

RAN

TABLAS – HOJA 1

Tabla de Resultados del Combate de Choque

<i>Tipo de Defensor</i>	<i>Tipo de Atacante</i>					
	<i>SI</i>	<i>SI-B</i>	<i>AS</i>	<i>KB*</i>	<i>Norikuzushi KB a la Carga*</i>	<i>KB-B</i>
SI	7	4	5	7	9	4
SI-B	10	7	8	11	12	8
AS	9	5	7	8	11	5
AS-T	11	8	10	12	13	9
AS-B	11	8	10	12	13	9
KB*	6	1	5	7	9	3
KB-B	7	2	6	9	10	7

Los n° corresponden a la columna a usar en la Tabla de Choque

* Se trata la KB-H como KB

Tabla de Resultados del Combate de Choque

<i>DR</i>	<i>Columna TRC</i>													<i>DR</i>
	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>	<i>11</i>	<i>12</i>	<i>13</i>	
0	6(1)	5(2)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(3)	0
1	6(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	1
2	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(4)	2
3	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(4)	3
4	5(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)	4
5	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)	5
6	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(5)	6
7	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)	1(5)	7
8	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)	1(6)	8
9	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	1(4)	1(5)	1(6)	9

Clave:

#(#) = Impactos Atacante (Impactos Defensor).

Si el Atacante tiene Superioridad por Posición, Duplica (2x) los Impactos del defensor.

Cuando se ataca un castillo, siempre se duplican los Impactos del atacante.

Ajustes de Columna

Superioridad Numérica: por cada unidad que el atacante tenga más que el defensor, hay un ajuste de columna 2Dcha. Por cada unidad que el defensor tenga más que el atacante, hay un ajuste de columna 2Izq.

Ajustes por Terreno: véase la Tabla de Terreno – se usa la mejor posición disponible para el defensor:

Desorganización: si algún atacante está Desorganizado, hay un ajuste de columna de 2Izq. No hay ajuste de columna por defensor Desorganizado.

Orden Abierto: si algún atacante está en formación de Orden Abierto, hay un ajuste de columna 2Izq. No hay ajuste de columna por defensores en formación de Orden Abierto.

TODOS LOS AJUSTES SON ACUMULATIVOS

Modificadores de la Tirada

Si el Busho está apilado con unidad atacante, se suma uno (+1).

Si el Busho está apilado con unidad defensora, se resta uno (-1).

RAN, TABLAS – HOJA 1

Tabla de Disparos							
Unidad que Dispara		Alcance en Hexes					
AS-T	-	-	3	-	2	1	Explicación de los Resultados: - = Sin Efecto # = Impactos D = Chequeo para Desorganización si no está Desorganizado; si ya lo está suma 1 Imp EXT = Puede Disparar sólo si está a mayor elevación, según 8.15. BB = Chequeo para Baja de Busho.
S-B; AS-B	4 [Ext]	3	-	2	-	1	
KB-B	3	-	2	-	-	1	
Tirada del Dado							
1 o menos	-	-	-	-	-	-	Modificadores de la Tirada: -2 si dispara a través del Lado de Hex de Flanco -? Efectos del Terreno -1 la unidad movió en la misma fase en la que dispara -1 unidades armadas con arcos (-B) disparan a KB o SI (el factor de Armadura) +1 por cada unidad por encima de 1 usando Descarga de Disparos (8.22) – el modificador máximo es +2 +1 AS-T dispara a AS +1 si la unidad objetivo está en Orden Cerrado <i>Lo anterior es acumulativo.</i>
2	-	-	-	-	-	1	
3	-	-	-	-	1	1	
4	-	-	-	1	1	1	
5	-	-	1	1	1	1	
6	-	1	1	1	1	2	
7	1	1	1	1	2	2	
8	1	1	1	2	2	3	
9 [BB]	1	1	2	2	3	3D	
10 o más	1	1	2D	3D	3D	3D	

Procedimiento de Resolución del Choque	
1	Chequeo de Implicación Pre-Choque: las unidades con marcadores “MUST CHECK” comprueban si las tropas atacarán realmente (9.23);
2	Chequeo de Reacción del Defensor: las unidades defensoras contra Choque chequean para ver qué efecto, si hay, tendrá la anticipación del ataque en su Cohesión (9.24);
3	Realización de cualquier Combate Individual no-Samurái (9.25);
4	Chequeo de Baja de Busho debido a Choque (9.26);
5	Uso de la Tabla de Choque de Armas para determinar qué columna en la TRC de Choque se usará (9.27)
6	Determinar si el terreno, Bushos, Superioridad por Posición, y/o fuerzas comparadas tendrán algún efecto;
7	Determinar los resultados usando la Tabla de Resultados del Choque (9.28).
VÉASE 9.23-9.28 PARA UNA COMPLETA DESCRIPCIÓN E INFORMACIÓN.	

TABLA DE COORDINACIÓN DE CONTINGENTE PARA CHOQUE	
Tirada	Resultado
0-3	El ataque tiene lugar como se planeó
4-5	Sólo las unidades del contingente con el Busho de mayor factor atacan. Si hay empate, el jugador elige.
6	Sólo las unidades del contingente con el Busho de menor factor atacan. Si hay empate, el jugador elige.
7	El jugador ataca con las unidades del contingente que él elija. Sólo uno contingente puede ser elegido.
8-9	Los Bushos están tan preocupados buscando argumentos para decidir quién liderará el ataque que no tiene lugar ningún ataque en choque. Ignorar los requisitos “Debe Chocar”

RAN, TABLAS – HOJA 2

TABLAS DE ABANDONO DE CONTINGENTE

	Nº de unidades de combate en el Contingente									
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1	-	-	-	-	-	-	-	-	3	9
2	-	-	-	-	-	0	2	5	9	
3	-	-	-	0	2	4	6	9		
4	0	0	2	3	5	8	9			
5	2	2	4	5	8	9				
6	3	5	6	6	9					
7	5	6	8	9						
8	7	8	9							
9	8	9								
10	9									

	Nº de unidades de combate en el Contingente	
	25	
10	0	
11	1	
12	2	
13-14	3	
15-16	4	
17-18	5	
19-20	6	
21-22	7	
23-24	8	
25	9	

	Nº de unidades de combate en el Contingente										
	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
5	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	1
6	-	-	-	-	-	0	0	0	1	2	2
7	-	-	-	0	0	1	0	2	2	3	9
8	0	0	0	1	1	2	2	3	3	5	5
9	1	1	1	2	2	3	3	4	5	6	7
10	2	2	2	3	3	3	4	5	7	7	8
11	2	2	3	3	4	5	5	7	8	8	9
12	3	3	4	4	5	6	7	8	8	9	
13	3	4	5	5	6	7	8	8	9		
14	4	5	6	7	7	8	8	9			
15	5	6	7	7	8	8	9				
16	6	7	7	8	8	9					
17	7	7	8	8	9						
18	7	8	8	9							
19	8	8	9								
20	8	9									
21	9										

Clave:
 # = Si la tirada ajustada es igual o menor, el Contingente abandona
 - = Sin Efecto, no se hace tirada

	Nº de unidades de combate en el Contingente	
	33-35	
14	0	
15	1	
16-17	2	
18-20	3	
21-22	4	
23-24	5	
25-26	6	
27-29	7	
30-32	8	
33-35	9	

Modificadores de la Tirada

- +? Si el Busho original del contingente aún está vivo, se suma la mitad de su Factor de Momentum, redondeando a la baja.
- ? Si el Busho (original o de reemplazo) del contingente ha muerto este Turno de Juego, se resta la mitad de su Factor de Momentum, redondeando al alza.
- ? Si el So-Taisho ha muerto este Turno de Juego, se resta su Factor de Iniciativa (acumulativo con lo de arriba).

RAN, TABLAS – HOJA 2

SECUENCIA ABREVIADA DE JUEGO

- A. Fase de Determinación de la Iniciativa:
- B. Fase de Activación:
1. El jugador que no consigue la Iniciativa activa a los contingentes Inactivos.
 2. El jugador con la Iniciativa activa a los contingentes Inactivos.
- C. Fase de Órdenes
1. Segmento de Movimiento/Disparo.
 2. Segmento de Combate en Choque.
 3. Reorganización de Unidades Huidas.
- D. Fase de Desafío Samurái
- Las Fases C y D son mutuamente excluyentes.
- E. Fase de Momentum.
- El jugador propietario puede chequear para ver si el Busho activo puede hacer una Fase de Órdenes o de Desafío Samurái (C o D).
- F. Fase de Continuidad:
- El jugador propietario puede usar su So-Taisho para ver si puede hacer una Fase de Órdenes o de Desafío Samurái con otro Busho (C o D). En otro caso el juego pasa al otro jugador. Cuando ambos jugadores pasan en sucesión, o todos los Bushos han Finalizado, se procede a G.
- G. Fase de Recuperación (ambos jugadores simultáneamente).
- H. Fase de Abandono de Contingente.
- I. Fase de Determinación de la Victoria.

TABLA DE EFECTOS DEL ESTATUS DE UNIDAD

Unidades Sin Mando

- No pueden Recuperarse de la Desorganización.
- La Asignación de Movimiento se reduce a la mitad, redondeando a la baja.
- No pueden entrar en una ZOC.
- Las AS-T no pueden Disparar en su Fase de Órdenes.

Unidades Desorganizadas

- No pueden entrar voluntariamente en una ZOC enemiga.
- No pueden Chocar a menos que hayan movido o estén Comprometidas.
- Si están Comprometidas, deben hacer un chequeo TQ para Chocar.
- No pueden Avanzar después del Choque
- No tienen una ZOC

Orden Abierto

- Salto 2Izq para Combate de Choque.
- -1 para el Factor TQ.
- Modificador de -2 para Retirada en Reacción.

Unidades Comprometidas

- No pueden disparar ni ser disparadas
- No pueden mover excepto como parte de una Retirada Activa (la Kibamusha puede alejarse si está Comprometida con unidades AS/SI).
- Deben Chocar incluso si están Desorganizadas cuando su Busho es activado
- Las unidades Desorganizadas deben pasar un chequeo TQ para Chocar.

ASIGNACIONES DE MOVIMIENTO DE LÍDER

Líder	AM
So-Taisho/Busho	
Normal	9/4
Herido	6/3
Samurai	10/4

La AM a la derecha de la barra se usa si el líder comienza la Fase de Órdenes en una ZOC enemiga.

TABLA DE BAJA DE BUSHO

Se chequea Baja de Busho si:

- la tirada de Proyectiles no ajustada es 9
- la tirada de Baja de Busho en Choque es 9

Tirada Resultado

0-6	El Busho queda Finalizado
7	El Busho es Herido. Queda Finalizado y resta uno (-1) de todos los factores excepto para Activación de Contingente. Un Busho que queda herido una segunda vez o los impactos del CI superan su Factor de Energía reducido muere.
8	El Busho es Herido. Queda Finalizado y resta dos (-2) de todos los factores excepto para Activación de Contingente. Un Busho que queda herido una segunda vez o los impactos del CI superan su Factor de Energía reducido muere.
9	El Busho Muere. Es momento de visitar a los ancestros (véase 10.5)

COMBATE INDIVIDUAL/SAMURÁI

Combate Individual

Ambos jugadores: Tirada + Factor de Combate

- 1 Impacto para Busho/Samurái con la menor tirada ajustada
- 2 Impactos para Busho/Samurái si la menor tirada ajustada es la mitad o menos de la mayor
- 3 Impactos para Busho/Samurái si la menor tirada ajustada es un tercio o menos de la mayor

Carga Samurái al Hex Ocupado por unidad enemiga:

- +2 PM para entrar en el hex
- Tirada > Factor de Energía = Muerte del Samurái

RAN, TABLAS – HOJA 3

Tabla de Terreno: Mimesatoga

<i>Tipo de Terreno</i>	<i>Coste PM</i>		<i>Efecto sobre</i>	
	<i>Cerrado</i>	<i>Abierto/ Todo Proyectiles Busho/ Samurái</i>	<i>Tabla de Disparo^[a]</i>	<i>Tabla de Choque^[b]</i>
Despejado	1	1	-1	1Izq
Bosque Disperso	2	1	-1	2Izq
Bosque Frondoso	3	2	-	-
Camino ^[c]	OT	1	-	-
Puente ^[c]	NP	0	-	3Izq
Río Importante	Franqueable sólo por Puente		-	NP
Arroyo	0	0	-	-
Subir 1 Nivel	+1	+1	-	
Bajar 1 Nivel	0	0	-	1Dcha
Atravesar otra unidad ^[d]	+1/1 impacto	0	-	-
Cambiar de Orientación sólo un vértice	0	0	-	-
Cambiar de Orientación cada vértice adicional ^[e]	1	0	-	-
Disparo de AS-T	-	2	-	-
Disparo de AS-B/SI-B ^[f]	-	1	-	-

Clave para todas las Tablas de Terreno

NP = No Permitido - = Sin Efecto OT = Usa el otro terreno en el hex/lado de hex

^[a] los ajustes de la Tabla de Disparo son a la tirada y se aplican si la unidad objetivo está en ese hex.

^[b] los ajustes de Choque son a la columna en la tabla y se aplican si algún defensor está en ese hex, o algún atacante está “chocando” a través del lado de hex.

^[c] las tasas de camino/puente/sendero sólo se aplican si la unidad mueve directamente de un hex de camino a otro hex de camino conectado. Las unidades que usan tasas de Movimiento por Camino no pueden entrar en una ZOC enemiga. El Tren de Bagaje Takeda usa la columna Cerrado con la excepción de que paga ½ PM para mover por un camino.

^[d] la penalización de Impactos es para la unidad Estacionaria; véase 6.54.

^[e] las AS-T, AS-B, KB-B, y SI-B pagan 1 PM independientemente del número de vértices cambiados.

^[f] la KB-B no paga ningún punto de Movimiento extra para Disparar.

^[g] si sólo el atacante está en Arrozal, 1Izq; si sólo el defensor, 1Dcha. Si ambos, sin efecto.

^[h] los defensores dentro de un castillo tienen Superioridad por Posición automática, duplicando los Impactos del Atacante; no hay otro efecto.

^[i] sólo a través de la Puerta; véase la regla especial.

^[k] sólo se aplica si el objetivo está directamente adyacente a la empalizada o dentro del castillo.

^[m] la KBH, KB no puede cruzar estos lados de hex.

^[n] no puede usar Camino si mueve adyacente a una unidad enemiga.

RAN, TABLAS – HOJA 3

Tabla de Terreno: Mimigawa

<i>Tipo de Terreno</i>	<i>Coste PM</i>		<i>Efecto sobre</i>	
	<i>Cerrado</i>	<i>Abierto/ Todo Projectiles Busho/ Samurái</i>	<i>Tabla de Disparo^[a]</i>	<i>Tabla de Choque^[b]</i>
Despejado	1	1	-	-
Arrozal	2	2	-	1Iz/1Dc ^[g]
Bosque Disperso	2	1	-1	1Izq
Castillo ^[h]	OT	OT	-2	3Izq
Camino ^[c]	OT	1	-	-
Río Vadeable	+1	+1	-	2Izq
Río Importante	No se puede cruzar		-	NP
Arroyo	0	0	-	-
Subir 1 Nivel	+1	+1	-	-
Bajar 1 Nivel	0	0	-	1Dcha
Atravesar otra unidad ^[d]	+1/1 impacto	0	-	-
Cambiar de Orientación sólo un vértice	0	0	-	-
Cambiar de Orientación cada vértice adicional ^[e]	1	0	-	-
Disparo de AS-T	-	2	-	-
Disparo de AS-B/SI-B ^[f]	-	1	-	-

Tabla de Terreno: Nagakute

<i>Tipo de Terreno</i>	<i>Coste PM en Formación Limitada</i>		<i>Efecto sobre</i>	
	<i>Cerrado</i>	<i>Abierto/ Todo Projectiles Busho/ Samurái</i>	<i>Tabla de Disparo^[a]</i>	<i>Tabla de Choque^[b]</i>
Despejado	1	1	-	-
Pantano – Arrozal	2	2	-	1Iz/1Dc ^[g]
Bosque Disperso	2	1	-1	1Izq
Bosque Frondoso	3	2	-1	2Izq
Camino ^[c]	OT	1	-	-
Lago	No se puede entrar ni cruzar		-	NP
Subir 1 Nivel	+1	+1	-	-
Bajar 1 Nivel	0	0	-	1Dcha
Subir Nivel Empinado (lado de hex Empinado)	+2	+1	-	3Izq
Bajar Nivel Empinado (lado de hex Empinado)	+1	+1	+1	1Dcha
Subir Nivel Escarpado (lado de hex Escarpado)	NP	+2	-	3Izq
Bajar Nivel Escarpado (lado de hex Escarpado)	NP	+2	-1	1Izq
Atravesar otra unidad ^[d]	+1/1 impacto	+2	-	-
Cambiar de Orientación sólo un vértice	0	+2	-	-
Cambiar de Orientación cada vértice adicional ^[e]	1	0	-	-
Disparo de AS-T	-	2	-	-
Disparo de AS-B/SI-B ^[f]	-	1	-	-

RAN, TABLAS – HOJA 4

Tabla de Terreno: Suriagehara

<i>Tipo de Terreno</i>	<i>Coste PM</i>		<i>Efecto sobre</i>	
	<i>Cerrado</i>	<i>Abierto/ Todo Projectiles Busho/ Samurái</i>	<i>Tabla de Disparo^[a]</i>	<i>Tabla de Choque^[b]</i>
Despejado	1	1	-	-
Bosque Disperso	2	1	-1	2Izq
Camino ^[c]	OT	1	-	-
Subir 1 Nivel	+1	+1	-	-
Bajar 1 Nivel	0	0	-	1Dcha
Atravesar otra unidad ^[d]	+1/1 impacto	0	-	-
Cambiar de Orientación sólo un vértice	0	0	-	-
Cambiar de Orientación cada vértice adicional ^[e]	1	0	-	-
Disparo de AS-T	-	2	-	-
Disparo de AS-B/SI-B ^[f]	-	1	-	-

Tabla de Terreno: Okitanawate

<i>Tipo de Terreno</i>	<i>Coste PM</i>		<i>Efecto sobre</i>	
	<i>Cerrado</i>	<i>Abierto/ Todo Projectiles Busho/ Samurái</i>	<i>Tabla de Disparo^[a]</i>	<i>Tabla de Choque^[b]</i>
Despejado	1	1	-	-
Arrozal Inundado	NP	2	Ver Reglas Especiales	
Bosque Disperso	2	1	-1	1Izq
Bosque Frondoso	3	2	-2	2Izq
Empalizada	NP	NP ^[j]	-1 ^[k]	2Izq
Castillo de Moritake	NP	NP ^[j]	-2 ^[k]	3Izq
Camino ^[c]	OT	1	-	^[n]
Arroyo	+1	0	-	-
Puente	NP	0	-	-
Océano	NP	NP	-	NP
Subir 1 Nivel	+1	+1	-	1Izq
Bajar 1 Nivel	0	0	-	1Dcha
Subir Nivel Empinado (lado de hex Empinado) ^[m]	+3	+2	-2	2Izq
Bajar Nivel Empinado (lado de hex Empinado)	+1	+1	-1	1Dcha
Atravesar otra unidad ^[d]	+1/1 impacto	+2	-	-
Cambiar de Orientación sólo un vértice	0	0	-	-
Cambiar de Orientación cada vértice adicional ^[e]	1	0	-	-
Disparo de AS-T	-	2	-	-
Disparo de AS-B/SI-B ^[f]	-	1	-	-

RAN, TABLAS – HOJA 4

Tabla de Terreno: Nunobeyama

<i>Tipo de Terreno</i>	<i>Coste PM</i>		<i>Efecto sobre</i>	
	<i>Cerrado</i>	<i>Abierto / Todo Projectiles Busho / Samurái</i>	<i>Tabla de Disparo^[a]</i>	<i>Tabla de Choque^[b]</i>
Despejado	1	1	-	-
Bosques Disperso	2	1	-1	1Izq
Bosques Frondosos	2	2	-2	2Izq
Castillo de Niiyama	NP	NP ^[i]	-2	3Izq
Camino ^[c]	-	-	-	-
Río Menor	+2	+1	-	2Izq
Río Importante	NP	NP	-	NP
Arroyo	+1	0	-	-
Puente	NP	0	-	2Izq
Subir 1 Nivel	+1	+1	-	1Izq
Subir Nivel Empinado (lado de hex Empinado)	+3	+2	-2	2Izq
Bajar 1 Nivel	0	0	-	1Dcha
Bajar Nivel Empinado (lado de hex Empinado)	+1	+1	-1	1Izq
Atravesar otra unidad ^[d]	+1/1 impacto	0	-	-
Cambiar de Orientación sólo un vértice	0	0	-	-
Cambiar de Orientación cada vértice adicional ^[c]	1	0	-	-
Disparo de AS-T	-	2	-	-
Disparo de AS-B/SI-B ^[f]	-	1	-	-

Tabla de Terreno: Tennoji

<i>Tipo de Terreno</i>	<i>Coste PM en Formación Limitada</i>		<i>Efecto sobre</i>	
	<i>Cerrado</i>	<i>Abierto / Todo Projectiles Busho / Samurái</i>	<i>Tabla de Disparo^[a]</i>	<i>Tabla de Choque^[b]</i>
Despejado	1	1	-	-
Pantano, Arrozal	2	2	-	1Iz/1Dc ^[g]
Bosque Disperso	2	1	-1	1Izq
Pueblo/Templo	3	2	-2	2Izq
Camino ^[c]	OT	1	-	-
Río	Sólo se puede cruzar por puente/vado		-	NP
Puente	NP	+1	-	3Izq
Vado	NP	+1	-	2Izq
Foso Parcial	+1	+1	-	1Izq
Subir 1 Nivel	+1	+1	-	-
Bajar 1 Nivel	0	0	-	1Dcha
Atravesar otra unidad ^[d]	+1/1 impacto	0	-	-
Cambiar de Orientación sólo un vértice	0	0	-	-
Cambiar de Orientación cada vértice adicional ^[c]	1	0	-	-
Disparo de AS-T	-	2	-	-
Disparo de AS-B/SI-B ^[f]	-	1	-	-

RAN, TABLAS – HOJA 5

TABLA DE CHEQUEOS TQ

Retirada en Reacción

La unidad recibe Impactos igual a la diferencia entre la tirada y su TQ. Modificador: +1 si se acercaba por el flanco o retaguardia; -2 si está en Orden Abierto.

Retirada en Reacción para Unidades Comprometidas

Si la tirada es igual o menor, la unidad se retira; en otro caso debe atacar en Choque.

Unidades Desorganizadas Comprometidas en Choque

Si la tirada es mayor que el TQ, la unidad recibe un Impacto y se Retira 1 hex alejándose de la unidad defensora. Si no puede retirarse así, recibe otro Impacto. Si la tirada es igual o menor que el TQ, la unidad Ataca en Choque con un ajuste de columna de 2Izq.

Movimiento en Reacción

Si la tirada es mayor que el TQ, la unidad debe mover hacia delante 1 hex si no hay unidad en ese hex (véase 8.35).

Orientación en Reacción

Permitido para infantería vs. infantería o KB vs. KB si la tirada es igual o menor que la TQ de la unidad. La infantería vs. KB no está permitido y la KB vs. infantería es automático.

Unidad Estacionaria atravesada por unidad en Banzai

Si la tirada es mayor que el TQ, la unidad recibe un número de Impactos igual a la diferencia.

Agresión e Impetuosidad de KB

Si la tirada es mayor que el TQ, la unidad debe mover inmediatamente un máximo de cuatro (4) PM hacia la unidad que dispara por la ruta más directa y Atacar en Choque a la unidad que dispara (véase 8.36).

Agresión de Samurái (Banzai)

Si la tirada es igual o menor que el TQ de la unidad, esa unidad debe mover inmediatamente la mitad de su Asignación de Movimiento impresa (redondeada al alza) hacia la unidad enemiga que se retira más próxima y Atacar en Choque.

Reorganización

Si es menor que el TQ de Desorganizada, la unidad Huye; es igual, la unidad sigue Huyendo; mayor, la unidad es Eliminada.

Reacción del Defensor al Choque

Si la tirada es mayor que el TQ, la unidad recibe Impactos igual a la diferencia. Modificador: +1 si la infantería es el objetivo de un ataque Norikuzushi.

Implicación en el Choque

Si la tirada es mayor que el TQ, la unidad no Ataca en Choque.

RESUMEN DE ÓRDENES

Una Orden permite a cada unidad Bajo Mando hacer algo de lo siguiente:

Mover. Esto incluye a contingentes que entran como refuerzos. Las unidades también pueden disparar en cualquier momento en su movimiento, sujeto a 6.13; o

Disparar con cualquier unidad con capacidad para hacerlo; o

Retirar Impactos, según 11.71; o

Recuperarse de la Desorganización, según 11.72; o

Retirada Activa ; 6.41.

Una Orden permite a cada unidad Sin Mando hacer algo de lo siguiente:

Mover. Sin embargo, sólo pueden usar la mitad de su Asignación de Movimiento impresa, redondeando a la baja, y no puede ponerse adyacente a una unidad enemiga. Esto incluye a clanes que entran como refuerzos. Las unidades ya en una ZOC enemiga no pueden dejar esa ZOC, ni pueden iniciar el Choque a menos que ya estaban Comprometidas (véase 7.3); o

Disparo con cualquier unidad con capacidad de disparo con Arco. La infantería con armas de fuego deben estar dentro del Alcance para Disparar cuando se activan; o

Retirar Impactos, según 11.71.

Un Busho, en lugar de dar Órdenes en A y B, arriba, puede:

Intentar Reorganizar unidades Huidas según 11.73.

TABLA DE LA TIRADA DEL DESTINO

Si la tirada de Momentum es 9, se tira de nuevo:

Tirada	Resultado
0-1	La Resurrección es posible. La Iniciativa es transferida inmediata pero temporalmente al jugador contrario, que puede usar a alguno de sus Bushos Activos, independientemente de si está Finalizado ¡o no! Un Busho que ya estaba "Finalizado" no puede usar Momentum, pero un Busho Resucitado que no está Finalizado y es activado por esta regla puede usar Momentum.
2-8	El Busho queda Finalizado.
9	El Busho ha sufrido una Crisis de Fe en la lealtad y da una Orden de Retirada Activa automática [6.41].

RAN, TABLAS – HOJA 5

Tabla de Resumen de Liderazgo

<i>Factor</i>	<i>Uso</i>
Factor de Iniciativa (sólo So-Taisho)	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciativa (5.1) – factor sumado a la tirada de Iniciativa • Continuidad (5.5) • Momentum para contingente personal (5.4) • Intento de Truncar – reducido a la mitad (redondeo a la baja) si está fuera del Honjin • Trucar la Continuidad <ul style="list-style-type: none"> El Busho designado debe tener un Momentum \geq Busho activo El contingente debe estar Activo. • Trucar el Momentum <ul style="list-style-type: none"> El Busho designado debe tener un Momentum \geq Busho activo El contingente puede estar Inactivo, pero debe estar Activado • Alcance de Mando si está fuera del Honjin – reducido a la mitad (redondeo al alza) si está en una ZOC enemiga. • Seppuku después de ordenar una Retirada Activa (6.44) • Coordinación de Contingente (5.7) <ul style="list-style-type: none"> Modificador de +1 si es un intento de Momentum. • Elegir Samurái para Desafío (10.25)
Orden de Movimiento de Busho (sólo So-Taisho)	<p>Todo Busho puede mover su AM completa. El So-Taisho debe estar en su Honjin.</p>
Factor de Momentum (sólo Busho)	<ul style="list-style-type: none"> • Momentum para contingente (5.4) • Alcance de Mando – reducido a la mitad (redondeo al alza) si está en una ZOC enemiga • Seppuki después de ordenar una Retirada Activa (6.44) • Coordinación de Contingente (5.7) <ul style="list-style-type: none"> Modificador de +1 si es un intento de Momentum. • Elegir Samurái para Desafío (10.25)
<i>Acción</i>	<i>Resultado</i>
Órdenes	<ul style="list-style-type: none"> • El Busho debe estar en el Alcance de Mando del So-Taisho a menos que el So-Taisho esté en su honjin
Orden de Movimiento de Busho (sólo So-Taisho)	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los Bushos pueden mover su AM completa • El So-taisho debe estar en el honjin
Hara-Kiri	<ul style="list-style-type: none"> • Retira 1 Impacto de todas las unidades de combate amigas en el Alcance de Mando/Desafío o Recupera dos unidades Desorganizadas en Alcance de Mando/Desafío Modificador de –1 en chequeos TQ por unidades de clanes cuyos Bushos estaban en ese Alcance de Desafío para el resto de ese turno. • No puede sacar nuevo samurái para el resto de ese turno
Líder en Retirada	<ul style="list-style-type: none"> • Si sólo hay unidades de infantería enemiga, sencillamente se pone ese Busho con la unidad amiga más próxima. • Si hay una unidad kibamusha enemiga, se tira el dado. Si la tirada es 3-9, ese Busho es eliminado (capturado/muerto). Si la tirada es 0-2, se pone con la unidad amiga más próxima.