



## SUMARIO SECCIÓN DE DESORGANIZACIÓN

### UNA UNIDAD QUEDA DESORGANIZADA SI:

1. Es atravesada por tropas que rehuyen al enemigo.
2. Es repelida por proyectiles y se obtiene en cualquiera de los dados de la tirada por ser repelida un 6.
3. Se obtiene un resultado de 6 cuando es repelida/retrocede por terreno impasable.
4. Cuando es repelida/retrocede hasta un enemigo o un combate cuerpo a cuerpo.
5. Se obtiene un resultado de 6 al pasar a través de unidades propias.
6. Cuando es repelida/retrocede hasta una unidad propia que no deja paso.
7. Se obtiene un resultado de 6 cuando deja paso.

### UNIDADES DESORGANIZADAS

1. Las unidades desorganizadas no pueden moverse en la fase de mando ni por propia iniciativa ni por órdenes.
2. Sufren un modificador de -1 Ataque en combate cuerpo a cuerpo.
3. No pueden apoyar en combate cuerpo a cuerpo.
4. Dejan de estar desorganizadas al final de su fase de mando.



Como ya se habrán dado cuenta los jugadores más astutos, hay bastantes situaciones en las que una unidad puede quedar *desorganizada*. La desorganización a menudo ocurre durante la fase de combate, cuando una unidad se ve obligada a moverse a través de otras tropas o de terreno impasable, o en la fase de disparo, cuando una unidad es repelida por proyectiles. Para mayor comodidad hemos resumido en esta sección todas las circunstancias por las que una unidad puede quedar desorganizada.

## CUÁNDO QUEDA DESORGANIZADA UNA UNIDAD

### 1. Es atravesada por tropas que rehuyen al enemigo.

Las unidades que son atravesadas por tropas que *rehuyen al enemigo* quedan automáticamente *desorganizadas*. Esas unidades no podrán moverse más durante esa fase de mando, pero se recuperarán al término de la fase de mando, por lo que no sufren penalizaciones durante ese turno. Consulta la sección Movimiento (págs. 22-23) para conocer todos los detalles.

### 2. Es repelida por proyectiles.

Una unidad queda *desorganizada* si es *repelida* por disparos y se obtiene un 6 en cualquiera de los dados tirados para determinar la distancia a la que es repelida. Consulta las reglas relativas a las unidades repelidas por disparos en la sección Disparo (pág. 27-28).

### 3. Retrocede/es repelida hasta terreno impasable.

Una unidad *repelida* por disparos o que *retrocede* hasta un terreno que no puede cruzar, se detendrá en su borde y quedará *desorganizada* con un resultado de 6 en 1D6. Consulta las reglas relativas a las unidades repelidas por disparos en la sección Disparo (pág. 27-28).

### 4. Retrocede/es repelida hasta un enemigo o un combate cuerpo a cuerpo.

Una unidad *repelida* o que *retrocede* hasta el enemigo o unidades trabadas en combate (propias o enemigas), se detiene a 1 cm y queda automáticamente *desorganizada*. Consulta las reglas relativas a las unidades repelidas por disparos en la sección Disparo (pág. 27-28).

### 5. Pasa a través de unidades propias.

Si una unidad es *repelida por disparos*, se *retira* de un combate o *retrocede* hasta una unidad propia, el jugador tiene la opción de mover a la unidad propia para *dejar paso*. Una unidad que atraviesa de este modo a una unidad propia obligándola a dejar paso quedará *desorganizada* con un resultado de 6 en 1D6. Consulta las reglas relativas a Dejar Paso (págs. 50-51).

### 6. Retrocede/es repelida hasta una unidad que no deja paso.

Una unidad *repelida por disparos* o que *retrocede* hasta una unidad propia que no puede o no quiere dejar paso queda automáticamente *desorganizada*. Consulta las reglas relativas a las unidades repelidas por disparos en la sección Disparo (págs. 27-28).

### 7. Deja Paso.

Una unidad que *deja paso* a una unidad propia queda *desorganizada* con un resultado de 6 en 1D6. Consulta las reglas relativas a Dejar Paso (págs. 50-51) más adelante en esta sección.

Las peanas que se ven obligadas a *retirarse* de un combate cuerpo a cuerpo hasta unidades propias que no *dejan paso*, enemigos, unidades en combate cuerpo a cuerpo o terreno impasable son *destruidas* ¡Por eso la posibilidad de que queden desorganizadas no se ha tenido en cuenta! Consulta la sección Fase de Combate (págs. 40-41 y págs. 46-47) para conocer los detalles completos sobre la retirada de un combate cuerpo a cuerpo.

## UNIDADES DESORGANIZADAS

Se considera que una unidad *desorganizada* ha quedado desmoralizada o confundida. Las tropas no pueden o no quieren obedecer a sus oficiales, y en combate cuerpo a cuerpo luchan de forma poco entusiasta o bastante descoordinados. La unidad permanece *desorganizada* hasta el final de su fase de mando. Al final de su fase de mando, la unidad se recupera automáticamente

1. Una unidad que está desorganizada no puede moverse en la fase de mando, ni por iniciativa ni por órdenes. En el caso de una unidad voladora, puede efectuar un *movimiento de regreso*. Consulta las secciones Fase de Mando (págs. 13-14) y Unidades Voladoras (pág. 59). Fíjate que las unidades pueden moverse en otras fases y deben hacerlo cuando las reglas así lo indiquen.
2. Mientras está desorganizada, una unidad sufre un modificador de -1 Ataque en combate cuerpo a cuerpo. Habitualmente, las unidades quedan desorganizadas durante un combate cuerpo a cuerpo si las unidades que se retiran se ven obligadas a entrar en contacto con unidades propias. Consulta la sección Fase de Combate (pág. 41).
3. Una unidad de infantería desorganizada no puede apoyar en combate cuerpo a cuerpo. Consulta la sección Fase de Combate (pág. 40).

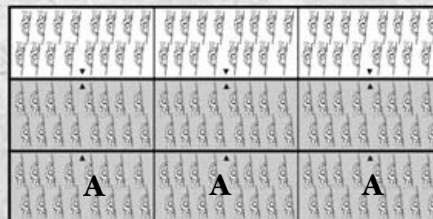
Cuando una unidad queda desorganizada, es recomendable que sea aparente de algún modo visual. Lo mejor es poner las peanas en una formación irregular para representar el desorden en sus filas. La unidad puede reformarse al final de la fase de mando. Si una unidad está trabada en combate cuerpo a cuerpo, es mejor utilizar una ficha o girar una peana, ya que cambiar la formación hace más difícil determinar la dirección de retirada.



## DEJAR PASO

Las unidades no trabadas en un combate cuerpo a cuerpo pueden dejar paso a las tropas propias que han sido *repelidas*, que se están *retirando* o que ellas mismas están *dejando paso*. Las unidades que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo, que tienen limitado su movimiento por el terreno o que son incapaces de moverse por cualquier otra razón no pueden dejar paso.

Diagrama 50.1



Las peanas que apoyan (A) deben estar alineadas exactamente en la retaguardia o en el flanco de una peana que combate.

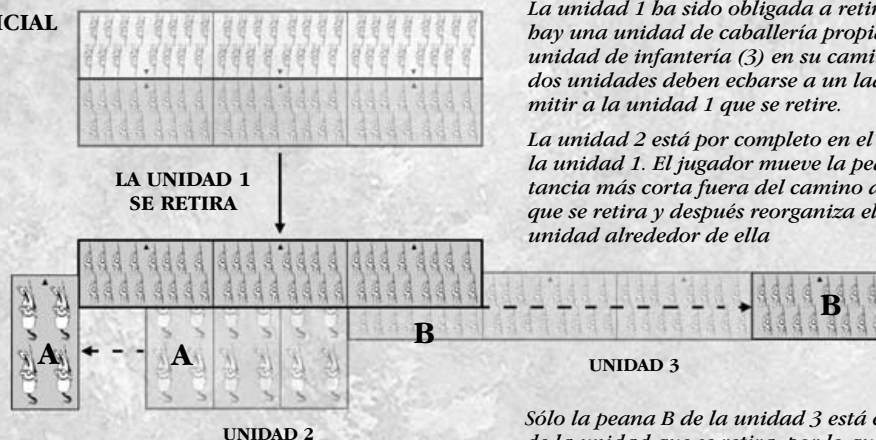
El caso más común en el que la unidad puede dejar paso se da durante una retirada de un combate en el que una unidad de infantería está situada directamente detrás de otra para apoyarla. Consulta el Diagrama 50.1.

Cuando una unidad *deja paso* a otra puede *echarse a un lado* o *marchar hacia atrás*.

Cuando se *echa a un lado*, solo las peanas directamente en el camino de la unidad propia se mueven. El jugador reorganiza la formación de las peanas que permanecen estacionarias. Si todas las peanas deben moverse, entonces el jugador mueve una peana la distancia más corta posible para quitarse del camino de la unidad propia y las peanas restantes se reorganizan en formación. Consulta el Diagrama 51.1.

Cuando *marcha hacia atrás*, la unidad mantiene el paso y finaliza su movimiento justo detrás de la que retrocede. En el caso de unidades de infantería que dejen paso a otras unidades de infantería, las peanas en contacto con una unidad en retirada pueden colocarse de modo que apoyen a las tropas en retirada cuando sea necesario. Consulta el Diagrama 51.2.

## 1) POSICIÓN INICIAL

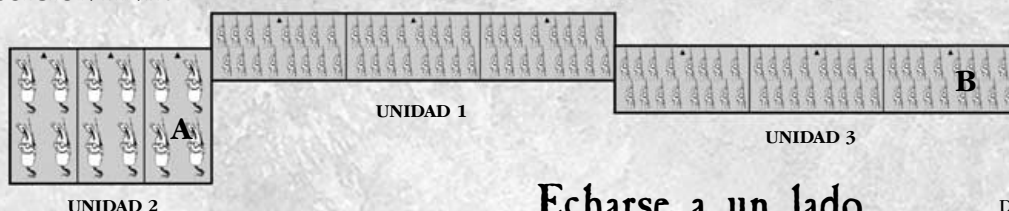


La unidad 1 ha sido obligada a retirarse, pero hay una unidad de caballería propia (2) y una unidad de infantería (3) en su camino. Estas dos unidades deben echarse a un lado para permitir a la unidad 1 que se retire.

La unidad 2 está por completo en el camino de la unidad 1. El jugador mueve la peana A la distancia más corta fuera del camino de la unidad que se retira y después reorganiza el resto de la unidad alrededor de ella.

Sólo la peana B de la unidad 3 está en el camino de la unidad que se retira, por lo que el jugador sólo tiene que recolocar la peana B, y las otras dos peanas permanecen estacionarias.

## 2) POSICIÓN FINAL



## Echarse a un lado

Diagrama 51.1

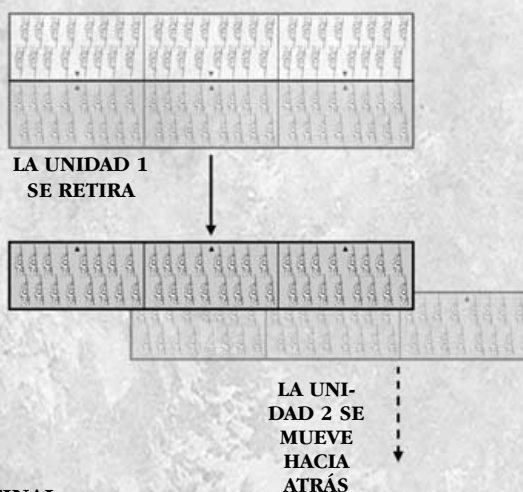
Dejar paso a las unidades propias puede dar como resultado el cambio de posición de varias unidades, cada una de las cuales se echa a un lado para dejar sitio para la siguiente unidad. Todas las unidades que se mueven para dejar paso, además de la unidad original, deben efectuar una tirada para determinar si quedan desorganizadas. La unidad original deberá efectuar una tirada por cada unidad que le deje paso, por lo que cuantas más unidades atravesase, más probable es que quede desorganizada.

Una unidad no puede dejar paso si para ello debe ponerse a 1 cm o menos del enemigo (suponiendo que no lo esté al inicio del turno), en contacto con cualquier unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo, o atravesar terreno impenetrable o una unidad propia inmovilizada.

Una unidad que no pueda dejar paso o que el jugador prefiera no mover para dejar paso se considera "unidad inmóvil". Una unidad que deba moverse hasta ella se detiene al entrar en contacto con ella y queda automáticamente desorganizada (pág. 49). Una unidad en retirada de un combate cuerpo a cuerpo es destruida si llega hasta una "unidad inmóvil" (consulta la sección Fase de Combate (pág. 41)). Una unidad que se niegue a dejar paso no queda desorganizada y no se ve afectada en modo alguno.

## 1) POSICIÓN INICIAL

Diagrama 51.2



## 2) POSICIÓN FINAL



## Moverse hacia Atrás

En esta situación, la unidad de infantería (2) marchará hacia atrás con la unidad de infantería que se retira (1). Puesto que las tres peanas están en contacto con la unidad que se retira, la unidad que marcha hacia atrás puede recolocar sus peanas en posiciones de apoyo.