BLOOD & PLUNDER

SOLITARIO

Estas reglas están destinadas a ser utilizadas por un solo jugador para jugar *Blood & Plunder* contra una Fuerza Opuesta controlada por la IA (OPFOR, abreviatura en inglés de Fuerzas de Oposición) cuyas acciones están determinadas por las condiciones de la batalla. Los siguientes son cambios de reglas para jugar en solitario. Se necesita una copia del libro de reglas *Blood & Plunder* para poder utilizar este documento. Cualquier regla no modificada específicamente por esta sección se aplica la normal del juego. Ten en cuenta que, si bien hemos intentado crear un sistema de IA robusto para OPFOR, se debe usar el sentido común por parte del jugador para ayudar un poco a la IA de vez en cuando.

PREPARACIÓN

Crea 2 Fuerzas legales y elige un escenario para jugar. No se realiza ningún cambios en la configuración de una partida aparte de tener que crear la Fuerza de tu oponente. Estas reglas funcionarán mejor si la OPFOR juega como defensor en los escenarios.

RESUMEN DE TURNO

» No se roba ninguna mano de cartas para la OPFOR. Una vez que hayas elegido tu carta de iniciativa para el turno, la carta superior del mazo se usa como carta de iniciativa del OPFOR. La iniciativa procede con normalidad.

» La prioridad de la OPFOR para activar unidades es la siguiente:

› Unidades enganchadas en combate.

› Unidades con enemigos a menos de 12" de distancia.

› Todas las demás unidades.

Si hay varias unidades que tienen la prioridad más alta de la OPFOR, determina al azar cuál se activa entre ellas.

» El número impreso en la carta de iniciativa actual de OPFOR y el estado de la batalla son los que determinan cómo la unidad seleccionada usará sus acciones disponibles. Esto se detalla en el cuadro 1. Utiliza el valor de tu carta de iniciativa para determinar qué columna de prioridad se utilizará en el cuadro 2:

CUADRO 1

OPFOR TIENE:	MENOS PUNTOS DE RUPTURA	IGUAL	MÁS PUNTOS DE RUPTURA
Carta Valor 11-13	A	A	B
Carta Valor 5-10	A	B	B
Carta Valor 1-4	B	B	B

A partir de la prioridad de acción 1, avanza en la columna de prioridad elegida hasta llegar a una acción que la unidad activada pueda realizar. Una vez que llegue a una acción que se pueda realizar, comienza de nuevo en la parte superior de la lista para la siguiente acción. Haz esto nuevamente hasta que la unidad no tenga acciones restantes.

CUADRO 2

PRIORIDAD ACCIÓN	A ¡EMPUJAR!	B MANTENER	C ¡RETROCEDER!	Puntos de Mando
1	Disparar <12"	Disparar <20"	Disparar	Reorganizar
2	Garfios	Cargar	Movimiento de Retirada	Recargar
3	Cargar	Recargar	Reparar	Reparar
4	Movimiento Agresivo	Movimiento Táctico	Reorganizar	Disparar
5	Luchar	Luchar	Recargar	Luchar
6	Recargar	Reorganizar	Luchar	Movimiento Táctico
7	Reorganizar	Reparar		
8	Reparar			

Una vez que la unidad haya utilizado todas sus acciones, utilizará puntos de mando o finalizará su activación. Para usar puntos de comando, elige la unidad más cercana a la unidad del comandante activada y asígnale una acción basada en la columna de prioridad de acción de Puntos de Mando. Haz esto hasta que la unidad ya no tenga puntos de comando y luego finaliza su activación.

Por ejemplo: OPFOR ha sacado un 13 (Rey) de Picas como su carta de iniciativa para la ronda. Dado que tienen la misma cantidad de puntos de ruptura que el jugador y ha mostrado un Rey (13), usará la columna de prioridad A (¡Empujar!). La unidad que está activando OPFOR no tiene una unidad contraria a 12" y no está jugando en un barco, por lo que la acción de mayor prioridad que la unidad puede realizar es un Movimiento Agresivo. Dado que esta unidad no tiene un comandante, no pueden asignar Puntos de Mando. La unidad está fuera de acción y finaliza su activación.

ACCIONES DEL OPFOR

» Movimiento:

› Agresivo: Muévete directamente hacia la unidad enemiga más cercana. Termina el movimiento a cubierto si hay posibilidad, pero la prioridad es terminar lo más cerca posible del enemigo.

› Táctico: Muévete hacia el objetivo más cercano que no esté bajo el control de esta Fuerza y luego hacia las unidades enemigas más cercanas aprovechando al máximo la cobertura.

› Retirada: Mueva la unidad fuera de la Línea de Visión de tantas unidades enemigas como sea posible con prioridad en salir de la Línea de Visión de las unidades enemigas más cercanas. Trata de buscar la mejor cobertura posible con este movimiento, siendo la prioridad un objetivo y luego el borde de la zona de despliegue.

» **Ataque:** Cuando una unidad OPFOR Carga, elige la unidad más cercana como su objetivo. Para las acciones de Disparar, elije primero las unidades al descubierto con un valor objetivo menor que 9, luego la unidad con el valor objetivo modificado más bajo. Siempre prioriza las unidades que no se han activado como objetivos para los disparos si hay múltiples opciones. En caso de empate, elígelo al azar.

» **Ataques defensivos:** Las unidades OPFOR siempre realizarán ataques defensivos si es posible.

EXCEPCIONES A LAS ACCIONES

Ciertas unidades se comportarán de manera diferente según el equipo que lleven y las reglas especiales que tengan. Las excepciones se enumeran a continuación:

» **Dotación de artillería:** las unidades asignadas a piezas de artillería nunca realizarán acciones de movimiento, excepto para mover los cañones en los carros de campaña a una posición para ganar Línea de Visión sobre las unidades enemigas.

» **Guerrillas:** Las unidades con las reglas especiales Oculto, Esquivo, Escaramuzadores, Astucia y/o Rápido usarán estas reglas especiales con la mayor frecuencia posible. Solo se moverán a menos de 8" de una unidad que tenga Fatiga.

» **Especialistas en disparo:** si una unidad con las reglas especiales Instruidos, Bien entrenados y/o Tiradores tiene dos o más acciones disponibles, usará esas acciones solo si reduce su valor objetivo a 8 o menos.

» **Unidades agresivas:** una unidad que cumple estos requisitos:

› No está armada con mosquetes, carabinas o arcos.

› No es dotación de artillería.

› Está armada con explosivos, incluso si lleva mosquetes, carabinas o arcos.

Siempre priorizará las acciones de movimiento y carga antes de disparar.

» **Bayonetas:** Las unidades con bayonetas que no tienen recargadas sus armas, calarán las bayonetas si están a 8" de las unidades enemigas. Una unidad que tenga las bayonetas fijadas en el arma se clasificará como una unidad Agresiva.

» **Caballería:** las unidades Montadas siempre intentarán permanecer fuera de la Línea de Visión de las unidades enemigas. La prioridad sigue siendo acercarse lo más posible a su objetivo.

EVENTOS

Si el OPFOR juega una carta de evento, déjala a un lado y aplícala al comienzo del siguiente turno y luego roba una nueva carta. Las cartas de eventos del jugador funcionan con normalidad.

PUNTOS DE FORTUNA

Es recomendable que los jugadores no usen Puntos de Fortuna en ninguna de las Fuerzas cuando juegan en modo Solitario.

BARCOS DE LA FUERZA OPONENTE

Al jugar con barcos, el OPFOR siempre usará el segundo movimiento de barco en una tirada D10 de 6+ o en su penúltimo movimiento. Lo que sea que ocurra primero. La siguiente tabla determinará cómo se mueve un barco:

OPFOR TIENE:	MENOS PUNTOS DE RUPTURA	IGUAL	MÁS PUNTOS DE RUPTURA
Carta Valor 11-13	Mueve directo al barco más cercano del jugador	Mueve directo al barco más cercano del jugador	Mueve para conseguir la máximo potencia de disparo
Carta Valor 5-10	Mueve para conseguir la máximo potencia de disparo	Mueve para conseguir la máximo potencia de disparo	Mueve alejándose de los barcos del jugador
Carta Valor 1-4	Mueve para obtener la máximo potencia de disparo	Mueve alejándose de los barcos del jugador	Mueve alejándose de los barcos del jugador