



SUMARIO SECCIÓN DE COMBATE

1. **Ataque:** Tira los dados y anota los impactos.
2. **Resultado:** Compara los impactos obtenidos por ambos bandos.
Empate: Ambos bandos retroceden.
Vence: El perdedor se retira. El vencedor se queda, persigue/avanza o retrocede.
3. **Persecución:** Libra otra ronda de combate.

COMBATE

1. Varias unidades trabadas forman un único combate múltiple, pero determina los resultados de cada combate por separado.

ATAQUES

1. Suma los atributos de Ataques de las peanas de la unidad que ataca.
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.

RESULTADOS

1. Compara el número de impactos obtenidos por ambos bandos.
2. Suma +1 por cada peana que apoye.
Empate Ambos bandos obtienen el mismo número de impactos.
Ambos bandos retroceden desde 1 cm hasta 3D6 cm, excepto las unidades parapetadas o fortificadas.
Finaliza la fase de combate.
Vence Uno de los bandos obtiene más impactos.
El perdedor se retira la diferencia de impactos obtenidos por ambos bandos (divididos por el número de unidades en caso de combates múltiples).
El vencedor retrocede, permanece o persigue/avanza.
Si el vencedor permanece o retrocede acaba la fase de combate.
Si el vencedor persigue, se libra otra ronda de combate.

PERSECUCIÓN/AVANCE

1. La infantería nunca persigue a una unidad de caballería o carros que se retira.
2. La artillería nunca persigue. Si se ve obligada a retirarse es destruida.
3. Las tropas fortificadas nunca persiguen.
4. Los vencedores no pueden perseguir a través de un terreno que no pueden cruzar.
5. Las unidades que avanzan cargan contra la unidad enemiga visible más cercana a 20 cm/10 cm o menos de distancia.

MODIFICADORES AL ATAQUE

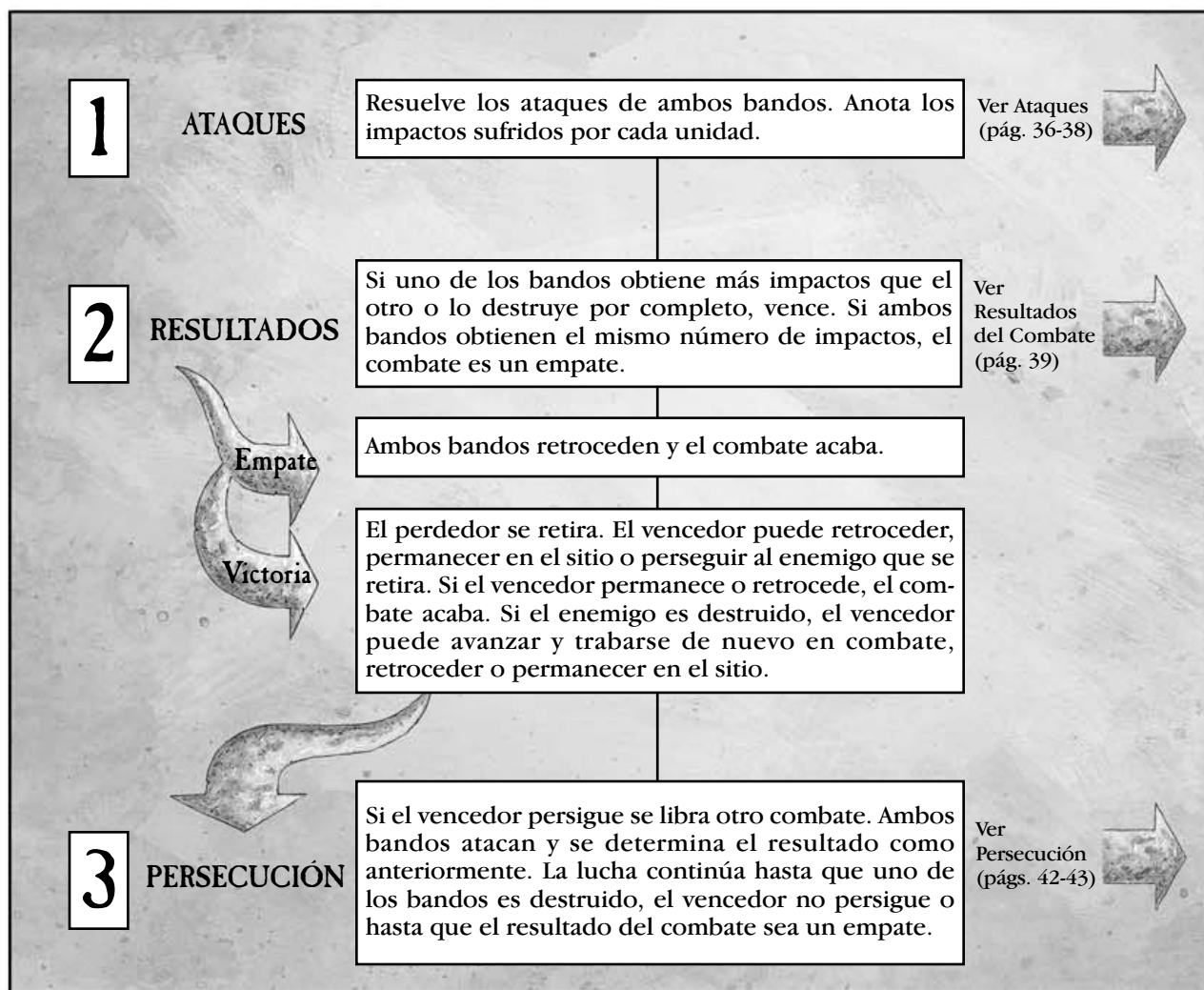
Cargar contra un enemigo en terreno abierto	+1
Monstruo/carro cargando contra un enemigo en terreno abierto	+1
Combate en persecución	+1
Por cada 3 cm de combate en persecución	+1
Luchar contra un enemigo <i>terrorífico</i>	-1
Enemigo a retaguardia o en el flanco propios	-1
Desorganizada	-1

FINAL DEL COMBATE

1. Al terminar la fase de combate se descartan los impactos sobrantes.
2. Las unidades pueden reorganizarse.

FASE DE COMBATE

En la fase de combate se resuelven los enfrentamientos cuerpo a cuerpo. Debes determinar el resultado de cada combate antes de seguir con el siguiente. Resuelve cada uno según la siguiente secuencia de combate.



Esta fase representa el enfrentamiento entre enemigos, ya sea el feroz combate cuerpo a cuerpo, disparos a muy corta distancia o una combinación de ambos. En algunos casos podemos imaginar a las unidades luchando repetidamente durante breves periodos de tiempo interrumpidos por momentáneas pausas en las

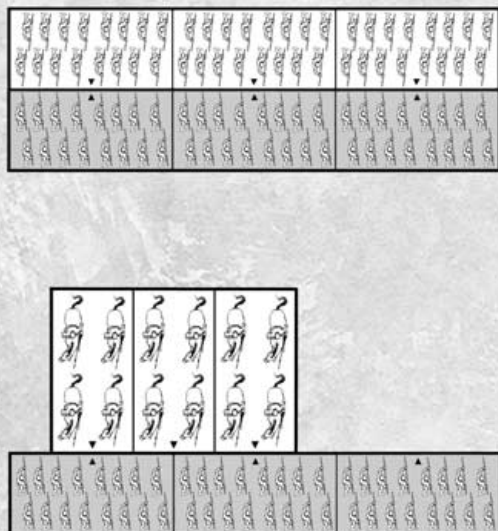
que los combatientes reúnen fuerzas. Esto es bastante probable cuando se lucha en terrenos abruptos, como los bosques o entre ruinas, o cuando las tropas asaltan fortificaciones. En cualquier caso, cualquier enfrentamiento cuerpo a cuerpo se representa mediante las reglas de esta sección.

TRABARSE EN COMBATE

Las unidades pueden ponerse en contacto con unidades enemigas durante su fase de mando, ya sea mediante una orden o por propia iniciativa. Las unidades que utilizan su iniciativa siempre deben avanzar contra la unidad más cercana que vean. Las unidades que actúan bajo órdenes pueden avanzar contra cualquier enemigo a su alcance y al que puedan ver. En ambos casos, este movimiento es denominado *carga*. Una vez las unidades están en contacto con una unidad enemiga se dice que están trabadas en combate.

Una vez las unidades se han trabado en combate cuerpo a cuerpo se suelen colocar tal y como se muestra en el Diagrama 32.1.

Diagrama 32.1

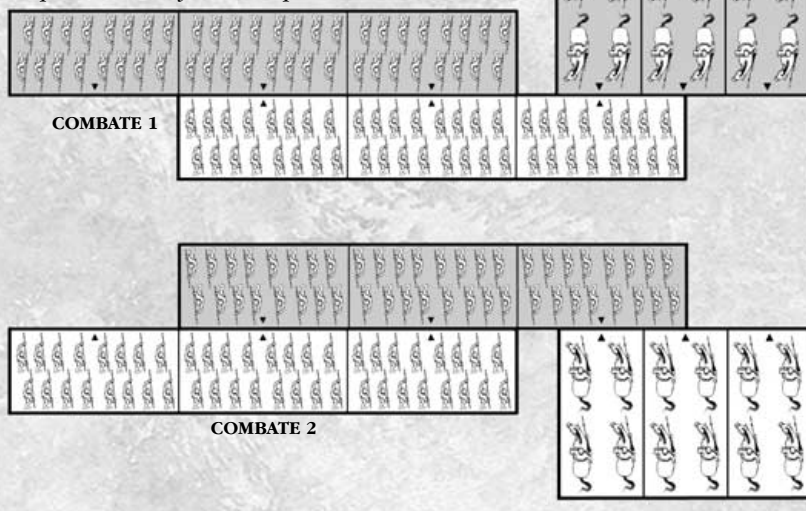


Arriba: dos unidades de infantería en combate.

Abajo: una unidad de caballería en combate con una unidad de infantería

Cuando varias unidades están trabadas, tal y como se muestra en estos dos ejemplos, forman un único combate cuerpo a cuerpo.

Un combate así puede involucrar a varias unidades de cada bando, pero lo habitual es que involucre a dos, o a veces tres, unidades por un bando y sólo una por el otro.



A veces, un combate cuerpo a cuerpo puede involucrar a varias unidades por parte de uno o ambos bandos. Se considera que todas las unidades trabadas luchan en el combate cuerpo a cuerpo. Consulta el Diagrama 32.2.

MOVER LAS TROPAS QUE CARGAN

Las reglas para mover las tropas que cargan pueden parecer un poco intimidatorias al principio, ¡pero no te preocupes!, la mayoría de los movimientos ocurren de una forma lógica. Muchas de las reglas que aparecen a continuación están pensadas para clarificar cualquier circunstancia inusual con la que te encuentres.

Secuencia de cargas

El término “carga” describe el movimiento de una unidad que entra en contacto con una unidad enemiga. Las unidades que mueven por iniciativa mueven antes que las unidades que mueven por órdenes, pero, aparte de eso, no hay obligación de mover las unidades que cargan en ningún orden concreto. Las cargas tienen lugar a lo largo de toda la fase de mando cuando las unidades avanzan y se ponen en contacto con las unidades enemigas. Un jugador no está obligado a anunciar que una unidad carga antes de moverla o a declarar que se va intentar realizar una carga. Los jugadores pueden medir las distancias antes de mover para determinar si una carga es posible.

Enemigo a la vista

Una unidad sólo puede cargar contra un enemigo al que pueda ver al inicio de su movimiento. Es posible que el movimiento de una unidad que carga bloquee la línea de visión de otra unidad que también se dispone a cargar, haciendo que sea imposible para esa segunda cargar incluso aunque la unidad objetivo fuese visible al inicio de la fase de mando, y viceversa, que la carga de una unidad deje libre la línea de visión de otra unidad. Esta es la razón por la que una unidad que carga debe poder ver a su objetivo **al inicio de su movimiento**, así que es conveniente tener esto en cuenta cuando decidas qué unidades vas a mover en primer lugar.

Se supone que una unidad es capaz de ver a un enemigo si es posible trazar una línea de visión ininterrumpida desde el borde frontal de cualquiera de sus peanas hasta cualquiera de las peanas de la unidad enemiga. El resto de las unidades, amigas o enemigas, bloquean la línea de visión del mismo modo que lo hacen los accidentes del terreno, aparte de los obstáculos bajos, los ríos y arroyos, las marismas, etc. Los personajes nunca bloquean la línea de visión de ninguna unidad, tal y como se explica en la sección de Generales, Hechiceros y Héroes.

Diagrama 32.2

La carga

Antes de mover la unidad que carga debes determinar qué peana es la que se halla más cerca de la unidad enemiga que va a ser cargada. Una peana que no puede ver al enemigo o que no puede llegar hasta él, sea cual sea la razón, se ignora en favor de una que pueda. Cuando un terreno impenetrable u otras unidades bloquean el camino más corto hasta el enemigo, mide la ruta que debe tomarse para determinar qué peana es la más cercana y si se puede llegar hasta ella. Si no se puede decidir qué peana es la más cercana, o si varias están a la misma distancia, por ejemplo, el jugador que efectúa la carga designa a una de ellas como la más cercana. Mueve la peana más cercana "a la carga" para ponerla en contacto con el enemigo visible más cercano. Coloca el borde frontal de la peana que carga centro frente a centro del borde más cercano de la peana enemiga. Consulta el Diagrama 33.1.

Cuando la esquina de una peana enemiga es el punto más cercano, las tropas que cargan avanzarán hasta el borde indicado por la división del frontal de las unidades, tal y como se muestra en el Diagrama 33.2. Si la mayoría de las peanas de una unidad se hallan a la izquierda de la línea más corta entre las dos unidades, entonces ésta carga hacia su flanco izquierdo; y si hay más a la derecha, hacia la derecha. Si es imposible decidir porque existe el mismo número de peanas a derecha e izquierda, entonces el jugador que carga decide.

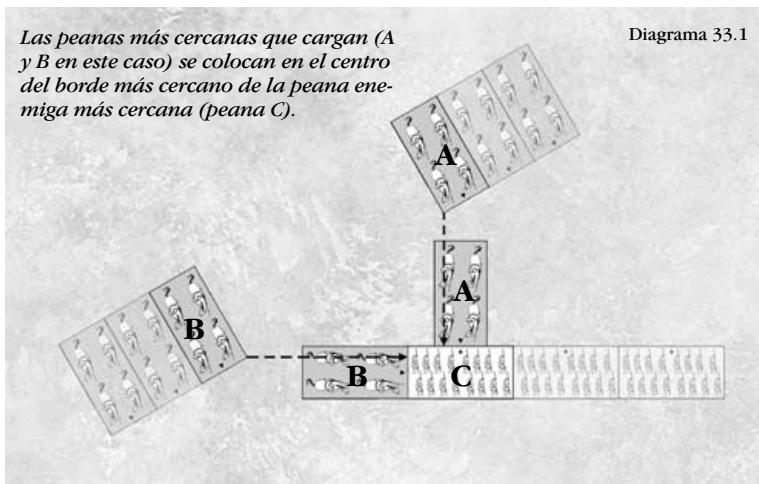
Las peanas o unidades enemigas que no pueden ser vistas o que son inaccesibles (por ejemplo, porque se hallan detrás de terreno impasable, como marismas o ríos), siempre se ignoran cuando se decide dónde colocar las tropas que cargan. Consulta el Diagrama 33.3.

Una vez has colocado la primera peana, mueve el resto de la unidad para acompañarla. Debes colocar cada una de las peanas restantes con su borde frontal pegado al borde contactado de la unidad cargada, y cada peana que carga debe estar en contacto con todo su borde frontal cuando sea posible. Si es imposible colocar la peana que carga con su borde frontal en completo contacto con el enemigo, se puede aceptar la colocación de la peana de forma que su borde frontal se halle en contacto de forma parcial (o incluso esquina con esquina). En estos casos, la unidad que realiza la carga debe colocar la peana de forma que se procure poner en contacto con el enemigo la mayor parte de su borde frontal. Consulta el Diagrama 33.4.

En algunos casos, puede que las peanas que cargan entren en combate cuerpo a cuerpo con una segunda unidad enemiga desplega-

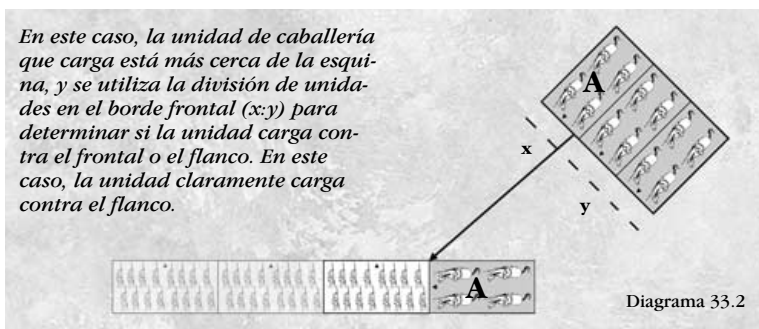
Las peanas más cercanas que cargan (A y B en este caso) se colocan en el centro del borde más cercano de la peana enemiga más cercana (peana C).

Diagrama 33.1



En este caso, la unidad de caballería que carga está más cerca de la esquina, y se utiliza la división de unidades en el borde frontal (x:y) para determinar si la unidad carga contra el frontal o el flanco. En este caso, la unidad claramente carga contra el flanco.

Diagrama 33.2



En algunos casos, la unidad que es cargada ya estará trabada en combate, o puede que alguna de sus peanas esté detrás de terreno impasable o sea inaccesible o fuera de la línea de visión por alguna otra razón. En esos casos, la unidad que carga descarta a la peana inaccesible cuando se determina hacia dónde mover.

El borde más cercano no se puede ver y por tanto es inaccesible

Diagrama 33.3

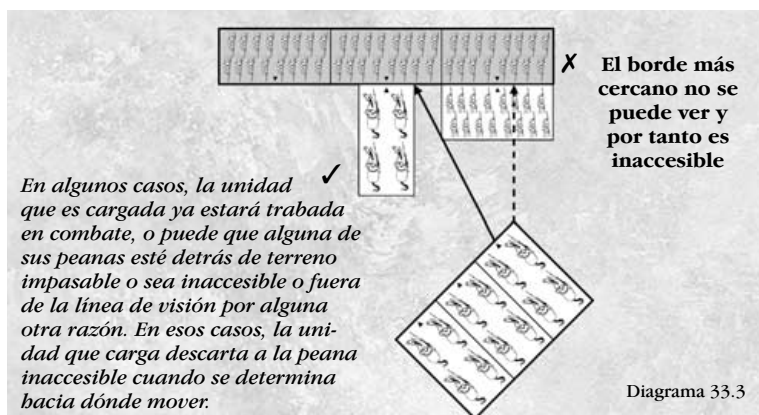


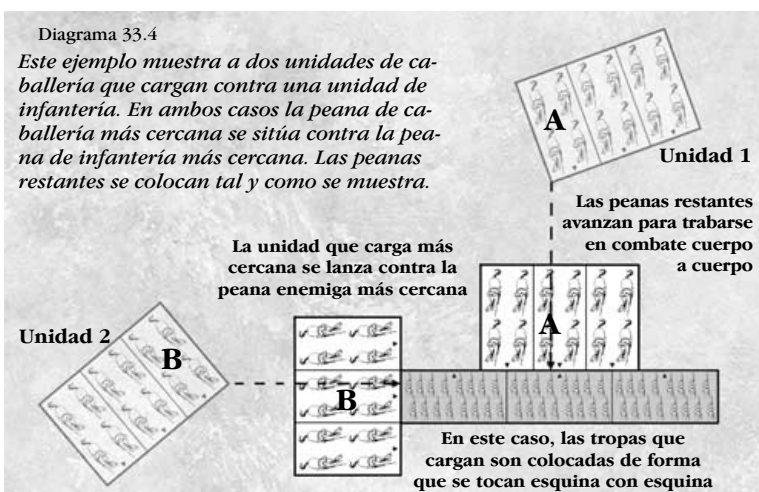
Diagrama 33.4

Este ejemplo muestra a dos unidades de caballería que cargan contra una unidad de infantería. En ambos casos la peana de caballería más cercana se sitúa contra la peana de infantería más cercana. Las peanas restantes se colocan tal y como se muestra.

La unidad que carga más cercana se lanza contra la peana enemiga más cercana

Las peanas restantes avanzan para trabarse en combate cuerpo a cuerpo

Unidad 2



En este caso, las tropas que cargan son colocadas de forma que se tocan esquina con esquina

da al lado de la primera. También se considera que esta segunda unidad enemiga ha sido “cargada” y queda trabada en combate cuerpo a cuerpo. La obligación de las tropas que cargan de poner en contacto toda su base si es posible se extiende a las unidades enemigas adicionales a los lados de la unidad objetivo, y tiende a dar como resultado que más unidades se vean trabadas en el mismo combate cuerpo a cuerpo. Consulta el Diagrama 34.1.

Diagrama 34.1



La unidad de caballería carga contra la unidad de infantería en vanguardia y no puede evitar trabarse con la unidad en retaguardia.

Puede que a veces encuentres que es imposible alinear a la primera unidad que carga con el centro del borde/esquina de la peana enemiga más cercana debido a que el borde está parcialmente cubierto, por ejemplo, por otra peana o por el terreno. En este tipo de situaciones, la unidad o peana que carga es colocada lo más cerca posible. Consulta el Diagrama 34.2.

Diagrama 34.2



La unidad enemiga ya está trabada en combate cuando es cargada. El borde de la peana enemiga está parcialmente cubierto, por lo que la unidad que carga no puede colocarse centro contra centro. La unidad que carga se coloca tan cerca como es posible y el resto de la unidad se coloca de la forma habitual.

Cuando se coloca a las tropas que cargan, ninguna peana individual puede avanzar más de su capacidad de movimiento de marcha. Si una de las peanas que carga no dispone de la suficiente capacidad de movimiento para llegar hasta el enemigo, o si hay insuficiente espacio para colocarla tal y como se ha descrito antes debido a un terreno impasable o por la proximidad de otras peanas, debes colocarla detrás de las otras peanas

de su unidad o ligeramente detrás, de forma que sigan formando parte de la unidad.

Tal y como se ha descrito antes, todas las peanas que cargan deben ser colocadas pegadas al borde de la unidad enemiga contra la que se carga. Por ejemplo, si se lanza una carga contra el borde frontal del enemigo, todas las peanas deben colocarse en ese frontal; si se ataca por el flanco, no puedes rodearla por la retaguardia o la vanguardia, etc. Consulta el Diagrama 34.3. Más adelante describiremos cómo las peanas pueden rodear a un enemigo una vez se ha iniciado el combate (consulta la sección Persecución, págs.42-43).

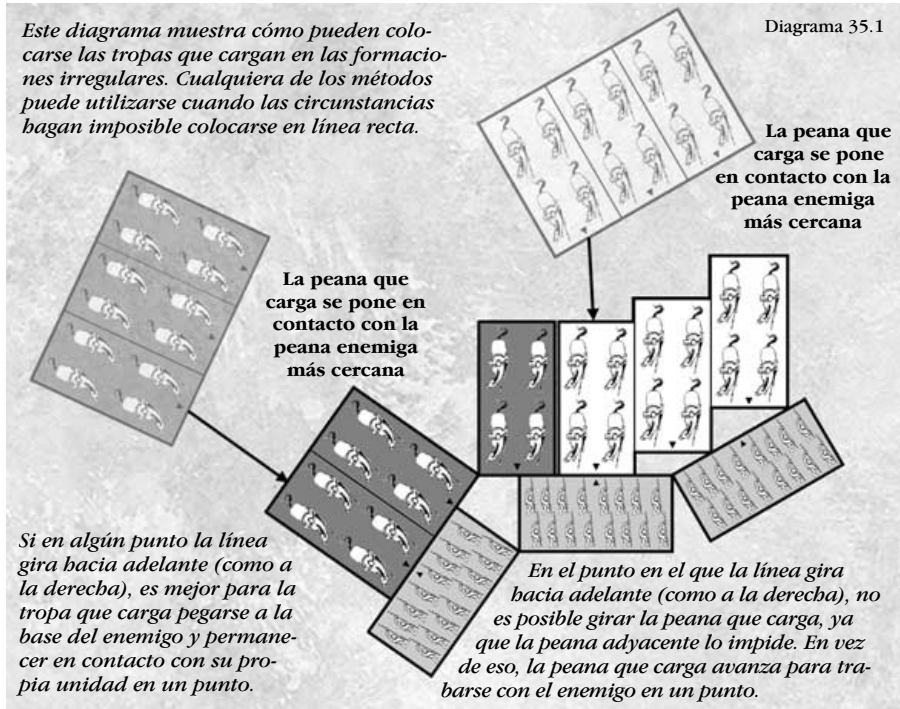
A veces será imposible colocar a las tropas que cargan exactamente tal y como se describe debido a que la línea enemiga no es recta. En este caso, las tropas que cargan se disponen a lo largo de la formación enemiga de modo que las peanas individuales estén en contacto con su propia unidad como con la del enemigo. La mecánica es colocar a la primera peana que carga de la forma habitual. Las peanas restantes se colocan después de modo que permanezcan en contacto tanto con su propia unidad y con el enemigo, ya sea frontalmente o por una esquina frontal. Consulta el Diagrama 35.1 en la página siguiente.

Una unidad que carga siempre se coloca pegada a uno de los bordes de la unidad atacada. La unidad que carga no puede rodear a la formación enemiga.



¡NO ESTÁ PERMITIDO!

Diagrama 34.3



Separar las tropas de una brigada

Hasta cuatro unidades que estén en contacto pueden obedecer la misma orden, y mueven como una *brigada* (consulta la sección Fase de Mando, págs. 16-17).

Normalmente, un grupo de unidades que reciben una orden como brigada deben moverse en conjunto (es decir, deben permanecer en contacto una vez se han movido). Sin embargo, una unidad que carga se separará automáticamente de la brigada. No es necesario que la unidad reciba una orden individual para ello; la orden ya impartida a la brigada le permite a una o a todas las unidades cargar. Tampoco es necesario que toda la brigada cargue porque una unidad lo haga. Las cargas deben efectuarse una por una, ya

que el movimiento de una puede cerrar o abrir el camino a las otras. El jugador decide el orden en el que cargan las unidades.

La razón por la que las tropas que cargan pueden separarse de este modo es que a menudo es imposible que las unidades de una brigada permanezcan en contacto una vez cargan. El posicionamiento de las peanas individuales contra las peanas enemigas a menudo obliga a separarse a las unidades, y también pueden aparecer huecos debido a las bajas sufridas por los disparos enemigos. Permitir que las unidades de una brigada se separen de este modo puede ser considerado una forma de representar la capacidad de los oficiales de cada unidad de identificar y acercarse a los adversarios una vez ha comenzado la batalla. Las unidades que no cargan deben permanecer en contacto al finalizar el movimiento y deben cerrarse los huecos aparecidos debido a las cargas efectuadas.



El contacto de los vértices de las peanas suele ocurrir cuando tres peanas de caballería cargan contra el flanco de una unidad de infantería, en cuyo caso las tres peanas de caballería se hallan en contacto con el enemigo, ya que una peana está pegada con las otras peanas mientras toca ambas esquinas. Consulta el Diagrama 35.2.



ATAQUES

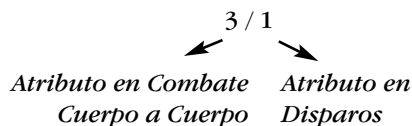
Todas las unidades que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo atacan en la fase de combate sin importar de quién sea el turno. Resuelve los enfrentamientos uno por uno. El jugador cuyo turno esté jugándose designa qué combates se libran en primer lugar.



Si al término de un combate una unidad victoriosa avanza hasta otro combate o avanza y queda trabada de nuevo en combate cuerpo a cuerpo con otra unidad enemiga, entonces resuelve ese combate en siguiente lugar e incluye la unidad que avanza entre aquellas que combaten (consulta la sección Avanzar, pág. 44).

Atributo de Ataques

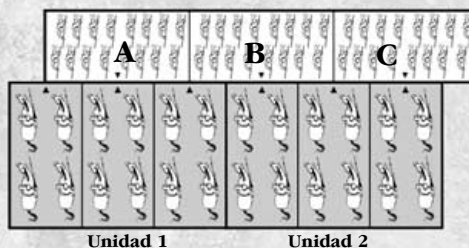
Todas las peanas tienen un atributo de Ataque que determina la efectividad de esa peana en combate cuerpo a cuerpo. Cuanto más elevado sea el atributo, mejor lucharán los combatientes. Algunas tropas tienen dos atributos separados por una barra. El primero de los atributos se utiliza para el combate cuerpo a cuerpo y el segundo para los disparos.



Resuelve los ataques de cada unidad una por una. Lo habitual es que el jugador cuyo turno esté jugándose complete sus ataques antes que su oponente, ya que es lo “correcto”, especialmente cuando las unidades cargan teatralmente al combate cuerpo a cuerpo! En realidad no importa quién ataca al primer lugar, ya que las peanas eliminadas pueden responder al ataque antes de ser retiradas del campo de batalla.

Elige una unidad por la que empezar. Cualquier peana en contacto con una unidad enemiga puede combatir, incluso si sólo está en contacto esquina con esquina, por la retaguardia o por el flanco. Una peana puede atacar a cualquier enemigo con el que esté en contacto. Si está en contacto con dos o más unidades enemigas, el jugador puede decidir a quién ataca. Consulta el Diagrama 36.1.

Diagrama 36.1



Cuando una peana está en contacto con dos o más unidades enemigas (caso de la peana B), el jugador decide a cuál ataca.



MODIFICADORES AL ATAQUE

El atributo Ataques de una peana se modifica por factores tácticos como los que se muestran abajo. Estos representan diferentes situaciones tácticas mediante bonificadores o penalizaciones.

<i>Cargar contra un enemigo en terreno abierto</i>	+1
<i>Monstruo/carro cargando contra un enemigo en terreno abierto</i>	+1
<i>Combate en persecución</i>	+1
<i>Por cada 3 cm de combate en persecución</i>	+1
<i>Combatiendo contra un enemigo terrorífico</i>	-1
<i>Enemigo a retaguardia o en el flanco</i>	-1
<i>Unidad desorganizada</i>	-1

Carga contra un enemigo en terreno abierto

Este bonificador se aplica a todas sus peanas cuando una unidad carga al combate cuerpo a cuerpo. El bonificador sólo se aplica en la primera ronda de un combate cuerpo a cuerpo. Este bonificador no se aplica si el enemigo no está en terreno abierto, como por ejemplo cuando una peana está enfrentándose a infantería o artillería en una posición *parapetada* o *fortificada*, tal y como se explica más adelante.

Monstruo/carro a la carga

Este bonificador se aplica a las peanas de monstruos y carros que cargan además del bonificador básico por cargar. Esto significa que los monstruos y carros reciben un bonificador total de +2 cuando cargan contra una peana enemiga que está en terreno abierto.

Combate en persecución

Este bonificador se aplica a las peanas cuyas unidades ganaron la ronda de combate previa y han perseguido al enemigo. Los bonificadores sólo se aplican cuando el combate dura varias rondas.

Por cada 3 cm de combate en persecución

Este bonificador se aplica a las peanas cuyas unidades persiguen a un enemigo que se ha retirado 3 cm ó más en la ronda de combate previa. El bonificador se suma al

bonificador por persecución. Por cada 3 cm que el enemigo se retire se suma un +1 adicional. Por lo tanto, una unidad que obligue a retirarse 6 cm al enemigo recibe un bonificador de +1 más un +1 adicional por cada 3 cm, lo que da un total de +3.

Combatiendo contra un enemigo terrorífico

Esta penalización se aplica a todas las peanas individuales que estén en contacto con al menos una peana de un enemigo *terrorífico*. Los enemigos terroríficos suelen ser criaturas especialmente grandes, como por ejemplo un enorme Dragón. La penalización no se aplica a las unidades que son terroríficas en sí mismas... ¡no puedes aterrorizar a una criatura terrorífica! Las criaturas que causan terror a sus enemigos están indicadas en la sección Listas de Ejército.

Enemigo a retaguardia o en el flanco

Esta penalización se aplica a todas las peanas individuales que tengan una peana enemiga con su borde frontal en contacto contra su propio flanco o retaguardia, aunque sea por las esquinas. Ten en cuenta que sólo las esquinas y bordes frontales de las unidades enemigas imponen esta penalización. Las peanas enemigas en contacto por los bordes laterales no se penalizan mutuamente de este modo.

Unidad desorganizada

Esta penalización se aplica a todas las peanas de una unidad *desorganizada*. Una unidad puede quedar desorganizada como resultado de ataques de proyectiles, por atravesar una unidad propia o por verse forzada a entrar en terreno impasable. Consulta la sección Desorganización, pág. 49.



CÓMO CALCULAR LAS BAJAS

Para calcular las bajas infligidas por una unidad en combate cuerpo a cuerpo suma los atributos de Ataques de las peanas que combaten. Por ejemplo, una unidad de tres peanas, cada una con un atributo de Ataques de 3, tendrá un atributo total de Ataques de 9.

El atributo total de Ataques es el número de dados que el jugador tira para determinar cuántos impactos causa al enemigo. El resultado mínimo para impactar en el dado normalmente es 4. De este modo, si se tiran ocho dados y se obtienen los siguientes resultados: 1, 2, 2, 3, 4, 4, 6 y 6, esto implica que se han infligido cuatro impactos en el enemigo.

Si el enemigo se halla en una posición *parapetada* o *fortificada*, el resultado mínimo necesario será de 5+ y 6 respectivamente. Consulta la sección Tropas Parapetadas y Fortificadas (págs.45-46).

Armadura

Como ya se ha descrito en la sección de disparos, si una unidad dispone de armadura, entonces el número de impactos infligidos por el enemigo puede quedar reducido. El atributo de Armadura de una unidad se expresa con un número: 6+, 5+, 4+ ó 3+. Esto indica el resultado mínimo que debe obtenerse en la tirada de dado para anular un impacto. Tira un dado por cada impacto infligido por el enemigo. Cualquier resultado igual o superior al atributo de Armadura de la unidad anulará o “salvará” un impacto. Los impactos anulados de esta manera se ignoran, ya que no han afectado a la unidad y, por lo tanto, no se anotan.

Por ejemplo, una unidad de doce lanceros Elfos (Armadura 5+) sufre cuatro impactos. Se tiran cuatro dados por Armadura (un dado por impacto) y se obtienen un 2, un 3, un 5 y un 6. Puesto que cualquier resultado igual o superior a 5 equivale a una “salvación”, dos impactos quedan anulados y los Elfos sólo sufren dos impactos como resultado.

Bajas

Una peana sufre un determinado número de impactos antes de ser destruida, tal y como se describe en la sección Fase de Disparo (pág.27). Esto varía dependiendo de lo resistente y tozuda que sea la unidad. Los humanos

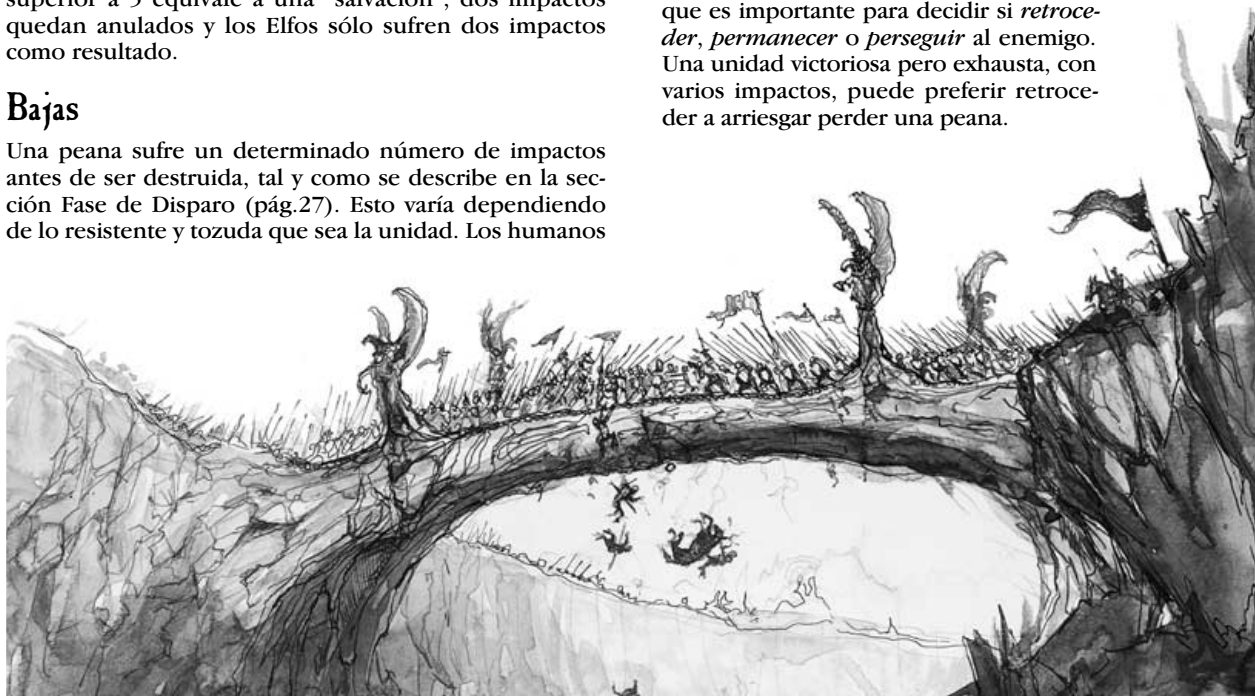
tienen un atributo de 3, por ejemplo, mientras que los Enanos, una gente exasperantemente resistente, tienen un atributo de 4.

Si una unidad sufre un número de impactos igual a su atributo de Impactos, el jugador retirará una peana como baja. Las peanas siempre se retiran del borde de la formación de la unidad, nunca del centro, pero aparte de eso, el jugador puede escoger qué peana o peanas retira. Se pueden retirar peanas que no están en contacto con el enemigo, en cuyo caso se supone que las bajas ocurren en la línea frontal y que los compañeros de los caídos se adelantan para cubrir los huecos. Será más fácil recordar cuántos impactos se han logrado si las peanas no se retiran hasta que ambos bandos hayan finalizado sus ataques. Mientras tanto, puede dársele la vuelta a los “muertos” o incluso ponerlos boca abajo.

Cuando una unidad no sufre impactos suficientes para que una peana resulte destruida o si sufre los suficientes como para destruir una peana y que sobren unos cuantos, anota los impactos sobrantes. Lo más fácil es colocar un dado coloreado al lado de la unidad o directamente detrás, para así mostrar el número de impactos que ha sufrido. Si el combate involucra a varias unidades por bando, es recomendable utilizar papel y bolígrafo para mantener un registro de los impactos y las bajas. Alternativamente, puedes diseñar y crear marcadores de impactos adecuados o simplemente recordar cuántos han sido, lo que te parezca más conveniente.

Los impactos infligidos se acumulan de una ronda de combate a otra, y en nuevos enfrentamientos resultado de avances de las tropas (consulta la sección Avanzar, pág. 44).

Una vez ha finalizado la fase de combate, cualquier impacto sobrante es descartado. Al igual que ocurre con los disparos, los impactos no se guardan de una fase para otra, ni de un turno para otro. Se supone que las unidades se reagrupan una vez ha finalizado el combate, y que los heridos leves regresan a las filas de la unidad. Esto no sólo se hace para evitar anotar los impactos, sino también porque es importante para decidir si *retroceder*, *permanecer* o *perseguir* al enemigo. Una unidad victoriosa pero exhausta, con varios impactos, puede preferir retroceder a arriesgar perder una peana.



RESULTADOS DEL COMBATE

Después de que ambas unidades hayan atacado, es el momento de determinar el *resultado del combate*. Si uno de los bandos es destruido, el combate es ganado automáticamente por el superviviente. Si no es así, se comparan el número de impactos infligidos por ambos bandos. En aquellos casos en los que una unidad ha sufrido más impactos de los que en realidad puede sufrir (por ejemplo, una unidad con un total de nueve impactos sufre doce), sólo se tienen en cuenta los impactos que puede sufrir. Los impactos en exceso se ignoran a efectos de calcular el resultado del combate.

Los Mismos Impactos – ¡Empate!

Si ambos bandos logran el mismo número de impactos, el resultado es un *empate* y ambos deben *retroceder*.

Tira tres dados para determinar la distancia que retrocede una unidad. La unidad puede retroceder la suma total de los resultados de los dados, y debe retroceder al menos el resultado más bajo de los tres. Por ejemplo, con unos resultados de 2, 4 y 6, la unidad puede retroceder entre 2 cm y 12 cm. Una vez los combatientes se han separado, el combate ha acabado. Consulta el apartado Retroceder (pág. 44) para saber más detalles.

La excepción a esta regla es que las unidades *parapetadas* o *fortificadas* pueden mantener la posición en vez de retroceder. Los jugadores pueden decidir retroceder con las unidades que prefieran. Consulta el apartado Tropas Parapetadas y Fortificadas (pág. 45-46) para conocer mejor las reglas sobre el combate en posiciones parapetadas y fortificadas.



Uno Inflige Más Impactos – ¡Victoria!

Si uno de los bandos logra infligir más impactos que el otro, gana la ronda de combate. El perdedor debe retroceder 1 cm por cada impacto de diferencia con los causados por el enemigo. De este modo, si uno de los bandos, por ejemplo, logra tres impactos y el otro uno, el segundo bando pierde por una diferencia de dos y debe retirarse 2 cm. Consulta los apartados Retiradas (pág. 40-41) y Combates Múltiples (pág. 46-47) para conocer más detalles sobre las unidades que retroceden.

Si una unidad vence, el jugador puede escoger qué hacer a continuación. La unidad victoriosa puede *retroceder*, *mantener la posición* o *perseguir*. Si una unidad destruye a su enemigo, no puede perseguir, pero puede *avanzar* en vez de ello.

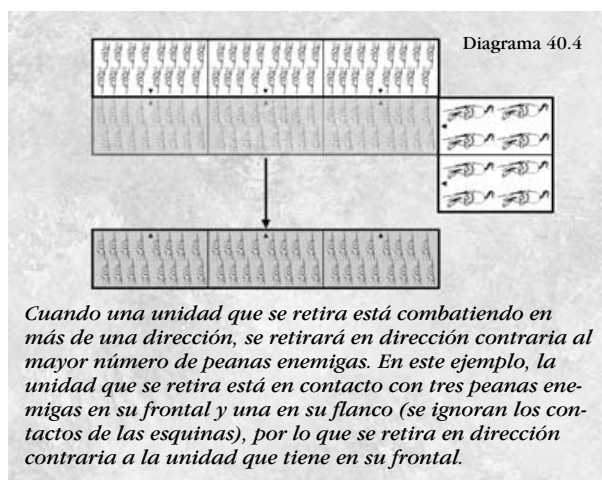
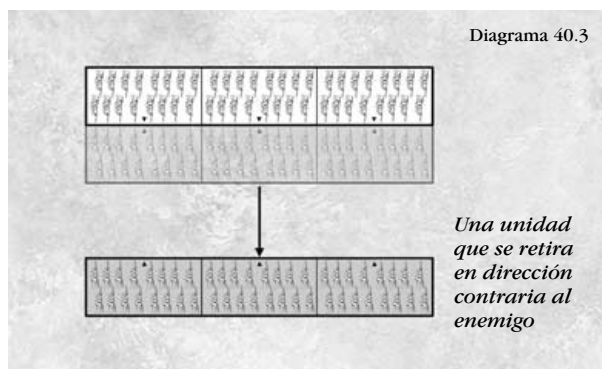
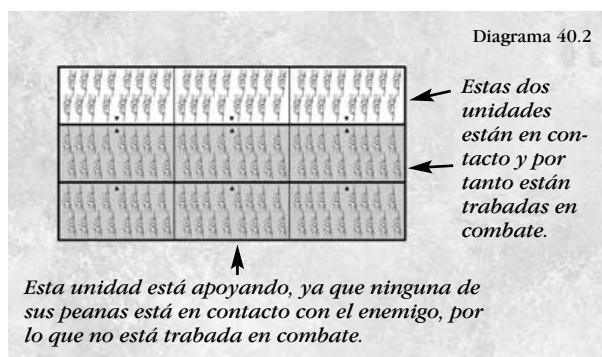
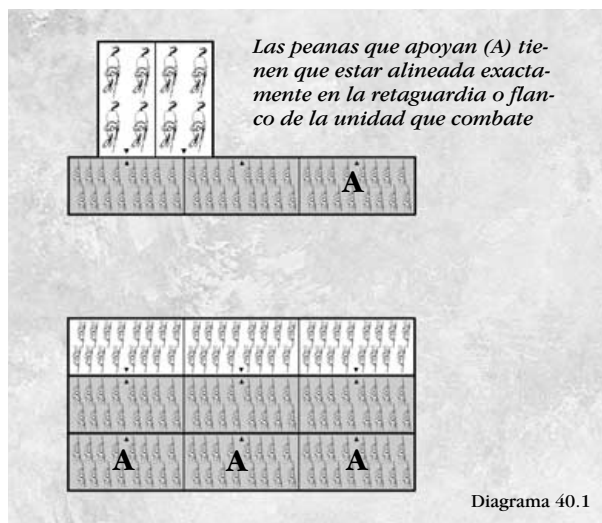


Retrocede. La unidad victoriosa retrocede hasta 3D6 cm y debe retroceder al menos el resultado más bajo de los tres dados. Acaba el combate.

Mantiene la Posición. La unidad victoriosa se queda donde está. Acaba el combate.

Persigue. Se pone de nuevo la unidad victoriosa en contacto con la unidad vencida y se libra otra ronda de combate. Consulta el apartado de Persecución (págs. 42-43). Cualquier impacto ya infligido anteriormente se mantiene en la siguiente ronda de persecución. Los impactos de rondas anteriores no se tienen en cuenta en la resolución de combates posteriores, pero pueden dar como resultado la destrucción de peanas debido a los daños acumulativos. No se aplica el bonificador por carga durante una persecución, pero existe el bonificador de +1 por perseguir y más bonificadores por perseguir al enemigo que se haya retirado 3 cm o más. Una unidad que se retira de una posición parapetada o fortificada ya no se considera parapetada o fortificada.

Avanza. La unidad victoriosa puede avanzar una vez hasta 20 cm en la primera ronda de combate o 10 cm en los turnos subsiguientes para trabarse en combate con otra unidad enemiga. Consulta el apartado Enemigo Destruído (pág. 43).



TROPAS DE APOYO

Es posible afectar el resultado de un combate utilizando peanas de infantería para apoyar a unidades de infantería en combate. Esto representa la capacidad de una unidad de amenazar los flancos del enemigo o proporcionar solidez mediante la profundidad de sus filas. Sólo la infantería puede apoyar y ser apoyada de este modo.

Para que una unidad pueda dar apoyo no debe estar en contacto con ningún enemigo, la unidad a la que pertenece no puede estar desorganizada, debe estar situada justo detrás o al lado de una peana que está en combate cuerpo a cuerpo y encarada en la misma dirección que se muestra en los diagramas de la izquierda. Una peana que apoya puede pertenecer a la misma unidad que la peana a la que apoya o puede pertenecer a otra unidad completamente diferente. Consulta el Diagrama 40.1.

Cada peana que apoya proporciona un bonificador de +1 "impacto" al resultado del combate una vez ambos bandos han atacado. Las peanas que sean destruidas durante la lucha no pueden apoyar ni ser apoyadas. Esto puede convertir una derrota en un empate, o incluso en una victoria, o incrementar el efecto de una victoria en la persecución que se produzca. Fíjate que las peanas que apoyan sólo añaden un bonificador al resultado del combate y que no infligen impactos "reales", pero afectan la distancia que debe retirarse el bando perdedor.

Una unidad situada directamente detrás de una unidad que combate y que apoya a ésta última, tal y como se muestra en el Diagrama 40.2, no está trabada en combate y por lo tanto no puede perseguir al enemigo si éste se retira (consulta el apartado Persecuciones y Retiradas). Si la unidad que combate se ve obligada a retirarse, la unidad que apoya no se retira, sino que debe *dejarle paso* o negarse a ello. Esto se explica en el apartado Retiradas Bloqueadas y con más detalle en la sección Desorganización.

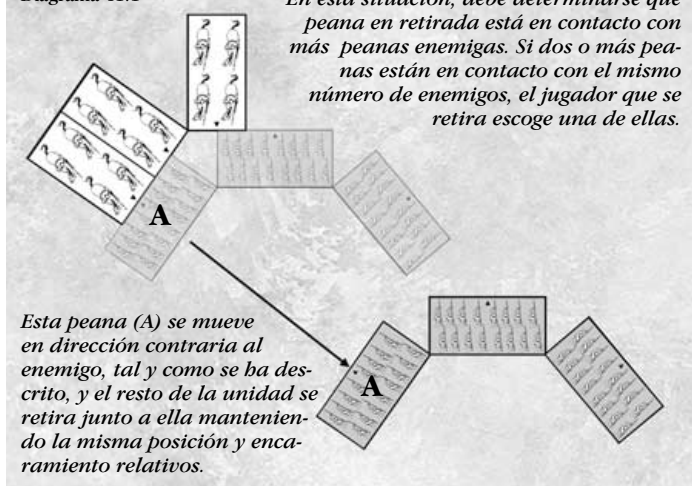
RETIRADAS

Una unidad que se retira se mueve en sentido contrario al enemigo sin cambiar la formación o la dirección en la que estaba encarada. Normalmente será evidente hacia dónde debe moverse la unidad. En la mayoría de los casos, todas las peanas enemigas estarán alineadas contra el frontal, el flanco o la retaguardia de la unidad, y la unidad que se retira simplemente se mueve en la dirección opuesta. Consulta el Diagrama 40.3.

Puede que la dirección de la retirada sea menos clara si la unidad está combatiendo contra enemigos procedentes de distintas direcciones al mismo tiempo. En este caso, la unidad se retira alejándose del mayor número posible de peanas enemigas con las que está en contacto (frontal, flanco o retaguardia; no se tienen en cuenta las esquinas). Si hay el mismo número por todos lados, el jugador que se retira puede designar la dirección en la que se retirará. Consulta el Diagrama 40.4.

En unos pocos casos, la formación de una unidad puede estar dispuesta de manera que la dirección de retirada no esté clara. En este caso, identifica a la peana en retirada que esté en contacto con más peanas enemigas y resuelve la retirada de la unidad en base a ella, tal y como se muestra en el Diagrama 41.1. Si todas las peanas se enfrentan al mismo número de enemigos, el jugador que se retira puede designar la dirección en la que se retirará.

Diagrama 41.1

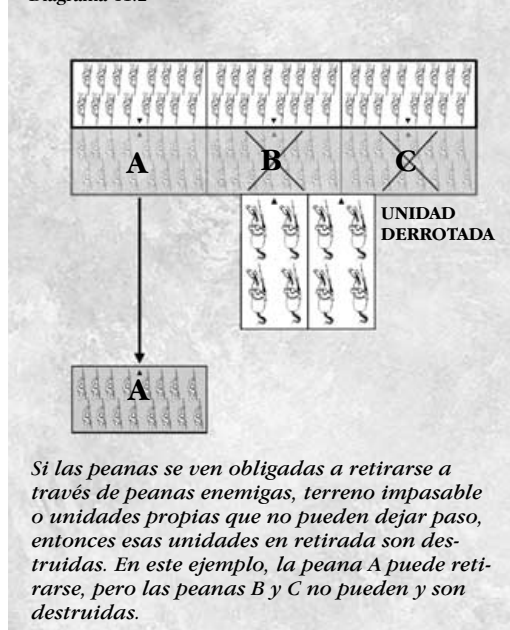


Retiradas bloqueadas

Las unidades que no están trabadas en combate cuerpo a cuerpo y se hallan en medio de la ruta de retirada de una unidad propia pueden abrirle camino. Se dice que esas unidades *dejan paso*. Depende del jugador que la unidad deje o no paso a la unidad que se retira. Sin embargo, las peanas que se retiran son destruidas si se ven obligadas a atravesar unidades propias que no quieren o no pueden dejarles paso. Las unidades que dejan paso y las unidades que se retiran obligando a otras unidades a dejar paso pueden quedar *desorganizadas*. Consulta la sección Desorganización para conocer todas las reglas relativas a las unidades desorganizadas por dejar paso.

Si la retirada de las peanas de una unidad debe realizarse a través de una unidad enemiga, o de terreno impasable, o de unidades propias trabadas en combate cuerpo a cuerpo o que también se han visto obligadas a retirarse, o a través de unidades propias que se niegan o que son incapaces de dejarles paso, entonces estas peanas son destruidas. Esto ocurre a menudo cuando una unidad está rodeada completa o parcialmente, por ejemplo cuando lucha contra una unidad delante y otra detrás al mismo tiempo. Consulta el Diagrama 41.2.

Diagrama 41.2



Los jugadores ocasionalmente pueden decidir que para facilitar la diversión es permisible una ligera flexibilidad a la hora de recolocar las unidades a lo largo de su línea de retirada. Esto se considera aceptable si ambos jugadores están de acuerdo.

Artillería en retirada

Las unidades de artillería en retirada son una excepción a las reglas normales sobre las tropas en retirada. Una unidad de artillería que se ve obligada a retirarse es automáticamente *destruida*. Sus armas son derribadas y sus dotaciones masacradas o dispersadas más allá de toda posible reorganización.



PERSECUCIÓN

Una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo puede *perseguir* a una unidad enemiga que se retira y librar otra ronda de combate inmediatamente. Esta segunda ronda también puede dar lugar a una tercera y subsiguientes rondas de combate. A esto se le llama *combate en persecución*. Sólo las unidades que ya están trabadas en combate cuerpo a cuerpo pueden perseguir. Una unidad que no está trabada en combate sino que sus unidades sólo apoyan no puede perseguir. Esto puede influir en la decisión de un jugador de perseguir o no, ya que la persecución a menudo priva a una unidad de su apoyo.

El combate en persecución continúa ronda tras ronda hasta que uno de los bandos es destruido, el combate es un empate o las peanas de la unidad vencedora mantienen la posición o retroceden. La decisión de perseguir a menudo depende del estado en que hayan quedado las tropas victoriosas en comparación a las enemigas.

No todas las tropas pueden perseguir en todas las circunstancias. Algunas tropas tienen sus opciones de persecución restringidas, tal y como se describe aquí:

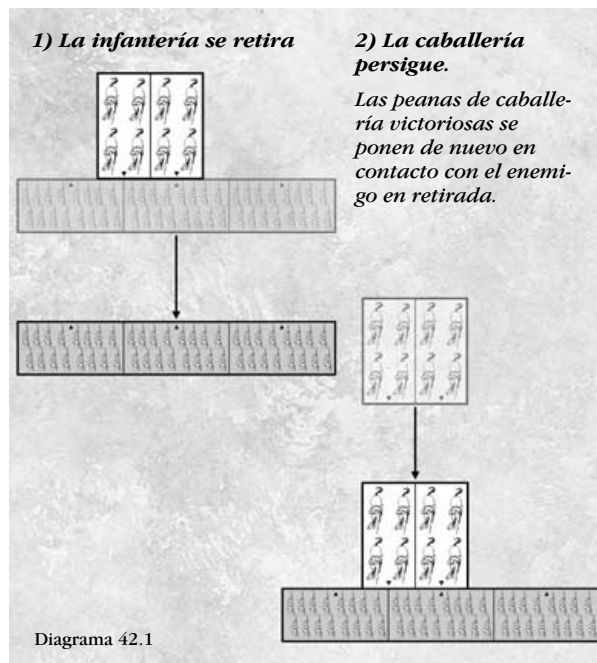
Restricciones a la Persecución

1. La infantería nunca persigue a la caballería o a los carros que se retiren. Puede perseguir a otras unidades de infantería, monstruos y máquinas de guerra que se retiren.
2. La artillería nunca persigue a ningún tipo de enemigo en retirada. Las peanas de artillería que se retiran son *destruidas* automáticamente. Consulta la sección de Artillería y Máquinas de Guerra, pág. 67.
3. Las unidades fortificadas nunca persiguen. Si vencen un combate deben *retroceder* o *mantener la posición*.
4. Las tropas nunca persiguen a un enemigo que se ha retirado hacia o a través de un terreno en el que no pueden entrar. Por ejemplo, la caballería no puede perseguir a la infantería que se retire hacia el interior de un bosque.
5. Las unidades no voladoras no pueden perseguir a unidades voladoras en retirada. Sólo las unidades voladoras pueden perseguir a unidades voladoras.

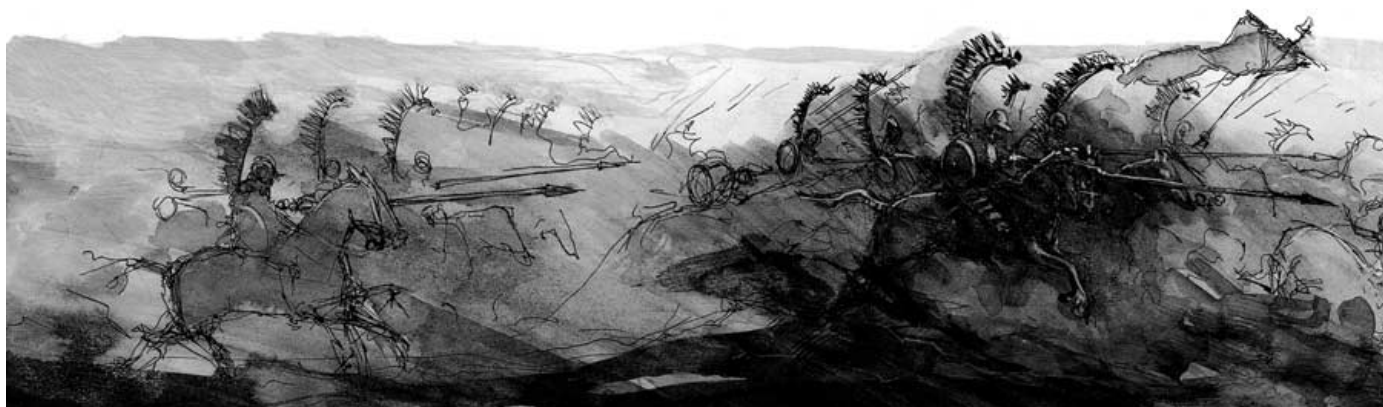
Mover a los perseguidores

Durante el *combate en persecución*, las unidades que persiguen se ponen de nuevo en contacto con el enemigo que se retira. La distancia real recorrida no es fija: se supone que la unidad avanza presionando durante el curso del combate, manteniendo el contacto.

Las peanas que persiguen y que están combatiendo contra una de las peanas enemigas en retirada en su borde frontal se ponen automáticamente de nuevo en contacto con la misma peana y borde siempre que sea posible. Consulta el Diagrama 42.1.



El resto de las peanas de la unidad que persigue deben ponerse en contacto con la misma unidad o unidades enemigas si es posible. Esto incluye cualquier peana previamente en contacto esquina con esquina, además de las peanas que no estaban en contacto con un enemigo y aquellas que estaban en contacto con un enemigo que ha caído como baja. Las peanas individuales en persecución pueden avanzar más que la distancia recorrida por el enemigo en retirada. Los movimientos de persecución no están restringidos por la distancia.



Las peanas pueden rodear los flancos y la retaguardia del enemigo para combatir en la siguiente ronda, pero sólo si es el único modo de ponerse en contacto con el enemigo en retirada. Las peanas que avanzan por el flanco o la retaguardia del enemigo deben disponer de camino libre, y una vez se han movido todas las peanas, toda la unidad debe mantenerse en contacto entre sí. Consulta el Diagrama 43.1.

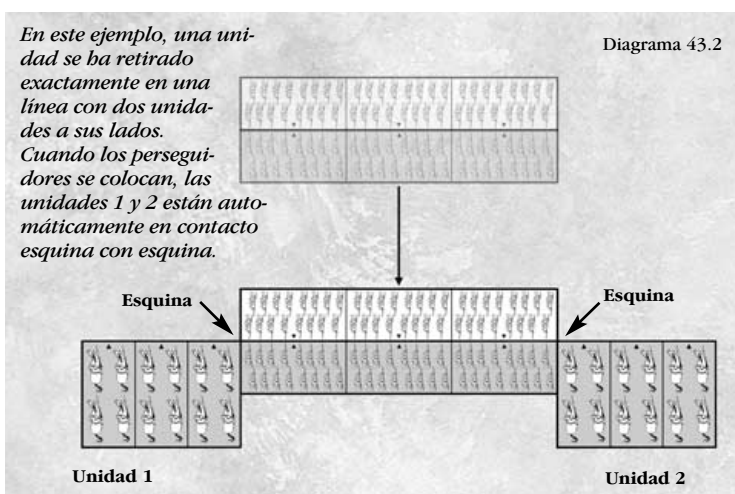
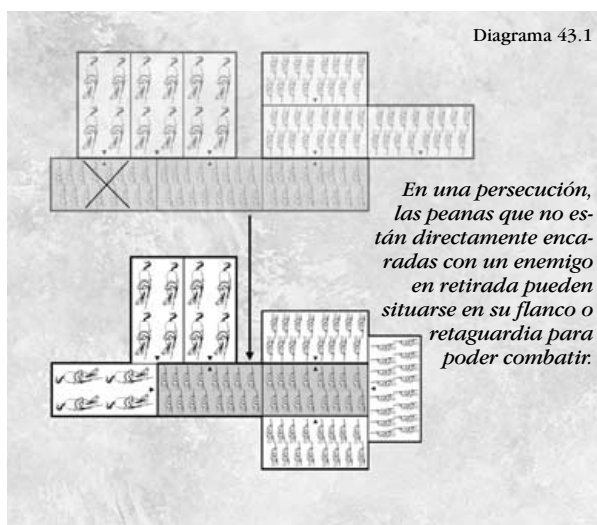
Puede que cuando las peanas que persiguen avancen se pongan en contacto con una unidad enemiga que no estaba trabada en combate cuerpo a cuerpo. A veces, esto hará que automáticamente otros enemigos entren en combate cuerpo a cuerpo, pero en otros casos el jugador podrá escoger dependiendo de las posiciones exactas de las peanas que persiguen. Cualesquiera nuevas unidades enemigas con las que se entre en contacto quedan trabadas en combate cuerpo a cuerpo y lucharán en la consiguiente ronda de combate. Los bonificadores por persecución no se aplicarán cuando se ataque a estas unidades, sólo contra las unidades que se han retirado en la ronda previa. El perseguidor tampoco recibe bonificador alguno por cargar contra este nuevo enemigo, y éste no puede disparar como podría hacer contra una carga. Consulta el Diagrama 43.2.

A veces será imposible poner todas las peanas que persiguen en contacto con el enemigo en retirada debido a la posición de otras unidades, propias o enemigas, o debido a terreno impassable. Si es posible poner algunas pero no todas las peanas de una unidad en contacto con el enemigo en retirada, el jugador puede colocar las peanas como desee, siempre que permanezcan en contacto con su propia unidad.

Fíjate que cuando, como resultado de una persecución, el frontal de una peana enemiga toque a los perseguidos por el flanco o la retaguardia, deberá aplicarse una penalización al combate en la siguiente ronda de combate cuerpo a cuerpo (consulta el apartado Modificadores al Ataque, pág. 37).

ENEMIGO DESTRUIDO

Una unidad es destruida si todas sus peanas caen como bajas o si todas sus peanas se ven obligadas a retirarse a través de enemigos, terreno impassable o unidades propias que *no dejen paso*. Además, las unidades de artillería son destruidas si se ven obligadas a retirarse. Se supone que el armamento es abandonado por sus dotaciones y destruido por el enemigo.



A menudo, una unidad se encuentra con que la unidad o unidades enemigas contra las que luchaba han sido destruidas. Cuando todas las unidades enemigas en contacto con una unidad victoriosa son destruidas, entonces el vencedor no puede perseguir, ¡porque no le quedan enemigos a los que perseguir! Puede que haya otras unidades enemigas involucradas en el combate, pero no pueden ser perseguidas si no estaban en contacto durante el combate con la unidad victoriosa.



AVANZAR

Si todos los enemigos contra los que está luchando una unidad son destruidos, ésta puede hacer tres cosas: puede *mantener la posición*, puede *retroceder* hasta 3D6 cm como si el combate hubiese sido un empate o puede *avanzar* hasta un nuevo combate. Las tropas no pueden avanzar a través de terreno en el que no pueden entrar, si están en una *posición fortificada*, si no hay espacio por el que puedan pasar o si ya han avanzado en esa fase de combate. Una unidad puede avanzar contra cualquier tipo de enemigo, incluso contra un tipo de tropa al que normalmente no podrían perseguir, como por ejemplo infantería persiguiendo a caballería o carros.

Una unidad que avanza carga contra la unidad enemiga más cercana a la que pueda ver y hasta la que pueda llegar. Una unidad que ha destruido a su enemigo en la primera ronda de combate puede avanzar hasta 20 cm. Una unidad que destruye a su enemigo en una ronda de combate posterior puede avanzar hasta 10 cm. La carga de la unidad que avanza se resuelve del mismo modo que cualquier otra carga, excepto que ninguna peana puede moverse más allá de la distancia permitida por el avance. Como ves, la distancia que una unidad puede avanzar no depende del tipo de tropa sino de la ferocidad con que ésta destruya a su enemigo ¡Una unidad que aniquile a su enemigo en la primera ronda de combate puede explotar con mayor facilidad su victoria! Ten en cuenta que el término *avance* se utiliza para distinguir este movimiento de una *persecución* ordinaria (que se resuelve de forma diferente) o una *carga* ordinaria (que tiene lugar en la fase de mando). En ese sentido, un “avance” es una carga. Una unidad no puede avanzar simplemente hacia terreno abierto una vez ha destruido a sus enemigos.

Un avance puede iniciar un nuevo combate cuerpo a cuerpo o puede llevar a la unidad que avanza hasta un combate cuerpo a cuerpo ya existente. Se considera que la unidad que avanza ha cargado. La unidad enemiga puede disparar contra la unidad que avanza hacia ella del mismo modo que puede disparar contra las unidades que cargan contra ella. La unidad que avanza recibe el bonificador habitual por cargar, pero ningún bonificador por persecución, ya que el avance la lleva a un nuevo combate cuerpo a cuerpo contra una unidad completamente diferente. Cualquier impacto ya acumulado contra la unidad que avanza se contabilizará en la nueva ronda de combate cuerpo a cuerpo. Los impactos sobrantes que no han eliminado por completo a una peana sólo se descartan al final de la fase de combate, una vez han finalizado todos los combates.



Una unidad victoriosa no tiene obligación de avanzar si el jugador no quiere, a menos que la unidad deba cargar contra los enemigos siempre que sea posible debido a una regla especial, en cuyo caso sí debe avanzar.

Fíjate que, como ya se ha descrito, una unidad sólo puede avanzar una vez por fase de combate. Esto se aplica incluso si la unidad debe avanzar normalmente debido a una regla especial que le obligue a cargar siempre que pueda. Se considera que las tropas que avanzan están demasiado exhaustas para avanzar de nuevo durante la misma fase de combate. Esto limita el tiempo que una unidad puede luchar durante la fase de combate, e impide que haya unidades que se abran paso de un extremo a otro del campo de batalla en un solo turno.

RETROCEDER

Cuando un combate queda empatado, ambos bandos deben *retroceder*, excepto cuando uno de ellos se halle en una posición *parapetada* o *fortificada*, en cuyo caso esa unidad puede *mantener la posición*. Una unidad victoriosa puede escoger retroceder si el jugador así lo desea. La posibilidad de retroceder le da a los jugadores la oportunidad de retirar unidades del combate cuerpo a cuerpo y relocalizarlas en una mejor situación táctica.

Cuando ambos bandos tienen unidades que retroceden, se tira un dado para determinar quién retrocede en primer lugar.

Básicamente, retroceder es un movimiento gratuito que representa a la unidad reorganizándose con sus estándares y oficiales. A diferencia de cuando huye o es repelida, la unidad no tiene por qué retroceder en una dirección específica o una distancia exacta, ni tiene por qué hacerlo en línea recta.

La distancia que una unidad retrocede es establecida mediante una tirada de tres dados. Una unidad puede retroceder una distancia máxima igual a la suma de los tres resultados, y debe retroceder un mínimo de la tirada más baja. Así pues, con unas tiradas de 6, 4, y 3, una unidad debe retroceder entre una distancia máxima de 13 cm y una distancia mínima de 3 cm.

Si diversas unidades deben retroceder en el mismo combate, se efectúa una misma tirada para todas ellas. Cada unidad debe moverse entre la misma distancia máxima y mínima, pero las unidades no tienen por qué mover la misma distancia.

Cuando una unidad retrocede, ninguna peana puede moverse más de la distancia permitida, y al menos una de las peanas debe moverse la distancia mínima. No es necesario que todas las peanas muevan la distancia mínima. Cuando las peanas mueven no pueden acabar a 1 cm o menos de cualquier peana enemiga o peanas trabadas en combate, excepto para moverse en dirección contraria. Las peanas que retroceden no pueden atravesar unidades propias o terreno impasable.

Cuando una unidad no puede mover la distancia mínima requerida sin quedar a menos de 1 cm de una peana enemiga o de peanas trabadas en combate cuerpo a cuerpo, o entrar en terreno impasable, o a través de una peana amiga, entonces se resuelve del mismo modo que si la unidad hubiese sido *repelida por disparos*. Cuando ocurra esto, la unidad puede quedar *desorganizada* (consulta la sección Desorganización, pág. 49). En este caso, una unidad propia puede dejar paso a otra que retroceda, como si hubiese sido repelida por disparos, pero en general, las unidades propias no dejan paso a las unidades que retroceden, y éstas deben rodearlas.

REORGANIZARSE

Al término de la fase de combate cualquier impacto sobrante se descarta, y las unidades supervivientes de ambos bandos que han combatido en ese turno pueden *reorganizarse*. Es importante esperar hasta el final de la fase de combate antes de hacer esto, ya que es posible que una *persecución* o un *avance* haga combatir de nuevo a una unidad.

Si ambos bandos desean reorganizar sus unidades, tira un dado para decidir qué bando reorganiza sus unidades en primer lugar.

Una unidad que se reorganice recoloca sus peanas del siguiente modo: una de las peanas se queda donde está, pero puede cambiar su encaramiento en la dirección que desee. El resto de las peanas pueden reorganizar su formación alrededor de ella. La distancia que se mueven es indiferente. Sin embargo, las peanas deben tener vía libre para colocarse en su nueva posición. No pueden atravesar terreno impenetrable u otras unidades, por ejemplo.

TROPAS PARAPETADAS Y FORTIFICADAS

En la mayoría de las circunstancias se supone que todas las unidades enemigas están en “terreno abierto”. Esto significa que no se hallan en posición de beneficiarse de una cobertura natural o de la protección de fortificaciones permanentes o parapetos temporales. Sin embargo, las unidades de infantería y artillería pueden aprovechar las coberturas naturales y las fortificaciones. En ambos casos, el resultado necesario para impactar aumentará tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Objetivo	Resultado necesario
Infantería/ artillería fortificada	6+
Infantería/ artillería parapetada	5+
Todos los demás objetivos	4+

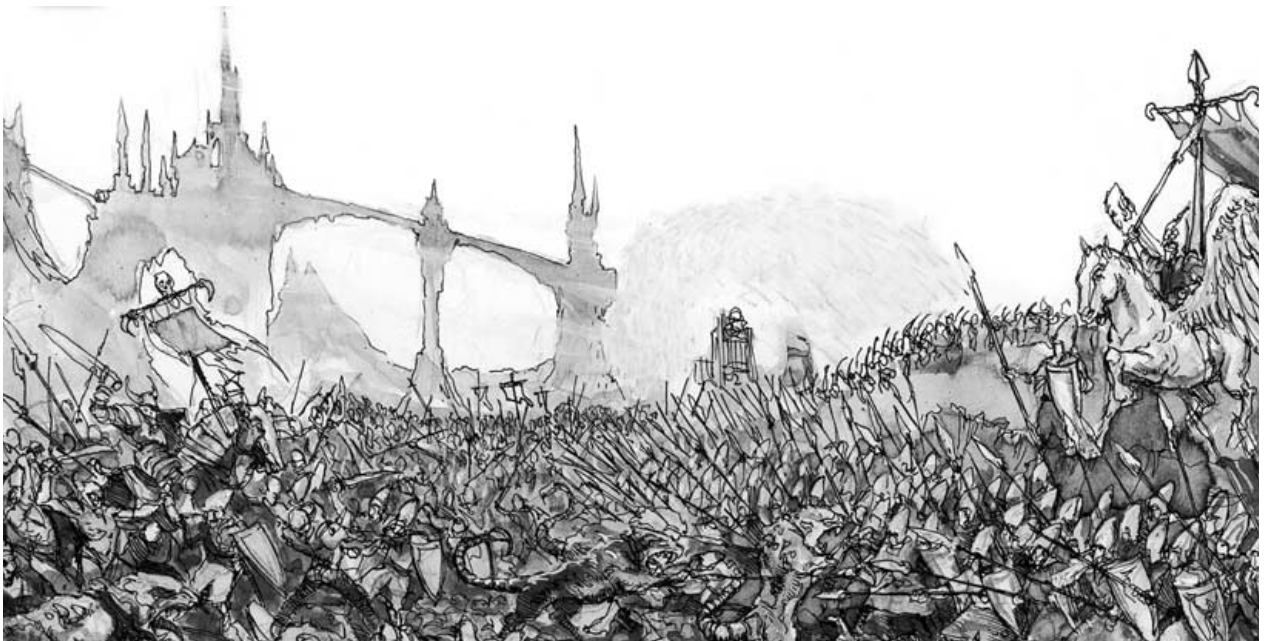
Una peana *parapetada* es aquella situada detrás de un obstáculo bajo como un muro o un seto, en el borde o en el interior de un bosque, entre ruinas o edificios o situada a lo largo de la cresta o el escalón superior de una colina de modo que ocupe un terreno más elevado que el del enemigo. Estas son posiciones fácilmente defendibles que proporcionan alguna ventaja de altura o cobertura a las tropas que las ocupan. En el caso de las peanas situadas en las faldas de una colina, su ventaja se debe en parte a su posición elevada, pero también suponemos que las laderas de las colinas son onduladas o que están cubiertas de matorrales, lo que les permite a las tropas improvisar algún tipo de atrincheramiento o colocarse de modo que el enemigo se vea forzado a avanzar sobre un terreno irregular.

Una peana *fortificada* es aquella situada detrás de una fortificación substancial, por ejemplo, un castillo, una muralla, torre, fuerte o construcción similar.

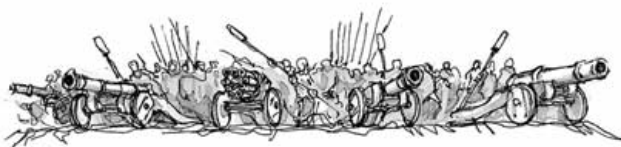
Enemigo parapetado y fortificado

La infantería, las tropas voladoras y los gigantes pueden atacar en combate cuerpo a cuerpo a un enemigo *fortificado*. La caballería, los carros, la artillería, los monstruos no voladores y las máquinas de guerra no pueden. En el caso de los muros de un castillo, las torres y fortificaciones elevadas similares, será necesario un equipo especial para lanzar un asalto, tal y como se describe en la sección Asedios y Fortalezas del Reglamento (pág. 90).

Las peanas *parapetadas* o *fortificadas* son más difíciles de impactar, tal y como se ha descrito antes. Por eso es necesario obtener un resultado de 5+ ó 6 respectivamente para infligir un impacto. Además, no se aplican bonificadores en una carga contra ellos, ya que no se hallan en “terreno abierto”. Este caso será más común durante una batalla en aquellas situaciones en las que la infantería se halla en las faldas superiores de una colina o en el lindero de un bosque.



Las peanas de caballería, de carros, de máquinas de guerra y de monstruos se consideran en terreno abierto en todas las circunstancias. Nunca se consideran parapetadas o fortificadas, incluso si se hallan en lo alto de una colina, detrás de un seto o de un muro bajo o similares. En estas situaciones, se supone que la caballería y los carros tienen que moverse para poder combatir, renunciando a cualquier ventaja que ofrezca la cobertura en favor de una mayor movilidad. Los monstruos y las máquinas de guerra simplemente son demasiado grandes o demasiado bobos para aprovechar la cobertura.



Se considera que las tropas que cargan o avanzan siempre están en terreno abierto, como por ejemplo, las peanas de infantería que cargan hacia un bosque. Las tropas que persiguen a un enemigo en retirada también se consideran en terreno abierto. En ambos casos, las tropas no pueden aprovechar la ventaja de la cobertura mientras lanzan el ataque. Las tropas que se retiran de una ronda de combate siempre se consideran en terreno abierto durante las siguientes rondas de combate en persecución del mismo turno. En la mayoría de los casos, esto es bastante obvio, ya que el enemigo habrá sido expulsado de un obstáculo bajo o de un muro. En otros casos, una unidad puede hallarse todavía dentro de un bosque o colina arriba de un enemigo, pero la unidad siempre pierde la ventaja de su posición cuando se retira.

COMBATES MÚLTIPLES

Hasta ahora hemos descrito situaciones en las que una unidad está luchando contra otra unidad enemiga. Esto es algo bastante común, pero también es posible que un combate involucre a bastantes unidades, tal y como se describe en el Diagrama 46.1. En aquellas situaciones en las que una unidad cargue contra otra, a menudo puede suceder que una segunda unidad se vea trabada en combate cuerpo a cuerpo debido a que una de sus peanas toca esquina con esquina con la unidad que carga. También puede ocurrir que dos unidades carguen contra el mismo enemigo una tras otra. En estas situaciones, todas las unidades que están en contacto quedan trabadas en combate, incluso si sólo se tocan en las esquinas.

Resolución de combates múltiples

Para resolver los combates múltiples, determina el número de ataques que puede efectuar cada unidad involucrada en el mismo combate y anota todos los impactos infligidos. Ten en cuenta que las peanas que están en contacto esquina con esquina están trabadas en combate cuerpo a cuerpo y pueden luchar.

En los combates múltiples en los que varias unidades atacan a la misma unidad enemiga a menudo es posible tirar todos los dados de una vez en vez de tirar unidad por unidad. Sin embargo, esto sólo es una sugerencia por conveniencia, y depende por completo del jugador hacerlo o no.

Una vez todas las unidades han combatido, compara los impactos que han logrado todas las unidades de cada bando y añade los bonificadores pertinentes por las peanas que apoyen. Esto significa que, aunque una unidad puede hacerlo fatal, otra puede hacerlo espectacularmente bien, asegurando que su bando gane la ronda de combate. Cuando el resultado sea el mismo, esto se considera un empate de la forma habitual y todas las unidades retroceden. Efectúa una tirada de *retroceso* para todas las unidades de cada bando involucradas en el combate. Todas retroceden entre la distancia mínima y máxima señalada por los dados, pero no tienen por qué retroceder exactamente la misma distancia si el jugador no lo quiere así.

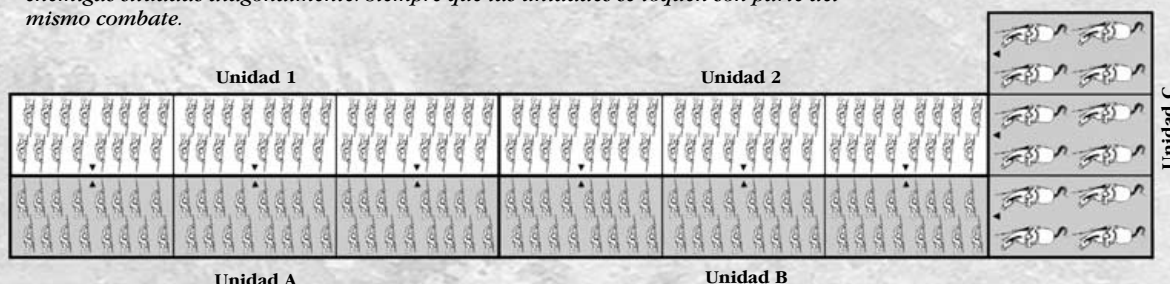
Retiradas y persecuciones

Si uno de los bandos vence, cada unidad enemiga debe retirarse. El jugador que se retira puede decidir qué unidades se retiran en primer lugar. La distancia recorrida es la diferencia entre el número de impactos logrados por cada bando dividida por el número de unidades del bando perdedor, incluidas las unidades retiradas como bajas. Recuerda incluir los impactos por bonificadores de las peanas que apoyan y los impactos causados por las unidades que han sido destruidas, ya que es bastante fácil olvidarse de ellos. Redondea hacia arriba cualquier fracción cuando calcules la distancia de retirada. Recuerda también que las unidades que se retiran siempre lo harán al menos 1 cm.

Ejemplo: el bando A inflige once impactos al bando B, que a su vez le inflige tres impactos. El bando A vence por ocho impactos. El bando B tiene dos unidades en combate, por lo que $8 \div 2 = 4$ cm de retirada.

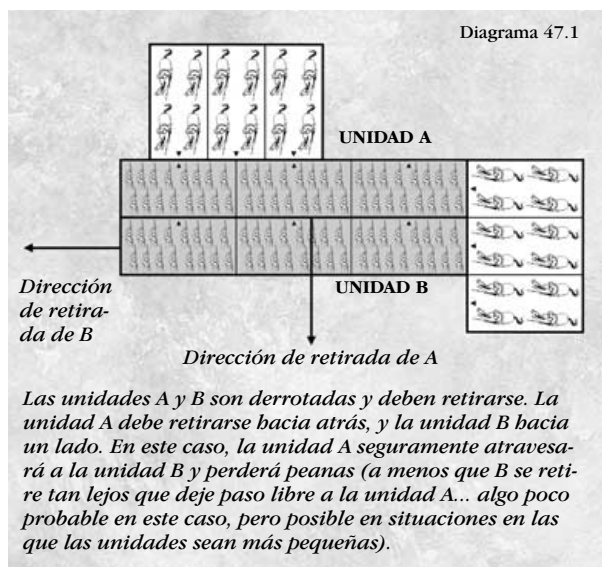
En este combate, dos unidades luchan contra tres. Aunque las dos unidades de la izquierda no tienen el borde frontal en contacto, se tocan esquina con esquina con las unidades enemigas situadas diagonalmente. Siempre que las unidades se toquen son parte del mismo combate.

Diagrama 46.1



Retiradas bloqueadas

Las retiradas bloqueadas son muy comunes en los combates múltiples. Las peanas obligadas a retirarse a través de unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo resultan destruidas, como ya se ha descrito con anterioridad. Esto quedará especialmente claro en aquellas ocasiones en las que una doble línea de tropas combate contra enemigos en su frontal y en su flanco (Diagrama 47.1). La unidad frontal debe retirarse, pero la unidad en retaguardia se desplazará lateralmente. En este caso, es probable que la unidad frontal pierda peanas al retirarse.



Es posible reducir las pérdidas potenciales teniendo cuidado de las peanas que se retiran como bajas durante el combate y retirando las unidades en un orden con el que se creen tantos huecos como sea posible. Sin embargo, en la práctica, las formaciones profundas que hayan sido “flanqueadas” de este modo normalmente se colapsarán de una forma bastante rápida.

Opciones de las unidades victoriosas

Las unidades del bando vencedor disponen de las habituales opciones de *retroceder*, *perseguir/avanzar* o *mantener la posición*. No hay obligación de que todas las unidades victoriosas hagan lo mismo. Algunas pueden retroceder mientras otras persiguen, por ejemplo. El jugador puede mover las unidades en el orden que desee. Si las unidades deciden retroceder, el jugador efectúa una tirada única que se aplica a todas como si fuese un resultado de empate (ver más arriba).

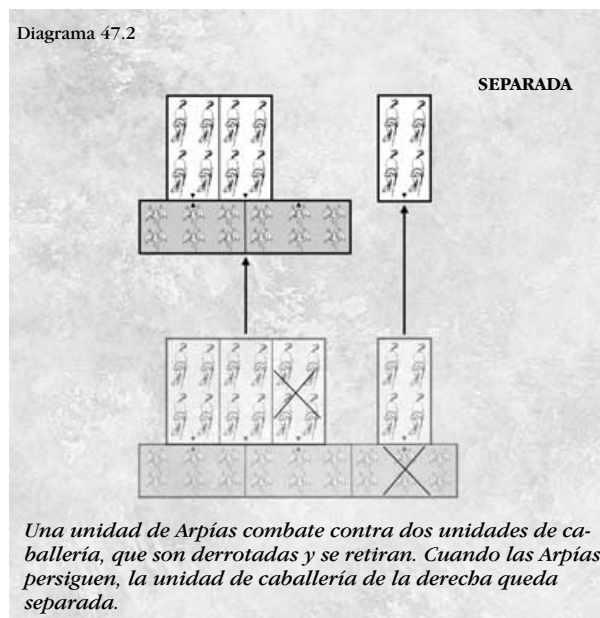
Una unidad que persigue puede encontrarse con unidades enemigas que se retiran en diferentes direcciones. En este caso, la unidad perseguirá a las unidades enemigas en su borde frontal si es posible y esto puede dar como resultado que algunas unidades que se retiran queden separadas. Si una unidad que persigue queda (algo

inusual) encarada en varias direcciones diferentes, perseguirá al enemigo encarado por la mayoría de sus peanas, y si esto no queda claro, el jugador decide a qué enemigo persigue.

Si todos los enemigos en contacto con una unidad victoriosa son destruidos, la unidad no puede perseguir, pero tiene la opción de avanzar (consulta el apartado Avanzar, pág. 44). Una unidad que avance siempre carga contra el enemigo más cercano a la vista y dentro de su alcance. En un combate múltiple, esto a menudo da como resultado un avance contra el flanco de una unidad enemiga adyacente.

Unidades separadas

Si un bando victorioso sufre bajas, su vanguardia puede “encogerse”. En un combate múltiple esto puede dar como resultado que algunas unidades derrotadas quedarán separadas. La unidad derrotada se retira pero no hay peanas enemigas que puedan perseguirla. Las unidades en retirada que quedan separadas de este modo simplemente quedan fuera de ese combate cuerpo a cuerpo. Cualesquiera impactos sufridos en ese turno se mantienen hasta el final de la fase de combate, ya que es posible que otras persecuciones o avances traben de nuevo a la unidad en un combate cuerpo a cuerpo. Consulta el Diagrama 47.2.



Las unidades también pueden quedar separadas cuando dos o más unidades se ven obligadas a retirarse del mismo enemigo en diferentes direcciones o cuando una unidad que persigue se “desengancha” de un enemigo para perseguir a otro. En estas circunstancias, cualquier unidad que ya no esté en contacto con un enemigo queda fuera de ese combate cuerpo a cuerpo y puede reorganizar sus filas al final de la fase. Consulta el apartado Reorganización (pág. 44).

