán en el sumario del escenario.

3.3 Moral nacional (MN)

La voluntad de lucha de ambos bandos, tanto de su población como de sus tropas, se mide por su MN.

Un bando con una alta moral nacional estará más determinado a sostener el esfuerzo bélico. Una moral nacional baja denota derrotismo y cansancio bélico. En el juego, por encima o debajo de determinados umbrales de MN, ganas o pierdes la partida instantáneamente. La moral nacional se usa también para modificar la cohesión máxima de las unidades, la producción de suministros y la acumulación de dinero. Ganar una campaña o escenario por alcanzar el umbral de victoria de MN se considera una victoria total, mientras que ganar por acumular más PV que el rival es una victoria menor.

3.3.1 Calculando la moral nacional

Cada bando comienza con una determinada moral nacional en cada escenario. Como en el caso de los puntos de victoria, la MN puede cambiar cada turno y su total se especifica en la esquina superior izquierda de la pantalla principal, junto a los PV. La MN puede verse afectada, tanto positiva como negativamente, por los eventos que ocurran durante el turno.

MODIFICADORES DE LA MORAL NACIONAL	EFEECTO EN LA MN
CAPTURA DE OBJETIVOS	AUMENTA LA MORAL SEGUN LO PREVISTO EN EL ESCENARIO
PÉRDIDA DE OBJETIVOS	REDUCE LA MORAL SEGUN LO PREVISTO EN EL ESCENARIO
GANAR UNA BATALLA	AUMENTA MN SEGUN LAS UNIDADES ENEMIGAS DESTRUIDAS
PERDER UNA BATALLA	REDUCE LA MN SEGUN LA UNIDADES PROPIAS PERDIDAS
LÍDERES (BAJAS O PÉRDIDAS DE ANTIGÜEDAD)	REDUCE LA MN SEGÚN EL VALOR POLITICO DEL LÍDER
PROMOCIONAR LÍDER SIN RESPETAR EL ESCALAFÓN	REDUCE LA MN SEGÚN EL VALOR POLITICO DEL LÍDER
	RELEGADO
AGUANTE EN LA GUERRA	AUMENTA LA MN SI SE CONSERVA LA CAPITAL
CANSANCIO DE GUERRA	REDUCE LA MN SEGUN LO PREVISTO EN EL ESCENARIO

3.3.2 Moral nacional y cohesión de las unidades La MN afecta a la cohesión de las unidades, reflejando el hecho de que las tropas con la moral alta suelen ser más eficientes en combate. Una MN alta también aumenta la rapidez con la que las tropas recuperan cohesión perdida. Por cada dos puntos de MN por encima de 100, la cohesión máxima de una unidad aumenta en un 1%. Por cada dos puntos por debajo de 100, la cohesión máxima baja un 1%.

3.3.3 Moral nacional y producción de suministros La moral nacional también influye en la cantidad de suministros producidos por las distintas fuentes de suministros. Por cada dos puntos de MN por encima de 100, la producción de suministros de una fuente aumenta en un 1%. Por cada dos puntos por debajo de 100, la producción de suministros de una fuente baja un 1%.

Por ejemplo: Un bando con una MN de 80 (20 puntos por debajo de 100) experimentará una reducción de la cohesión máxima de todos sus unidades del 10%. Y además, recibirá un 10% menos de reemplazos y sus fuentes de suministros producirán un 10 por ciento menos.

3.4 Victoria y derrota automáticas

La victoria automática se consigue cuando un bando obtiene los objetivos marcados por el escenario. Esta información al puedes consultar en la "**Pantalla de Objetivos**" (tecla F5) del libro, así como en el mensaje de sugerencia del menú de selección de escenario.

Un escenario terminará si cualquiera de los bandos posee todos los objetivos definidos en ese escenario Y ADEMÁS controla al menos la mitad de las ciudades estratégicas del escenario (su número depende de cada escenario). Una victoria automática es considerada una victoria total, de igual forma que una derrota automática es considerada una derrota total.

Por ejemplo: Al inicio de la Campaña de 1775, las ciudades objetivo para los americanos son Quebec, Montreal, Detroit, Boston, New York, Philadelphia, Richmond, Pittsburgh, Charleston y Wilmington. Además de estas, hay 24 ciudades estratégicas. Por eso, para una victoria automática, deberán controlarse todos los objetivos y 12 ciudades estratégicas.



4. Vista principal e interfaz de juego

La mayor parte de tiempo de juego en *Wars in America* tiene lugar en la vista principal: el mapa de juego y el interfaz que le rodea (panel de unidades, panel de detalle de unidades etc.)- El mapa de juego puede **desplazarse** moviendo el ratón hacia los bordes de la pantalla así como usando las **teclas de flecha** del teclado. El mapa también puede ser acercado y alejado con varios niveles de zoom usando la **rueda del ratón** o las teclas **Re Pag** y **Av Pag**. Para pasar el **máximo al mínimo zoom** y viceversa directamente, aprieta la rueda del ratón.

4.1 La Vista principal

En esta pantalla (Figura 4.1) puedes ver el turno inicial de la Campaña de 1812. Para que se vea mejor, se ha desactivado la niebla de guerra.



Figura 4.1 La vista principal

4.1.1 La vista principal Fíjate en la **Figura 4.1** para seguir la explicación de los elementos numerados.

1. **Sumario de información:** En esta parte se muestra el número de **puntos de compromiso** acumulados por el jugador, su **moral nacional** y los puntos de **intervención extranjera** (si este concepto es aplicable en el escenario).
2. **Terreno y clima:** Muestra visualmente el tipo de terreno y clima de la región en la que se encuentre el cursor del ratón.
3. **Panel de órdenes principales:** Este panel contiene tres (3) botones que permiten acceder a la pantalla de **menú principal**, al sistema de **guardado de partidas** y a la función de **terminar turno** (que hará que la computadora proceda a resolver las órdenes del turno). Aquí también tienes la fecha que representa el turno y, por medio de un recuadro de sugerencia, se informa de los turnos que quedan hasta el final del escenario.
4. **Minimapa:** Este mapa de todo Norteamérica te muestra las posiciones de tus unidades y las enemigas (no cubiertas por la niebla de guerra) y te permite saltar a cualquier ubicación haciendo clic en ella.
5. **Globo:** Al pulsar sobre el globo se accede al libro de control. Con la **tecla Esc** se vuelve a la vista principal.
6. **Filtros del mapa:** Esta serie de botones permiten activar los distintos filtros del mapa. Los cuadros de sugerencia explican la función de cada uno. Las teclas numéricas funcionan como atajos de teclado para estos botones.
7. **Panel de órdenes especiales:** En este panel están los botones de órdenes especiales. Cuando un botón está gris significa que esa orden no es aplicable actualmente para la unidad o fuerza seleccionada.
8. **Botones de actitud y reglas de enfrentamiento:** La fila superior de botones permite al jugador elegir la actitud de la fuerza seleccionada actualmente. La fila de abajo hace lo mismo con las reglas de enfrentamiento.
9. **Panel de unidades:** Muestra al detalle la composición de la fuerza seleccionada actualmente en el mapa. Las imágenes de cada unidad que aparecen en el panel se denominan fichas de unidad. Tras procesar un turno y cuando no hay ninguna fuerza seleccionada, el panel de unidades es sustituido por el registro de mensajes.
10. **Panel de elementos:** En este panel se representan los elementos que forman la unidad seleccionada en ese momento en el panel de unidades. Al hacer clic sobre el icono de un elemento, se abrirá el panel de detalles del elemento.
11. **Fichas de fuerza:** Las fuerzas que no están dentro de una estructura se representan en el mapa por medio de estas fichas que incluyen el retrato del líder al mando, un fondo coloreado según la nacionalidad de las unidades que la forman y un icono que muestra con una bandera a que bando pertenece la fuerza. Además, en la base hay una serie de bolas que representan el tamaño de la fuerza.

4.1.2 El Registro de mensajes Haciendo clic en el botón de "Finalizar turno" supone que el jugador ya no podrá dar más órdenes y que se inicia la resolución del turno. Tras procesarse el turno, el panel de unidades se convierte en el registro de mensajes.



Figura 4.2 El Registro de mensajes

El **Registro de mensajes** contiene un sumario de todos los eventos importantes acaecidos durante el turno que acaba de resolverse. Las líneas de texto **de color rojo** indican los eventos más importantes. Al hacer clic sobre estas líneas en rojo, se abrirá una ventana con más detalles sobre el evento.

A la izquierda del registro de mensajes hay seis botones que funcionan como filtros para los mensajes. Con ellos puedes mostrar sólo los mensajes de un determinado tipo. Además, haciendo doble clic sobre cualquier mensaje (en negro o en rojo) hará que la vista principal salte al lugar del mapa en el que el evento ha tenido lugar.

4.2 Regiones y zonas marítimas

Las unidades de tierra y mar se mueven por el mapa trazando rutas entre las cientos de regiones terrestres y zonas marítimas del mapa. Al situar el puntero del ratón sobre cualquier región o zona se mostrará un cuadro de sugerencia con información detallada sobre la región.

Una característica importante de las regiones es su nivel de civilización. Hay cuatro (4) tipos: **salvaje, despejada, civilizada y civilizada con carreteras**.

Las tropas tienen una capacidad limitada para "vivir de la tierra" (forrajear) que depende del nivel de civilización de la región. Las regiones salvajes proporcionan menos posibilidades de subsistencia que las civilizadas. Las fuerzas terrestres no pueden entrar en zonas marítimas más que embarcadas en navíos. Y las zonas marítimas no ofrecen ninguna posibilidad de encontrar medios de subsistencia.

4.3 Estructuras

Ciudades, pueblos, fortificaciones, puertos y depósitos son denominados colectivamente '**estructuras**'. Su presencia en el mapa se indica mediante un icono que da al jugador una información visual sobre su tamaño (nivel) y fuerza. Uno de las principales metas del jugador es controlar las **ciudades objetivo y estratégicas** para generar **puntos de victoria** o conseguir una **victoria automática** según el escenario.

4.3.1 Ciudades Ciertas ciudades son designadas como objetivos o estratégicas. Todas las ciudades tienen su tamaño indicado por un número que aparece junto a su nombre. Este número representa el nivel de la ciudad, desde pequeñas ciudades (nivel 1) a grandes centros urbanos (nivel 20). Las ciudades actúan como fuentes de suministro según su nivel. Las ciudades pueden ser capturadas por el enemigo, pero nunca pueden ser destruidas.

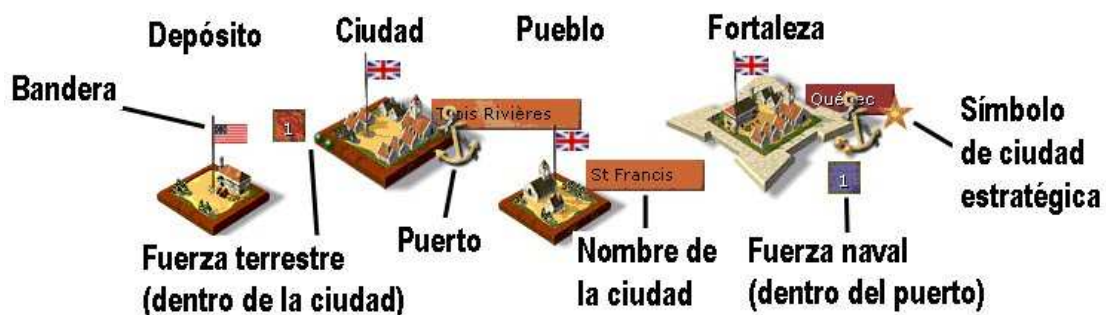


Figura 4.3 Estructuras: Aquí puedes ver la ciudad fortificada de Québec y algunas otras ciudades canadienses, tal y como aparecen en el escenario de la Campaña de 1812.

4.3.1 Asentamientos Son comunidades europeas muy pequeñas, situadas en las tierras salvajes de América. Actúan como fuentes limitadas de suministro y pueden ser capturados, ocupados y destruidos por fuerzas enemigas, incluyendo indios e irregulares.

4.3.2 Poblados nativos Son el equivalente de los asentamientos, pero habitados por indios americanos. En lo referente a suministros, funcionan como los asentamientos y también pueden ser destruidos. Además, en la mayoría

de los escenarios con indios, las bandas de guerreros vuelven a sus poblados automáticamente al llegar el invierno. (Permanecerán inmovilizados dentro hasta la primavera).

4.3.3 Pueblos Un pueblo es una ciudad pequeña (niveles 1 a 3). Los pueblos son una fuente de suministros y pueden incrementar este número si se construye un depósito en su interior. Pueden ser capturados pero no destruidos.

4.3.4 Empalizadas Son pequeñas fortificaciones básicas capaces de proteger a un puñado de hombres contra sus enemigos. Pueden ser destruidos por cualquier tipo de unidades y no sirven como base en la que instalar un depósito o fuerte.

4.3.5 Fortificaciones Una fortificación representa un conjunto de posiciones defensivas que otorgan beneficios a las unidades que las defienden. Estas estructuras tienen una capacidad limitada de producir suministros. Como las ciudades, las fortificaciones pueden ser de varios niveles: **ninguna** (Nivel 0), **normal** (nivel 1), **alta** (Nivel 2) y **excepcional** (nivel 3). Las fortificaciones interfieren con el movimiento de las unidades y suministros enemigos en la región en la que están situadas. Pueden ser capturadas, pero sólo las de nivel 1 pueden ser destruidas.

4.3.6 Puertos Un puerto es una estructura capaz de acomodar unidades navales en su interior. Estas se indican en el mapa por número junto al gráfico de un ancla que identifica el puerto. Los barcos situados dentro de un puerto no pueden ser atacados por otros navíos. Los puertos proporcionan suministros a unidades terrestres y navales siempre que no estén bloqueados por barcos enemigos. Las unidades navales pueden ser 'reparadas' (recuperar cohesión y reducir daños) mientras están dentro del puerto.

4.3.7 Depósitos Los depósitos son estructuras de suministro que pueden estar ya sobre el mapa o ser construidos por el jugador. Para una información completa sobre los depósitos, consulta la sección "Suministros" de este manual.

Todas las estructuras proporcionan a las unidades protección contra el desgaste. Puedes colocar una fuerza dentro de una estructura arrastrándola y soltándola sobre ella. Cuando está dentro, la fuerza ya no aparecerá sobre el mapa como una ficha, sino como un número en un cuadro rojo que parpadea junto a la estructura. Para seleccionar esta fuerza, haz clic sobre la estructura.



Figura 4.4 Estructuras: En la imagen, el gráfico de un depósito tal y como aparece en el mapa.

Consejo para el Comandante: Las fuerzas recuperan cohesión más rápidamente si están **situadas dentro** de la estructura en lugar de fuera de ella. En cambio, en cuanto a protección contra el desgaste, es indiferente estar dentro o fuera, siempre que se esté en una región con estructura. Una fuerza situada en el interior de una estructura sólo puede ser atacada asaltándola o asediándola..

4.4 Áreas y teatros

Las áreas están formadas por regiones conectadas. Las unidades reclutadas localmente (como las milicias) tienen su eficacia de combate limitada fuera de su área de reclutamiento. Los teatros representan un conjunto de áreas. Puedes utilizar los filtros del mapa (explicados en la sección 4.5) para ver las áreas y teatros del escenario.

4.5 Filtros del mapa

Bajo el mini-mapa puedes encontrar dos filas de botones que activan los Filtros del mapa. Estos seis (6) botones permiten al jugador elegir que tipo de información quiere mostrar en el mapa de juego.

- ❖ **Control militar (Atajo de teclado: 1):** Este filtro muestra quién posee las distintas regiones del mapa (es decir, en donde cada bando tiene control militar).
- ❖ **Suministros (Atajo de teclado: 2):** Este filtro muestra los lugares donde se acumulan los suministros (tanto generales como munición), representados por gráficos de cajones de madera. Las regiones de color verde muestran el alcance de tu red de suministros. Es decir, las regiones por las que los suministros pueden pasar actualmente.

- ❖ **Objetivos (Atajo de teclado: 3):** Este filtro muestra las ciudades objetivo y estratégicas, que otorgan puntos de victoria a su poseedor.
- ❖ **Lealtad (Atajo de teclado: 4):** Este filtro muestra el grado de lealtad de las regiones a uno y otro bando.
- ❖ **Áreas (Atajo de teclado: 5):** Este filtro indica la localización y tamaño de las áreas en el mapa.
- ❖ **Teatros (Atajo de teclado: 6):** Este filtro indica la localización y tamaño de los teatros en el mapa.

4.6 Interfaz del juego

La mayor parte del de juego transcurre en la **vista principal** y sus distintos paneles de información. El interfaz está pensado para que los jugadores seleccionen y activen los elementos haciendo **click con el botón izquierdo** del ratón. Los **recuadros de sugerencias** (tooltips) ofrecen una enorme cantidad de información sobre casi cualquier cosa sobre la que se sitúe el ratón. Este recuadro aparece de forma instantánea por defecto, pero en el menú de opciones puede ajustarse para que tarde más en aparecer.

Presionando la tecla **ESC (Escape)** del teclado cerrará cualquier ventana del interfaz abierta en ese momento. Si no hay ninguna, presionar la tecla de llevará de la vista principal (mapa) al menú de inicio.

Nota: Una lista completa de **atajos de teclado** está disponible en el **Apéndice** de este manual.



5. Organizando tus fuerzas

5.1 Comprender el panel de unidades

El **panel de unidades** es una herramienta muy versátil que permite ver, seleccionar y organizar tus Fuerzas (unidades, líderes, barcos, carros de suministros etc.). El hacer clic sobre una fuerza en el mapa (incluyendo líderes y guarniciones situadas dentro de estructuras) hará que las unidades que componen esta fuerza aparezcan en una ventana horizontal en la parte inferior de la pantalla, el panel de unidades.

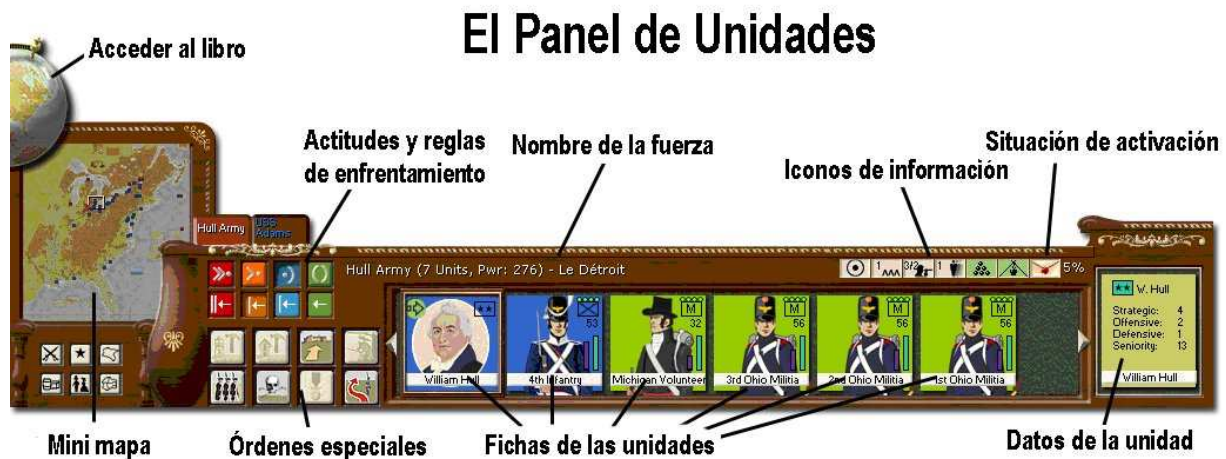


Figura 5.2 El Panel de unidades es la principal herramienta con la que obtener información sobre nuestras fuerzas.

El panel de unidades muestra las **fichas de las unidades** que componen la fuerza seleccionada. Botones con forma de flecha, situados a derecha e izquierda del panel, permiten deslizar la vista sobre las fichas, si hay más de las que caben en el panel al mismo tiempo. Sólo pueden mostrarse las fuerzas de una en una. Si en la misma región hay

varias fuerzas, estas se mostrarán como pestañas situadas sobre el panel de unidades. Hacer **clic sobre estas pestañas** hará que las distintas fuerzas se muestren en el panel.

Sobre el panel se muestra información específica de la fuerza que aparece en él, incluyendo:

- ❖ El nombre de la fuerza
- ❖ El número de unidades que componen la fuerza
- ❖ El poder de combate de la fuerza, una representación numérica de su poder relativo.
- ❖ Iconos que ofrecen información sobre la fuerza en recuadros de sugerencias si se posa el ratón sobre ellos (suministros y municiones, valores de detección y evasión etc.)
- ❖ Un icono en forma de sobre que indica activación (color blanco) o inactivación (marrón)
- ❖ El posible % de penalización de la fuerza en combate y movimiento por falta de puntos de mando (parpadea en rojo).

Nota: Si presionas la **tecla Control** (Ctrl) se mostrará el número de hombres, cañones y caballos que contiene la fuerza seleccionada.

5.2 Unidades

Una 'unidad' es cada una de las formaciones militares que se representa en el juego con una ficha y que pueden moverse de forma independiente por el mapa. Las unidades varían en tamaño desde regimientos para infantería a baterías para artillería o individuos en el caso de los líderes. Ten en cuenta que tamaño y poder son dos conceptos distintos. Es posible que una unidad del tamaño de un regimiento se encuentre debilitada por las bajas hasta tener menos poder de combate que una compañía.

Figura 5.3 En la imagen se muestran las fichas de dos tipos de unidades: líderes y unidades de combate.

Ficha de la unidad



5.2.1 Las fichas de unidades Las fichas que se muestran en el panel de unidades muestran mucha información sobre la unidad:

- ❖ La nacionalidad de la unidad (indicada por el color del fondo de la ficha)
- ❖ Iconos de aptitudes especiales (pequeños símbolos en la esquina superior izquierda)
- ❖ Tipo de unidad (como un icono NATO en la esquina superior derecha)
- ❖ La zona de origen (mostrada en las milicias, junto al icono NATO)
- ❖ La experiencia de la unidad
- ❖ La cohesión (representado en una barra morada)
- ❖ El número de hombres (representado en una barra verde)

5.2.2 Elementos Las unidades están formadas por uno o más partes llamadas elementos. Un elemento es la formación militar más pequeña del juego, representando normalmente formaciones del tamaño de compañías, escuadrones o baterías. Los elementos no pueden ser subdivididos, aunque hay unidades que son tan pequeñas que están formadas por un sólo elemento. Cuando un elemento pierde su último punto de fuerza como consecuencia de las bajas es eliminado.

Cuando una unidad es seleccionada en el panel de unidades, los **elementos** que la componen aparecen en una ventana situada a la derecha del panel de unidades y denominada **panel de elementos**. Los valores de mando (estratégico/ofensivo/defensivo) del comandante de la unidad (si existe) aparecen sobre este panel. La identidad exacta de cada elemento (así como la de la unidad de la que forman parte) aparecen en un recuadro de sugerencia al poner el puntero sobre el icono del elemento.

5.2.3 Panel de detalle de unidad Al hacer clic sobre el icono de un elemento del **panel de elementos** se abrirá el **panel de detalle de unidad**. Este panel está dividido horizontalmente en tres zonas de información:

La **parte superior** muestra:

- ❖ El icono del elemento (símbolo NATO que representa el tipo de unidad)
- ❖ La nacionalidad
- ❖ El símbolo de la nación del elemento
- ❖ El nombre del elemento seguido de la posición del elemento dentro de la unidad (1/4 significa que es el primero de los cuatro que forman la unidad)
- ❖ La experiencia del elemento (cada estrella indica un nivel de experiencia)
- ❖ Hombres (cada corazón representa un 'punto de vida' que, según la unidad pueden ser un número de hombres, cañones o caballos diferente)
- ❖ El tipo de unidad (infantería, caballería...) y el número actual y máximo de hombres que puede tener. En muchos escenarios hay unidades que empiezan por debajo de su nivel máximo de hombres.
- ❖ Antigüedad y coste político (aplicable sólo a líderes)

La **parte media** muestra todos los valores y modificadores que caracterizan al elemento y que se usan en combates, movimientos y las distintas rutinas del motor de juego (suministros, desgaste, detección...):



Figura 5.4 Panel de detalle de unidad: Toda la información específica concerniente al elemento seleccionado se muestra en este panel.

- ❖ **Fuego ofensivo:** Este valor se utiliza cuando el elemento ataca a distancia en **combates ofensivos**. Cuanto mayor sea el valor, mayor la posibilidad de dañar a la unidad enemiga.
- ❖ **Fuego defensivo:** Este valor se utiliza cuando el elemento ataca a distancia en **combates defensivos**. Cuanto mayor sea el valor, mayor la posibilidad de dañar a la unidad enemiga.
- ❖ **Iniciativa:** Sirve para determinar si el elemento atacará a distancia, **antes o después** que el enemigo. Cuanto mayor sea el valor, mayor la posibilidad de que dispare (y quizás cause bajas) antes de que disparen sobre él.
- ❖ **Alcance:** Este valor determina el alcance máximo al que el elemento puede atacar a distancia con su arma principal (cañón, mosquete, armas blancas...). Un valor de cero significa que sólo puede luchar cuerpo a cuerpo, cuando el combate llega a la fase de asalto.
- ❖ **Velocidad de tiro:** Indica el número de veces por ronda de combate que el elemento puede disparar con su arma principal. Un valor alto ofrece múltiples posibilidades de dañar al enemigo por ronda.
- ❖ **Protección:** Indica la habilidad del elemento para evitar sufrir daños en combate a distancia y cuerpo a cuerpo. Un valor de protección alto hará más difícil infringir bajas a un elemento. Para determinar el valor se tiene en cuenta factores como la velocidad, la dispersión, la habilidad para usar el terreno y en algunos casos, el blindaje.
- ❖ **Disciplina:** Representa la habilidad del elemento para conservar su capacidad de lucha. Un elemento con alta disciplina podrá soportar mayores bajas sin huir.
- ❖ **Asalto:** Es el valor que se utiliza en los combates cuerpo a cuerpo. Cuanto mayor sea, mayores las posibilidades de dañar al enemigo.
- ❖ **Daño a distancia:** indica el número de **puntos de daño/cohesión** que el elemento infringe a un enemigo al que consigue acertar en combate a distancia.
- ❖ **Daño en asalto:** indica el número de **puntos de daño/cohesión** que el elemento infringe a un enemigo al que consigue acertar en combate cuerpo a cuerpo.
- ❖ **Cohesión:** indica los puntos de cohesión que tiene el elemento en este momento. La cohesión expresa el estado en el que está la unidad (cansancio, organización...) y afecta a la moral, la velocidad de movimiento, la eficiencia en combate...). Cuanto mayor sea el número, en mejor forma estará la unidad.

- ❖ **Movimiento:** Indica el tipo de movimiento del elemento: **Infantería** (pesada y ligera), **caballería** (pesada y ligera), **sobre ruedas** (usado normalmente para carros de suministros o artillería). Nota: la artillería a caballo está clasificada como caballería pesada en cuanto a movimiento.
- ❖ **Coefficiente de velocidad:** un valor que sirve para calcular la velocidad de cada elemento, aplicado sobre la velocidad estándar de cada tipo de movimiento. Así, una unidad de infantería (120%) se moverá un 20% más rápido que una de infantería normal (100%).
- ❖ **Detección terrestre:** representa la habilidad del elemento para detectar unidades de tierra enemigas. Cuanto mayor sea el valor, más posibilidades de detección tendrá.
- ❖ **Detección naval:** representa la habilidad del elemento para detectar unidades navales enemigas. Cuanto mayor sea el valor, más posibilidades de detección tendrá.
- ❖ **Ocultación:** Representa la habilidad del elemento para escapar a la detección del enemigo. Cuanto mayor el valor, menos posibilidades de ser descubierto.
- ❖ **Peso:** Este valor representa el tamaño y peso relativo del elemento y se usa para calcular "cuanto ocupa" al ser transportada por unidades navales.
- ❖ **Unidad de apoyo:** Si o no. Identifica al elemento como una unidad de combate de primera fila, o de apoyo.
- ❖ **Policía:** Representa la capacidad de la unidad para patrullar y controlar el área. Ayuda a ganar control militar sobre la región en la que está. Se expresa en **puntos de policía por día**.
- ❖ **Suministros:** Representan al cantidad de puntos de suministro que la unidad lleva consigo actualmente y la máxima capacidad de transporte de suministros.
- ❖ **Munición:** Representan la cantidad de puntos de munición que la unidad lleva consigo actualmente y la máxima capacidad de transporte de munición.
- ❖ **Patrulla/Evasión:** Representan la habilidad del elemento para bloquear el movimiento enemigo (valor de Patrulla) y la habilidad para evadir al enemigo (valor de evasión) y rebasar sus posiciones (atravesar una región controlada por el rival). Cuanto mayor es el valor, mayores las posibilidades de impedir el paso del enemigo/evadir al enemigo.

En la **parte inferior** del panel de detalle de elementos se muestra una imagen que representa el tipo de tropa que compone principalmente el elemento (infantería, caballería, artillería, navíos...)



6. Líderes y liderazgo

Los líderes tienen un enorme impacto en la efectividad de tus fuerzas militares. Cada líder tiene distintos valores de mando que reflejan sus capacidades históricas y que afectarán durante el juego a las unidades bajo su mando. Las fuerzas que no tienen ningún líder al mando o las que exigen mayor número de puntos de mando (PM) que los que proporcionan los líderes presentes, sufrirán penalizaciones en el combate y el movimiento.

Figura 6.1 La imagen muestra el líder de tres estrellas Isaac Brook (de la Campaña de 1812) con los símbolos que identifican sus aptitudes especiales en la esquina superior izquierda de la ficha.



6.1 Rangos de los líderes (Capacidad de mando)

La habilidad de los líderes para mandar eficientemente las tropas se expresan como una comparación entre su rango y la cantidad de tropas a su mando. Cada líder del juego tiene asignado un rango que va de una a tres estrellas (los líderes navales son todos considerados almirantes sin importar el rango).

- ❖ 1 estrella: General de brigada
- ❖ 2 estrellas: General de división
- ❖ 3 estrellas: Mariscal, Virrey, Teniente General

6.1.1 Puntos de mando Cada líder otorga una cantidad de puntos mando (PM) que dependen del rango que tenga. Cuando hay varios líderes en una misma fuerza, sus puntos de mando se suman y aplican en conjunto a la fuerza.

Resumen de los puntos de mando

- ❖ Un líder de 1 estrella proporciona **dos (2)** puntos de mando a una fuerza.
- ❖ Un líder de 2 estrellas proporciona **cuatro (4)** puntos de mando a una fuerza.

- ❖ Un líder de 3 estrellas proporciona **doce (12)** puntos de mando a una fuerza.

6.1.2 Coste de mando Cada unidad tiene un determinado coste de mando que refleja las dificultades que un líder tiene en comandar eficientemente las tropas (las fuerzas más grandes serán menos manejables). Una fuerza tiene un coste de mando total que resulta de la suma de los costes de mando de cada unidad que la forma.

Resumen de los Costes de mando

- ❖ Batería de artillería : **uno (1) PM**
- ❖ Regimiento : **uno (1) PM**

En casos especiales, estos costes de mando pueden incrementarse para representar la dificultad de mandar tropas de otras nacionalidades o con métodos de lucha distintos.

6.1.3 Superar los puntos de mando disponibles Es perfectamente posible para un líder tener bajo su mando más tropas de las que puede comandar con sus puntos de mando. Es decir, que la fuerza tenga un coste de mando superior a los puntos de mando generados por el líder o líderes al mando de la misma. Cuando esto ocurra sobre el panel de unidades, a la derecha, podrás ver un aviso parpadeante en rojo que te advierte del % de penalización que la fuerza experimentará en combate y movimiento por falta de puntos de mando. La penalización es normalmente de 5% por cada punto de mando que falte para cubrir los costes de mando de la fuerza.



Figura 6.2 La Penalización de mando: Al inicio de la Campaña de 1812, la brigada de Smyth está formada por unidades que exigen 5 puntos de mando. Su rango (dos estrellas) le proporciona cuatro puntos de mando. Por eso en la parte superior derecha del panel aparece un 5% de penalización.

6.1.4 Modificaciones a los puntos de mando El número total de puntos de mando que los líderes pueden proporcionar a una fuerza no tiene límite. Los puntos estándar de cada líder (dependiendo de su rango) pueden modificarse positiva o negativamente por:

- ❖ +/- (Variable): diversas aptitudes especiales de los líderes (ver Apéndice, sección F).

6.2 Valores y aptitudes especiales

Además de proporcionar liderazgo en forma de puntos de mando, los líderes tienen varios valores y aptitudes especiales que los diferencia entre sí y que benefician o perjudican a las unidades bajo su mando. Siempre trata de utilizar al líder adecuado para cada tarea.

6.2.1 Valores de los líderes Las capacidades de cada líder se miden con tres (3) valores principales: **estratégico, ofensivo y defensivo**.

- ❖ **Valor estratégico:** Se utiliza para determinar la posibilidad de que el líder esté "activo" durante un turno. Cuanto mayor sea el valor, mayor la posibilidad de activación.
- ❖ **Valor Ofensivo:** Se utiliza para bonificar a la fuerza bajo su mando cuando entabla combate utilizando las **Actitudes ofensiva o de asalto**.
- ❖ **Valor defensivo:** Se utiliza para bonificar a la fuerza bajo su mando cuando entabla combate utilizando las **actitudes defensiva o pasiva**.

6.2.2 Aptitudes especiales Algunos líderes poseen aptitudes especiales que les proporcionan ventajas o desventajas. Las aptitudes se indican por medio de iconos situados en la esquina superior izquierda de la ficha del líder, así como en el panel de detalle de elementos, donde los iconos muestran un recuadro de sugerencias que explica el efecto de la aptitud. Una lista completa de aptitudes y sus efectos puede encontrarse en el **Apéndice**.

6.2.3. Experiencia del líder Los líderes, como las unidades, ganan experiencia al participar en combate. Tras cada batalla, se comprueba si el líder ha ganado o perdido experiencia según su actuación. Es decir, según el ratio de pérdidas sufridas/pérdidas causadas por sus tropas, no importa que haya perdido o ganado la batalla. Los líderes que ganan experiencia pueden, en algunas ocasiones, ser ascendidos a un rango superior si se dan las circunstancias adecuadas.

6.2.4 Efectos de la experiencia en los líderes Los líderes obtienen mejoras en sus valores al ganar experiencia, igual que el resto de las unidades (Consulta la **Sección 21 del manual** para saber como afecta la experiencia a las unidades). Los beneficios se aplican así:

El **Valor estratégico** del líder no cambia con la experiencia.

El **Valor ofensivo** se incrementa en +1 por cada nivel par de experiencia alcanzado (2, 4, 6 etc.)

El **Valor defensivo** aumenta en +1 por cada nivel impar de experiencia alcanzado (1, 3, 5 etc.)

6.3 Promocionar líderes

Los líderes que han probado su valía en combate en su actual rango pueden ser elegibles para una promoción. Esto se indica haciendo que el icono NATO con estrellas en la ficha de unidad parpadee. Además, un mensaje informando de la posibilidad de promoción aparecerá en el panel de mensajes. Promover un líder a un rango mayor le permitirá tener más puntos de mando.

Hay varias condiciones que un líder debe cumplir para ser elegible para promocionar:

- ❖ Debe tener una entrada en la base de datos del juego con el nuevo rango. Esto supone que sólo los más importantes o los líderes que promocionaron históricamente durante la campaña lo podrán hacer en el juego. En la parte inferior del panel de detalle de unidad se informa de si el líder seleccionado es o no promocionable.
- ❖ El líder debe haber ganado cuatro (4) puntos de antigüedad en su rango (ganando batallas) o tener antigüedad 1 o 2 en su actual rango. La antigüedad inicial del líder aparece en el panel de detalle de unidad [entre corchetes], al lado de su actual antigüedad.

Nota: En lo que se refiere a la antigüedad, cuanto menor sea el número, mayor la antigüedad del líder. Es decir para ser promocionable, tendrá que conseguir una antigüedad cuatro puntos menor que su cifra original.



7. Órdenes

Las partidas de *Wars in America* se juegan en turnos simultáneos. Esto quiere decir que ambos bandos planean simultáneamente sus movimientos para el siguiente turno (cada turno representa un mes de tiempo real) dando

órdenes a sus fuerzas. Cuando el jugador ha terminado de planear sus órdenes, el turno se resuelve haciendo clic en el botón de "**Siguiente turno**". Un jugador no tiene nunca obligación de dar órdenes. Las fuerzas sin órdenes nuevas mantendrán la actitud y posición que tenían el turno anterior y reaccionarán ante las fuerzas enemigas de acuerdo con ellas.

7.1 Activación

Al inicio de cada turno, todos los líderes deben hacer una **prueba de activación** (incluso si el líder no está mandando ninguna unidad en ese momento). Para esto se utiliza el **valor estratégico** del líder. Cuanto más alto, mayor la posibilidad de pasar la prueba. Los que la superan se consideran **activados** durante el turno. Y los que la fallan, **inactivos**. Las **fuerzas sin ningún líder** al mando siempre se consideran activas, pero sufrirán penalizaciones en combate y movimiento por su falta de mando

7.1.1 Modificadores de la prueba de activación La prueba de activación tiene el siguiente modificador:

- ❖ +1 Valor estratégico: Si el líder estaba activado durante el turno anterior, su considerará su valor estratégico un punto más alto, haciendo más fácil que pase la prueba de activación.

7.1.2 Líderes activos Los líderes **activados** se indican en el mapa con el símbolo de un sobre blanco junto a la ficha de su fuerza. Las fuerzas mandadas por líderes activados pueden moverse y combatir normalmente durante el turno.

7.1.3 Líderes inactivos Los líderes **inactivos** se indican en el mapa con el símbolo de un sobre color marrón junto a la ficha de su fuerza. Las fuerzas mandadas por líderes inactivos pueden moverse y combatir durante el turno, pero tendrán penalizaciones.

7.1.4 Restricciones de los líderes inactivos Los líderes inactivos y las fuerzas que mandan sólo pueden asumir las actitudes **defensiva** y **pasiva** (esto no se aplica a los líderes navales). Además tendrán también las siguientes restricciones:

- ❖ Sufren una **reducción del 35%** en su **velocidad** de movimiento.
- ❖ Sufren hasta un **35% de reducción** en su **eficiencia de combate** cuando luchen **en territorio enemigo**.
- ❖ Si se selecciona la opción en el menú de opciones, las fuerzas con líderes inactivos tendrán otra restricción aún mayor: toda la fuerza quedará inmovilizada durante los turnos en los que el líder no pase su prueba de activación.

7.2 Órdenes de movimiento

Las fuerzas pueden moverse por el mapa para intentar tomar objetivos o entrar en combate con fuerzas enemigas. El movimiento es siempre voluntario y, de hecho, permanecer inmóvil tiene ciertos beneficios (como recuperar cohesión o recibir reemplazos).

7.2.1 Velocidad de movimiento Una fuerza se moverá a la velocidad de su unidad más lenta. Por ejemplo, una fuerza de infantería se moverá a la velocidad de la artillería si incluye al menos una unidad de artillería.

A la velocidad de movimiento también le afecta la cohesión media de los elementos de la fuerza, considerada en relación con su nivel máximo de cohesión. El porcentaje de diferencia entre ambas se divide entre dos y se aplica luego como penalización a la velocidad de movimiento de la fuerza. Por ejemplo, si una fuerza tiene una cohesión media de 30 al inicio del movimiento y una cohesión máxima de 60, la diferencia será del 50%. Esto supone que la mitad de esta diferencia (es decir 25%) será el porcentaje de reducción que se aplicará a su velocidad. Si un elemento tiene cohesión cero, se reducirá la velocidad en un 50%.

La velocidad de movimiento también puede ser modificada por otros factores. Entre ellos, si la fuerza está o no activada, el tipo de unidades, el coeficiente de velocidad, la actitud... Otros factores determinantes en el resultado final son la meteorología, el terreno y la presencia de fuerzas enemigas. Consulta el sumario de tipos de terreno que puedes encontrar en el Apéndice A para conocer la lista completa de efectos de los distintos terrenos.

7.2.2 Coste en cohesión del movimiento Al moverse, las fuerzas ven reducida su cohesión de la siguiente forma:

- ❖ **Movimiento terrestre normal:** Las fuerzas de tierra perderán un (1) punto de cohesión por cada día de movimiento normal. Esta cantidad puede ser modificada según la actitud de la fuerza, la meteorología y si la fuerza esta realizando "marchas forzadas".
- ❖ **Transporte naval:** Las fuerzas de tierra que son transportadas navalmente pierden una mínima cantidad de cohesión en el trayecto. Si atraviesan zonas marítimas con mal tiempo, la pérdida se incrementará.
- ❖ **Movimiento de buques:** Las unidades navales pierden cohesión de forma variable, dependiendo del tipo de navío y de la meteorología de las zonas que atraviesen.

Las fuerzas también pierden puntos de desgaste (hombres) en proporción con el coste en cohesión del movimiento.

Nota para el comandante: Es buena costumbre asignar a las fuerzas antes de moverlas una actitud y regla de enfrentamiento adecuada a la situación y planes durante el turno de esa fuerza.

7.2.3. Marcar órdenes de movimiento: Las órdenes de movimiento tanto naval como terrestre se realizan arrastrando con el ratón y soltando las fuerzas sobre el mapa hasta su región de destino. Al hacerlo veras que aparece una línea que muestra el trayecto que realizará la fuerza hasta su destino. Cada segmento de esta línea (de región en región) cuenta con un icono que informa del número de días previstos para llegar hasta allí.

7.2.4. Corregir órdenes de movimiento: Para cancelar una orden de movimiento completamente, arrastra y suelta la fuerza en su región original. Para cancelar el último segmento de movimiento, pulsa la tecla Suprimir (Supr). Para añadir otra fase a un desplazamiento ya existente, arrastra y suelta la copia del icono de la unidad que se encuentra en el destino actual hasta el siguiente destino que quieras darle. Cuando ordenas a una fuerza moverse a un área adyacente, el sistema elegirá la ruta más rápida hasta allí en días de viaje. Pero en ocasiones (según el terreno) este camino puede no ser el más corto. Si quieres ordenar a la fuerza moverse directamente de su región a la adyacente sin calcular la ruta más rápida, mantén presionada la tecla Control (Ctrl) cuando arrastres y sueltes la fuerza.

7.2.5 Fiabilidad de las órdenes de movimiento: Una fuerza puede no seguir completamente las órdenes dadas si las condiciones cambian durante el proceso del turno por la intervención del enemigo. Recuerda, los turnos se resuelven de forma simultánea y la situación puede cambiar mucho. Por ejemplo, si tu fuerza en movimiento se encuentra con una fuerza del enemigo más poderosa y se entabla una batalla, es posible que los tuyos acaben retirándose a otra región adyacente asumiendo la actitud pasiva para evitar nuevos combates.

7.3 Descansar

Una fuerza de tierra puede recuperar cohesión descansando un tiempo en lugar de moverse y luchar continuamente. La tasa básica de recuperación es de **0,75 puntos de cohesión por día de descanso**. Esta tasa se modifica con:

- ❖ +1: sin moverse y en actitud pasiva.
- ❖ +0,75: sin moverse y dentro de una estructura.
- ❖ +0,50: sin moverse y fuera de una estructura (en una región con estructura amiga)
- ❖ +0,50: sin moverse y situada en una región leal a su bando.
- ❖ +0,50: sin moverse y se trata de una unidad irregular.
- ❖ -0,50: la fuerza está en actitud ofensiva.
- ❖ -0,50: la fuerza está asediando una estructura.
- ❖ -0,50: la fuerza está siendo transportada en barco.
- ❖ -1,50: la fuerza está bajo asedio.
- ❖ Variable: la pérdida y ganancia de cohesión esta afectada por el moral nacional.
- ❖ Variable: algunas aptitudes especiales aumentan o reducen la recuperación de cohesión

7.4 Órdenes de combate

El jugador no da órdenes de combate de forma directa. El combate se lleva a cabo automáticamente (bajo ciertas condiciones) si fuerzas opuestas se encuentran en la misma región y al menos una de ellas tiene una actitud ofensiva o de asalto.

7.5 Bloqueo de movimiento y zona de control

La naturaleza simultánea del movimiento en *Wars in America* significa que el jugador (y la IA) deber tratar de anticipar las actividades del rival. La presencia de unidades y fortificaciones enemigas pueden inhibir el movimiento de tus unidades durante la resolución del turno. Si la presencia enemiga es fuerte, tus unidades podrán entrar en la región, pero no internarse más allá en territorio enemigo. Es necesaria una cantidad mínima de fuerza para detener el movimiento enemigo. Una ZOC (Zona de control) muy débil no impedirá al enemigo adentrarse en tu territorio.

7.5.1 Valor de patrulla Cada elemento tiene un valor de patrulla que representa su habilidad para **bloquear** (interrumpir) el movimiento enemigo. La media (modificada) de todos los valores de patrulla de las unidades amigas presentes en una región se suman al valor de patrulla de las fortificaciones presentes. Tener control militar en la región también se suma a la efectividad de patrulla. El valor resultante representa la fuerza de la zona de control que un bando tiene en una región.

7.5.2 Valor de evasión Cada elemento tiene un valor de evasión que representa su habilidad para evitar el contacto con el enemigo. La suma de todos los valores de evasión de las unidades enemigas se modifica por la **meteorología y el terreno**. El **tamaño de la fuerza** también se tiene en cuenta (las fuerzas pequeñas tienen más facilidad para evitar al enemigo).

- ❖ Fuerza pequeña: Una fuerza pequeña es la que contiene menos de cuatro (4) unidades y/o que exige menos de cuatro (4) puntos de mando.
- ❖ Fuerza grande: Una fuerza grande es la que contiene más de nueve (9) unidades y/o exige más de nueve (9) puntos de mando.

7.5.3 Efectividad de la zona de control Cuando se determina la fuerza de una **zona de control**, esta es **dividida entre el valor de evasión del otro bando**. Una fuerza enemiga no podrá avanzar hacia una región adyacente en la que su control militar sea menor que este resultado. Las regiones adyacentes que una fuerza no puede penetrar debido a la influencia de la zona de control enemiga en la región en la que está actualmente se representan en el mapa **en color rojo**. El recuadro de sugerencias que se muestra sobre estas regiones ofrece más información.

Nota para el comandante: Pequeñas y rápidas fuerzas de caballería son las que mejores posibilidades tienen de evitar quedar bloqueadas por zonas de control enemigas.

7.5.4 Fortificaciones y zonas de control Las fortificaciones tienen un valor de patrulla igual a [valor de control militar en la región] x [nivel de la fortificación]. De esta forma, es virtualmente imposible rebasar áreas con grandes fortificaciones enemigas.

7.6 Interceptar fuerzas enemigas

Al marcar los movimientos de tus fuerzas puedes, en lugar de arrastrarlas y soltarlas sobre una región, soltarlas sobre otra fuerza enemiga presente en el mapa. Así, darás a tu fuerza la orden de interceptar a la enemiga. Si al resolver el turno tu fuerza pierde contacto con la enemiga, dejará de moverse. Si nuestra fuerza tiene orden de interceptar a una fuerza enemiga que durante la resolución del turno se subdivide, nuestra fuerza intentará interceptar a la porción más grande. Las fuerzas con orden de intercepción ajustarán sus rutas de movimiento automáticamente para intentar cumplir con su objetivo.

Para interceptar a una fuerza enemiga, arrastra y suelta tu fuerza sobre la ficha enemiga en el mapa. Verás que junto a tu fuerza aparece un icono (dos sables rojos cruzados) indicando que la fuerza trata de realizar una intercepción.

7.7 Incursiones

Puedes intentar sorprender a tu enemigo realizando incursiones profundas en su territorio, atacando las líneas y fuentes de suministro u objetivos poco defendidos. Para llevar a cabo estas misiones puedes utilizar las siguientes órdenes especiales:

- ❖ **Órdenes estándar:** Con ellas las fuerzas capturarán cualquier cantidad de suministros almacenados en las estructuras que capturen al pasar. La fuerza primero rellenará sus reservas de suministros, dejando el resto intactos. Las estructuras capturadas permanecerán intactas y cambiarán de dueño.
- ❖ **Evadir lucha:** las fuerzas destruirán inmediatamente cualquier cantidad de suministros capturados a su paso excepto en la región de destino. Las estructuras capturadas permanecerán intactas y cambiarán de dueño.
- ❖ **Destruir depósito:** Para destruir un depósito, la fuerza debe comenzar el turno en una región con un depósito enemigo y tener asignada la orden especial de destruirlo. El depósito se destruirá antes de emprender cualquier otro movimiento ordenado (sólo los depósitos de nivel 1 pueden destruirse).
- ❖ **Saquear:** Ciertas unidades (indios, guerrillas etc.) destruyen inmediatamente todos los suministros y depósitos indefensos que encuentran (no pueden destruir fortificaciones). Estas unidades están identificadas por el icono de la habilidad especial "saqueador".

7.8 Atrincheramiento

Los atrincheramientos ofrecen ventajas defensivas. No se consideran estructuras, pero otorgan una limitada protección contra la mala meteorología. No están afectados por las reglas de combate de asedio, si no que se atacan normalmente, como en una batalla campal.

Los atrincheramientos son eliminados si TODAS las unidades que los ocupaban se mueven fuera de la región.

El jugador **no puede ordenar directamente la construcción de trincheras**. Las fuerzas con actitud defensiva se atrincherarán automáticamente cuando no se muevan. El nivel máximo de atrincheramiento es de uno (1) para fuerzas sin artillería y de dos (2) para fuerzas con artillería.

7.9 Unidades fijas

Muchos escenarios incluyen fuerzas que comienzan el juego "**fijas**" (**inmóviles**). Estas fuerzas se identifican por el icono de un candado junto a la ficha de la fuerza en el mapa así como en el panel de unidades. Estas unidades fijas no podrán salir de la región en la que se encuentren hasta que:

- ❖ Una unidad móvil amiga termine el turno en la región (o estructura) que ocupa la unidad inmóvil (sólo en algunos escenarios).
- ❖ La fuerza fija sea atacada por el enemigo.
- ❖ Pasen un número de turnos determinados (especificados en el recuadro de sugerencias).



Figura 7.1 Unidades fijas: En la imagen puedes ver la guarnición de Kingston (Ontario, Campaña de 1812). El pequeño icono de un candado de la esquina superior izquierda de las fichas muestra que se trata de unidades fijas.

Algunas fuerzas (como algunos tipos de guarniciones) estás inmovilizadas en la región de forma permanente y no pueden "liberarse" bajo ninguna circunstancia (son elementos estáticos con una velocidad de movimiento de 0%). Consulta los recuadros de sugerencias para saber que tipo de unidades fijas son cada una.

7.10 Órdenes especiales

Las órdenes especiales te permiten ajustar el modo en que tus fuerzas se mueven y reaccionan ante el enemigo durante el turno siguiente. Las órdenes disponibles para la fuerza seleccionada se muestran en el panel de botones situado a la izquierda del panel de unidades. Los **botones de las órdenes disponibles se muestran iluminados**; los de las no disponibles, en gris. Las fuerzas mandadas por líderes inactivos pueden tener limitadas las órdenes que pueden llevar a cabo ese turno, debido a no estar activos.

7.11.1 Órdenes especiales y activación Salvo que se indique lo contrario, la posibilidad de realizar órdenes especiales depende de que la fuerza pase una prueba de activación. Las órdenes que requieren de varios días para ser completadas se realizarán al inicio del turno. Si tras terminarlas queda tiempo de turno, la fuerza podrá llevar a cabo otros movimientos ordenados.

7.11.2 Órdenes especiales para fuerzas de tierra/mar Las siguientes órdenes especiales están disponibles para las unidades de tierra y navales y pueden iniciarse oprimiendo el botón indicado. Este botón solo estará activo (iluminado) si la fuerza seleccionada puede realizar esa orden.

Icono de Orden	Orden especial	Descripción de los efectos de la orden especial
	EMBOSCADA	LAS UNIDADES IRREGULARES (INDIOS, GUERRILLAS, ETC.) QUE NO ESTÉN EN MOVIMIENTO PUEDEN TRATAR DE TENDER UNA EMBOSCADA EN REGIONES SALVAJES, PANTANOSAS, MONTAÑOSAS, ACCIDENTADAS O ARBOLADAS. SI LO CONSIGUEN, TENDRÁN BENEFICIOS EN EL COMBATE CONTRA LOS ENEMIGOS QUE ENTREN EN LA REGIÓN, Y LA POSIBILIDAD DE BATIRSE FÁCILMENTE EN RETIRADA.
	MARCHA FORZADA	LA MARCHA FORZADA PERMITE A LA FUERZA MOVERSE A MAYOR VELOCIDAD PERO CON UNA PÉRDIDA EN COHESIÓN. LAS UNIDADES LIGERAS Y LA CABALLERÍA SUELEN SUFRIR MENOS LAS CONSECUENCIAS. UNIDADES FORMADAS SÓLO POR LÍDERES O UNIDADES DE APOYO NO PUEDE EFECUAR MARCHAS FORZADAS.
	BUSCAR REFUGIO	LA FUERZA ENTRARÁ EN LA CIUDAD/FUERTE EN LA REGIÓN EN LA QUE ACABE SU MOVIMIENTO. SI SUFREN UNA RETIRADA EN BATALLA CON ESTA ÓRDEN, SE RETIRARÁN AL INTERIOR DE LA ESTRUCTURA DE LA REGIÓN (SI LA HAY).
	CONSTRUIR DEPÓSITO	LA FUERZA EMPLEARÁ DOS UNIDADES DE CARROS DE SUMINISTROS O DOS TRANSPORTES NAVALES EN CONSTRUIR UN DEPÓSITO. ESTA ACCIÓN REQUIERE DOS TURNOS DE JUEGO PARA COMPLETARSE.
	DESTRUIR DEPÓSITO	LA FUERZA DESTRUIRÁ CUALQUIER ALMACÉN PRESENTE EN LA REGIÓN EN LA QUE COMIENZE EL TURNO. LUEGO PODRÁ MOVERSE NORMALMENTE. SÓLO LOS DEPÓSITOS DE NIVEL UNO PUEDEN DESTRUIRSE.
	EVADIR COMBATE	LAS FUERZAS TERRESTRES O NAVALES EN MOVIMIENTO, TRATARÁN DE EVITAR EL CONTACTO DURANTE SU DESPLAZAMIENTO Y ENTRARÁN EN MODO DE INCURSIÓN.
	BOMBARDEO NAVAL	TU FLOTA BOMBARDEARÁ LA PRIMERA ESTRUCTURA COSTERA O POSICIÓN ATRINCHERADA QUE ENCUENTRE, SIEMPRE QUE TENGAS UNA FUERZA TERRESTRE AMIGA EN LA REGIÓN OBJETIVO. EL ENEMIGO PUEDE CONTRAATACAR SI TIENE BATERÍAS COSTERAS O DE ASEDO EMPLAZADAS (NIVEL DE TRINCHERA 2) O UN FUERTE.
	DISOLVER UNIDADES	LAS UNIDADES DE LA FUERZA SELECCIONADA SERÁN DISUELTAS EN EL SIGUIENTE TURNO. EL JUGADOR PERDERÁ PV Y MN COMO SI HUBIERAN SIDO DESTRUIDAS.
	DESEMBARCO EN DESTINO	PUED ELEGIRSE CUANDO HAY UNIDADES TERRESTRES EMBARCADAS. ESTAS DESEMBARCARÁN EN LA REGIÓN SEÑALADA, PERO DEBES MOVER LA FUERZA NAVAL HASTA SITUARLA ADYACENTE A LA REGIÓN DE DESEMBARCO.
	DESTRUIR FUERTE	LA FUERZA DESTRUIRÁ CUALQUEIR FUERTE DE NIVEL 1 PRESENTE EN LA REGIÓN. LUEGO PODRÁ REALIZAR MOVIMIENTOS MARCADOS NORMALMENTE.
	CONSTRUIR FUERTE	LA FUERZA CONSTRUIRÁ UN FUERTE NIVEL 1 EN LA REGIÓN. DEBERÁN CONSUMIRSE EN LA CONSTRUCCIÓN UNA UNIDAD DE SUMINISTROS Y OTRA DE ARTILLERÍA.
	RENDIRSE	LAS UNIDADES BAJO ASEDO PUEDEN RENDIRSE CON ESTA ÓRDEN. DESAPARECERÁN DEL JUEGO.



8. Inteligencia militar (Niebla de guerra)

Wars in America recrea la dificultad de conocer la posición e intenciones de las fuerzas enemigas, enfrentando al jugador con la "niebla de guerra". Esto supone que sólo se muestran las fuerzas enemigas que pueden ser detectadas por las tuyas. Tu habilidad para detectar al enemigo se enfrentará a la habilidad del enemigo para ocultar sus tropas.

8.1 Valor de detección

La habilidad de nuestras fuerzas para "ver" en la región que ocupan y las adyacentes se determina por el número de **puntos de detección** que esa fuerza o región poseen. Los puntos de detección no son acumulables. Sólo contará el **valor más alto** de los generados en la región. Este número es el **valor de detección** que tenemos en una determinada región

8.1.1 Sumario de generación de puntos de detección Los puntos de detección (PD) se generan así:

- ❖ Cuenta el valor de detección más alto de todos los elementos amigos presentes en el área. Por ejemplo, la caballería suele tener 4 PD. La infantería sólo 2 PD,

En las regiones en las que no tenemos fuerzas amigas:

- ❖ +2 PD: Si tenemos un Control militar de la zona menos 51%.
- ❖ +2 PD: Si la población de la región es al menos un 51% leal a nosotros.
- ❖ -1 PD: Reducción de un PD en las regiones adyacentes a la actual.

8.1.2 Procedimiento de detección El **valor de detección** que tenemos en una región se **resta** al **valor de ocultación** del enemigo. Si nuestro valor de detección es mayor que el suyo de ocultación, veremos a las unidades enemigas. Si no, permanecerán ocultas en el mapa. Por cada punto de más que tengamos sobre el valor de ocultamiento enemigo, recibiremos información más precisa sobre la fuerza enemiga.

Nota para el comandante: Las fuerzas enemigas en tu territorio son detectadas casi siempre salvo que se trate de regiones **salvajes** (sin estructuras presentes) o las unidades enemigas sean muy buenas escondiéndose. Las unidades irregulares son buenas para hacer labores de reconocimiento e infiltración.

8.2 Valor de ocultación

La habilidad de tus unidades para escapar a la atención del enemigo depende de los **puntos de ocultación** que generan. Sólo el valor de ocultación **más bajo** de todos los elementos de una fuerza se utilizará para determinar su capacidad de ocultación y compararlo con el valor de detección que el enemigo tiene en la zona.

8.2.1 Sumario de generación de puntos de ocultación Los puntos de ocultación (PO) se generan así:

Si una fuerza está situada en una región con una estructura controlada por el enemigo, su valor de ocultación se reduce automáticamente a uno, salvo que tenga actitud pasiva

- ❖ +1 PO: La fuerza sólo contiene líderes..
- ❖ +1 PO: La fuerza está en actitud pasiva o es considerada pequeña.
- ❖ +1 PO: Está en terreno cubierto (bosques, arbolado, tierras salvajes, montañas, pantanos...)
- ❖ +1 PO: Hace mal tiempo (barro, nieve, helada, ventisca)
- ❖ -1 PO: La fuerza es grande.

Los Puntos de ocultación son acumulativos. Por ejemplo una fuerza **pequeña** (+1 PO) formada sólo por **irregulares** (+1 PO) tiene un valor base de tres PO. Si se encuentra en un **terreno cubierto** (+1 PO) y con mal tiempo (+1 PO) tendrá un valor de 6 PO, si mantiene una **actitud pasiva**, lo que supone que será casi imposible de localizar.

- ❖ Fuerza pequeña: Una fuerza pequeña es la que contiene menos de cuatro (4) unidades y/o que exige menos de cuatro (4) puntos de mando.
- ❖ Fuerza grande: Una fuerza grande es la que contiene más de nueve (9) unidades y/o exige más de nueve (9) puntos de mando.



9. Unidades navales

El aspecto naval de *Wars in America*, aunque probablemente no tenga una influencia decisiva en la victoria o derrota de la mayoría de escenarios es muy importante. Las fuerzas navales funcionan de forma muy parecida a las terrestres en la mayoría de las ocasiones. Los líderes navales son llamados "almirantes" cualquiera que sea su rango. Pero los de mayor rango ofrecen más puntos de mando que los de menor.



9.1 Movimiento naval

Las órdenes de movimiento naval se dan de la misma manera que las de tierra. Y de igual forma, se les asignan actitudes y reglas de enfrentamiento. El movimiento naval se realiza de zona marítima en zona marítima. Al igual que en tierra, los movimientos navales se marcan en el mapa con líneas y se informa del tiempo previsto de travesía entre zonas.

9.1.1 Activación naval Los almirantes también deben realizar pruebas de activación cada turno. Pero a diferencia de los generales, aunque no se activen un turno podrán asumir actitudes ofensivas. Si no se activan serán penalizados con retrasos en la ejecución de las órdenes.

9.1.2 Intercepción naval A las fuerzas navales no se les puede impedir entrar en una zona naval o fluvial. Pero si se adentran en una zona con presencia de navíos enemigos, cada bando utilizará sus valores de evasión y patrulla para determinar si se produce una batalla entre ellos. Las fortificaciones costeras o que dominen un río navegable tiene un alto valor de patrulla que les permitirá disparar sobre una flota enemiga que trate de pasar delante de su posición.

9.2 Unidades navales y suministros

Los navíos, igual que las unidades navales, requieren suministros y municiones para operar eficientemente.

9.2.1 Reaprovisionamiento de unidades navales Para reaprovisionarse de municiones y suministros, las unidades navales deben atracar en un puerto amigo que tenga reservas de estos materiales. Los navíos también pueden reaprovisionarse **en el mar** si ocupan una zona naval adyacente a una región costera con suministros disponibles. Los transportes también "pasan" automáticamente suministros de sus grandes reservas a otras unidades situadas en la misma zona que las necesiten.

9.2.2 Transportes navales y suministros Los transportes navales pueden usarse para redistribuir suministros y municiones a otras unidades amigas de tierra o a estructuras situadas en regiones costeras adyacentes. Este método es similar al utilizado con los carros de suministros.

9.3 Transporte naval

Ambos bandos pueden tener navíos designados como transportes. Estos se distinguen por su capacidad de transportar unidades de tierra. Por ejemplo, un transporte grande puede llevar hasta 10 puntos de "peso". Los transportes pequeños y los navíos de línea pueden llevar un punto de "peso".

Procedimiento de transporte naval

Hay dos formas de embarcar unidades terrestres:

1. Las unidades de tierra comienzan el turno en un puerto con una fuerza naval con capacidad de transporte. La fuerza de tierra puede combinarse con la naval arrastrando y soltando la pestaña (sobre el panel de unidades) de la primera sobre la de la última. La flota debe tener suficiente capacidad de transporte (capacidad para más "peso" de lo que la fuerza de tierra "pesa"). Una vez combinadas, la flota puede recibir órdenes de movimiento y llevará consigo las tropas de tierra.
2. Las unidades de tierra comienzan el turno en una región costera adyacente a una zona marítima con unidades navales con capacidad de transporte. Puede combinarse la fuerza terrestre con los barcos arrastrando la ficha de una sobre la otra en el mapa. Puede darse órdenes de movimiento a los navíos, que esperarán hasta que las tropas estén a bordo antes de zarpar.

Las unidades de tierra pueden permanecer a bordo de los transportes en una zona marítima de forma indefinida. Pero sufrirán desgaste mientras estén en el mar. Las unidades abordo desembarcarán automáticamente si los transportes llegan a un puerto amigo. También es posible hacerlas desembarcar en una región costera (desembarco anfibio).

9.4 Desembarco en destino

Procedimiento de desembarco anfibio

Para realizar un desembarco anfibio, utiliza la orden especial de desembarco en destino:

1. Selecciona una fuerza naval con unidades de tierra embarcadas. Activa el botón de desembarco en destino y haz clic en la región costera en la que quieras desembarcar las fuerzas de tierra.
2. Mueve la fuerza naval hasta una zona marítima adyacente a la región escogida como destino. Al finalizar su movimiento, las unidades de tierra desembarcarán automáticamente en el destino elegido.

Advertencia: con este procedimiento desembarcarán todas las unidades terrestres incluidas en la fuerza naval.

9.5 Establecer combate naval

El combate naval funciona de forma similar al de tierra. Ocurre cuando dos o más fuerzas navales enemigas coinciden en una misma zona marítima y al menos una de ellas tiene actitud ofensiva o de asalto. Al igual que en tierra, las actitudes y reglas de enfrentamiento dictarán el comportamiento de las fuerzas en combate. Las batallas pueden tener hasta seis (6) rondas de combate por día y continuará hasta que uno de los bandos opte por retirarse, sea destruido o caiga la noche. El combate puede continuar al día siguiente si ambas fuerzas mantienen aún deseos de luchar. Si no, la batalla terminará en empate.

9.5.1 Determinación de "viento a favor"

En un combate naval con barcos a vela, el bando que cuenta con el viento a su favor dispone de una importante ventaja en el encuentro y puede decidir cuando y como atacar y retirarse.

Para determinar que bando goza de esta ventaja se tiene en cuenta la habilidad estratégica de ambos almirantes al mando (si los hay) y los siguientes modificadores:

- ❖ Valor estratégico del almirante que dirige la flota (valor predeterminado de 3 cuando no hay un líder presente en el grupo).
- ❖ Efectos de las posibles aptitudes especiales del líder del grupo (pueden ser positivos o negativos).

El bando con la mejor suma de valores consigue la ventaja (es decir, el viento a favor). Si ambos bandos tienen el mismo resultado, ninguno conseguirá el "viento a favor".

9.5.2 Beneficios de contar con el "viento a favor" El bando que tenga el viento a favor disfrutará de estos beneficios:

- ❖ El viento a favor aumenta el valor de fuego en un 15%
- ❖ El viento a favor aumenta las probabilidades que se dé un abordaje en un 50%
- ❖ Durante el abordaje, el viento a favor aumenta el valor de disciplina.

9.6 Metereología y alcance inicial de tiro en el mar

Como ocurría en el combate terrestre, el alcance del fuego inicial se determina eligiendo la unidad del grupo con el **mayor alcance** y modificándola por los efectos del clima (normalmente una reducción). La primera ronda de combate tendrá lugar a esa distancia

Luego el alcance **disminuye 1 punto** en cada ronda, hasta que alcanza un mínimo de 1. El combate seguirá a alcance 1 en las siguientes rondas salvo que se llegue al **abordaje**.

9.7 Combate naval a distancia

Con el fin de poder disparar (o incluso abordar) durante el curso de una ronda de combate naval, un barco tiene que cumplir los siguientes criterios:

- ❖ Ser capaz de disparar al alcance establecido.
- ❖ No haber disparado más veces que lo que le permite su velocidad de tiro durante la ronda.
- ❖ Tener al menos un 10% de su munición máxima disponible.

Si el elemento cumple con estos requisitos participará en el combate a distancia. Este tipo de combate se realiza comparando el valor de fuego ofensivo o defensivo (según el barco ataque o defienda) con el valor de Protección de las unidades rivales.

9.8 Combate naval al abordaje

El abordaje es el equivalente al combate cuerpo a cuerpo en las batallas en tierra. Pero al contrario de estas, en las navales el abordaje no es automático. El alcance disminuye hasta 0 (es decir, abordaje) sólo el **30% de las veces**, cifra que se **incrementa al 50%** si el bando que tiene el viento a favor tiene mejor media de **disciplina de tripulación** que el otro bando. Si por contra el bando con el viento a favor tiene menor disciplina, tratará de evitar el abordaje y las posibilidades de que suceda se **reducen al 10%**.

Algunos almirantes (*como el británico Sir George B. Rodney*) tienen una **aptitud especial** que hace que el abordaje sea **automático** si tienen tripulaciones de buena calidad.

Una vez que se ha producido el abordaje ningún bando podrá realizar combate a distancia. La lucha se resolverá en cambio comparando los valores de asalto de ambos bandos.

Nota: Actualmente no es posible capturar buques enemigos en el juego. Las pérdidas causadas en abordaje se contabilizan como bajas normales.

9.9 Resolución de la batalla naval y desenlace

El procedimiento de retirada se calcula igual que en los combates terrestres. Una fuerza naval que se retira de una batalla (voluntariamente o de forma obligada) se moverá a una zona adyacente. El ganador del combate se determina según las pérdidas sufridas y causadas. Las bajas de líderes aparecerán reseñadas en el registro de mensajes.

Las unidades navales pueden recuperar puntos de cohesión pasando algún tiempo de **descanso en un puerto** en lugar de estar navegando y luchando. La **tasa básica de recuperación es de dos (2) puntos** de cohesión por día de descanso. Los navíos que permanecen en el mar (aunque sea inmóviles) no recuperarán cohesión.

Nota para el comandante: Los elementos navales dañados tampoco recuperarán sus daños en el mar. Es conveniente hacerlos regresar a un puerto amigo para reparar los daños.

9.10 Bloqueo

Una de las maneras más eficientes de usar el poder naval de forma que influya en la campaña de tierra es bloqueando puertos enemigos. Un bloqueo no es más que un cordón de buques de guerra que impide a los navíos enemigos entrar y salir del puerto.

Cada puerto puede tener uno o más **puntos de salida** que conectan con áreas marítimas. Para bloquearlo, cada una de estas zonas de salida debe ser ocupada por tus unidades navales en cantidad suficiente para tener los puntos de bloqueo exigido (ver recuadro de sugerencias de la zona). Un puerto bloqueado no generará puntos de suministro.



10. Suministros

Una de los principales desafíos para todo jefe militar consiste en cuidar que sus fuerzas estén suministradas con todos los bienes y servicios necesarios para ser eficaces en el campo de batalla. Olvidada por un momento la estrategia: es la logística la que gana muchas batallas. *Wars in America* utiliza un sistema que recrea con gran precisión los problemas con que se encontraron los generales de la época. Los jugadores que ignoran las realidades y los límites impuestos por la logística en los siglos XVIII y XIX verán como sus tropas son ineficaces en el campo de batalla, o peor, que se desintegran por causa del desgaste.



10.1 El sistema de suministros

Los suministros son producidos y acumulados en las estructuras amigas carros de suministros, para luego ser distribuidos a los carros de suministros y unidades de combate que las consumirán. Esta cadena se realiza automáticamente, sin intervención de los jugadores.

10.1.1 Tipos de suministros (suministro general y municiones). Hay dos tipos de suministros: El **suministro general y las municiones**. Ambos son producidos y distribuidos de manera idéntica pero se contabilizan por separado. El primero representa los medios utilizados por las unidades militares para conservar su capacidad de combate: alimento, agua, uniformes, etc. Las municiones responden a las necesidades que tienen las unidades militares para combatir: balas, pólvora, balas de cañón, etc.

10.1.2 Necesidades de suministro. Las unidades militares (incluidos los buques) necesitan suministros generales cada turno para conservar su eficacia. Las municiones son necesarias **sólo** cuando las unidades combaten. Las unidades que no tienen suministros generales son consideradas “sin suministros” y operarán con una eficacia menor (además de otros efectos negativos). Las unidades sin munición son consideradas “sin suministros” para supuestos de combate y tendrán una gran desventaja en batalla.

10.2 Fuentes de suministros y producción

Las fuerzas se aprovisionarán de las reservas inherentes de cada regimiento y de las que tienen los carros de suministros que posean. Los regimientos y carros reaprovisionarán sus reservas tomando suministros de la región que ocupan o de las adyacentes, así como de sus estructuras. Los suministros son generados por las regiones y estructuras como **contadores** de suministros, que pueden ser de dos tipos. Un **contador completo** supone 5 puntos de suministros generales y 2 de munición. Un **contador básico** es sólo 5 puntos de suministros generales.

Cada turno, los puntos de suministros (tanto generales como munición) son producidos y almacenados en las ciudades controladas por nosotros y nuestros aliados, así como en los puertos, fortificaciones y depósitos. La suma de suministros producidos por una estructura depende en primer lugar del nivel de la estructura, pero otros factores pueden modificar la suma final de suministros producidos. El suministro es producido y distribuido el primer día de cada turno de juego.

- ❖ El campo de una región produce entre 0 y 4 **contadores básicos** de suministro, disponibles para unidades que no estén bajo asedio (la cifra depende del nivel de civilización, del clima y del estado de saqueo).
- ❖ Los poblados indios y ciudades de nivel 1 producen 1 **contador básico** de suministro..
- ❖ Las ciudades no asediadas (de nivel 2 ó más), fuertes, depósitos y puertos sin bloquear producen **contadores completos** de suministros según los modificadores siguientes (acumulativos):
 - ❖ 1 / nivel de ciudad.
 - ❖ 1 / nivel de puerto.
 - ❖ 5 si hay un fuerte en la región.
 - ❖ 10 si hay un depósito presente.

Los contadores de suministro no se acumulan de un turno para otro: son producidos y utilizados en el turno, los sobrantes se pierden. Se puede ver el total de suministros de una región consultando el recuadro de sugerencias.

Importante: Las unidades bajo asedio (salvo que estén en un puerto sin bloquear) sólo puede obtener suministros de sus propios carros y reservas inherentes (si tienen).

Nota: La mayor parte de los suministros se generan en las estructuras: Los suministros generados por las regiones sin estructura son muy limitados y sólo debe contarse con ellos como último recurso. En estos casos es habitual que se produzca pillaje.(ver más adelante).

10.3 Penalización por falta de suministros

Las unidades faltas de suministro general sufrirán daños y acabarán siendo destruidas completamente si no resuelven su falta de víveres.

Las unidades sin municiones incurrirán en severas penalizaciones para el combate.

10.4 Reservas de suministros de las unidades

Cada regimiento lleva consigo comida y agua (suficientes para 2 meses para las unidades de línea, 3 para los irregulares y 4 para los indios), así como municiones para dos batallas aproximadamente. Estas reservas son repuestas cada mes si hay bastantes suministros a su alcance.

La reserva actual de suministros de cada unidad puede verse en su recuadro de sugerencias.

Nota: Las unidades sin acceso a suministros irán gradualmente consumiendo su reserva hasta agotarla y tendrán que recurrir a carros de suministros (si les acompañan) para evitar perecer por culpa del hambre.

10.5 Carros de suministro

Cada unidad de carro puede transportar 80 puntos de suministros (general y munición), que se rellenan de la misma forma que las unidades de combate. Los regimientos que estén faltos de reservas propias tomaran los suministros de sus carros (si los hay).

Los carros de suministros aportan las siguientes ventajas suplementarias:

- 1- Proporcionan una bonificación de un 10% a la potencia de fuego durante las batallas.
- 2- Protegen a las unidades del efecto del mal tiempo absorbiendo bajas a cambio de suministros.

Nota: Los carros de suministros son esenciales para desarrollar operaciones lejos de nuestras bases de durante más de unos pocos turnos. Y también son muy útiles para resistir asedios y evitar ser rendidos por hambre.

10.6 Saqueo

Las unidades irregulares (como los indios) saquean automáticamente las regiones enemigas en las que entran salvo si hay una unidad enemiga que defiende la región (en el exterior, no dentro de una estructura).

El saqueo también se produce si una estructura (ciudad, fuerte, depósito, puerto...) no proporciona bastante suministro al ejército que está en esa región. Esto no se aplicará si la región tiene una lealtad al bando de la fuerza presente superior al 75%.

Una región saqueada proporciona un tercio de su capacidad de suministro.

Además, el jugador francés en los escenarios de la guerra franco-indias gana puntos de victoria saqueando las regiones contrarias.

Las regiones saqueadas están identificadas con un pequeño icono rojo con llamas. Pueden recuperar su capacidad de suministro normal en cada primavera.

10.7 Suministro de unidades navales

Las flotas se suministran de alimento y agua de las regiones adyacentes, como las unidades de tierra. Pero para proveerse de munición deben atracar en un puerto amigo. Las unidades navales tienden a gastar municiones más deprisa que las unidades terrestres.





11. Combate en campo abierto

El combate en campo abierto se produce cuando dos fuerzas enemigas se enfrentan en batalla campal. Es decir, ninguna de ellas está defendiendo o atacando una estructura, lo que supondría un combate de asedio. Estos combates pueden ir desde escaramuzas menores en las que intervienen unas pocas unidades durante un tiempo limitado hasta batallas importantes que duran más de un día.

11.1 Entablar combate

Para entablar combate, dos fuerzas deben ocupar la misma región. Al menos una de ellas debe tener una actitud ofensiva o de asalto para que se pueda iniciar el combate. La batalla se resuelve en hasta seis (6) rondas de combate consecutivas de una hora de duración cada una. Si ningún bando decide (o es obligado) a retirarse, la batalla puede continuar al día siguiente. Es posible (aunque poco probable) que una batalla se prolongue durante docenas de rondas de combate.



11.2 Frente de batalla

Dependiendo del tipo de terreno de la región, el número máximo de elementos que pueden desplegarse y luchar en cada ronda de combate de una batalla varía. Los elementos que no puedan desplegarse permanecerán en reserva para relevar a las tropas debilitadas en primera línea de fuego durante la batalla.

Para determinar el número de elementos que pueden participar en primera línea de una batalla se considera la maniobrabilidad de tipo de elemento y se compara con el terreno sobre el que se lucha. Ciertos tipos de elementos son más maniobrables en algunos terrenos que otros. Por ejemplo, las unidades regulares son bastante lentas en terreno montañoso y por consiguiente ocupan demasiado espacio en el frente. Los partisanos son mucho más rápidos en las montañas y por tanto ocupan menos espacio en el frente. Esto quiere decir que, pueden participar en una batalla en montaña muchos más partisanos a la vez que unidades regulares.

11.3 Alcance de combate

La distancia a la que las dos fuerzas enemigas inicia combate se denomina "alcance inicial". Este alcance se determina según el tipo de terreno y la meteorología. La distancia inicial es mayor en batallas que se luchan con buen tiempo y en terreno abierto, ya que estas condiciones permiten una visibilidad óptima y dan la posibilidad de disparar a distancia sin obstáculos.

Tras la primera ronda de combate el alcance disminuye en uno en cada ronda siguiente, hasta que ambas fuerzas entran en combate cuerpo a cuerpo. En cada ronda sólo los elementos con armamento con suficiente alcance participarán en la ronda. Los que no puedan disparar por falta de alcance serán también susceptibles de sufrir bajas por el fuego enemigo. Una vez se llega al alcance cero (cuerpo a cuerpo), el combate continuará a esa distancia hasta la conclusión del día (seis rondas). Si la batalla vuelve a entablarse al día siguiente, se recalculará el rango inicial de nuevo.

Nota para el comandante: El alcance de combate debe tenerse muy en cuenta. Una fuerza con superior potencia de fuego se beneficiará de combates entablados a larga distancia, mientras que una fuerza superior en cuerpo a cuerpo deberá intentar luchar en terreno cerrado, ventajoso para llegar cuanto antes al asalto.

11.4 Combate a distancia

El combate a distancia es el realizado con armas de fuego capaces de causar bajas al enemigo desde lejos (rifles, mosquetes, artillería...).

11.4.1 Iniciativa en el combate a distancia En cada ronda de combate a distancia los elementos de la fuerza con mayor **iniciativa** dispararán antes. Después de que las bajas causadas sean descontadas de las fuerzas enemigas, el otro bando podrá responder al fuego con sus elementos supervivientes.

11.4.2 Modificadores en el combate a distancia La efectividad de un elemento en el combate a distancia puede ser modificado por múltiples factores, que se aplican de forma automática.

- | | |
|--|---|
| ❖ Valor de disciplina de la unidad | ❖ El terreno |
| ❖ Nivel de experiencia de la unidad | ❖ Penalización por cruzar un río |
| ❖ Fuerza del elemento | ❖ Penalización por desembarco anfibio |
| ❖ Atributos de los líderes | ❖ Presencia de carro de suministros |
| ❖ Aptitudes especiales de los líderes | ❖ Actitud (ofensiva/defensiva) |
| ❖ Cobertura (por el terreno o fortificaciones) | ❖ Fracaso en la retirada/actitud pasiva |
| ❖ Meteorología | ❖ Penalización por marcha forzada |
| ❖ Penalización por falta de puntos de mando | |
| ❖ Penalización por falta de suministros | |

11.4.3 Resolución del combate a distancia Cada elemento elegible para disparar en combate en esa ronda tiene la oportunidad de infligir bajas al enemigo. Algunos elementos pueden disparar su armamento varias veces por ronda, si su velocidad de tiro lo permite. Los elementos utilizarán sus valores de fuego ofensivo o fuego defensivo (según ataquen o defiendan) para determinar si aciertan al elemento enemigo. Cuanto mayor sea el valor, mayor la posibilidad de tener éxito en el ataque. Si acierta, el elemento enemigo perderá tanto puntos de fuerza como de cohesión.

11.4.4 Efectos del combate a distancia - Bajas Las bajas sufridas por combate a distancia dependen del tipo de elemento que las provoca. Infantería y caballería causan bajas por valor de un punto de fuerza. La artillería de campo suele causar dos puntos y la artillería de asedio y los buques de guerra pueden causar hasta tres. Un elemento que pierda su último punto de fuerza resultará eliminado.

11.4.5 Efectos del combate a distancia - Cohesión Las pérdidas de cohesión sufridas como efecto del fuego enemigo dependen también del tipo de elemento que las cause. Los daños producidos por armas de fuego o artillería suelen infligir pérdidas de entre 5 y 15 puntos de cohesión. Cada ronda de combate en la que un elemento hace fuego sobre el enemigo cuesta al atacante dos puntos de cohesión.

11.5 Combate al asalto

El combate al asalto se refiere al que ocurre cuando dos fuerza enemigas entran en contacto físico entre ellas y se enzarzan en lucha cuerpo a cuerpo. Las armas principales utilizadas en este tipo de luchas son sables y bayonetas. La cohesión y moral de la unidad son especialmente importantes en las luchas cuerpo a cuerpo, ya que determinarán quien saldrá huyendo y quien aguantará la posición.

11.5.1 Inicio del combate al asalto El combate al asalto ocurre automáticamente cuando el alcance de una batalla se reduce hasta cero (0). Una vez llegado a este alcance, ya no cambiará de distancia en las siguientes rondas. Así, si en la segunda hora de la batalla el alcance se reduce hasta llegar a cuerpo a cuerpo, no crecerá durante todo el resto del día.

11.5.2 Resolución del combate al asalto Cada elemento participante en la lucha al asalto tiene una oportunidad de dañar al enemigo por ronda de combate. Al contrario que en el combate a distancia, en el asalto ambos bandos realizan sus ataques de forma simultánea y no se descuentan las bajas hasta que todos los elementos han combatido. Para atacar, los elementos utilizarán su valor de **asalto**. En este tipo de combate la velocidad de tiro no tiene importancia.

11.5.3 Efectos del combate al asalto - Bajas Las bajas sufridas por combate al asalto dependen del tipo de elemento que las provoca y de su tamaño. Normalmente se causan bajas por valor de un punto de fuerza, aunque algunas unidades pueden llegar hasta los tres puntos. Un elemento que pierda su último punto de fuerza resultará eliminado.

11.5.4 Efectos del combate al asalto - Cohesión Las pérdidas de cohesión sufridas como efecto de la lucha cuerpo a cuerpo dependen también del tipo de elemento que las cause y del tamaño de la unidad. Normalmente se suelen infligir pérdidas de entre 9 y 15 puntos de cohesión. Cada ronda de combate al asalto le cuesta al atacante dos puntos de cohesión y al defensor uno.

11.6 Acciones especiales (Cargas de caballería y formar en cuadro)

La caballería puede ser un arma mortífera en los campos de batalla del Siglo XVIII. Sólo las tropas más disciplinadas eran capaces de aguantar a pie firme ante la visión de cientos de jinetes abalanzándose hacia ellos. Pero aunque este tipo de cargas de caballería podían ser devastadoras, eran difíciles de coordinar y vulnerables ante tropas de infantería armada de bayonetas y capaces de mantener la cabeza fría. En el teatro norteamericano, la caballería nunca fue decisiva, al ser poco numerosa y luchar en terreno muy accidentado.

11.6.1 Cargas de caballería Cuando dos fuerzas se enfrentan en combate cuerpo a cuerpo y una de ellas contiene elementos de caballería hay posibilidades de que se realice una carga de caballería. Esta posibilidad depende de la **disciplina** de la unidad de caballería, modificada por el valor ofensivo del líder. Esta bonificación del líder se aplica **completamente** si él lidera personalmente la unidad de caballería, **o al 50%** si es sólo el comandante de la fuerza.

11.6.2 Formar en cuadro Si una unidad enemiga realiza un carga de caballería contra una unidad de infantería de línea, está tendrá la posibilidad de formar en cuadro para repeler el ataque. Para tener éxito, la unidad deberá pasar una tirada de formar en cuadro. El éxito o fracaso depende de la **disciplina** de la infantería modificada por el valor defensivo del líder. Esta bonificación del líder se aplica **completamente** si él lidera personalmente la unidad de infantería, **o al 50%** si es sólo el comandante de la fuerza.

11.6.3 Resolución de la carga de caballería Una carga de caballería que ataque contra unidades **que no han formado** en cuadro infligirá un **50% más de daño** que el normal (daño de 150%). Contra infantería **formada en cuadros** el daño causado será normal, pero la **infantería responderá** con una bonificación **que aumenta su daño un 100%** (para un total de 200%) de daño.

11.8 Moral

De igual forma que la moral nacional representa la voluntad de lucha de la nación, la moral de las unidades es la que determina su deseo de permanecer en el combate o huir. Básicamente, las unidades que sufren pocas bajas y tienen éxito en la lucha tienden a ser efectivas en combate por un largo tiempo. Las unidades que sufren muchas bajas estarán más inclinadas a la huida (abandonar el campo de batalla). Si suficientes unidades huyen, el pánico puede extenderse a todo el ejército y causar una desbandada. Un ejército que huye de la batalla podrá sufrir bajas adicionales por la persecución del enemigo.

11.8.1 Comprobación de la moral al inicio de la ronda Antes de cada ronda de combate todos los elementos que hayan sufrido bajas deberán pasar una prueba de moral. Estas se realizan usando el valor de disciplina. Si se pasa la prueba, se seguirá combatiendo normalmente. Si falla, la unidad pasará a considerarse como "asustada" y tendrá una **velocidad de tiro** y valor de **asalto** reducido durante la ronda.

11.8.2 Comprobación de la moral durante la ronda Los elementos que sufran bajas durante el combate (ya sea a distancia o en cuerpo a cuerpo) deberán poner a prueba su moral de forma inmediata. Este tipo de pruebas se realizan usando el valor de cohesión de la unidad y se modifican en estos casos:

- ❖ Si se trata de milicia que lucha en su propia área o estado.
- ❖ Si defiende en fortificaciones o atrincheramientos.
- ❖ Si se defiende un objetivo simbólico, como la capital.
- ❖ Si previamente el elemento ya ha sufrido bajas.

Si el elemento pasa la prueba puede seguir luchando normalmente. Si falla la prueba durante la ronda de combate el elemento se considerará "en desbandada". Estos elementos y unidades huirán del campo de batalla y no participarán más en la lucha.

11.8.3 Pruebas de moral y cohesión Las pruebas de moral se realizan teniendo en cuenta la cohesión que se tiene en el momento comparada con la cohesión máxima del elemento y modificada por las bajas sufridas.

11.9 Retirarse durante el combate

Al inicio de cada ronda de combate (empezando con la segunda) ambos bandos comprobarán si su comandante desea retirarse de la batalla. La decisión de iniciar la retirada se basa en la fuerza relativa entre los bandos, la agresividad de los comandantes (valor ofensivo) y la presencia de fortificaciones. Una fuerza que opta por retirarse (ya sea su intento de retirada exitoso o no) verá su actitud cambiada a **pasiva** de forma automática para lo que resta del turno.

- ❖ Una fuerza rodeada de regiones controladas por el enemigo (el enemigo tiene al menos 95% de control militar) no podrá intentar retirarse de una batalla
- ❖ Las fuerzas que están realizando un asalto anfibio no podrán retirarse.

11.9.1 Modificadores al intento de retirada Una fuerza que toma la decisión de retirarse de un combate tendrá que pasar una prueba de retirada para poder efectuarla con éxito. Esta prueba puede ser modificada por:

- ❖ La utilización de la orden especial de "evadir lucha".
- ❖ El tamaño relativo de ambas fuerzas enfrentadas.
- ❖ El valor estratégico del comandante al mando.
- ❖ La presencia de caballería en ambos ejércitos.
- ❖ La utilización con éxito de la orden especial de "emboscada".
- ❖ Si el líder tiene la aptitud de "experto en retirarse".

11.9.2 Fracasas en la retirada Las fuerzas que fallan en la prueba de retirada serán forzadas a luchar la siguiente ronda de combate con una ligera penalización. Estas fuerzas intentarán de nuevo la retirada al inicio de cada ronda de combate. En cada intento, las posibilidades de éxito se incrementarán progresivamente.

11.9.3 Retiradas con éxito Las fuerzas que pasan con éxito la prueba de retirada se consideran inmediatamente fuera de la batalla, por lo que esta terminará al inicio de la siguiente ronda. Una fuerza que se retira de una batalla es movida a una zona adyacente en la que tenga suficiente control militar. Si esta fuerza tiene activada la orden de "Entrar en la estructura" y hay una estructura sin asediar **en la región en la que se estaba desarrollando la batalla**, la fuerza se moverá al interior de la estructura. Dependiendo del nivel de control militar de la zona a la que se retira, es posible que la fuerza se vea envuelta en otra batalla en esa segunda región.

11.9.4 Diferencias entre retirada y desbandada Romper contacto con un enemigo con el que se está trabado en batalla es una operación muy delicada. Cada turno las fuerzas comprobarán si desean **intentar** retirarse. Si se toma la decisión de hacerlo, se hará una segunda prueba para comprobar si se consigue completar la retirada **con éxito**. En este caso se llevará a cabo una retirada ordenada en la que se pondrá distancia con el enemigo con un mínimo de riesgos.

En cambio una desbandada es una retirada involuntaria y descontrolada que ocurre por un colapso de la moral del ejército. Se trata de una huida desorganizada, sin liderazgo ni plan más allá de alejarse del enemigo lo más rápidamente posible. En estos casos es habitual que se pierdan o abandonen hombres y equipo. Una fuerza en desbandada sufrirá bajas adicionales causadas por el enemigo que la persigue.

11.9.5 Desbandada total Cuando demasiados elementos de un ejército huyen de la batalla por fallar en la prueba de moral, la totalidad del ejército deberá pasar una prueba para ver si sigue en el campo o huye en desbandada.

11.10 Finalizar el enfrentamiento

Una batalla puede acabar por distintas causas:

- ❖ Una fuerza consigue retirarse con éxito.
- ❖ Una fuerza es derrotada y huye en desbandada.
- ❖ La batalla termina en empate al final el turno si ninguna de las partes se retira.

11.10.1 Persecución Una fuerza que huye en desbandada sufrirá bajas por la persecución del bando ganador. Estas representan las pérdidas causadas por el caos y la desintegración del ejército que huye. Las bajas producidas por la persecución serán mayores si la fuerza que persigue (la que ha ganado la batalla) contienen un número significativo de caballería.

11.10.2 Efecto de las batallas en los líderes Al término de las batallas, cada líder que ha participado en ellas hará una tirada para comprobar si ha resultado muerto o herido. Los líderes de rangos bajos tienen más posibilidades de ser heridos que los de alto rango. Pero todos los líderes pueden morir en batalla si la unidad que comandan resulta destruida completamente en la lucha. Los líderes que sobreviven pueden ganar experiencia basada en el ratio de bajas sufridas y bajas causadas al enemigo. También es posible que los generales ganen o pierdan antigüedad dependiendo de si han ganado o perdido el combate. Algunos líderes también pueden obtener habilidades especiales como recompensa por una victoria.

11.10.3 Efecto de las batallas en la experiencia de las unidades Las unidades que participan en un combate podrán ganar experiencia por su actuación en él, independientemente de si su bando ha ganado o perdido la batalla.

11.10.4 Efecto de las batallas sobre la moral nacional El bando que gane una batalla obtendrá un aumento de su moral nacional acorde con las bajas causadas al enemigo. De igual forma, el bando perdedor sufrirá un descenso de su MN basado en las bajas sufridas.

11.10.5 Efecto de las batallas en los puntos de victoria El bando victorioso en una batalla obtendrá puntos de victoria en función de las bajas causadas al enemigo. El bando perdedor perderá PV acordes con las bajas sufridas.

Nota para el comandante: La victoria en una batalla es otorgada principalmente por la relación entre bajas sufridas y causadas. Es posible ser considerado ganador de una batalla a pesar de acabar retirándose de la misma si se infligen bajas muy numerosas al enemigo.





12. Combate de asedio

El combate de asedio es diferente al que tiene lugar en campo abierto. Se produce cuando uno de los bandos está defendiendo una estructura (ciudad, fuerte, depósito). Un asedio puede resolverse de dos formas: la fuerza atacante puede elegir puede elegir mantener el asedio de la estructura o intentar tomarla al asalto.

12.1 Asediar

Asediar una estructura puede llevar mucho tiempo. Consiste en bloquear al enemigo dentro de la estructura y debilitarle poco a poco, desgastándole por hambre, enfermedad y desertión. Este tipo de combate se resuelve comparando el valor de asedio de la fuerza atacante con el de la fuerza que defiende la estructura.

12.1.1 Cálculo del valor de asedio del atacante Cada turno la fuerza atacante recibe un número aleatorio que es modificado por las siguientes bonificaciones para obtener su valor de asedio:

- ❖ Cantidad de puntos de fuerza de artillería.
- ❖ Líder con la aptitud especial de "ingeniero de asedio".
- ❖ El atacante cuenta con unidades de zapadores.
- ❖ Presencia de una brecha en las defensas de la estructura asediada.
- ❖ El defensor carece de suministros.

12.1.2 Cálculo del valor de asedio del defensor Cada turno la fuerza defensora recibe un número aleatorio que es modificado por las siguientes bonificaciones para obtener su valor de asedio:

- ❖ Cantidad de puntos de fuerza de artillería
- ❖ Líder con la aptitud especial de "ingeniero" o de "defensor de fuertes".
- ❖ Nivel de las fortificaciones.

12.1.3 Valor de resolución de asedio

Cuando el valor de asedio de ambos bandos ha sido determinado, se comparan entre sí. La diferencia entre ellos será el valor de resolución de Asedio. *Por ejemplo, una fuerza asediadora con un valor de asedio de seis (6) se compara con una fuerza asediada con un valor de asedio de tres (3). El valor de resolución de asedio resultante sería de tres (3). Si la fuerza atacante tuviera un valor de asedio de cuatro (4) y los defensores lo tuvieran de ocho (8), el valor de resolución de asedio resultante sería de menos cuatro (-4).*

VALOR RESOLUCIÓN ASEDIO	RESULTADO DEL ASEIDIO
MAYOR QUE LA DISCIPLINA MEDIA DE LOS DEFENSORES	LOS DEFENSORES SE RINDEN INMEDIATAMENTE (TODAS LAS UNIDADES SON ELIMINADAS). SI LA FUERZA DEFENSORA CONTIENE UN CARRO DE SUMINISTROS CON PUNTOS DE AVITUALLAMIENTO, NO HABRÁ RENDICIÓN Y EN SU LUGAR SE PRODUCIRÁ UNA BRECHA EN LA ESTRUCTURA.
MAYOR O IGUAL A 3	SE PRODUCE UNA BRECHA EN LA ESTRUCTURA. CADA BRECHA REDUCE EL NIVEL DE FORTIFICACIÓN EN UN (1) PUNTO. ESTA REDUCCIÓN AFECTARÁ A LOS BENEFICIOS DEFENSIVOS DE LA ESTRUCTURA EN LAS SIGUIENTES RONDAS DEL ACTUAL ASEIDIO.
MAYOR QUE 0	LA FUERZA DEFENSORA SUFRE DAÑOS POR VALOR DE CINCO (5) PUNTOS DE FUERZA POR CADA PUNTO POR ENCIMA DE CERO DEL VALOR DE RESOLUCIÓN. POR EJEMPLO, SI EL RESULTADO ES UN DOS SE PRODUCIRÁN DIEZ (10) PUNTOS DE DAÑO.
MENOR QUE 0	LOS DEFENSORES CONSIGUEN REPARAR UNA BRECHA PRODUCIDA ANTERIORMENTE (SI LA HAY). ESTE INCREMENTO AFECTARÁ A LOS BENEFICIOS DEFENSIVOS DE LA ESTRUCTURA EN LAS SIGUIENTES RONDAS DEL ACTUAL ASEIDIO.

Nota: Todos los resultados de esta tabla son acumulativos. Así que un valor de resolución de asedio mayor o igual a tres (3) producirá una brecha y además la fuerza defensora perderá 5 puntos de fuerza por cada punto del valor de resolución.

12.2 Asaltar una estructura

Si el tiempo apremia, puede ser mejor intentar tomar la estructura al asalto en lugar de asediarla durante meses. Cuando se intenta tomar al asalto una estructura tendrá lugar una batalla muy similar a los que se producen en campo abierto, excepto que los defensores gozarán de los beneficios defensivos que le proporcionan las fortificaciones de la estructura.

En un asalto a una estructura se aplicarán las siguientes **consideraciones**.

- ❖ Las unidades que defienden recibirán bonificaciones por el nivel de fortificación de la estructura. Ciudades y depósitos sin fortificación otorgan pequeñas bonificaciones al defensor.
- ❖ El frente de combate de ambos bandos es muy limitado.
- ❖ Los defensores no podrán retirarse de la batalla.
- ❖ Las fuerzas defensoras que se desbanden como resultado del combate serán eliminadas.



13. Resolución de la batalla

Una vez comienza la batalla, el jugador tiene escaso control sobre sus fuerzas. Las batallas se lucharán siguiendo un complejo sistema controlado por la IA.

Cada batalla se resuelve individualmente y de forma secuencial, siguiendo el orden marcado por el día dentro del turno en el que se produce el encuentro. Cada batalla se presentará al jugador de dos formas: El círculo de batalla y el informe de batalla

El círculo de batalla es una animación que muestra el lugar donde se produce la lucha, los bandos enfrentados, el número de fuerzas en combate y por último la relación entre elementos no desbandados presentes en la batalla en cada ronda del combate.

Mientras el combate se resuelve, el círculo de batalla te dará información actualizada sobre si fuerzas adicionales entran en el combate o fuerzas ya enzarzadas en la lucha abandonan el campo. Efectos de sonido informarán también de algunos eventos importantes de la lucha como las cargas de caballería.

Figura 13.1 En la imagen puedes ver el círculo de batalla de un combate en el que los ingleses atacan a los americanos en Ogdenburg (Campaña 1812). Atendiendo a los colores verde y rojo, parece que los americanos tienen una ligera ventaja en el número de elementos presentes en combate en esta ronda.

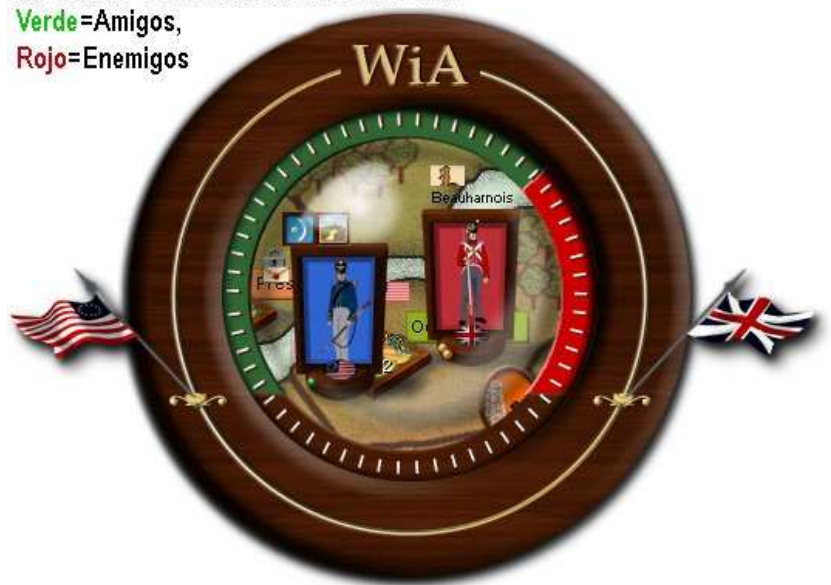
El círculo de batalla

Escala Verde/Roja

Número de elementos activos en combate

Verde=Amigos,

Rojo=Enemigos



Una vez se resuelva la batalla, el círculo de batalla será sustituido por el informe de batalla. Este informe estático presenta al jugador con una completa información de lo que ha pasado en la batalla que acaba de terminar.

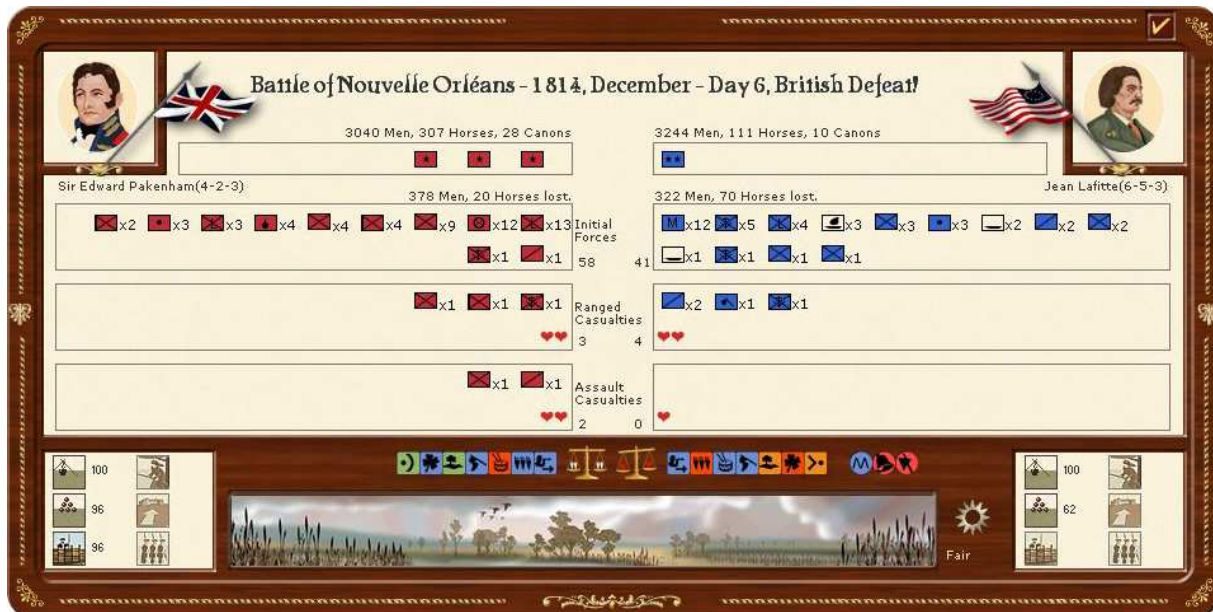


Figura 13.2 Tras cada combate terrestre o naval se genera un informe de batalla que ofrece una representación esquemática pero detallada del combate. Date cuenta de las diferencias entre este informe y el círculo de batalla mostrado en la figura 13.1.

El informe de batalla da información muy detallada al jugador. De arriba a abajo tenemos:

1. **Descripción de la batalla:** Cada informe tiene un titular que indica el nombre (localidad) de la batalla, la fecha exacta en la que tiene lugar y, lo más importante, quien la ha ganado.
2. **Líderes presentes:** En el informe figuran tanto el líder al mando general de todo el ejército presente, como el resto de los líderes que participan. El recuadro de sugerencias muestra el nombre de cada uno.
3. **Fuerzas iniciales:** Una lista del número y tipo y nacionalidad de todos los elementos presentes en el combate por cada bando.
4. **Bajas a distancia:** Cada corazón rojo representa 10 puntos de fuerza perdidos como bajas por el combate a distancia. Los números muestran los elementos completos perdidos.
5. **Bajas en asalto:** Cada corazón rojo representa 10 puntos de fuerza perdidos como bajas por el combate cuerpo a cuerpo. Los números muestran los elemento completos perdidos.
6. **Aptitudes especiales de líderes/unidades:** Los iconos redondos muestran las aptitudes especiales de las fuerzas en batalla que se han aplicado en los cálculos.
7. **Indicadores específicos de acción:** Los iconos cuadrados muestran información de lo que ha pasado en la batalla. Consulta sus recuadros de sugerencia para obtener más detalles.
8. **Valor global de combate:** La balanza muestra la relación entre la fuerza total de ambos bandos enfrentados en combate.
9. **Bajas totales sufridas:** El número indica la cantidad exacta de hombres, caballos y cañones perdidos en la batalla.
10. **Panel de terreno y metereología:** En este panel se muestra una representación gráfica del terreno predominante así como un icono con la metereología en la que ha tenido lugar la batalla.
11. **Paneles del sumario de batalla:** Estos paneles situados en las esquinas inferiores dan información detallada de la batalla referente a cada bando: número de unidades en desbandada, numero de prisioneros tomados... Consulta los recuadros de sugerencia de cada icono para más detalles.

El informe de batalla ofrece muchos detalles sobre el encuentro. Estudiando esta información y los recuadros de sugerencia de los distintos iconos, así como las bajas, las habilidades de los líderes etc. es posible determinar que es lo que ha pasado exactamente en la batalla.







14. Actitudes y reglas de enfrentamiento

Todas las fuerzas desplegadas en el mapa tienen una actitud seleccionada que determina como responden ante la presencia de fuerzas enemigas. Estas actitudes son elegidas por el jugador o asignadas como valor por defecto. Como recordatorio, junto a la ficha de cada fuerza en el mapa, arriba a la izquierda, aparece un icono. Las reglas de enfrentamiento definen las intenciones de una fuerza si esta entra en combate. Los dos sistemas permiten al jugador ejercer un alto grado de control sobre como se comportarán sus fuerzas a lo largo del turno.

14.1 Actitudes de una fuerza





Hay cuatro (4) actitudes entre las que elegir:

- ❖  **Asalto:** Tu fuerza atacará a cualquier enemigo que detecte en su camino. Durante un asedio, tu fuerza tratará de tomar por asalto el fuerte/ciudad.
- ❖  **Ofensiva:** Igual que asalto, excepto que en este caso durante un asedio tu fuerza no tratará de tomar por asalto el fuerte/ciudad (continuará el asedio).
- ❖  **Defensiva:** Tu fuerza no iniciará el combate con unidades enemigas. Si resulta atacada, se defenderá con el beneficio de las bonificaciones de terreno de la región, si es que las hay. La fuerza también iniciará o continuará el **asedio** de una estructura enemiga. Es la actitud utilizada por defecto.
- ❖  **Pasiva:** Es lo mismo que la actitud defensiva pero con penalizaciones en el caso de ser atacado. Sin embargo tus probabilidades de retirada son mayores. Las unidades pasivas además no aumentarán tu control militar de una región en la que estén presentes. Una fuerza en actitud pasiva utilizará siempre la regla de enfrentamiento de "Retirada en presencia del enemigo". Las unidades en actitud pasiva recuperan cohesión a mayor velocidad y tienen prioridad sobre el resto a la hora de recibir reemplazos (si los necesita).





14.2 Reglas de enfrentamiento (RDE)

Las reglas de enfrentamiento disponibles varían según la actitud que tenga asignada la fuerza.

14.2.1 RDE de las actitudes de asalto y ofensiva Las RDE disponibles para una fuerza que esté utilizando las actitudes de **asalto u ofensiva** son

- ❖  **Ataque total:** tu bando no tratará de retirarse durante las dos primeras rondas de la batalla; después la posibilidad de retirada disminuirá para el resto del día. Las pérdidas de ambos bandos aumentan, pero sobre todo las tuyas.
- ❖  **Ataque sostenido:** Es el comportamiento normal, utilizado por defecto. No se aplican modificadores en la secuencia de resolución del combate.
- ❖  **Ataque conservador:** Tu bando cesará su ataque en la tercera ronda de la batalla (salvo que la defensa enemiga se derrumbe antes) y las posibilidades de poder retirarse se incrementan. Esta opción limita el número de bajas para ambos bandos.
- ❖  **Ataque de sondeo:** Tu bando cesará su ataque en el segundo asalto (salvo que la defensa enemiga se derrumbe antes) y las posibilidades de poder retirarse se incrementan. Esta opción reduce mucho el número de bajas para ambos bandos.

14.2.2 RDE de las actitudes defensiva y pasiva Las RDE disponibles para una fuerza que esté utilizando las actitudes defensiva o pasiva:

- ❖  **Mantener posición a toda costa:** Tu bando nunca tratará de retirarse voluntariamente (¡puede darse una derrota y posterior huida!).
- ❖  **Defensa:** Es el comportamiento normal, utilizado por defecto. No hay cambios respecto de las reglas estándar.
- ❖  **Defensa y retirada:** Tu bando tratará de retirarse en la tercera ronda (a menos que el ataque falle) y las posibilidades de conseguirlo se incrementan. Ambos bandos sufrirán menos bajas.
- ❖  **Retirada en presencia del enemigo:** La fuerza intentará retirarse desde la primera ronda de combate y aumentan las posibilidades de retirada. **En actitud pasiva, se aplica siempre esta RDE.** Ambos bandos sufrirán menos bajas.

Las actitudes y RDE se asignan a cada fuerza de forma individual e independientemente de las del resto de las fuerzas. Es decir, es admisible (y muy común) que en una misma región haya varias fuerzas con distintas actitudes y reglas de enfrentamiento. Estos grupos de fuerzas responderán ante la presencia enemiga de acuerdo con las órdenes que tienen asignadas.



15. Desgaste

El término "Desgaste" se refiere a las pérdidas graduales que una fuerza sufre por razones como enfermedades, desertión, accidentes... Durante la época reflejada en el juego los ejércitos solían perder más hombres por estas causas que en combate con el enemigo. Esto se refleja en el juego exponiendo a las fuerzas a potenciales baja causadas por el desgaste, que varían según las actividades que realice la fuerza.



15.1 Efectos del desgaste

Las pérdidas por desgaste se reflejan en una reducción de la cohesión y de los puntos de fuerza (hombres) de las unidades.

15.1.1 Comprobando el desgaste Una fuerza se verá obligada a hacer una comprobación de si pierde hombres por desgaste en las siguientes condiciones:

- ❖ **Movimiento:** Una fuerza que se mueve durante el turno está sujeta a una potencial pérdida por desgaste en proporción al coste en cohesión el movimiento realizado. (Las fuerzas pierden 1 punto de cohesión por cada día de movimiento, sujeto a modificadores por tipo de terreno y metereología).
- ❖ **Región salvaje:** Una fuerza que ocupa una región sin civilizar durante parte de un turno está sujeta a posibles bajas severas por desgaste, especialmente en invierno.
- ❖ **Falta de suministros generales:** Una fuerza que carece de vituallas (está sin suministros) queda sujeta a posibles bajas por desgaste cada turno que pase en esta situación.
- ❖ **Metereología dura:** Una fuerza que carezca de una estructura en al región en al que resguardarse durante un turno con mal tiempo (nieve, heladas o ventisca) está sujeta a posibles pérdidas por desgaste.
- ❖ **Epidemias:** Grandes concentraciones de hombres en una misma región son susceptibles de padecer epidemias y enfermedades. Si se produce la epidemia, la fuerza sufrirá importantes bajas por desgaste.

15.1.2 Reducción del desgaste Los efectos del desgaste son reducidos por:

- ❖ **Región rica:** Las pérdidas por desgaste se reducen en un 50% si la fuerza está ubicada en una región rica.
- ❖ **Región civilizada:** Las pérdidas por desgaste se reducen en un 10% si la fuerza está ubicada en una región civilizada.
- ❖ **Carros de suministros:** Si estas unidades acompañan a una fuerza y contienen suministros reducirán en un 10% las bajas por desgaste. Las flotas no quedan protegidas por al presencia de transportes.
- ❖ **Atrinchamiento:** Si la fuerza está atrincherada (da igual a que nivel) sus bajas se reducen en un 20%.

Los modificadores de desgaste (tanto positivos como negativos) son acumulativos. Por ejemplo, si una fuerza atrincherada carece de suministros y experimenta una epidemia en el mismo turno, todos estos factores se aplicarán conjuntamente al calcular el desgaste.

15.2 Opción de desgaste histórico

El jugador puede elegir activar la **opción de desgaste histórico** en el menú de opciones. Con esta regla las pérdidas por desgaste serán más duras y estarán más de acorde con al realidad histórica. Todas las unidades, sin importar la metereología o si se han movido o no ese turno estarán sujetas a posibles bajas por desgaste a menos que ocupen una estructura. Además, las unidades no reemplazarán elementos perdidos ni recuperarán bajas salvo que permanezcan sin moverse en una región con un depósito.

15.3 Tierra quemada

El mecanismo de "Tierra quemada" simula la estrategia de negar a un enemigo que avanza en nuestro territorio los medios para subsistir, destruyendo deliberadamente cualquier cosa de valor (comida, alojamiento, puentes y caminos...) de nuestras propias tierras antes de retirarnos.

Nota: Por razones históricas, este mecanismo de juego no se utiliza actualmente en *Wars in America*, pero está presente en el juego para una posible utilización futura en escenarios alternativos.

Cada escenario puede utilizar el mecanismo de "Tierra quemada" de distinta forma y con diferentes intensidades. Pero los efectos básicos de esta regla son:

- ❖ Un % de los suministros capturados por el enemigo son destruidos antes de que los pueda aprovechar.
- ❖ Hay un % de que una región sufra pillaje y se destruyan las estructuras existentes en el proceso.
- ❖ Hay un % de que un depósito sea destruido (con todos sus suministros) en lugar de capturado.
- ❖ Aumentan de forma general las bajas por desgaste si se utiliza la opción de desgaste histórico.



16. Control militar

El grado de control militar sobre un territorio se simula de forma más detallada y realista en *Wars in America* que en otros "wargames". El jugador no conseguirá el control militar de una región inmediatamente si sólo pasa de largo con unas pocas unidades.

16.1 Controlando regiones

El control militar sobre una región se expresa en tanto por ciento. Una región **contestada** es aquella en la que el control está dividido entre ambos bandos. Un jugador tendrá **control total** sobre una región si la domina al 100% (100% control propio y 0% de control enemigo). Si tiene entre 51% y 100%, se considerará en control de la región, aunque no de forma completa (con sólo un 51% su control militar será más bien tenue). En el mapa, el control militar de las regiones se indica por pequeños iconos en el mapa con la bandera del bando que controla cada región.

16.1.1 Ganando y perdiendo control militar El control militar se consigue manteniendo unidades militares en una región durante un tiempo. El periodo de tiempo necesario depende de diversos factores, pero el más importante es el tamaño de las unidades. Cuando mayor sea el ejército, más rápidamente se conseguirá controlar la región.

Si ambos bandos tienen unidades militares en la misma región ninguno de los dos bandos incrementará su control a menos que asuman actitud ofensiva. Si un bando asume actitud ofensiva y tiene éxito en expulsar al enemigo de la región (u obligarle a refugiarse en una estructura presente en la región) su nivel de control militar comenzará a aumentar. De igual forma, si sólo un bando está presente en una región su control militar aumentará progresivamente, incluso en actitud defensiva. Normalmente, basta con algunos turnos para que nuestras fuerzas obtengan el 100% del control militar de una región en la que no hay enemigos. Pero las fuerzas en **actitud pasiva** nunca incrementan el porcentaje de control de una región.

El control militar también es afectado por la lealtad de la población civil de la región. Aún sin fuerzas presentes, el control de una región aumentará para el bando al que el 51% de la población o más sea leal. De igual forma, el control militar de un bando decrecerá progresivamente si la población civil es mayoritariamente desleal. La lealtad sólo afecta al control militar en las regiones en las que ningún bando tiene presentes fuerzas militares. Es decir, dejar una guarnición en una región desleal evitará que perdamos control sobre ella.

16.1.2 Efectos del control militar Tener control militar sobre una región tiene los siguientes efectos:

- ❖ El **coste en cohesión** del movimiento en regiones controladas por el enemigo es mayor.
- ❖ Si se tiene el control militar aumenta el nivel de **detección**.
- ❖ Si se tiene el control militar aumenta la posibilidad de bloquear el movimiento enemigo pro la región.
- ❖ Los suministros no pueden pasar a través de regiones con menos de un 26% de control militar.

16.1.3 Entrar en territorio hostil Se considera territorio hostil para un bando a aquellas regiones en las que se tiene menos de un 6% de control militar. Entrar en estas regiones tiene las siguientes consecuencias para las fuerzas:

- ❖ Una fuerza que se adentra en una región hostil asumirá **automáticamente** la **actitud ofensiva** si no la tenía ya. Fuerzas formadas exclusivamente por caballería, irregulares o unidades de apoyo **ignoran** esta regla.
- ❖ Una fuerza que efectúe un **asalto anfibio (desembarco)** o **crucen un río** adentrándose en una región en la que tiene menos de un 10% de control militar asumirá **automáticamente** la actitud **ofensiva** si no la tenía ya. Fuerzas formadas exclusivamente por caballería, irregulares o unidades de apoyo **ignoran** esta regla.
- ❖ Una fuerza no puede retirarse a una región adyacente en la que tenga menos el 6% de control militar. (Un jugador que pierde una batalla y se encuentra rodeado de regiones hostiles verá como su fuerza es destruida totalmente al no poder retirarse).

16.1.4 Controlar estructuras Para tener el control de una estructura (ciudad, fuerte, deposito...) un bando necesita solo ser el último en ocuparlo. No es necesario dejar una guarnición en la estructura para mantener el control, aunque es una buena práctica. Ten en cuenta que si se trata de una ciudad objetivo o estratégica en una región con menos de 6% de lealtad, no se recibirán los PV que otorgan si no están ocupadas por una guarnición.

Las unidades irregulares y de partisanos sólo podrán tomar el control de una estructura situada en una región en la que tengan más del 50% de lealtad. Además, no pueden capturar fortificaciones y en el caso de los depósitos, en lugar de capturarlos los destruirán automáticamente con todos los suministros que contienen.

16.2 Lealtad de la población

La lealtad mide el apoyo de la población civil de una región hacia uno u otro bando y es totalmente independiente del control militar. Es muy posible tener un alto nivel de control militar sobre una región y un nivel muy bajo de apoyo popular. Ganar las mentes y corazones de los civiles de una región es una tarea lenta.

Nota importante: La característica de lealtad sólo se utiliza en los escenarios de la Guerra de Independencia Americana (1776-1783).

16.2.1 Efectos de la lealtad Una región se considerará leal a nuestro bando si tenemos al menos un 51% de la población de nuestro lado. Una región leal otorga los siguientes beneficios:

- ❖ No es necesario dejar una guarnición en una ciudad estratégica u objetivo para obtener PV.
- ❖ Se incrementa el valor de detección.
- ❖ Es posible que surjan unidades de partisanos si el enemigo tiene el control militar.
- ❖ Se incrementa gradualmente nuestro control militar de la región.

16.2.2 Revueltas Si ejercemos control militar sobre una región en la que tenemos **menos de un 11%** de Lealtad civil y no dejamos una guarnición en la estructura, es muy probable que se produzca una revuelta. En este caso aparecerán unidades partisanas enemigas y tomarán control de la región y sus estructuras.

16.2.3 Influnciar la lealtad La lealtad de una región puede cambiar a nuestro favor si capturamos ciudades estratégicas enemigas. Por cada una que capturemos, las regiones realizarán una prueba para ver si se modifica su lealtad por cada uno de los siguientes supuestos:

- ❖ Por cada ciudad estratégica capturada en el mapa.
- ❖ Por cada ciudad estratégica capturada en el área de la región
- ❖ Por cada ciudad estratégica capturada situada en la misma región o en una adyacente.

Estas pruebas son **acumulativas**. Por ejemplo, una región con una ciudad estratégica que ha sido capturada por el enemigo realizará tres pruebas de lealtad, ya que se aplican los tres supuestos explicados más arriba.

16.2.4 Partisanos Las unidades de partisanos están formadas por civiles que toman las armas para librarse del control militar enemigo. Aparecerán sobre todo en áreas que fueron muy activas históricamente en este sentido. Los Partisanos pueden aparecer automáticamente en algunos escenarios o sólo cuando se produce una Revuelta. Su utilidad principal es atacar a los suministros y unidades de apoyo del enemigo. Son rápidos y escurridizos, pero en combate abierto no tienen nada que hacer contra fuerzas regulares.

16.3 Puntos de compromiso Los puntos de compromiso (PC) son la "moneda" utilizada para activar opciones militares y diplomáticas. Pueden obtenerse de varias formas:

- ❖ Capturando y controlando ciudades objetivo y estratégicas.
- ❖ Manteniendo buques mercantes o corsarios (según el bando) en las áreas de comercio.
- ❖ Por evento.

Nota: Los PC se obtienen cada turno y se pueden acumular hasta que se gasten en "comprar" opciones. Los buques y eventos producirán avisos en el panel de mensajes informándote de las ganancias o pérdidas de PC. Una ciudad estratégica otorga 0,25 PC por turno que esté bajo nuestro control. Las objetivo, entre 0,1 y 0,3 PC por turno. Puedes ver una lista de estas localidades en la página de objetivos del libro.



17. El Libro de control (Gestionando tus fuerzas)

Wars in America es un juego complejo en el que tiene que tomar muchas decisiones en cada turno. Para ayudar a los jugadores en su tarea el libro de control ofrece una enorme cantidad de información importante y de fácil acceso. Para abrir el libro de control **haz clic en el globo terráqueo** de al vista principal. También puedes abrir directamente una página del Libro utilizando las atajos del teclado para las distintas secciones del mismo (Desde F1 a F5).

17.1 Listado de fuerzas (Tecla F1)

La lista de fuerzas es un listado en el que aparecen todos los líderes, guarniciones y fuerzas del escenario.

17.1.1 Ordenar la lista de fuerzas La lista de fuerzas puede ordenarse atendiendo a numerosos criterios de forma que sea más fácil obtener la información que buscamos: por fuerza de la unidad, cohesión, región, nombre...). Por medio de la rueda del ratón puede desplazarse la lista arriba y abajo.

17.1.2 Filtros de la lista de fuerzas A la izquierda de la lista de fuerzas hay una columna de botones que permiten filtrar la lista para mostrar sólo la información que queramos. El recuadro de sugerencia sobre cada botón te informará sobre sus funciones. Por ejemplo, si quieres ver sólo la fuerza de tus unidades de caballería en un área en particular, basta con ordenar la lista por áreas y oprimir el botón de mostrar sólo la caballería.

17.1.3 Desplazarse a la unidad La lista de fuerzas te permite mostrar la posición en el mapa de cualquier unidad de la lista. Basta con hacer clic en el icono NATO de la unidad en la lista. El libro se cerrará y el mapa se centrará en la unidad seleccionada.

17.1.4 Segundo nivel de filtros Si presionamos la tecla F1 una segunda vez la lista de unidades mostrará a la derecha un segundo conjunto de filtros que permitirá visualizar en la lista sólo el tipo de unidades que queramos.

17.2 Reemplazos en reserva (Tecla F2)

La página de reemplazos disponibles muestra un sumario gráfico de todos los reemplazos disponibles y de su tipo y nacionalidad.

17.3 Opciones militares (Tecla F3)

La página de opciones militares contiene una descripción de todas las opciones de este tipo disponibles en ese momento para nuestro bando. El recuadro de sugerencias de las opciones describe en que consiste cada una y cual es su "coste" en puntos de compromiso (PC). Las opciones varían de escenario a escenario e incluso hay escenarios en los que no hay ninguna disponible.

El panel de mensajes indicará cuando una opción nueva está disponible. Para activar una de estas opciones basta con hacer clic sobre ella en la página del libro. Aparecerá una firma sobre las opciones seleccionadas para activar en el siguiente turno. Hay opciones con usos limitados y otras que pueden utilizarse varias veces (mientras se disponga de PC para pagarlas).

17.4 Opciones diplomáticas (Tecla F4)

En esta página se muestran las opciones diplomáticas disponibles para nuestro bando en ese escenario. El recuadro de sugerencias nos informará de su efecto y coste en términos de puntos de victoria. Las opciones varían entre los distintos escenarios y hay algunos en los que no se utilizan.

17.5 Objetivos (Tecla F5)

La página de objetivos contiene:

- ❖ Un resumen del escenario.
- ❖ Un sumario de la puntuación de moral nacional (la del enemigo aparece entre paréntesis).
- ❖ La localización de tu capital.
- ❖ Tus bajas de combate totales (las del enemigo aparecen entre paréntesis).
- ❖ Número de prisioneros de guerra tomados
- ❖ Puntos de victoria totales (los del enemigo aparecen entre paréntesis).
- ❖ Puntos de victoria recibidos cada turno por la posesión de ciudades estratégicas/objetivo (los del enemigo aparecen entre paréntesis).
- ❖ Fecha actual y número de turnos que quedan para acabar el escenario.

Las **ciudades objetivo** del escenario aparecen listadas en la página de la derecha. En la lista se muestra el nombre de la ciudad, el bando que la posee actualmente, su valor en moral nacional, y su área de localización. Haciendo clic sobre la bandera de una ciudad cerrará el libro y centrará el mapa en ella.

17.6 Información histórica (Tecla F6)

En esta página se muestra una breve descripción de la situación histórica que representa el escenario que se está jugando. Puede darte pistas y ayudarte a enfocar tu estrategia en la partida.










18. Efectos del tiempo y las estaciones

Como los ejércitos europeos descubrieron en el siglo XVIII, la meteorología puede ser tu peor enemigo o tu mejor aliado en una guerra. En el juego, los efectos del tiempo se aplican región por región, y las condiciones entre regiones adyacentes pueden ser muy distintas. El sistema de generación de la meteorología tiene muy en cuenta las variaciones estacionales y los climas de las distintas zonas. Por eso, la posibilidad de sufrir mal tiempo en la temporada invernal (de noviembre a febrero) y/o en el norte es mucho mayor.

Notas:

1. Las fuerzas situadas en una región leal (51% de lealtad o más) con una estructura amiga ignorarán las pérdidas por desgaste debidas al mal tiempo. No es necesario que la fuerza esté situada dentro de la estructura para beneficiarse de su protección.
2. Los efectos del desgaste causados por el mal tiempo tienen distinta severidad según el tipo de meteorología. De menos a más:

METEREOLÓGIA	EFFECTOS EN MOVIMIENTO/ SUMINISTROS	EFFECTOS EN COMBATE (ATQ/DEF)	DESGASTE	NOTAS
 BUENO	NINGUNO	NINGUNO	NINGUNO	
 BARRO	MODERADA PENALIZACIÓN DIFICULTA EL CRUCE DE RÍOS	LIGERA PENALIZACIÓN (ATQ)	SE SUFRE DESGASTE EN REGIONES MONTAÑOSAS	VER NOTA 1
NIEVE (MALO) 	MODERADA PENALIZACIÓN	MODERADA PENALIZACIÓN (ATQ) BATALLAS COMIENZAN A CORTO ALCANCE	DESGASTE SI NO SE ESTÁ GUARECIDO	VER NOTA 1
HELADA (MALO) 	MODERADA PENALIZACIÓN RÍOS Y LAGOS PUEDEN HELARSE	MODERADA PENALIZACIÓN (ATQ)	ELEVADO DESGASTE SI NO SE ESTÁ GUARECIDO	VER NOTA 1
VENTISCA (MUY MALO) 	SEVERA PENALIZACIÓN RÍOS Y LAGOS PUEDEN HELARSE	SEVERA PENALIZACIÓN (ATQ), BATALLAS COMIENZAN A CORTO ALCANCE	DESGASTE MUY ELEVADO SI NO SE ESTÁ GUARECIDO	VER NOTA 2



19. Pérdidas y reemplazos

Cuando se producen bajas por combate o desgaste, estas son repercutidas en los distintos elementos que forman las unidades de la fuerza. Las pérdidas que sufren cada uno de estos elementos se muestran en el panel de detalle unidades por el cambio de color de los pequeños iconos (corazones) que pasan de ser de color negro (hombres vivos) a gris (bajas). Cada punto de daño sufrido ocasiona la pérdida de un punto de fuerza. El total exacto de hombres que quedan en el elemento se indica de forma numérica. Mientras el elemento tenga al menos un punto de fuerza, serán capaces de absorber reemplazos y recuperarse. Si se pierde el último punto, el elemento es eliminado.

19.1 Reemplazos en reserva

El número, tipo y nacionalidad de los reemplazos disponibles se muestra en la página de **Reemplazos en reserva** del libro (Tecla F2). Esta reserva representa a los reclutas en entrenamiento que están listos para ser enviados a las unidades de combate a sustituir a los caídos. En esta página, los reemplazos disponibles se muestran como **contadores de reemplazos**. Cada uno de estos Contadores equivale a elemento típico de la nacionalidad y tipo indicada.

Contadores de reemplazos Hay eventos durante los escenarios que generan reemplazos adicionales. Además, el jugador puede suplementar estos reemplazos activando las distintas opciones militares que permiten "comprar" reemplazos adicionales a cambio de PC.

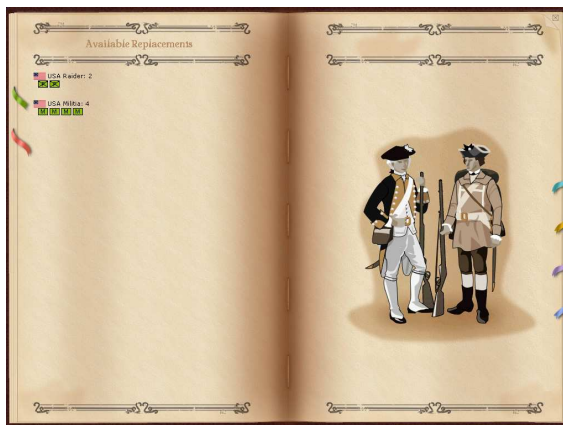


Figura 19.1 La página de reemplazos es una representación gráfica de la reserva de reemplazos. Muestra el número, tipo y nacionalidad de los reemplazos disponibles para nuestro bando.

19.1.2 Recibiendo reemplazos:

Además de para recuperar daños parciales sufridos por los elementos en combate o por desgaste, los contadores de reemplazos también pueden servir para reponer elementos perdidos completamente por una unidad.

19.1.3 Condiciones para recibir reemplazos Para que un elemento que ha perdido parte de su fuerza sea elegible para recuperarla recibiendo reemplazos debe permanecer inmóvil durante un turno completo. El número de puntos de fuerza perdidos que puede llegar a absorber (expresado como un porcentaje de su fuerza completa) depende de donde esté ubicado:

- ❖ 10%: si la unidad está situada en una región con una población no asediada.
- ❖ 20%: si la unidad está situada en una región con una ciudad no asediada de nivel 4 o más.
- ❖ 30%: la unidad está situada en una región con un depósito no asediado.
- ❖ 5% por nivel de puerto si la unidad es naval y está dentro de un puerto amigo (representa la reparación de los barcos).

Nota: Estos porcentajes **no son acumulativos**. Una unidad con una fuerza máxima de 27 puntos, por ejemplo, podrá reempezar 9 puntos perdidos en un turno si permanece en una región con una población y un depósito no asediados. (Se aplica el 30% del depósito, al ser el porcentaje más beneficioso. 30% de 27=9).

19.1.4 Limitaciones para la recepción de reemplazos En los siguientes casos una unidad no podrá recibir reemplazos:

- ❖ La unidad ya está al 100% de su fuerza máxima.
- ❖ No hay contadores de reemplazos en reserva del tipo de elemento que necesita la unidad.
- ❖ No hay contadores de reemplazos en reserva de la nacionalidad de la unidad que lo necesita.
- ❖ La unidad se ha movido en ese turno (no importa en dónde esté situada).
- ❖ La unidad se encuentra bajo asedio (salvo que la estructura cuente con un puerto no bloqueado).

19.2 Guarniciones automáticas

Las guarniciones automáticas son generadas en regiones con depósitos de suministros o ciudades de nivel 6 o superior. Para que aparezcan, la región debe ser controlada militarmente al menos al 51% por el bando en cuestión, es necesario tener en la reserva un reemplazo del tipo necesario (infantería normalmente) que será consumido para crear la guarnición y debe estar presente en la región una unidad de infantería regular. Una vez aparezcan, estas guarniciones estarán permanentemente inmovilizadas en la región y no podrán unirse a otras fuerzas móviles.

Nota: Esta función no se utiliza por el momento en ninguno de los escenarios originales de *Wars in America*, pero está disponible para posibles escenarios o modificaciones futuras del juego.



20. Capturar unidades enemigas

Tras una batalla campal o de asedio en la que el bando perdedor huye en desbandada o se rinde, el ganador tiene la posibilidad de capturar a alguna unidad enemiga de artillería o carros de suministros (si había alguna presente). Cualquier unidad de este tipo que es puesta en fuga y atacada por una de neutras unidades mientras se encuentra en ese estado es susceptible de ser capturada. Con este sistema se simula la ruptura de la línea de combate enemiga y al vulnerabilidad al ataque directo de las unidades de segunda línea o de soporte.

20.1 Capturar unidades enemigas en batalla campal

Tras una batalla campal en la que el bando perdedor ha sido puesto en fuga, las unidades de apoyo supervivientes podrán ser capturadas. Cada unidad de artillería y de carros del bando perdedor deberá hacer una comprobación para ver si escapa o es capturada. Las unidades capturadas pasarán inmediatamente a ser controladas por el otro bando y serán identificadas por el color gris del fondo de la ficha y la palabra "Capt" junto a su nombre.

20.2 Capturar unidades enemigas tras un asedio

Tras un asedio en la que el bando perdedor ha sido completamente derrotado, las unidades de apoyo supervivientes podrán ser capturadas. Cada unidad de artillería y de carros del bando perdedor deberá hacer una comprobación para ver si escapa o es capturada. Las unidades capturadas pasarán inmediatamente a ser controladas por el otro bando y serán identificadas por el color gris del fondo de la ficha y la palabra "Capt" junto a su nombre. Las unidades de artillería inmóviles (como la artillería costera o de fuerte) serán capturadas automáticamente.

20.3 Utilizar unidades capturadas

Las unidades de artillería y de suministros capturadas funcionarán exactamente igual que las de nuestro bando, y podremos usarlas normalmente. La única excepción es que estas unidades no pueden recibir reemplazos para recuperarse de los daños sufridos, ya que nuestro bando no tendrá reemplazos de la nacionalidad adecuada (la enemiga). Sólo sería posible en el caso de capturar una unidad que previamente el enemigo nos hubiera capturado a nosotros.



21. Experiencia de las unidades

Uno de los factores determinantes del resultado de una batalla es la experiencia (o falta de ella) de las unidades que participan en ella. Muchas unidades de élite no eran eficientes en combate debido a sus bonitos uniformes, sino porque los hombres que las formaban eran veteranos con muchos años de campañas a las espaldas. (Consulta la sección 6.2 para saber más sobre el efecto de la experiencia en líderes)

21.1 Niveles de experiencia

Hay múltiples niveles de experiencia que una unidad puede alcanzar y se indican por medio de estrellas. Las unidades pueden perder experiencia al evolucionar y ser mejoradas a un nuevo tipo de unidad. No hay límite en el número máximo de estrellas de experiencia que pueden obtenerse.

21.1.1 Indicadores de experiencia Los niveles de experiencia de una unidad se muestran por medio de estrellas en su ficha.

La experiencia también se indica por los iconos con forma de **estrellas** que aparecen en el panel de detalle de unidades. Cada estrella indica un nivel de experiencia. En algunos escenarios pueden aparecer unidades muy veteranas con hasta cinco estrellas.

21.1.2 Obtener experiencia Las unidades ganan experiencia participando en combate o a través del entrenamiento que les proporcionan los líderes con aptitudes especiales de este tipo. Cuando una unidad participa en combate recibe puntos de experiencia en cantidad variable dependiendo de como se haya comportado en la lucha. Para ganar un nivel de experiencia, una unidad debe acumular cierto número de puntos que, según el tipo de unidad, pueden ir de 5 a 20. Si alcanza esta cifra, al final del turno obtendrá una nueva estrella.

21.2 Efectos de la experiencia

La experiencia hace que las unidades sean más efectivas en combate. Por cada nivel de experiencia las unidades verán sus valores incrementados de la siguiente manera:

- ❖ Por cada **nivel impar de experiencia** (1, 3, 5 etc.) ganarán un +1 en sus valores de iniciativa, disciplina, patrulla y evasión.
- ❖ Por **cada nivel par de experiencia** (2, 4, 6 etc.) ganarán un +1 en sus valores de fuego ofensivo, fuego defensivo, asalto y policía.
- ❖ Además, cada **nivel de experiencia** incrementará en 10 puntos la cohesión máxima de la unidad. (Por ejemplo, una unidad con dos estrellas tendrá 20 puntos más de cohesión máxima).



22. Eventos de los escenarios

Cada escenario contiene una serie de eventos diseñados para introducir una perspectiva y sabor históricos en la partida. Los eventos pueden ser activados cuando alguno de los bandos cumple ciertas condiciones o simplemente al alcanzar una fecha determinada. La mayoría de los eventos se anuncia en el panel de mensajes. Y algunos tendrán incluso sus propias "portadas de prensa".

En muchas ocasiones los Eventos son meramente informativos, y sirven para dar una nota histórica. Pero otros Eventos tienen mucha influencia en el juego, como los que dan o quitan tropas a uno u otro bando. Presta mucha atención al panel de mensajes al inicio de cada turno para no perderte la aparición de ningún evento. Si haces clic sobre el texto del evento en el panel de mensajes, el mapa se centrará en la región en la que ocurre (si la hay) y, según el tipo de evento, abrirá una portada de periódico simulada con un texto que explica el evento.

Apéndices

A. Efectos del terreno para las unidades terrestres

TIPO DE TERRENO	EFFECTOS EN MOVIMIENTO/SUMINISTRO	EFFECTOS EN COMBATE (ATQ/DEF)	OTROS EFFECTOS	NOTAS
CARRETERA	COMO SI FUERA TERRENO DESPEJADO (NO IMPORTA EL TERRENO DE LA REGIÓN)			
CARRETERA PRINCIPAL	EL COSTE DE MOVIMIENTO ES LA MITAD QUE EN TERRENO DESPEJADO			
DESPEJADO			BONIFICACIÓN AL FORRAJE	
ARBOLADO	LIGERA PENALIZACIÓN	ATQ: NINGUNO DEF: LIGERA BONIFICACIÓN		VER NOTA 1
BOSQUE	MODERADA PENALIZACIÓN	ATQ: NINGUNO DEF: MODERADA BONIFICACIÓN		VER NOTA 1
PANTANO	SEVERA PENALIZACIÓN	ATQ: NINGUNO DEF: MODERADA BONIFICACIÓN	BONIFICACIÓN A LA OCULTACIÓN	VER NOTAS 1 Y 2
TIERRAS SALVAJES	SEVERA PENALIZACIÓN	ATQ: SEVERA PENALIZACIÓN DEF: NINGUNO	BONIFICACIÓN A LA OCULTACIÓN	VER NOTAS 1 Y 3
MONTAÑAS	SEVERA PENALIZACIÓN	ATQ: SEVERA PENALIZACIÓN DEF: NINGUNO	BONIFICACIÓN A LA OCULTACIÓN FORRAJE LIMITADO	VER NOTAS 1 Y 4
RÍO PRINCIPAL/ LAGO	MODERADA PENALIZACIÓN	ATQ: NINGUNO DEF: GRAN BONIFICACIÓN	PUEDO CONGELARSE EN INVIERNO	VER NOTA 5
RÍO MENOR	MODERADA PENALIZACIÓN	ATQ: NINGUNO DEF: PEQUEÑA BONIFICACIÓN		VER NOTA 5
FERRY/PUENTE	MODERADA PENALIZACIÓN	ATQ: NINGUNO DEF: PEQUEÑA BONIFICACIÓN	NO SE APLICA SI EL RÍO ESTÁ HELADO	VER NOTA 5
AGUAS POCO PROFUNDAS	MODERADA PENALIZACIÓN		PUEDO CONGELARSE EN INVIERNO	
AGUAS COSTERAS	IMPASABLE			
OCÉANO	IMPASABLE			
CONEXIÓN DE TRÁNSITO	REQUIERE UN TURNO COMPLETO PARA IR O VOLVER			

Notas:

1. Las unidades irregulares reciben grandes bonificaciones en combate (Atq & Def).
2. Las unidades irregulares reciben ligeras bonificaciones en combate (Atq), y grandes bonificaciones si están emboscando.
3. Las unidades irregulares reciben moderadas bonificaciones en combate (Atq) cuando están emboscando.
4. Las unidades irregulares reciben moderadas bonificaciones en combate (Atq) cuando están emboscando. Se incrementan las penalizaciones al movimiento de unidades montadas y sobre ruedas.
5. Las fuerzas amigas no incurrirán en las penalizaciones de atacar a través de un río (principal o menor) si en la región objetivo tenemos al menos un 10% de control militar.

B. Efectos del terreno para las unidades navales

TIPO DE TERRENO	EFFECTOS EN MOVIMIENTO/SUMINISTRO	EFFECTOS EN COMBATE (ATQ/DEF)	OTROS EFFECTOS	NOTAS
RÍO PRINCIPAL	SÓLO ACCESIBLE A NAVIOS DE POCO CALADO (MOVIMIENTO RIBEREÑO)	LA METERELOGÍA PUEDE REDUCIR EL ALCANCE INICIAL DEL COMBATE	PUEDE CONGELARSE	
RÍO MENOR	PROHIBIDO PARA UNIDADES NAVALES			
FERRY/PUENTE				
AGUAS POCO PROFUNDAS	SÓLO ACCESIBLE A NAVIOS DE POCO CALADO (MOVIMIENTO RIBEREÑO)	LA METERELOGÍA PUEDE REDUCIR EL ALCANCE INICIAL DEL COMBATE	PUEDE CONGELARSE	
AGUAS COSTERAS		LA METERELOGÍA PUEDE REDUCIR EL ALCANCE INICIAL DEL COMBATE		
OCÉANO		LA METERELOGÍA PUEDE REDUCIR EL ALCANCE INICIAL DEL COMBATE		
CONEXIÓN DE TRÁNSITO				

C. Atajos del teclado

Zoom:

Rueda del ratón	: Acercar zoom /Alejar zoom
Clic en Rueda del ratón	: Alternar entre el máximo y el mínimo de zoom
End	: Alternar entre el máximo y el mínimo nivel de zoom
Page Up	: Acercar zoom
Page Down	: Alejar zoom

Manipular Fuerzas:

Clic izquierdo	: Seleccionar una fuerza.
Clic Derecho	: Deseleccionar (y volver al panel de mensajes).
Ctrl + Clic izquierdo	: Rotar entre las fuerzas de una región
Arrastrar/soltar otra región	: Mover fuerza a la región elegida.
Arrastrar/soltar misma región	: Cancelar todo el movimiento marcado (excepto con [Mayúsc] pulsado: marcar ruta circular).
Arrastrar/soltar en otra Fuerza	: Combinar con fuerza elegida (si es amiga) o Interceptar fuerza (si es enemiga)
Arrastrar/soltar a estructura	: Entrar en la estructura
Arrastrar/soltar a pestaña	: Combinar con esa fuerza
Arrastrar/soltar + Ctrl	: Mover fuerza a la región elegida (por la ruta más directa, sin importar coste de movimiento).
Suprimir	: Cancela el último segmento del movimiento marcado de un ejército o flota.
C	: Centra el mapa en la fuerza seleccionada.
H	: La unidad seleccionada se ubicará en el interior de la estructura de la región (si hay alguna).
Mayúsculas	: Con una fuerza seleccionada, muestra el tipo de conexión con las regiones adyacentes.
Ctrl	: Muestra el número de hombres / caballos / cañones de la fuerza seleccionada.
Q/W	: Rotar entre fuerzas inmovilizadas.
E/R	: Rotar entre fuerzas terrestres. Con [Ctrl] pulsado, se ignoran las que no se están moviendo.
T/Y	: Rotar entre fuerzas navales. Con [Ctrl] pulsado, se ignoran las que no se están moviendo.
S	: La fuerza seleccionada quedará en espera permanentemente (no aparecerá al rotar con E/R/T/Y).
Espacio	: La fuerza seleccionada quedará en esperar un sólo turno.
Ctrl + Espacio	: La fuerza quedará en esperar hasta recuperar el 90% de su fuerza.
Ctrl + S	: Elimina la situación de espera de todas las fuerzas que la tuvieran.
Ctrl + L	: Bloquea / Desbloquea todas las fuerzas de la región (para impedir combinarlas por error).
Clic derecho en pestaña	: Bloquea / Desbloquea la fuerza
Teclas 1 – 6	: Cambia entre los distintos filtros del mapa
Teclas F1-F4	: Permiten mostrar en el mapa y minimapa sólo tus fuerzas o las del enemigo.
Ctrl F9	: Finaliza el turno.
Ctrl + Mayúsculas + S	: Guardar partida.

F1, F2, F3, F4, F5, F6	: Acceso a las distintas secciones del libro de control.
------------------------	--

En el Panel de Unidades:

Ctrl-clic derecho	: Seleccionar múltiples unidades en el panel de unidades.
Rueda del ratón	: Moverse por la lista de unidades
Seleccionar y arrastrar/soltar	: Crear un nuevo ejército/flota. También para desembarcar en regiones sin puerto amigo.
A, O, D, P	: Cambiar la actitud de la fuerza a: Asalto, Ofensiva, Defensiva, Pasiva.

Órdenes Operacionales (cuando sean aplicables):

Shift+T	: Entrar en la ciudad al llegar a destino.
Shift+D	: Construir depósito.
Shift+S	: Realizar una salida de la estructura.
Shift+M	: Marchas forzadas.
Shift+A	: Tender emboscada.
Shift+B	: Quemar estructura (sólo unidades de tierra).

Panel de Mensajes:

Clic	: Desplazar la vista del mapa a la región dónde ocurre el evento (si la hay).
Doble clic	: Si el mensaje está en texto rojo: Mostrar el contenido del mensaje en una ventana.
Rueda del ratón	: Moverse arriba y abajo por las entradas del panel de mensajes.

Ventanas & Interfaz:

Escape	: Cerrar la ventana abierta actualmente.
R	: En el menú principal: Continuar el último juego guardado.

Partidas Guardadas

: En el menú de Cargar partida: Al situar el ratón sobre una partida guardada, es posible retroceder a un turno anterior (tecla Inicio), renombrar la partida guardada (tecla Insertar) o borrarla (tecla Suprimir).

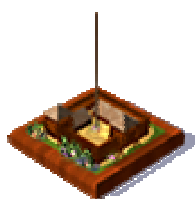
D. Iconos del mapa



Depósito



Ciudad



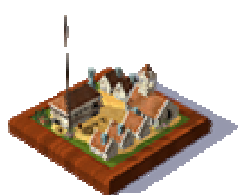
Fuerte



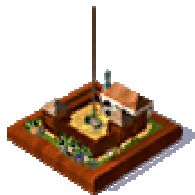
Fuerte Nivel 2



Poblado indio



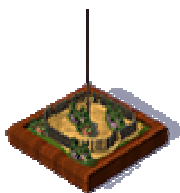
Ciudad con depósito



Fuerte con depósito



Fuerte Nivel 2 & depósito



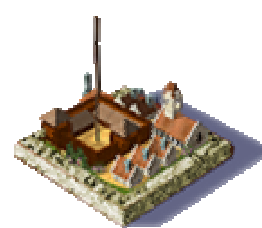
Empalizada



Pueblo



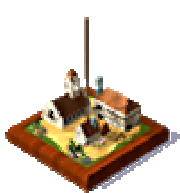
Ciudad con fuerte



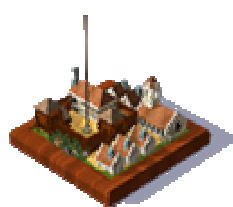
Ciudad con fuerte nivel 2



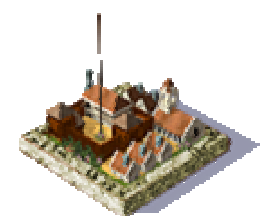
Asentamiento



Pueblo con depósito



Fuerte & ciudad & depósito



Fuerte nivel 2 & ciudad & depósito



Puerto







Ciudad con fortaleza











Ciudad & fortaleza & depósito

E. Símbolos NATO



	Almirante (de 1 a 3 símbolos de ancla)		División de Infantería
	Artillería, Costera		Infantería, Pesada
	Artillería, De Campo		Infantería, Ligera
	Artillería, Pesada		Irregulares
	Artillería, a caballo		Marines
	Artillería, Ligera		Médicos
	Artillería, de Asedio		Milicia (las iniciales designan áreas)
	Globo aerostático		Infantería de Montaña
	Caballería		Ingenieros Navales
	División de Caballería		Partisanos
	Caballería, Pesada		Zapadores
	Caballería, Ligera		Rangers
	Ingenieros		Corsarios
	General (de 1 a 4 símbolos de estrella)		Tiradores
	Mercancías		Transmisiones
	Estado Mayor		Esclavos
	Estado Mayor		Suministros
	Estado Mayor		Barcazas
	Indios		Transportes
	Infantería		Navíos de guerra

F. Aptitudes especiales de los líderes




























F1. Aptitudes especiales aplicables sólo al elemento o líder

Icono	Aptitud especial	Descripción de la aptitud especial
	Cañones emplazados	Esta unidad consta de cañones en posición (baterías costeras). No se puede trasladarlos fuera de la región, excepto por el mar.
	Experto en reconocimiento	Este líder es experto en labores de reconocimiento (alto valor de detección).
	Saqueador	Si es el oficial más veterano de la región, este líder permitirá a sus hombres quemar y saquear el campo sin consideración ante la justicia, asesinando a civiles si hace falta. Sólo las regiones más leales y con mayor policía se salvarán de su cruel conducta.
	Transporte grande	Esta unidad tiene una capacidad de transporte de 10.
	Transporte medio	Esta unidad tiene una capacidad de transporte de 5.
	Transporte	Esta unidad tiene una capacidad de transporte de 3.
	Transporte pequeño	Esta unidad tiene una capacidad de transporte de 2.
	Transporte minúsculo	Esta unidad tiene una capacidad de transporte de 1.

F2. Aptitudes especiales aplicables sólo a la unidad a la que pertenece el elemento









Icono	Aptitud especial	Descripción de la aptitud especial
	Experto en trincheras	Si ya está atrincherado, bonificación de fuego defensivo del 10% y un punto de protección extra para la unidad en la que esté este elemento.
	Experto en escaramuzas	Esta unidad posee tiradores de primera que impiden la reacción enemiga. Bonificación a la iniciativa de +1 en la batalla para toda la unidad.

F3. Aptitudes especiales aplicables a toda la fuerza

Icono	Aptitud especial	Descripción de la sptitud especial
	Oficial adjunto	Otorga un punto de mando extra por nivel de habilidad a su grupo, aunque no esté al mando.
	Ocultador	Este elemento o general es capaz de cubrir y enmascarar la progresión de una fuerza mediante el uso inteligente de exploradores, vías secundarias y subterfugios. Si el grupo está en movimiento, +1 al valor de ocultación del grupo y un +25% al valor de evasión.
	Embaucador	Este elemento o general es un experto en establecer posiciones falsas (cañones simulados y demás), camuflando ante el enemigo la capacidad real de su fuerza. Si está atrincherado, +1 al valor de ocultación del grupo.
	Guerrillero en profundidad	Este elemento o general es capaz de montar incursiones militares en profundidad que pueden evitar a las patrullas enemigas, utilizando vías secundarias y subterfugios. Si el grupo está en movimiento, +50% al valor de evasión.
	Patrullero	Este elemento o general domina el arte de hacer que las patrullas sean más eficaces en la región en la que se encuentra, al establecer una red de destacamentos de reconocimiento o estableciendo torres de señales. Si está atrincherado, +1 al valor de detención, +35% al valor de patrulla del grupo en el que esté incluido el elemento.
	Observador marino	Este elemento o almirante domina el arte de explorar los mares y avistar barcos enemigos. +1 al valor de detención, +35% al valor de patrulla del grupo en el que esté incluido el elemento.
	Valiente	Otorga 10 puntos extra de cohesión a todas las unidades bajo su mando.
	Miliciano	Bonificación de disciplina de 1y bonificación de cohesión de 10 a toda la milicia en el grupo.
	Jinete	Si están al descubierto, en la llanura, terreno desierto, bosques, colinas o estepas, 25% de bonificación de combate para todas las unidades de caballería en el grupo.
	Artillero	Bonificación de combate de un 20% para todas las unidades de artillería del grupo.
	Ingeniero defensivo	Bonificación de fuego defensivo del 10% y un punto de protección extra cuando el grupo ya esté atrincherado.
	Guerrillero	Cuando estén en terreno difícil, bonificación de combate de un 30% y dos puntos de protección extra a todas las unidades de Irregulares en el grupo.
	Experto contra irregulares	Cuando estén en combate contra unidades de Irregulares, Partisanos o Indios (sólo en terreno difícil), bonificación de ataque y defensa de un 15% a todas las unidades en el grupo.
	Disciplina de tiro	Si es el comandante, bonificación de 10% al ataque a distancia y al asalto de todas las unidades de infantería regular. También, bonificación de +3 a la tirada para formar en cuadro con éxito ante un ataque de caballería enemiga.
	Soldado de infantería	Si es el comandante, 10% de bonificación a la potencia de fuego y asalto de las unidades de infantería regular del grupo.
	Comandante defensivo	Bonificación del 10% a la potencia de fuego defensiva.
	Experto en zonas salvajes	Bonificación al movimiento de un 25% a todo el grupo en las zonas salvajes.
	Pontonero	Proporciona una bonificación a la velocidad de un 25% para todo el grupo cuando se cruzan ríos.
	Montañero	Si es el comandante, bonificación al movimiento de un 25% para todo su grupo en terreno de colinas, colinas boscosas, montañas y alpino.
	Suministro en zonas salvajes	Reducción del 15% al consumo de suministros para todo el grupo en las zonas salvajes.
	Forrajeador	Este elemento o comandante reduce en un 25% las posibilidades de que una unidad saquee una región cuando esté forrajear (por ejemplo, cuando falte el suministro general).
	Forrajeador experto	Este elemento o comandante reduce en un 50% las posibilidades de que una unidad saquee una región cuando esté forrajear (por ejemplo, cuando falte el suministro general).
	Experto en asedios	Proporciona una bonificación de asedio a todo el grupo cuando se ataca un fuerte. Este elemento también reduce en un 10% el tiempo necesario para conseguir un nuevo nivel de atrincheramiento.
	Colonial	Reducción del 25% al consumo de suministros para todo el grupo en las zonas coloniales.
	Defensor de fuertes	Proporciona una bonificación de asedio a todo el grupo cuando se defiende un fuerte desde dentro. Este elemento también reduce en un 10% el tiempo necesario para conseguir un nuevo nivel de atrincheramiento.
	Ingeniero	Proporciona una bonificación de asedio a todo el grupo cuando se defienden o se atacan fuertes. Este elemento también reduce en un 10% el tiempo necesario para conseguir un nuevo nivel de atrincheramiento.
	Comandante (Nacionalidad)	Puede liderar unidades de la nacionalidad indicada sin penalización.

F4. Aptitudes especiales aplicables a toda la fuerza sólo si el líder está al mando

Icono	Aptitud especial	Descripción de la aptitud especial
	Demasiado precavido	Este comandante es demasiado precavido cuando se trata de enfrentarse al enemigo, dando como resultado una pasividad y una falta de reacción en la cadena de mando de su ejército. -1 PM. Además tiene unas posibilidades de no activarse igual al % de control militar del que carece en su actual región.
	Táctico superior	Bonificación de +1 a la iniciativa de todas las unidades bajo su mando.
	Maestro ofensivo	Este líder es un experto en desplegar y posicionar sus unidades para el ataque. Bajo su mando, más unidades podrán entrar en combate contra el enemigo a la vez. Se aplica también si es líder de un Ejército.
	Maestro defensivo	Este líder es un experto en desplegar y posicionar sus unidades en defensa, reduciendo la efectividad de las tropas enemigas. Se aplica también si es líder de un Ejército.
	Táctico genial	Más 1 a la iniciativa de todas las unidades bajo su mando directo o que formen parte de su Ejército. Si es un líder naval, también tiene un +1 en la tirada para determinar a quién beneficia el viento.
	Rápido	Si es el comandante, bonificación al movimiento de un 15% para todo el grupo.
	Muy rápido	Si es el comandante, bonificación al movimiento de un 25% para todo el grupo.
	Jinete muy rápido	Si es el comandante, bonificación al movimiento de un 25% para toda la caballería del grupo.
	Guerrillero muy rápido	Si es el comandante, bonificación al movimiento de un 25% para todos los Irregulares en el grupo.
	Lento	Si es el comandante, penalización al movimiento de un 25% para todo el grupo.
	Marinero	Si es el comandante, bonificación al movimiento de un 25% para toda la flota.
	Experto en logística	Esta capacidad proporciona una reducción del 25% por la consumición de suministros de todo el grupo, incluso si el líder no está al mando.
	Experto en emboscadas	Si es el comandante, 50% de bonificación para los Irregulares al determinar el éxito en realizar una emboscada en zonas no despejadas.
	Experto en sorprender	Si es el comandante, 20% de posibilidad de sorprender al enemigo (primero en disparar).
	Soldado de infantería	Si es el comandante, permite una retirada con mucha más facilidad (un 30% más) en las dos primeras horas de la batalla.
	Jinete experto	Si es el comandante, permite una posibilidad de retirada de un 85% en cualquier ronda de la batalla si se ve abrumado. Se aplica sólo a grupos que necesiten cuatro puntos de mando o menos.
	Temerario	Si es el comandante, tendrá dificultades en retirarse durante las primeras dos horas de la batalla.
	Exaltado	Si es el comandante, no podrá ordenar una retirada durante las primeras dos horas de la batalla.
	Experto en retirarse	Si es el comandante, permite una retirada con mucha más facilidad (un 30% más) en las cuatro primeras horas de la batalla.
	Líder multinacional	Puede comandar unidades de cualquier nacionalidad sin penalización.
	Oficial de reclutamiento	Puede reunir nuevos reclutas con regularidad en ciudades de nivel 5 o superior. Debe estar dentro de la ciudad para hacerlo.
	Oficial entrenador	Si es el comandante, instruirá hasta a dos regimientos de reclutas cada turno, convirtiéndolos en soldados regulares.
	Espía avezado	Si es el comandante, mejora la detección de unidades enemigas (excepto Irregulares) dentro del teatro de operaciones.
	Red de espías deficiente	Si es el comandante, los informes erróneos recibidos empeoran la detección de unidades enemigas (excepto Irregulares) dentro del departamento.
	Carismático	Este líder tiene un aura verdaderamente carismática. Si es el comandante, proporciona una cohesión máxima de +5 y un aumento del 25% en el índice de recuperación de fatiga de las unidades bajo su mando.
	Buen administrador del ejército	Los hombres aprecian a su líder ya que se preocupa de su bienestar. Si es el comandante, proporciona un aumento del 15% en el índice de recuperación de fatiga de las unidades bajo su mando.
	Líder desanimado	Este comandante carece en absoluto de carisma para sus hombres o es un derrotista. Cohesión máxima de un -5 al grupo si es el comandante, índice de recuperación de la cohesión de un -25%.
	Comandante admirado	Los hombres aprecian a su líder ya que se preocupa de su bienestar. Si es el comandante, proporciona un aumento del 25% en el índice de recuperación de fatiga de las unidades bajo su mando.
	Buen administrador de la población	Si es el general de más antigüedad de la región, con el tiempo aumentará progresivamente la lealtad de la población. (+1% cada turno hasta un 75%).

	Buen comandante	Si está al mando, proporciona +1 punto de mando por cada nivel de habilidad.
	Comandante con talento	Este general es un comandante con talento. +2 puntos de mando y +1 PM por nivel de habilidad por encima de 1 a cualquier grupo que mande.
	Buenos subordinados	Este general sabe cómo elegir a sus subordinados y puede delegar el mando en el momento apropiado. +3 puntos de mando a cualquier grupo que mande. Esta habilidad no mejora.
	Mal genio	Este general se enfada fácilmente y a menudo discute con sus subordinados. -4 PM para el grupo que esté bajo su mando.
	Gran estratega	Si es el comandante en jefe del departamento, proporciona +3 puntos de mando y un +1 adicional por nivel de habilidad a su grupo.
	Movimiento disperso	Este general (si es el comandante) tiene la mala costumbre de dejar que sus tropas se desplacen de forma desordenada, reduciendo así su capacidad para patrullar la región u ocultar su aproximación. Si está en movimiento, -25% a los valores de evasión/patrulla y -1 al valor de ocultación de todo el grupo.
	Corsario	Si es el almirante al mando, este líder será un maestro en evitar las fuerzas navales enemigas, si hace falta. +25% al valor de evasión de la flota, se esté desplazando o no.
	Burlador de fuertes	Si es el almirante al mando, este líder será un maestro en evitar las fuerzas navales enemigas, si hace falta. Si está en movimiento, +35% al valor de evasión de la flota.

H. Erratas y añadidos al manual

Esta sección contendrá posibles cambios y novedades en las reglas, incluidas en futuros parches del juego. En su presente estado, el manual está actualizado para la versión 1.01 del juego.



J. Créditos

Athena Games Entertainment Online Distribution (AGEOD)

Diseñadores del juego:	Philippe Thibaut & Philippe Malacher
Desarrollo:	Philippe Malacher & Yoann Brosseau
Dirección de arte:	Arte original de Robin Pirez. Arte complementario de Gilles Pfeiffer
Gráficos:	Arte original de Robin Pirez. Arte complementario de Gilles Pfeiffer
Investigación histórica:	Philippe Thibaut, Florent Quesnel, Steve Dunn
Investigación adicional:	Philippe Sacré, Olivier Malacher, Ludovic Grousset
Música:	Grégory Minodier, US Army's 3rd US Infantry Regiment Fife and Drum Corps
Efectos de sonido:	Michael Huang
Documentación:	Documentación original de Laurence Russell
Corrección de textos:	Paul Roberts, Steve Dunn, Mark Kratzer
Comunicación corporativa:	Ludovic Grousset, Mark Kratzer
Administración:	Philippe Thibaut, Samuel Anzalone
Agradecimientos:	Deputy Director of Public Affairs Adrienne M. Combs, Joint Force Headquarters, US Military Master Sergeant Kanessa Trent, Public Affairs Office, US Army Major Joel Lindeman, 3rd US Infantry Regiment, US Army Steve Dunn Paul Roberts Norbert Hofmann Arturo Sánchez Stefan "aka" Dooya Arne Meyer Vedo-Hansen

Voluntarios (alfabéticamente): Arsan, Cat_Lord, Dooya, Lightsfantastic, Lodilefty, Moustic, Muddymonkey77, Primasprit, Rafiki, Reiryc, Runyan99, Stwa, Sunray, Tagwyn, Tarakoja, Teufel0331, TheDeadeye

Producción: Un juego producido por AGE Studio

Índice de materias

Abordaje.....	31
Actitud de asalto	43
Actitud defensiva	43
Actitud ofensiva	43
Actitud pasiva	28, 43
Actitudes	21, 23, 30, 43
Activación	18, 21, 23, 27, 29
Alcance	19, 31, 35
Alcance inicial de combate	55
Antigüedad	11, 12, 19, 22, 39
Aptitudes especiales	18, 21, 22, 24, 30, 36, 38, 40, 42, 53, 59
Áreas	16, 17
Asaltar una estructura	40
Asalto	38, 43
Asentamientos.....	15
Atajos del teclado.....	56
Atrincheramiento	26, 45
Bajas.....	36, 51
Bloqueo de movimiento	25
Bloqueo naval	32
Brecha	40
Calculando la moral nacional.....	12
Campañas.....	8, 9
Capturar unidades enemigas	52
Cargas de caballería	37
Carros	20, 32, 33, 36, 45, 52
Círculo de batalla	41
Ciudades.....	15, 17, 33
Ciudades estratégicas	13, 15, 47, 49
Ciudades objetivo.....	11, 13, 15, 47, 49
Coeficiente de velocidad.....	20
Cohesión	7, 12, 16, 18, 19, 23, 24, 31, 36, 37, 43, 45, 46, 53
Combate a distancia	36
Combate de asalto	36
Combate de asedio	16, 40, 43
Combate en campo abierto.....	35, 39
Combate naval	30, 31
Condiciones para recibir reemplazos	51
Contadores de reemplazos	51
Contadores de suministros	33
Control militar.....	16, 25, 28, 38, 43, 46, 47

Corsarios	7, 47
Coste de mando	21
Daño a distancia	19
Daño en asalto	19
Depósito	15, 16, 26, 33, 45, 51
Derrota automática	11, 13
Desbandada	38, 39
Descansar	24
Desembarco en destino	30
Desgaste	44, 45, 50
Desgaste histórico	7, 45
Destruir depósito	26
Detección naval	20
Detección terrestre	20
Disciplina	19, 31, 36, 37, 40, 53
Efectos de la experiencia	22, 53
Elementos	18, 23, 26, 28, 31, 35, 36, 37, 41, 42, 48, 51
Empalizada	16
Erratas	62
Escenarios	9, 11, 26, 34, 48, 51, 53
Estructuras	15, 16, 26, 32, 40, 46, 50
Evadir lucha	26
Eventos	53
Experiencia	18, 19, 22, 36, 39, 52, 53
Fichas de fuerzas	14, 23
Fichas de unidad	14, 17, 18
Filtros de la lista de fuerzas	48
Filtros de mensajes	15
Filtros del mapa	14, 16
Formar en cuadro	37
Forrajear	15
Fortificaciones	15, 16, 25, 29, 36, 38, 40, 47
Frente de batalla	35
Fuego defensivo	19, 36, 53
Fuego ofensivo	19, 31, 36, 53
Fuerza	18, 20, 21, 26, 28, 37, 39, 43, 50, 56
Globo	14
Guarnición	47
Guarniciones automáticas	52
IA	9
Iconos del mapa	57
Inactivo	7, 23, 27
Incursiones	26
Influenciar la lealtad	47
Información histórica	49
Informe de batalla	41, 42

Iniciativa	19, 36, 53
Inteligencia militar	28
Intercepción naval	29
Interceptar fuerzas enemigas	25
Intervención extranjera	7, 14
Irregulares	54
Lealtad	11, 17, 34, 46, 47, 50
Libro de control	12, 14, 48, 56
Líderes	11, 12, 18, 20, 21, 22, 23, 28, 31, 36, 39, 42, 53, 59
Listado de fuerzas	48
Menú principal	9
Metereología	24, 25, 26, 31, 35, 36, 42, 45, 50
Minimapa	14
Moral de las unidades	37
Moral nacional	12, 14, 24, 37, 39, 49
Movimiento marcado	56
Movimiento naval	29
Muerte súbita	12
Multimedia	9
Munición	18, 20
NATO	18, 19, 22, 48, 58
Objetivos	11, 12, 15, 17, 47, 48
Opciones diplomáticas	48
Opciones militares	48
Órdenes de movimiento	24
Órdenes especiales	26, 27
Panel de detalle de unidad	18, 20, 22, 51, 53
Panel de elementos	14, 18
Panel de mensajes	22, 47, 48, 53, 56
Panel de órdenes especiales	14
Panel de unidades	14, 17, 18, 21, 30, 56
Partisanos	47
PBEM	7, 10
Penalizaciones de los líderes inactivos	23
Persecución	39
Peso	20, 29
Poblado nativo	15
Poder de combate	18
Policía	20
Procedimiento de instalación	8
Promoción	22
Protección	19, 31
Pueblo	16
Puertos	15, 16, 29, 31, 33, 34, 51
Puntos de compromiso	7, 14, 47, 48
Puntos de detección	28

Puntos de fuerza	8, 18, 36, 40, 51
Puntos de mando	18, 20, 21, 25, 28, 36
Puntos de victoria	14, 15, 17, 34, 39, 49
Reaprovisionamiento de unidades navales	29
Reemplazos	12, 23, 43, 45, 51, 52
Reemplazos en reserva	48, 51
Región	8, 11, 15, 16, 24, 25, 26, 28, 33, 34, 35, 38, 45, 46, 47, 56
Región contestada	46
Reglas de enfrentamiento	7, 14, 30, 43
Replay	7, 11
Requerimientos del sistema	8
Resolución de la batalla	41
Retirada	38
Revueltas	47
Saquear	26, 34
Sumario de información	14
Suministros	12, 16, 18, 20, 26, 29, 32, 33, 34, 36, 40, 45, 46, 54, 55
Teatros	16
Terreno	14, 23, 25, 28, 35, 36, 42, 43, 45, 54, 55
Territorio hostil	46
Tierra quemada	7, 45
Tipos de Movimiento	20
Tipos de regiones	15
Transporte naval	24, 29
Unidad de apoyo	20
Unidades	18, 26, 39, 52, 54, 55
Unidades fijas	26
Unidades navales	29
Valor de asalto	19, 36, 37
Valor de detección	18, 28, 47
Valor de evasión	18, 20, 25
Valor de ocultación	20, 28
Valor de patrulla	25
Valor defensivo	21, 37
Valor estratégico	21, 23, 38
Valor ofensivo	21, 22, 37, 38
Velocidad de movimiento	23
Velocidad de tiro	19, 36, 37
Victoria automática	12, 15
Viento a favor	30, 31
Zona de control	25
Zonas marítimas	15, 24
Zoom	13, 56