

Combate Cuerpo a Cuerpo

QUIÉN PUEDE COMBATIR

Las miniaturas que se hallan en contacto peana con peana están trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Esto sólo puede ocurrir cuando un guerrero ha cargado contra su enemigo, puesto que las miniaturas no pueden ponerse en contacto de ningún otro modo.

Toda lucha de este tipo se resuelve en la fase de combate cuerpo a cuerpo. No importa de quien sea el turno, todas las miniaturas trabadas en combate luchan. Un guerrero puede luchar contra los enemigos que se encuentren delante, a sus lados y detrás de él. En realidad, los guerreros están moviéndose constantemente, esquivando, girando e intentando matar a sus adversarios.

Las miniaturas trabadas en combate no disparan (están demasiado ocupadas luchando por sus vidas). Cualquier disparo a corta distancia que puedan efectuar con pistolas se considera un ataque de arma de combate cuerpo a cuerpo (consulta las reglas correspondientes a dicha arma).

QUIÉN ATACA ANTES

La miniatura que carga contra su oponente ataca en primer lugar en el turno que ha cargado. En cualquier otro caso, las miniaturas luchan en orden descendente de Iniciativa. Si las Iniciativas son iguales, tira un dado para determinar quién ataca antes. Si una miniatura se puso en pie en la fase de recuperación de ese turno, atacará en último lugar sin importar ninguna otra circunstancia.

En ocasiones, una miniatura podrá Atacar Primero por alguna razón. Lo más común es porque ha cargado ese turno, por algún equipo, habilidades o hechizos que realizan el mismo efecto. Si solo una miniatura Ataca Primero, realiza su ataque y el resto de miniaturas lo hacen en orden de Iniciativa como se describió previamente.

Si hay varias miniaturas trabadas entre ellas que Atacan Primero, entonces determinan entre ellas el orden de combate por orden de Iniciativa, como se describió previamente. Una vez esas miniaturas hayan combatido, el resto de guerreros lo harán en orden de Iniciativa.

QUÉ MINIATURAS PUEDEN COMBATIR

Una miniatura puede combatir cuerpo a cuerpo si su peana está tocando la peana de una miniatura enemiga. Incluso las miniaturas atacadas por el flanco o la espalda pueden combatir cuerpo a cuerpo.

Si un guerrero está en contacto con más de un enemigo, puede elegir a cuál ataca. Si posee más de 1 Ataque, puede dividirlos del modo que desee, siempre que lo declare antes de tirar el dado.

IMPACTAR AL ENEMIGO

Para determinar si has logrado impactar al enemigo, tira 1D6 por cada miniatura que combate. Si una miniatura posee más de 1 Ataque, tira 1D6 por cada Ataque.

El resultado necesario para impactar al enemigo depende de las Habilidades de Armas del atacante y del defensor. Compara la Habilidad de Armas del atacante con la de su oponente y consulta la Tabla Para Impactar que aparece más abajo para saber el resultado mínimo necesario en 1D6.

COMBATIR CON DOS ARMAS

Algunos guerreros realmente maníacos llevan dos armas, una en cada mano, por lo que pueden lanzar una lluvia de golpes sobre sus enemigos. Un guerrero armado con dos armas a una mano dispone de 1 Ataque más por el arma adicional. Ten en cuenta que esto se añade al total de los Ataques del guerrero después de que se hayan aplicado el resto de los modificadores, como por ejemplo la furia asesina. Si está equipado con dos armas diferentes (una espada y una daga, por ejemplo), realizará un único ataque con el arma que él elija, y todos los demás ataques con la otra arma. Tira para impactar y para herir por separado para cada arma.

ARMADURA

Los combatientes que son heridos tienen la oportunidad de evitarlo si están protegidos con armaduras o están equipados con escudos. Esto funciona exactamente igual que como se ha descrito en los disparos, y se aplican las mismas reglas.

Por cada herida sufrida, el jugador debe tirar 1D6. Si el resultado es mayor o igual a la salvación por armadura de su guerrero, entonces el golpe ha sido “absorbido” o detenido por la armadura.

MODIFICADORES A LA TIRADA DE SALVACIÓN POR ARMADURA

Algunas miniaturas son tan poderosas que las armaduras proporcionan una menor protección contra ellas. Cuanto mayor sea la Fuerza de una criatura, con mayor facilidad podrá atravesar una armadura. La siguiente tabla te muestra la reducción que sufre la tirada de salvación por armadura del enemigo causada por la Fuerza del atacante.

Fuerza	Modificador a la Tirada
1-3	Ninguno
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9+	-6

Algunas armas proporcionan un modificador a la Fuerza del que la blande, por lo que es más probable que penetren la armadura del oponente. Estos modificadores están indicados en la descripción de cada arma.

PARADA

Las Rodelas son pequeños escudos que no incrementan la tirada de salvación por armadura, pero que permiten parar ataques. Las espadas también se pueden utilizar para detener los golpes del enemigo.

Cuando un oponente logra un impacto, un guerrero equipado con una Rodela o una Espada puede intentar parar el golpe. Tira 1D6. Si el resultado es mayor que el resultado que tu oponente ha obtenido para impactarte, la Rodela o la Espada ha parado el ataque. Por tanto, ten en cuenta que es imposible parar un ataque que ha tenido éxito con un resultado para impactar de 6.

Una Rodela o una Espada sólo pueden detener un ataque por fase de combate cuerpo a cuerpo. Un golpe que ha sido parado no tiene efecto alguno y es ignorado. Si tu oponente logra varios impactos, tienes que intentar superar el resultado mayor (si el resultado mayor es un 6, pierdes automáticamente la oportunidad de parar los ataques del oponente). Si una miniatura está combatiendo contra varios oponentes, sólo puede parar los ataques del enemigo que logre el primer impacto o impactos (o sea, la miniatura atacante con la mayor Iniciativa). En el caso de una igualdad en los atributos de Iniciativa, tira un dado para decidir quién ataca en primer lugar.

Si la miniatura está equipada con una Rodela y una Espada, puede repetir una vez cualquier tirada para parar un golpe. Una miniatura equipada con dos espadas sólo puede intentar parar una vez.

Una miniatura no puede parar ataques efectuados con un atributo de Fuerza que sea el doble (o más) de su propia Fuerza básica. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados.

GUERREROS DERRIBADOS

Si un guerrero está combatiendo contra un enemigo derribado, puede atacarle para poner fin a sus sufrimientos. Todos los ataques contra un guerrero que está derribado impactan automáticamente. Si cualquiera de esos ataques hiere a la miniatura derribada y ésta no supera la tirada de salvación por armadura, queda fuera de combate automáticamente, tal como se explicó con anterioridad. Una miniatura derribada no puede parar los ataques dirigidos contra ella.

GUERREROS ATURDIDOS

Un guerrero aturdido está a merced de sus enemigos. Una miniatura aturdida queda fuera de combate automáticamente si un enemigo puede atacarle en combate cuerpo a cuerpo.

ATACAR A GUERREROS ATURDIDOS O DERRIBADOS

Ten en cuenta que una miniatura con ataques múltiples no puede derribar/aturdir a otra miniatura y después dejarla automáticamente fuera de combate durante la misma fase de combate cuerpo a cuerpo. El único modo de lograr esto es si al mismo enemigo le están atacando dos o más miniaturas. De este modo, si el enemigo es derribado/aturdido por el primer guerrero, puede ser puesto fuera de combate por el siguiente guerrero que ataque.

Si tu miniatura está trabada en combate cuerpo a cuerpo con un enemigo que todavía está en pie no puede atacar a otro guerrero que esté derribado o aturdido, puesto que en realidad no supone una amenaza inmediata y sus compañeros intentarán protegerlo.

RETIRADA DE UN COMBATE

Una vez los guerreros están trabados en combate cuerpo a cuerpo, no pueden retirarse durante su fase de movimiento. Deben luchar hasta que queden fuera de combate, eliminen a todos sus enemigos, o hasta que unos u otros huyan del combate.

La excepción a esta regla es que si todos los oponentes en combate cuerpo a cuerpo con una miniatura quedan derribadas o aturdidas, puede retirarse del combate si así lo desea, e incluso cargar contra otros enemigos que se hallen dentro del alcance de carga.

HUIR DE UN COMBATE

Un guerrero al que le entre el pánico mientras está combatiendo cuerpo a cuerpo huirá tan rápidamente como pueda, tal y como se describe en la sección de Liderazgo y Psicología.

Cuando un combatiente huye de un combate cuerpo a cuerpo, simplemente se da la vuelta y empieza a correr. Sus oponentes impactan automáticamente al guerrero cuando se escapa, y cada uno inflige 1 impacto que es resuelto inmediatamente.

Ten en cuenta que los guerreros no pueden elegir abandonar un combate cuerpo a cuerpo de forma voluntaria.