



SUMARIO SECCIÓN DE DISPARO

OBJETIVOS

1. Las unidades disparan una vez por turno contra la unidad enemiga más cercana.

ALCANCE

1. La mayoría de las tropas con armas de proyectiles pueden disparar contra el enemigo a un máximo de 30 cm de distancia.

ATAQUES

1. Suma los atributos de Ataques en disparo de las peanas de la unidad que disparan.
2. Tira el número de dados indicado.
3. Para impactar se necesita un resultado de 4+.
Para impactar a un enemigo parapetado se necesita un resultado de 5+.
Para impactar a un enemigo fortificado se necesita un resultado de 6+.
4. Efectúa una tirada de salvación por armadura por cada impacto.
5. Anota el número final de impactos obtenidos.
6. Retira las peanas cuando se hayan obtenido suficientes impactos.

REPELIDA

1. Tira un dado por cada impacto sufrido. Tira 1 dado menos para las unidades parapetadas y 2 menos para las fortificadas.
2. Suma los resultados y retira la unidad esta distancia en centímetros.
3. Si cualquier resultado es un 6, la unidad queda desorganizada.
4. Una unidad repelida hasta unidades enemigas, trabadas en combate o unidades propias que no dejen paso, queda desorganizada.
5. Una unidad repelida hasta terreno impasable o unidades propias que dejen paso queda desorganizada con un resultado de 6.
6. Una unidad que deja paso a una unidad repelida queda desorganizada con un resultado de 6.
7. Una unidad repelida más de su capacidad de movimiento es destruida.

DISPAROS CONTRA UNIDADES A LA CARGA

1. Los impactos infligidos a las tropas que cargan se mantienen durante el primer turno de combate.
2. Los atacantes que cargan no pueden ser repelidos.

DESCARTAR IMPACTOS SUELTOS

1. Al terminar la fase de disparo, descartar los impactos sueltos.



El efecto de las armas de proyectiles se resuelve en la fase de disparo. Esto incluye los disparos de las tropas armadas con arcos, ballestas y armas similares, además del bombardeo de artillería de armas como los cañones y catapultas. Algunos ataques mágicos también tienen lugar durante la fase de disparo, como la *Bola de Fuego* o el *Rayo de Muerte* lanzados por los hechiceros.

ATRIBUTO DE ATAQUE

Las tropas equipadas con armas tales como arcos, ballestas y arcabuces tienen un atributo de Ataques adicional. Esto se refleja mediante un número separado por una barra de este modo: 3/1, donde 3 es el atributo de Ataques en combate cuerpo a cuerpo y 1 el atributo de Ataques cuando dispara.



ATAQUES

3 / 1

*Atributo de Combate
Cuerpo a Cuerpo*

Atributo de Disparo

OBJETIVOS

Las unidades equipadas con armas de proyectiles pueden disparar una vez durante su fase de disparo. Las unidades trabadas en combate no pueden disparar más que a la unidad que les ha cargado, como se indica más adelante.

Una unidad dispara automáticamente contra la unidad enemiga más cercana. Todas las peanas disparan contra la misma unidad objetivo si es posible. Si dos unidades enemigas visibles están igualmente cercanas, el jugador puede escoger a cuál dispara. Si es imposible para todas

las peanas disparar contra la misma unidad objetivo, entonces los disparos se pueden resolver peana por peana, aunque esto tiende a ser más inefectivo.

Una peana debe poder ver a su objetivo para disparar contra él. Se supone que puede verlo si se puede trazar una línea de visión sin obstáculos desde el borde frontal de su peana hasta la peana del objetivo. La visión puede quedar obstaculizada por un accidente del terreno circundante (que no sean obstáculos bajos, ríos o arroyos, marismas, etc.), otras unidades, otras peanas de la unidad que dispara o cualquier otra circunstancia que hiciera imposible ver o disparar. Consulta el diagrama 25.1.

Las peanas en el interior de un bosque se supone que pueden ver hasta 1 cm. Las peanas situadas en el interior de un bosque a menos de 1 cm del borde pueden ver fuera de los bosques. Igualmente, las peanas fuera del bosque pueden ver a las peanas situadas a 1 cm o menos del borde del bosque. Esto le permite a los arqueros situarse en el borde de un bosque y disparar sin exponerse a la carga de la caballería o de los carros, para quienes el bosque es terreno impasable.

Las unidades enemigas en combate cuerpo a cuerpo se suponen mezcladas con sus oponentes y, por tanto, no presentan un objetivo claro para los proyectiles. Por lo tanto, se las ignora como objetivos potenciales.

Diagrama 25.1

OBJETIVOS A LA VISTA



OBJETIVOS FUERA DE VISTA

Una peana puede ver si es posible trazar una línea de visión sin obstáculos desde su frontal hasta el objetivo (área sombreada).

Si un jugador desea que una unidad dispare desde su parte posterior, entonces la peana o peanas deben pivotarse 180° para que puedan ver al objetivo. Esto sucede automáticamente. Las peanas no pueden pivotar sobre su lado para disparar. Algunas tropas pueden disparar en un arco completo de 360° sin necesidad de girarse, tal y como se describe en las listas de ejército.

ALCANCE

La mayoría de las tropas tienen un alcance de 30 cm con sus armas, sin importar que sean arcos, ballestas, o lo que sea. El alcance representa el área táctica sobre la que la unidad opera, más que la distancia real que el arma puede alcanzar, y la mayoría de las armas de proyectiles son comparables en este aspecto. Por supuesto, muchas piezas de artillería pueden disparar un proyectil más grande, bala de cañón o similares, ya que su función táctica es proporcionar un bombardeo a larga distancia. En estos casos, se aplican reglas especiales, como veremos más tarde. Las diversas reglas para las distintas armas también aparecen en la sección Listas de Ejército.

La distancia entre unidades se mide peana por peana. Una peana individual debe hallarse dentro del alcance para poder disparar. Esto puede dar como resultado que algunas peanas estén dentro del alcance mientras otras no, incluso aunque estén dentro de la misma unidad.

CÓMO CALCULAR LAS BAJAS

Para determinar el efecto de los proyectiles, se empieza por sumar el valor total de Ataques de la unidad. Por ejemplo, una unidad de tres peanas, cada una con un atributo de Ataques de 2, tendrá un atributo total de

Ataques de 6. El valor total de esta suma es el número de dados que se tiran para determinar el número de impactos que se logran sobre el objetivo. El resultado mínimo necesario para impactar es normalmente 4 ó más. Por lo tanto, ocho tiradas de dados de 1, 2, 2, 3, 4, 4, 6 y 6 equivalen a cuatro impactos sobre el objetivo.

En la práctica, los jugadores descubrirán que es más conveniente resolver los ataques de disparo de varias unidades al mismo tiempo si disparan contra la misma unidad enemiga. Ésta es una práctica aceptada y ahorra muchas tiradas dados y tiempo. Simplemente, hay que sumar el número total de dados de todas las unidades y tirarlos a la vez.

Es más difícil lograr un impacto sobre un objetivo si está *parapetado* o en una *posición fortificada*. En aquellos casos en que algunas peanas de una unidad estén protegidas mientras que otras no, las unidades que disparan siempre lo harán contra el enemigo más desprotegido, siempre que puedan verlo y esté dentro del alcance, incluso aunque haya otras peanas más cerca. Las peanas más desprotegidas deben retirarse como bajas antes que el resto. En los casos en los que las peanas den como resultado la retirada de peanas enteras, será necesario dividir las tiradas en grupos para que se pueda aplicar la penalización apropiada una vez todas las peanas expuestas hayan sido destruidas. La definición completa y el resto de las reglas para las tropas en posiciones parapetadas y fortificadas aparecen en la sección Fase de Combate (págs. 45-46).

La siguiente tabla muestra los resultados necesarios para impactar:

RESULTADOS PARA IMPACTAR

<i>Todos los objetivos, excepto los abajo indicado</i>	4, 5 ó 6
<i>Infantería/artillería en una posición parapetada</i>	5 ó 6
<i>Infantería/artillería en una posición fortificada</i>	6



Armadura

Si el objetivo tiene armadura, entonces el número de impactos logrados puede reducirse. El atributo de Armadura del objetivo se expresa con un número: 6+, 5+... Este número indica el resultado mínimo necesario para anular un impacto. Tira un dado por cada impacto que sufra la unidad. Cualquier dado que obtenga un resultado igual o superior al atributo de Armadura de la unidad anulará o "salvará" un impacto. Los impactos anulados de este modo se ignoran, no afectan al objetivo y no son tenidos en cuenta. Por ejemplo, 2 unidades de arqueros disparan contra una unidad de Caballeros Imperiales (con Armadura 4+) y logran cuatro impactos. La unidad de Caballeros tira 4 dados, uno por cada impacto, y logra un 2, un 4, un 5 y un 6. Puesto que cada resultado igual o superior a 4 anula un impacto, la unidad de Caballeros sólo sufre un impacto.

Retirada de Bajas

Las unidades pueden sufrir un cierto número de impactos antes de que una peana sea destruida, y este número varía dependiendo de lo resistente y lo valeroso que sea el objetivo. Por ejemplo, los hombres tienen un atributo de 3 Impactos, mientras que los Enanos, más tuzudos, tienen un atributo de 4. Una vez la unidad ha sufrido un número de impactos igual a su atributo de Impactos, retira una peana inmediatamente. Si la unidad no sufre impactos suficientes para destruir una peana, o si sufre los suficientes para retirar una peana y sobran otros, anota los impactos que sobran. La forma más fácil de hacer esto es colocar un dado coloreado directamente detrás de la unidad para que muestre el número de impactos que ha sufrido la unidad.

Si una unidad recibe disparos de varios enemigos durante la fase de disparo puede sufrir más impactos con lo que el total aumentará. Retira las peanas a medida que se produzcan las bajas y anota cualquier impacto sobrante del modo apropiado. Una vez ha terminado la fase de disparo, los impactos sobrantes se "borran". Los impactos que no logran destruir una peana no se cuentan de un turno a otro. Se supone que el regimiento se reagrupa y los guerreros ligeramente heridos se organizan de nuevo en filas de combate. Aunque esto significa que es bastante difícil infligir bajas mediante disparos, puede utilizarse para repeler unidades enemigas, como se verá a continuación.

REPELER AL ENEMIGO

Al finalizar la fase de disparo, las unidades que han sufrido impactos durante esta fase son *repelidas* por la lluvia de proyectiles. Debe pensarse en esto como una retirada ordenada bajo fuego enemigo o como una huida seguida de un rápido reagrupamiento, dependiendo de la distancia recorrida. Cuantos más impactos sufra una unidad, más lejos será repelida. Calcula la distancia a la que es repelida una unidad después de que se hayan efectuado todos los disparos, pero antes de eliminar los impactos sobrantes al final de la fase de disparo. El jugador cuyas unidades son repelidas puede decidir el orden en que lo son.

Para determinar la distancia que recorre una unidad repelida, el jugador enemigo tira un dado por cada impacto sufrido. No olvides incluir los impactos de cualquier peana que haya sido retirada durante la fase de dis-

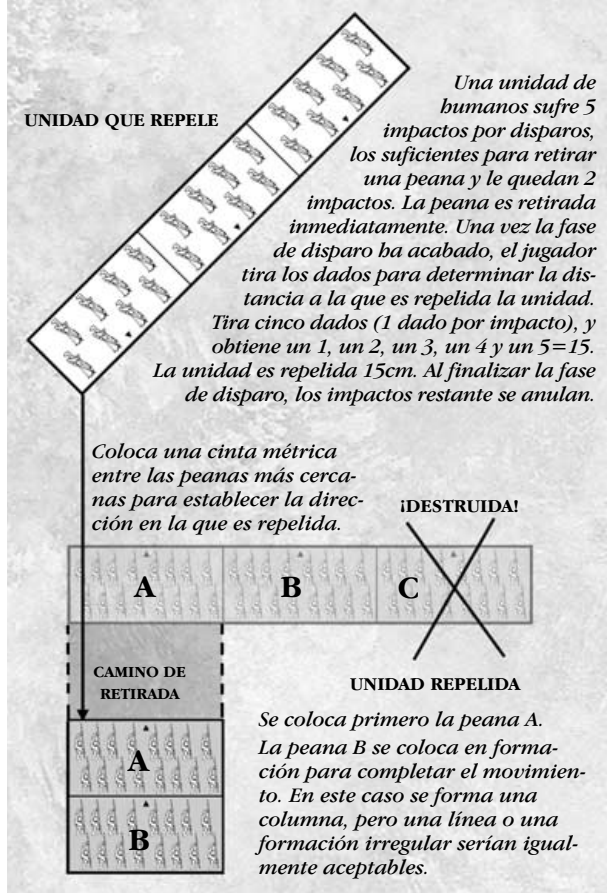
paro. Suma todos los resultados para determinar la distancia que la unidad es repelida. Por ejemplo, una unidad que haya sufrido dos impactos tira dos dados y obtiene un 3 y un 4, lo que indica que la unidad es repelida 7 cm.

Las unidades *parapetadas* tiran un dado menos para determinar la distancia. Por tanto, 1 impacto no puede repeler, con 2 impactos se tira un dado, con 3 impactos se tiran dos dados y así sucesivamente.

Las unidades *fortificadas* tiran dos dados menos para determinar la distancia. Por tanto, 1 ó 2 impactos no pueden repeler, con 3 impactos se tira un dado, con 4 impactos se tiran dos dados y así sucesivamente.

Las unidades repelidas mueven en dirección contraria a la unidad más cercana que les ha disparado (la unidad que repele). El camino seguido se determina del mismo modo que con las tropas que *rebuyen un combate*. Coloca una cinta métrica entre los puntos más cercanos de las peanas más cercanas y mueve la primera peana repelida a lo largo de esa línea. Las restantes peanas se mueven a lo largo de esa línea en una formación apropiada, pero no pueden estar más cerca de la unidad que las repele que la primera peana. Esto le permite a una unidad que es repelida reorganizar su formación mientras se retira. Ten en cuenta que la medición del movimiento se hace desde la peana repelida más cercana, y que las otras peanas pueden retirarse más distancia que la obtenida en los dados. Ver diagrama 27.1.

Diagrama 27.1



Unidades Desorganizadas al ser Repelidas

Las unidades que han sido repelidas pueden quedar desorganizadas debido a este tipo de retirada. Esto es una gran desventaja debido a que significa que estas unidades no podrán moverse el siguiente turno.

Cuando tires los dados para determinar la distancia a la que es repelida una unidad, cualquier resultado de 6 significará que la unidad queda *desorganizada*.

Una unidad también quedará desorganizada si es repelida hasta un terreno en el que no puede entrar o si es repelida hasta otras unidades, ya sean amigas o enemigas. Consulta la sección Desorganización (pág. 49) para saber todos los detalles sobre esto.



Unidades en Desbandada al ser Repelidas

Una unidad repelida una distancia mayor que su capacidad de movimiento es automáticamente *desbandada* y destruida. Se supone que la unidad se ha dispersado más allá de toda posible reorganización y que sus tropas han abandonado sus armas y han huido o se han retirado del campo de batalla llorando y gimiendo. La unidad es retirada inmediatamente.

Esto ocurre muy rara vez, ya que las unidades que sufran muchos impactos serán destruidas de todas maneras, ¡pero cuando ocurre es muy espectacular! También es una forma muy útil de eliminar grandes criaturas enemigas que tienen muchas heridas y que de otro modo serían muy difíciles de matar.

DISPAROS CONTRA UNA UNIDAD QUE CARGA

Las peanas capaces de disparar (incluida la artillería, los monstruos apropiados y las máquinas de guerra) pueden disparar contra las unidades enemigas que carguen contra ellas, suponiendo que puedan verlas.

Esto representa a la unidad disparando proyectiles contra el enemigo mientras éste se acerca, quizás hasta el último momento, pero posiblemente como parte de una retirada en combate por parte de grupos delante de un cuerpo principal. Los disparos de este tipo son una excepción a la secuencia de turno normal, ya que ocurren en el turno del enemigo y se resuelven antes de que se libere la primera ronda de combate cuerpo a cuerpo. Las tropas que disparan pueden hacerlo en el momento que sea más conveniente para ellas, para asegu-

rar que sus proyectiles logran el máximo efecto, pero deben poder ver a su objetivo en el punto en que efectúan sus disparos.

Cualquier impacto infligido en una unidad enemiga se tiene en cuenta a la hora de resolver el combate cuerpo a cuerpo, y se considera que ha sido infligido en el primer turno de este combate. Así pues, si una unidad de arqueros inflige dos impactos en una unidad de Caballeros que carga contra ella, los Caballeros iniciarán el combate con dos impactos. Si inflige cuatro impactos, una peana de Caballeros se retira como baja y un impacto permanece, y los cuatro impactos se tienen en cuenta al resolver el primer turno de combate.

Las unidades que disparan contra enemigos que cargan contra ellas no las repelerán. Esto ocurre en parte por conveniencia, ya que el juego se haría mucho más lento, y también refleja la capacidad de las tropas de avanzar estoicamente bajo el fuego enemigo una vez lo tienen a la vista. Cualquier pérdida de entusiasmo se tendrá en cuenta por las bajas causadas por los disparos en el resultado final después del primer turno de combate cuerpo a cuerpo.

Si una unidad con armas de proyectiles es cargada por dos unidades enemigas, una tras la otra, entonces puede disparar dos veces: una contra la primera y otra contra la segunda. Sin embargo, cuando se dispara contra la segunda unidad (o contra cualquier otra posterior), sólo las peanas que no están tocando a una peana enemiga pueden disparar. Recuerda que las peanas que están en contacto esquina con esquina se consideran en contacto a efectos de combate cuerpo a cuerpo, por lo que no pueden disparar de este modo.

LA FUNCIÓN TÁCTICA DE LAS TROPAS DE PROYECTILES

Probablemente te habrás dado cuenta de que las armas de proyectiles no son la mejor manera de aniquilar a una unidad enemiga. El número de impactos infligido probablemente será insuficiente para retirar una peana, y los disparos sobrantes siempre se descuentan al final de la fase. El modo más efectivo de emplear los disparos es coordinar los ataques de varias unidades a la vez.

Sin embargo, los disparos son una forma muy efectiva de detener a las tropas enemigas y de expulsarlas de posiciones fuertemente defendidas. Los buenos generales reconocerán estas cualidades inmediatamente, ya que son una forma de controlar el campo de batalla y frustrar los planes de tu enemigo.



