

HOJA DE REFERENCIA

SECUENCIA

1. Mando 2. Disparo 3. Combate

1. MANDO

Iniciativa

Las unidades a 20 cm o menos del enemigo tienen la opción de utilizar su iniciativa para:

1. Cargar contra el enemigo más cercano.
 2. Rehuir el combate con el enemigo más cercano.
- Una unidad debe utilizar su iniciativa antes de que se impartan las órdenes.

Una unidad no puede utilizar su iniciativa y recibir órdenes en el mismo turno.

Órdenes

Resultado igual o inferior al atributo de Mando del personaje en 2D6 para dar una orden.

-1	Por cada 20 cm de distancia
-1	Por cada orden sucesiva
-1	Enemigo a 20 cm o menos
-1	Dentro de terreno denso
-1	Por cada baja sufrida

Hasta 4 unidades pueden unirse formando una brigada y recibir una misma orden.

Movimiento

Infantería	20 cm	Caballería	30 cm
Artillería	10 cm	U. Voladoras	100 cm
Monstruos	20 cm	Máquinas de G.	Varía
Carros	30 cm	Personajes	60 cm

Las unidades en formación irregular mueven a media marcha.

Los personajes se mueven al final de la fase de mando.

Regreso

Las unidades voladoras a más de 20 cm de un personaje pueden efectuar un movimiento de regreso de 10D6cm hacia un personaje antes de que se impartan las órdenes.

Una unidad voladora puede volar de regreso y recibir órdenes en el mismo turno.



2. DISPARO

Las unidades disparan contra la unidad enemiga más cercana.

Alcance

Arcos/Ballestas etc	30 cm
Catapultas/Cañones	60 cm
Lanzavirotes	40 cm
Herreruelos/Goblins, etc	15 cm

Resultado Necesario Para Impactar

Objetivo en terreno abierto	4, 5 ó 6
Objetivo en posición parapetada	5 ó 6
Objetivo en posición fortificada	6

Unidades Repelidas

Una unidad que sufra bajas por disparos es repelida 1D6 cm por cada impacto. Tira para determinar la distancia al final de la fase de disparo.

-1 dado si está parapetada

-2 dados si está fortificada

Una unidad queda desorganizada si obtiene un 6 en cualquiera de los dados que se han tirado. Una unidad que sea repelida más de su movimiento de marcha es eliminada.

3. COMBATE

Cargar a un enemigo en terreno descubierto	+1
Monstruo/carro cargando a un enemigo en terreno descubierto	+1
Combate en Persecución	+1
Por cada 3 cm de combate en persecución	+1
Combate contra un enemigo terrorífico	-1
Enemigo en el flanco o a retaguardia	-1
Desorganizada	-1

+1 al resultado del combate por cada peana que apoye.

Empate

Ambos bandos retroceden hasta 3D6 cm y deben retroceder al menos el resultado menor. Una unidad parapetada o fortificada puede mantener la posición.

Pierde

El perdedor debe retirarse la diferencia de resultados del combate en cm.

Gana

El vencedor puede retroceder, mantener la posición, perseguir o (si el enemigo es destruido) avanzar. La infantería no puede perseguir a la caballería o a los carros. La artillería nunca persigue, y es destruida si se retira. Las unidades fortificadas nunca persiguen. Las tropas no pueden perseguir a un enemigo que se retira a un terreno impasable para ellas. Las unidades no voladoras no pueden perseguir a las unidades voladoras.