



## CARTAS DE MANDO SEGÚN EL TAMAÑO DE LA BATALLA

PUNTOS EJÉRCITO	CARTAS DE MANDO POR TURNO
de 200 a 399	4 cartas
de 400 a 599	5 cartas
de 600 en adelante	6 cartas

## INICIO DE LA PARTIDA

### 1. Elegir Escenario de Batalla

Uno de los jugadores lanza 1D6 y el resultado es uno de los escenarios. Ambos jugadores comparten la misión de ese escenario. Después, cada jugador lanza 1D6 en secreto y busca el escenario en la tabla, la misión secundaria de ese escenario será suya y la mantendrá en secreto hasta el final de la partida.

### 2. Tirada de Estrategia

Ambos jugadores lanzan 1D6 y suman su nivel de comandante.

### 3. Colocación de escenografía

El ganador de la Tirada de Estrategia lanza 1D6 y le suma 1. Este resultado es el número de elementos genéricos de escenografía que los jugadores deben usar. Colocan en turnos los elementos genéricos que modifican el suelo, luego los elementos obligatorios de la misión y por último el resto de elementos. Cada jugador puede añadir elementos genéricos extra dependiendo de su nivel de comandante: Hattamoto: +0, Taisho: +1, Daimyo: +2.

### 4. Despliegue

El jugador que ganó la Tirada de Estrategia elige el lado de la mesa, el rol que desempeñará en el escenario de batalla (atacante o defensor) y empieza a desplegar. Ambos jugadores se alternan colocando sus tropas una a una.

### 5. Inicio del primer turno

TABLA DE ESCENARIOS	
1. Encuentro y aniquilación	4. Vías de suministros
2. Lucha de fronteras	5. Control estratégico
3. Romped el frente	6. Defensa de la aldea

## SECUENCIA DEL TURNO

### 1. Mantenimiento

- **Ejército en retirada.** Comprueba si un ejército ha entrado en retirada.
- **Cartas de mando.** Descarta y roba nuevas cartas de mando.
- **Unidades en Retirada.** Realiza una Tirada de Honor para cada tropa con un marcador de Unidad en Retirada.
- Retira marcadores de Unidad Usada y Aturdida de ambos ejércitos.

### 2. Iniciativa

- **Tirada de iniciativa.** Cada jugador lanza 1D6. El ganador tiene la iniciativa al principio del turno.

### 3. Activación

- **Duelo de mando.** El jugador sin la iniciativa puede intentar arrebatársela al oponente.
- **Activación de unidades.** Cada jugador indica una tropa que va a activar (serán las unidades activas, el resto serán reactivas). El jugador con la iniciativa elige qué jugador será el primero en indicar su unidad activa.
- **Tirada de órdenes.** Cada jugador lanza 1D6 + Iniciativa de la tropa para saber el número de órdenes de activación obtiene para esta tropa.
- **Órdenes.** Los jugadores se alternan en el uso de las órdenes de activación obtenidas, empezando por el jugador que activó primero. Las unidades activas son las que reciben las órdenes, el resto de las unidades sólo pueden reaccionar.
- **Marcar unidades usadas.** Cualquier tropa que haya recibido un orden (de acción o reacción) recibe un marcador de Unidad usada y no se puede activar hasta el siguiente turno.
- **Fin del turno.** Mientras uno de los dos jugadores tenga alguna tropa sin activar, se repite esta secuencia. Cuando esto ocurra el otro jugador puede activar una tropa más que tenga sin activar y después se termina el turno.

## ÓRDENES

Las unidades activas pueden recibir tanto órdenes de acción como de reacción. Las unidades reactivas sólo pueden utilizar órdenes de reacción. Una tropa sólo puede utilizar una orden de combate de acción por activación.

TIPO	DE ACCIÓN	DE REACCIÓN
<b>Movimiento</b>	Mover Correr Reagrupar	Huir
<b>Combate</b>	Combatir Cargar Destabar Retar a duelo Disparar	Combatir Carga de Oportunidad Aguantar y disparar
<b>Apoyo</b>	Potenciar	-
<b>Estáticas</b>	Recargar Parapetar Interactuar	-
<b>Espirituales</b>	Absorber ki Invocar Exorcizar	-

## NIVEL DE COMANDANTE

Hattamoto	+1 tirada de estrategia
Taisho	+1 tirada de estrategia. +1 carta de mando.
Daimyo	+2 tirada de estrategia. +2 carta de mando.

## TIRADA DE ÓRDENES

1D6 + INI de la tropa	
1-3	1 orden
4-5	2 órdenes
6+	2 órdenes + activar habilidad de ki durante este turno

## REACCIONES

Cada vez que una tropa de tu oponente reciba una orden y actúe, tú debes ver si una de estas situaciones se da y actuar en consecuencia.

<b>Ninguna de sus tropas se vio afectada</b> El jugador debe utilizar una orden de acción, si le queda alguna, sobre su unidad activa, gastando así una orden de activación.
<b>Una tropa con el marcador de Unidad Usada recibe un combate cuerpo a cuerpo</b> Esa tropa está obligada a utilizar una orden de reacción combatir de forma automática para responder al ataque enemigo. Esto no hace que se gaste ninguna orden de activación por lo que inmediatamente, antes de realizar el combate, el jugador debe asignar y ejecutar una orden de acción, si le queda alguna, sobre su unidad activa.
<b>La unidad activa se ve afectada después de haber usado una orden de combate cuerpo a cuerpo y antes de realizar el combate</b> No se gasta ninguna orden de activación extra, simplemente se resuelve el posible combate. Puede ocurrir cuando una tropa declara combatir en cuerpo a cuerpo y recibe una carga antes de resolverlo.
<b>La unidad activa se ve afectada y no ha usado una orden de acción de combate</b> El jugador puede asignar a la tropa indiferentemente una orden de acción de combate o una orden de reacción válidas (por ejemplo, si es cargada, puede responder combatiendo sin penalizadores o huyendo). El jugador gasta una orden de activación en este momento.
<b>La tropa afectada es una unidad reactiva, o es una unidad activa pero no le quedan órdenes de activación o ya uso una orden de acción de combate durante el turno</b> Esta tropa sólo puede usar una orden de reacción. El jugador gasta una orden de activación de su unidad activa en este momento, si le queda alguna, independientemente de si la tropa afectada es una unidad activa o reactiva.

### SECUENCIA COMBATE CUERPO A CUERPO

<b>1. Tirada de Combate:</b> ambos jugadores a la vez
<b>2. Tirada de Heridas:</b> ambos jugadores a la vez
<b>3. Resolución del combate:</b> retirada de bajas, Tirada de honor y Movimientos de melé por parte de ambos jugadores

### SECUENCIA DE DISPARO

<b>1. Tirada de Disparo:</b> solo el jugador atacante
<b>2. Tirada de Heridas:</b> solo el jugador atacante
<b>3. Resolución del combate:</b> retirada de bajas y Tirada de honor por parte del jugador que recibe el disparo.

### DISTANCIAS DE DISPARO

<b>Corto alcance</b>	de 0 a 20 cm.
<b>Medio alcance</b>	de más de 20 a 40 cm.
<b>Largo alcance</b>	de más de 40 a 60 cm.
<b>Distancia de artillería</b>	de más de 60 a 120 cm.

### TIRADA DE COMBATE

<b>XD6</b>	De base tantos dados como el atributo de ataque de la tropa.
<b>+1D6</b>	Por cada miniatura, que no sea el líder de unidad o sea una miniatura aislada, en combate cuerpo a cuerpo con el enemigo, si combates con una unidad de más de una miniatura.
<b>+XD6</b>	Tantos dados como el atributo de ataque del <b>líder de unidad</b> si hay uno en combate cuerpo a cuerpo directo. Si el líder no está en cuerpo a cuerpo directo pero sí en apoyo al combate sólo suma +1D6, no su atributo de ataque.
<b>+1D6</b>	Si tu unidad combate en <b>formación cerrada</b> y tiene, como mínimo, <b>dos filas completas</b> consecutivas (frente y segunda fila). Ninguna miniatura de la segunda fila para atrás puede estar en combate cuerpo a cuerpo, con esa u otra unidad, para recibir este bonificador.
<b>+1D6</b>	si utilizaste la orden <b>potenciar</b> .
<b>+1D6</b> <b>+2D6</b>	si tu tropa declara una orden de <b>carga</b> e inicia el movimiento fuera de la zona de control de la unidad enemiga. Si es una unidad además debe haber iniciado la carga en formación. El primer valor se aplica a las tropas a pie, el segundo a las montadas. No aplicable a las unidades de hostigadores.
<b>+1D6</b>	si tu unidad carga con un <b>Hata-Jurushi</b> en el frente.
<b>-1D6</b>	si tu tropa tiene un marcador de <b>Unidad Usada</b> .
<b>-1D6</b>	si tu tropa combate utilizando la orden de <b>reacción</b> combatir.
<b>-1D6</b>	si tu unidad está <b>fuera de coherencia</b> .
<b>-2D6</b>	si tu tropa tiene un marcador de <b>Unidad en Retirada o Parapetada</b>

### MODIFICADORES TIRADA DE COMBATE

Dificultad base 4+. Modificadores a la Tirada de Combate	
<b>-1</b>	si la tropa enemiga está en cobertura o parapetada
<b>-1</b>	a una unidad de disparo que recibe una carga. Sólo sufre este penalizador en el combate que se produce con la carga.
<b>+1</b>	si tu tropa ataca por el flanco a una unidad enemiga de más de una miniatura.
<b>+2</b>	si tu tropa ataca por la retaguardia a una tropa enemiga.

### TIRADA DE HERIDAS

Se lanzan los dados que fueron impacto en la Tirada de Combate o Disparo	
<b>1 en el dado</b>	Se considera pifía, se ignora el dado.
<b>Menor que la dificultad para herir</b>	La tropa enemiga recibe un marcador de unidad aturdida. Dos marcadores de unidad aturdida se sustituyen por una herida extra para la unidad. <b>En disparos este resultado se ignora.</b>
<b>Mayor o igual que la dificultad para herir</b>	La tropa enemiga recibe una herida directa. Si atacas a una tropa en solitario cualquier dado con este valor es una herida directa para esa miniatura. No necesitas un crítico para herir a un líder en solitario.
<b>6 natural</b>	Es un crítico y causa siempre una herida sin importar los modificadores a tu tirada. Si tu tropa combate contra una unidad con un líder de unidad dentro y éste está en combate <b>cuerpo a cuerpo directo</b> o es un <b>objetivo visible</b> para las tropas que disparan, puedes decidir si la herida la sufre la unidad o el líder.

### MODIFICADORES TIRADA DE HERIDAS EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Dificultad 4+. Modificadores a la Tirada de Heridas	
<b>-1</b>	si la tropa atacada tiene armadura.
<b>-1</b>	si la tropa atacada va montada.
<b>-</b>	Modificadores extra por habilidades, armas, etc.

### TIRADA DE DISPARO

<b>XD6</b>	De base tantos dados como el atributo de ataque a distancia de la tropa.
<b>+1D6</b>	Por cada miniatura de una unidad de más de una miniatura, situada en las zonas exteriores (frente y flanco) que tenga <b>línea de visión</b> con el objetivo. Si el <b>líder de unidad</b> o el <b>hata-Jurushi</b> es una de esas miniaturas, no se cuenta.
<b>+XD6</b>	Si entre las miniaturas anteriores hay un <b>líder de unidad</b> , con línea de visión hacia el objetivo, suma tantos dados como el atributo de ataque a distancia del mismo.
<b>+1D6</b>	al disparar armas de corto alcance.
<b>+1D6</b>	si utilizaste la orden <b>potenciar</b> .
<b>-1D6</b>	si la unidad está <b>fuera de formación</b> .
<b>-1D6</b>	al disparar armas de medio alcance a media distancia.
<b>-1D6</b>	al disparar armas de largo alcance a corta o larga distancia.
<b>-2D6</b>	si tu tropa tiene un marcador de <b>Unidad Parapetada</b> .

### MODIFICADORES TIRADA DE DISPARO

Dificultad base 4+. Modificadores a la Tirada de Disparo	
<b>-1</b>	si la tropa objetivo está en cobertura o parapetada.
<b>-1</b>	si se dispara contra una miniatura individual.
<b>-1</b>	si se dispara contra una tropa que ha corrido en este turno.
<b>-1</b>	si se dispara con armas de pólvora a larga distancia.

En combate cuerpo a cuerpo ambos jugadores realizan esta tirada. En disparos sólo el jugador que ha disparado realiza esta tirada.

La unidad que recibe un disparo no recibe marcadores de unidad aturdida.

### MODIFICADORES TIRADA DE HERIDAS EN DISPARO

Dificultad 4+. Modificadores a la Tirada de Heridas	
<b>-1</b>	Si la tropa objetivo tiene armadura, excepto si se dispara con armas de pólvora.
<b>-1</b>	si la tropa objetivo va montada.
<b>+1</b>	si se dispara con armas de pólvora e ignora la Armadura Samurai.

## ATRIBUTOS DE LAS TROPAS

CLASE	MOV	AT	INI	HO	HR	KI
(H) Héroe	10 / 15	4 / 3	3	5	3	-
(E) Élite	10 / 15	3 / 3	2	4	2	-
(G) Guerrero	10 / 15	2 / 2	1	3	1	-
(A) Aldeano	10 / 15	0 / 0	0	2	1	-
(O) Onmyouji	10 / 15	3 / 2	3	5	3	-
(K) Komuso	10 / 15	3 / 2	3	5	3	-
(C) Criatura Colosal	15 / 20	6 / 5	4	5	4	7
(M) Criatura Mayor	10 / 15	5 / 4	2	4	3	5
(I) Criatura Inferior	10 / 15	3 / 3	1	3	2	1

## VOLUMEN DE LAS TROPAS

VOL	DESCRIPCIÓN	ALTURA
v1	Pequeñas criaturas y animales.	3 cm
v2	Tropas de tamaño humano	4 cm
v3	Criaturas grandes y tropas humanas a caballo	6 cm
v4	Criaturas colosales	9 cm

## ARMAS DE COMBATE A DISTANCIA

TIPO	ARMAS	DISTANCIA
<b>Corto Alcance</b>	Cerbatana, Shuriken, Granada, Ishitsubute (honda).	hasta 20 cm
<b>Medio Alcance</b>	Ozutsu, bo-hiya, arcabuz.	hasta 40 cm
<b>Largo Alcance</b>	Teppo, Yumi, Mosquete.	hasta 60 cm

Las **armas de pólvora** son Ozutsu, Teppo, bo-hiya, Arcabuz y Mosquete. Recuerda que suman un +1 a tu Tirada de Heridas e ignoran la Armadura Samurái (sin contar otros modificadores, hieren a 3+). Cuando disparan reciben un marcador de Arma Descargada.

## ARMADURAS

TIPO	MODIFICADOR
<b>Armadura de Samurái</b>	-1 a la Tirada de Heridas del enemigo.
<b>Armadura de Caballería</b>	-1 a la Tirada de Heridas del enemigo. Cualquier unidad montada tiene esta armadura.
<b>Criaturas Mayores: Aura protectora</b>	-1 a la Tirada de Heridas del enemigo.
<b>Criaturas Colosales: Piel de monstruo</b>	-2 a la Tirada de Heridas del enemigo.

## ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

TIPO	CLASIFICACIÓN	MODIFICADORES
<b>0</b>	<b>Armas básicas</b> Aperos de labranza, Bo, Jingama, Tanto.	-1 a tu Tirada de Heridas.
<b>1</b>	<b>Armas de asta larga</b> Jumonji Yari, Omi Yari, Yari, Lanza.	+1D6 a tu Tirada de Combate vs caballería +1D6 a tu Tirada de Combate si cargas, excepto contra Tipo 1 y 2
<b>2</b>	<b>Armas de hoja larga</b> Mitsudogu, Naginata.	+1D6 a tu Tirada de Combate si alguna de las miniaturas de la tropa está en combate cuerpo a cuerpo directo contra varias miniaturas enemigas. +1D6 a tu Tirada de Combate si esta tropa es el objetivo de una carga enemiga, excepto contra Tipo 1, 2 y 6.
<b>3</b>	<b>Katanas</b> Katana.	+1D6 a tu Tirada de Combate (no si cargas) vs Armas de Tipo 1 +1 a tu Tirada de Heridas
<b>4</b>	<b>Espadas</b> Shinobigatana, Wakizashi.	+1D6 a tu Tirada de Combate (no si cargas) vs Armas de Tipo 1
<b>5</b>	<b>Armas contundentes</b> Kanabo-tetsubo.	-1 a tu Tirada de Combate +1 a tu Tirada de Heridas
<b>6</b>	<b>Armas largas</b> Dai katana, Nagamaki, No-Dachi.	+1D6 a tu Tirada de Combate (no si cargas) vs Armas de Tipo 3 y 4
<b>7</b>	<b>Armas cortas</b> Jitte, Kama, Sais.	-1 a tu Tirada de Combate cuando eres cargado (excepto vs Tipo 1 y 7) +1 a tu Tirada de Combate (no si cargas) contra armas Tipo 3

**REGLAS ESPECIALES DE LOS CLANES** Un jugador puede usar una sola habilidad de comandante del clan al que pertenece durante la partida.

<b>Kuge</b>	<b>Reconocer el terreno:</b> El jugador elige en qué lado del campo de batalla va a desplegar sin importar el resultado en la Tirada de Estrategia. <b>Contratar espías:</b> En el momento del despliegue, antes de que ninguna tropa haya sido desplegada, el enemigo deberá desplegar dos de sus unidades de inmediato obligatoriamente.
<b>Buke</b>	<b>La ley del Bushido:</b> Todas las unidades del ejército obtendrán un +2 a la INI y +2 al HR durante todo el turno en que sea activada esta habilidad. <b>Planificación perfecta:</b> El jugador puede realizar una orden mover gratuita con dos de sus unidades. Se debe declarar después del despliegue y antes del inicio del primer turno.
<b>Sohei</b>	<b>La rueda del Dharma:</b> La muerte del general no genera penalizadores sobre el ejército. Debe ser activada inmediatamente después de su muerte y continuará activa el resto de la batalla. <b>Viento Divino:</b> Todas las unidades suman +5 cm a sus tiradas de movimiento de carga durante el turno en que se active.
<b>Otokodate</b>	<b>Comprar al enemigo:</b> Escoge una unidad no usada del contrario que no esté en combate cuerpo a cuerpo, esa unidad recibe un marcador de Unidad usada y no podrá ser activada durante este turno. <b>Caza al líder:</b> Esta habilidad se asigna a una unidad de tu ejército equipada con armas cc antes de su activación. Todas las heridas en la Tirada de Heridas en combate cuerpo a cuerpo que haga esta unidad deben ser asignados al líder de la unidad contra la que combate.
<b>Kuroi-Te</b>	<b>Niebla de muerte:</b> Todas las unidades enemigas que disparen el turno en que esta habilidad se activa tienen -3D6 a su tirada de disparo. <b>Desde las profundidades:</b> Una unidad de clase guerreros a tu elección no es desplegada de manera habitual. La unidad se mantiene oculta a tu enemigo y puede aparecer a partir del segundo turno durante la fase de activación.
<b>Hattori</b>	<b>Prácticas clandestinas:</b> El comandante que tenga esta habilidad puede no desplegar una unidad de más de una miniatura y hacerla entrar por cualquier lado del tablero de juego en el inicio del segundo turno de la batalla. <b>Veneno:</b> Todas las tropas del enemigo empezarán con un marcador de aturdido que sólo se eliminará cuando se transforme en una herida.

## TRATOS

<b>Samurái</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si un samurái falla una Tirada de Honor, él decide si quedarse (recibiendo una herida extra, tenga o no líder de unidad) o replegarse, realizando el movimiento de 2D6 cm en la dirección contraria al combate y manteniendo su encaramiento. Si decide replegarse recibe un marcador de <b>Unidad Deshonrada</b>. Aplica un penalizador de -1 a sus atributos de Honor e Iniciativa para el resto de la partida. Este marcador no es acumulable.</li> <li>• Un samurái puede decidir fallar cualquier Tirada de Honor automáticamente, replegándose y recibiendo el marcador de Unidad Deshonrada como está descrito anteriormente.</li> </ul>
<b>Ashigaru</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanzan 3D6 en su movimiento de huida o retirada. Cuando huyen pueden atravesar unidades amigas siempre que todas sus miniaturas puedan terminar en una zona válida. Si no es así, se aplica la regla general.</li> </ul>
<b>Ninja</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tienen las habilidades Todoterreno (HP) y Entre las sombras (HP) de forma automática.</li> <li>• Ignoran el penalizador al movimiento vertical cuando trepan. (al trepar 4 cm gastan sólo 4 cm de su movimiento).</li> </ul>
<b>Monje</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son inmunes al terror y al miedo. Su fe les protege de todo mal.</li> </ul>
<b>No-Muerto (incluye Samurái No-Muerto y Ashigaru No-Muerto)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deben recibir 3 marcadores de unidad aturdida para sumar una herida extra.</li> <li>• Son inmunes al terror, miedo, pánico y veneno.</li> <li>• Si fallan una tirada de honor no pueden replegarse o retirarse, reciben una herida extra.</li> <li>• No pueden recibir las órdenes correr, huir y destrabar.</li> <li>• En una carga, no suman el +1D6 al movimiento.</li> <li>• Las Armas contundentes (tipo 5) tienen un +1 extra en la Tirada de Daño contra los No Muertos.</li> <li>• <b>Regeneración:</b> Durante la fase de mantenimiento lanza 1D6 por cada unidad, con un resultado de 6 recupera una baja sufrida en el turno anterior. Cualquier marcador de herida se mantiene. Un líder de unidad regenerado vuelve con 1 sola herida restante.</li> </ul>
<b>Espíritu</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tienen las habilidades Todoterreno (HP) y Ágil (HP) de forma automática.</li> <li>• Son inmunes al terror, miedo, pánico y veneno.</li> <li>• Si fallan una tirada de honor no pueden replegarse o retirarse, reciben una herida extra.</li> <li>• Pueden atravesar elementos de escenografía (paredes, rocas, árboles, etc.), además de tropas amigas y enemigas de 1 miniatura o más durante su desplazamiento (deben atravesarlas completamente).</li> <li>• No pueden recibir la orden Huir.</li> <li>• Ninguna tropa que no sea espíritu puede declarar una orden de reacción contra ellos si están realizando una orden de movimiento.</li> <li>• Ignoran el penalizador al movimiento vertical al trepar.</li> </ul>
<b>Aldeano, Aldeano No-Muerto</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los aldeanos no son guerreros ni están preparados para la batalla. Cuando pierden un combate retira tantos aldeanos adicionales como el resultado por el que han perdido.</li> <li>• Los Aldeanos No-Muerto además aplican todo lo indicado en el trato No-Muerto.</li> </ul>
<b>Senshi</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estos son guerreros Hymukai. Este trato no aporta ninguna característica especial.</li> </ul>
<b>Komuso</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los Komuso adquieren automáticamente, aunque no se refleje en su perfil, la habilidad permanente <b>El Tao:</b> cualquier Onmyouji que utilice la orden Invocar a 20 cm o menos del monje debe gastar un punto de ki adicional para la invocación.</li> </ul>
<b>Criaturas</b>
<p>Tienen las siguientes habilidades permanentes aunque no lo indique en su perfil.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Celestiales:</b> Fascinación espiritual (HP) e Inmune al Terror (HP).</li> <li>• <b>Infernales:</b> Ígneo (HP) e Inmune al Terror (HP).</li> <li>• <b>Terrenales:</b> Fortaleza (HP) e Inmune al Terror (HP).</li> <li>• <b>De muerte:</b> Putrefacción (HP) e Inmune al Terror (HP).</li> <li>• <b>Colosales:</b> Terror (HP) Inmune al Terror (HP)</li> </ul>

## MÁQUINAS DE GUERRA

### ATRIBUTOS DE LAS MÁQUINAS DE GUERRA

NOMBRE	AT	AI	DIS
Oo-Dzutsu	6	20 / 15	Media - Larga
Shibatsuji	6	20 / 15	Larga - Artillería
Furanki	4	20 / 15	Larga - Artillería
Taiho	3	15 / 10	Corta - Media - larga
Morutaru	3	- / 10	Corta - Media
Toseki-Ki	3	- / 5	Media - larga
Hiya Taiho	3	- / 5	Corta - Media

### TIPOS DE MUNICIÓN

NOMBRE	PO	TP
<b>Bola lisa</b> Bolas metálicas sólidas	4	Contundente
<b>Bola explosiva</b> Bolas metálicas huecas cargadas con explosivo	3	Explosivo
<b>Granada</b> Bolsas cargadas con explosivo y metralla	2	Explosivo
<b>Infeciosa</b> Bolsas de ácido y restos humanos	1	Infeciosa
<b>Metralla</b> Bolsas o latas de metralla	1	Metralla
<b>Bolas y Flechas incendiarias</b> Bolas y grandes flechas que arden al impactar	1	Fuego

### SECUENCIA DE TIRADA DE DISPARO CON ARTILLERÍA

1. Coloca el marcador de impactos.
2. Comprueba que está dentro de la Zona de disparo y mide la distancia a la que has colocado el marcador.
3. Calcula el número de dados y realiza la Tirada de Disparo.
4. Mueve el marcador a su posición final.

### MODIFICADORES A LA TIRADA DE HERIDAS

XD6	Tantos dados como el atributo de potencia de la munición.
+1D6	por cada miniatura afectada por el área de impacto.
+1	a tu Tirada de Heridas si usas munición contundente, explosiva o metralla.
-1	a tu Tirada de Heridas si la tropa está en cobertura.
<b>Munición contundente:</b> Ignora cualquier tipo de armadura.	

### INGENIEROS

Si hay un ingeniero entre la dotación puedes realizar una de las siguientes acciones después de la Tirada de Disparo:

- Ignorar el resultado de uno de los dados.
- Lanzar otra vez uno de los dados.

### TIPOS DE IMPACTO

<b>Explosivo y Metralla</b>	Por cada éxito en la Tirada de Impacto (4+) añade <b>5 cm al diámetro</b> del área de impacto.
<b>Contundente</b>	Por cada éxito en la Tirada de Impacto suma <b>5 cm al avance de la bala</b> a partir del marcador de impacto y continuando la trayectoria de la bola.
<b>Fuego e Infeciosa</b>	Si consigue al menos un éxito en la Tirada de Impacto genera un <b>Área de Impacto circular de 5 cm</b> con centro en el marcador de impacto. En el caso del <b>fuego</b> la plantilla se mantiene en su posición hasta el final del turno. Cualquier miniatura que toque la plantilla en algún momento del turno sufre un impacto por fuego y en ese momento realiza una Tirada de Heridas con un penalizador de -1. En el caso de la munición <b>infeciosa</b> la plantilla no se mantiene en la mesa. Cualquier tropa enemiga que sufra al menos de una herida de este tipo de munición debe superar una Tirada de Honor por Terror.

### REGLAS ESPECIALES DE LOS CLANES CON MÁQUINAS DE GUERRA

<b>Kuge</b>	Los Kuge pueden poner un <b>ingeniero en sus máquinas de guerra sin coste alguno.</b>
<b>Buke</b>	Las máquinas de guerra les costarán a los Buke <b>10 puntos de ejército más</b> de lo indicado en el perfil de la máquina. En contrapartida, todas las miniaturas de las dotaciones Buke tienen trato samurái y armadura.
<b>Sohei</b>	Cuando realices tu <b>tirada de disparo</b> puedes repetir uno de los dados a tu elección.
<b>Otokodate</b>	Las máquinas de guerra les cuestan a Otokodate <b>10 puntos menos</b> cada una.
<b>Kuroi-Te</b>	Pueden utilizar la <b>munición infeciosa</b> en cualquiera de las máquinas de guerra de batalla además de las especificadas en el perfil de la máquina.
<b>Hattori</b>	Los Hattori pueden desplegar sus máquinas de guerra una vez todas las unidades de ambos jugadores han sido desplegadas en el campo de batalla.

La **Metralla** sólo puede ser disparada a corto alcance.

### TIRADA DE DISPARO CON ARTILLERÍA

<b>-2D6</b>	<b>De base.</b>
<b>+1D6</b>	Por cada carga de pólvora que gastes. (2 máximo)
<b>+1D6</b>	Si disparas desde una posición elevada con respecto al punto de impacto.
<b>+1D6</b>	si utilizas la orden <b>potenciar</b> .
<b>+1D6</b>	si en la dotación hay un <b>ingeniero</b> .
<b>-1D6</b>	por cada unidad enemiga de más de una miniatura a 20 cm o menos midiendo desde el inicio de la plantilla de la zona de disparo.
<b>-1D6</b>	si disparas dentro de la franja máxima de disparo de la máquina.
<b>-1D6</b>	si sólo hay una miniatura en la dotación.
<b>-1D6</b>	si la máquina ha recibido un disparo en este turno.
<b>-2D6</b>	si dispara sobre un punto sobre el que no hay línea de visión.