

Lion Rampant

Resumen: José Manuel Ordás

TURNOS

1	Desafío (hasta 12")
2	Reagrupar tropas estremezadas (no se activan)
3	Cargas salvajes (fallo: podrás ordenarles mover)
4	Órdenes (fallo: fin de turno)

ÓRDENES: 2D6

Sacas igual o más: se activa

Sacas menos: fin de turno

Caudillo a 12": repite un fallo por turno

REGLA CASERA: no puede repetir

TROPAS ESTREMEZADAS

- Deben reagruparse y no reciben órdenes
- Defensa: impactan sacando 6
- Pierden las reglas especiales
- Caudillo: sin habilidades ni bonos; no puede desafiar

Chequeo de Coraje para reagruparse:

- Éxito: deja de estar estremezada
- Fallo: 1 baja y se retira

TEST DE CORAJE: 2D6

Chequea una unidad:

- Reagruparse (tropas estremezadas)
- Sufre bajas
- Es la última unidad en la mesa

Chequean todas las unidades:

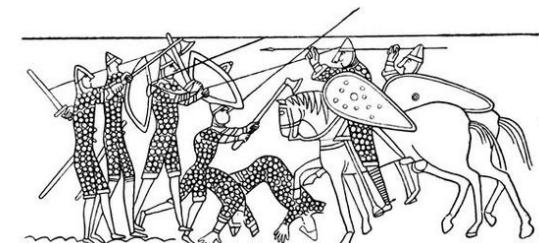
- El caudillo es eliminado o huye
- El caudillo rechaza un desafío
- La mesnada pierde la mitad de puntos iniciales

Resultado:

- Éxito: deja de estar estremezada (si lo estaba)
- Fallo: se retira y estremezada (si ya lo estaba: 1 baja)
- 0 o menos: se rompe

Modificadores:

- Caudillo a 12" y no estremezado: +1
- Personaje en la unidad: +1
- Cada baja: -1
- La mesnada perdió la mitad de puntos iniciales: -1



RETIRADAS

- Mueve la mitad para huir del enemigo más próximo
- Terreno: se aplican sus efectos
- No a menos de 3"/1" de unidades
- Pueden mover más para respetar 3"/1"

Si no puede retirarse toda la distancia (por terreno impracticable o unidades):

- Mueve cuanto sea posible
- Sufre tantas bajas como nº de pulgadas que no movió

Si abandona la mesa: eliminada

MOVIMIENTOS

No es posible:

- Atravesar tropas
 - Mover a menos de 3" de enemigos y aliados
- REGLA CASERA: 1" de aliados

Terreno:

- Abrupto: cada pulgada cuenta doble
- Obstáculo: finaliza el movimiento

DISPAROS

Objetivo:

- Cualquiera visible
- Obligatorio: enemigo capaz de cargar a los tiradores

Dados: 12D6; solo 6D6 con la mitad de resistencia

Modificadores:

- Más de 12": -1
- Escaramuza: -1
- Cobertura (a 3" del obstáculo): +1 a la armadura

Bosques y humo: visibilidad de 3"

ATAQUES

Dados: 12D6; solo 6D6 con la mitad de resistencia

Terreno:

- Abrupto: impacta 5+ y armadura 2 (ambas unidades)
- Cobertura: +1 a la armadura del defensor
- Elevación: como cobertura

Se retira:

- Quien falle el chequeo de ruptura
- Quien sufra más bajas; si empatan, el atacante

Atacante victorioso: puede ocupar la muralla, torre...

GOLPE DE SUERTE: 2D6

Doble uno: el caudillo o el personaje es una baja

Lion Rampant

Resumen: José Manuel Ordás

CABALLERÍA	MOV	DISPARO	ATA	DEF	ARM	COR	RES	REGLAS ESPECIALES	MEJORAS	P
Caballería de Élite	7+ (10")	-	5+ (3+)	5+	4	3+	6	Carga Salvaje, Contracarga	Arcos (2), Instruidos (1), Motivados (1), Sangrientos (3), Temibles (2)	6
Caballería Pesada	5+ (10")	-	5+ (4+)	5+	3	4+	6	Contracarga	Arcos (1), Ballestas (0), Sangrientos (3), Temibles (2)	4
Caballería Ligera	5+ (12")	6+ (12", 5+)	7+ (5+)	6	3	5+	6	Escaramuza, Evasión	Jabalinas (-1), Veteranos (2)	4
INFANTERÍA	MOV	DISPARO	ATA	DEF	ARM	COR	RES	REGLAS ESPECIALES	MEJORAS	P
Infantería de Élite	5+ (6")	-	5+ (3+)	4+	4	3+	6	Versátiles	Sangrientos (3), Temibles (2)	6
Infantería Pesada	5+ (6")	-	6+ (5+)	4+	3	4+	12	Muro de Lanzas (o Escudos)	Jabalinas (1), Sangrientos (3), Veteranos (2)	4
Infantería Ligera	5+ (8")	-	6+ (5+)	4+	2	4+	12	Muro de Lanzas (o Escudos)	Armas Mixtas (2), Jabalinas (1), Veteranos (2)	3
Guerreros	6+ (8")	-	5+ (3+)	6	2	4+	12	Carga Salvaje, Contracarga Inf. Rápidos, Versátiles	Armadura (2), Sangrientos (3), Temibles (2)	4
Levas	6+ (6")	-	7+ (6)	6	1	5+	12	-	-	1
Arqueros	6+ (6")	6+ (18", 5+)	7+ (6)	5+	2	4+	12	-	Veteranos (2)	4
Ballesteros	6+ (6")	7+ (18", 4+)	7+ (6)	5+	2	4+	12	-	Paveses (2)	4
Hostigadores	5+ (8")	7+ (12", 5+)	7+ (6)	6	1	5+	6	Escaramuza, Evasión Objetivo Difícil, Rápidos	-	2

Arcos: elimina Carga Salvaje y Contracarga; disparan con 6+ (12", 5+).

Armadura: sube a 3.

Armas Mixtas: elimina Muro de Lanzas; disparan con 6+ (12", 5+).

Ballestas: elimina Contracarga; al atacar, impactan con 5+; disparan con 7+ (12", 5+).

Carga Salvaje: si no están estremezidos, deben intentar cargar en la fase de «Cargas salvajes»; si fallan, pueden recibir una orden con normalidad.

Contracarga: 7+, solo si no está estremezida. Infantería: solo contra infantería.

Escaramuza: 7+; mueven (la mitad) y disparan (-1), o viceversa. Opcionalmente, escaramuza es 6+, obliga a moverse, y solo pueden disparar cuando escaramuzan.

Evasión: si no están estremezidos y sacan 7+, reaccionan a una carga con Escaramuza (no pueden acercarse; chequeo de coraje tras ataques). Si los pillan, su armadura es 1.

Instruidos: elimina Carga Salvaje.

Jabalinas: disparan con 6+ (6", 5+).

Motivados: mueven con 6+.

Muro de Lanzas: orden de mov.; +1 a armadura vs. ataques; inmóvil. NO: <6, terreno.

Muro de Escudos: ídem, pero también protege contra disparos y mueve la mitad.

Objetivo Difícil: armadura 2 contra disparos y no pueden ser disparados a más de 12".

Paveses: armadura 4 contra disparos y 3 contra ataques. NO: abrupto, cobertura.

Rápidos: mueven con normalidad en terreno abrupto.

Sangrientos: solo al atacar, cada 6 en los dados causa 2 impactos.

Temibles: solo al atacar, resta -1 al coraje enemigo.

Versátiles: en terreno abrupto mantienen sus puntuaciones.

Veteranos (caballería): no restan -1 al disparar con Escaramuza.

Veteranos (arqueros): impactan con 4+ al disparar.

Veteranos (otra infantería): elimina Muro de Lanzas; impactan con 4+ al atacar.