

COMBATE DE CHOQUE ("Pica a Pica") CÁLCULO

Los factores del atacante deben igualar a los del defensor.

A) Factores del atacante: tira tantos dados como factores de fuerza. Se contabilizan los resultados de 5 y 6 (los modificadores al ataque se usan para modificar el resultado). Se suman los dados obtenidos.

B) Factores del defensor: depende de la moral del defensor. Se contabilizan los resultados 4, 5 y 6.

Moral C: tantos dados como su fuerza mas los modificadores.

Moral V: los dados de su fuerza mas los modificadores +2.

Moral R: tantos dados como el atacante de mayor fuerza +2 mas los modificadores, (como mínimo lanza tantos dados como su propia fuerza).

Moral P: tantos dados como el atacante de mayor fuerza +4 mas los modificadores, (como mínimo lanza tantos dados como su propia fuerza).



MODIFICADORES AL COMBATE DE CHOQUE (Tipo de unidad)

Defensor	GR	CU	L	PS	P	RO	M	G	J	R	H	A	B	AR	HE	PR		
Atacante	GR	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.		
	CU	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.	N.P.		
	L	2A	2A	1A	1A	1A	1A	3D	3D	3D	1A	1A	1A	1A	2D	2D		
	PS	2A	2A	1A	1A	1A	1A	3D	3D	3D	1A	1A	1A	1A	2D	2D		
	P	2A	2A	1A	1A	1A	1A	3D	3D	3D	1A	1A	1A	1A	2D	2D		
	RO	2A	2A	1A	1A	1A	1A	3D	3D	3D	1A	1A	1A	1A	2D	2D		
	M	2A	2A	1A	1A	1A	1A	3D	3D	3D	1A	1A	1A	1A	2D	2D		
	G	3A	3A	2D	2D	2D	2D	1A	1A	1A	2A	2A	2A	2A	1A	1A		
	J	3A	3A	2D	2D	2D	2D	1A	1A	1A	2A	2A	2A	2A	1A	1A		
	R	3A	3A	2D	2D	2D	2D	1A	1A	1A	2A	2A	2A	2A	1A	1A		
	H	3A	3A	2D	2D	2D	2D	1A	1A	1A	2A	2A	2A	2A	1A	1A		
	A	3A	3A	2D	2D	2D	2D	1A	1A	1A	2A	2A	2A	2A	1A	1A		
	B	3A	3A	2D	2D	2D	2D	1A	1A	1A	2A	2A	2A	2A	1A	1A		
	AR	3A	3A	2D	2D	2D	2D	1A	1A	1A	2A	2A	2A	2A	1A	1A		
	HE	3A	3A	2D	2D	2D	2D	1A	1A	1A	2A	2A	2A	2A	1A	1A		
	PR	2A	2A	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D		
TODOS	TERRENO: Revellín 3 D			Ciudad 2 D	Bosque 2 D	POSICIONAL: Atacando la rezaga 2 A										ESTADO: Unidades tornilladas 4 A		

RESULTADOS DE COMBATE

Diferencia de 1 a 3				Diferencia de 4 a 7				Diferencia + 7			
C	V	R	P	C	V	R	P	C	V	R	P
1	BS	BS	BS	1	TO	TO	BS	1	TO	TO	BS
2	RP	BS	BS	2	TO	TO	RP	2	TO	TO	RP
3	RP	BS	BS	3	TO	TO	RP	3	RE	TO	TO
4	TO	RP	RP	4	RE	TO	TO	4	RE	RE	TO
5	TO	TO	RP	5	RE	RE	RE	5	RE	RE	RE
6	RE	RE	TO	6	RE	RE	RE	6	RE	RE	RE

EXPLICACIÓN DE RESULTADOS

BS la unidad se retira 2 hexes. TROZO se retira 3 hexes La unidad se desordena.

RP la unidad se retira 3 hexes TROZO se retira 4 hexes. La unidad se desordena. (+1 moral).

RE reforma unidad eliminada (+4 moral, +6 si es PR).

TO realizan una RP y luego se retiran 2 hexes (3 si es Trozo) por fase de movimiento propia, hacia la zona de retirada. (+2 moral).

DISPARO DE BATERÍAS

GRUESA Impacto 10 alcance 6 denso +1 trozo -1

1-2 HEX				3-4 HEX				5-6 HEX			
1	RP	RP	BS	1	RP	RP	BS	1	RP	RP	BS
2	TO	RP	BS	2	TO	RP	BS	2	TO	RP	BS
3	TO	TO	RP	3	TO	TO	RP	3	TO	TO	RP
4	RE	TO	TO	4	RE	TO	TO	4	RE	TO	TO
5	RE	RE	TO	5	RE	RE	TO	5	RE	RE	TO
6	RE	RE	RE	6	RE	RE	RE	6	RE	RE	RE

DISPARO DE BATERÍAS

CULEBRINAS Impacto 10 alcance 9 denso +1 trozo -1

1-3 HEX				4-6 HEX				7-9 HEX			
1	BS	BS	BS	1	BS	BS	BS	1	BS	BS	BS
2	BS	BS	BS	2	BS	BS	BS	2	BS	BS	BS
3	RP	RP	RP	3	RP	RP	RP	3	RP	RP	RP
4	TO	TO	TO	4	TO	TO	TO	4	TO	TO	TO
5	RE	RE	RE	5	RE	RE	RE	5	RE	RE	RE
6	RE	RE	RE	6	RE	RE	RE	6	RE	RE	RE

MODIFICADORES: El daño afecta a todas las unidades del escuadrón. Si hay unidades amigas adyacentes: -1 Objetivo en bosque, ciudad o revellín: -1. Alcance máximo de la pieza: -1. Las unidades de moral C, y V adyacentes a unidades que sufran daños por artillería deben superar un test de moral y obtener: C (5 ó 6), V (4, 5, 6), si el resultado es inferior aplican de forma inmediata un resultado de BS (y quedan desordenadas).

TABLA DE RUCIADA



Distancia al objetivo			
1 HEX	2 HEX	3 HEX	3 HEX
1	BS	BS	BS
2	RP	RP	RP
3	TO	TO	TO
4	RE	RE	RE
5	RE	RE	RE
6	RE	RE	RE

MODIFICADORES

Arqueros sobre P, G, PR: -1
Ballesteros sobre trozo o HE: +1
Herreruelos: -1
Las unidades de moral C, y V adyacentes a Uns. con daños por ruciada deben superar un test de moral y obtener: C (5 ó 6), V (4, 5, 6), si es inferior reciben de forma inmediata un resultado de BS (y quedan desordenadas).

l u d o

press