

MOVIMIENTO

Unidad	Movimiento	Terreno
Artillería	10cm*	Abierto, colinas, puentes (No puede cargar)
Infantería	20cm*	Cualquier terreno
Monstruos	20cm*	Abierto, colinas, puentes, ríos vadeables, obstáculos bajos
Caballería	30cm*	Abierto, colinas, puentes, ríos vadeables, obstáculos bajos
Carros	30cm*	Abierto, colinas, puentes
Personajes	60cm	Cualquier terreno
Voladores #	100cm	El correspondiente al tipo de unidad, además de bosques

* En formación irregular, o si empiezan en posición fortificada, mitad de movimiento (media marcha). Los personajes y voladoras siempre mueven lo mismo.

Tipo de movimiento especial

PENALIZADORES A MANDO

- 1 por cada 20cm de distancia.
- 1 por cada orden que haya recibido ese turno.
- 1 si hay un enemigo a 20cm de distancia o menos.
- 1 si la unidad está en terreno denso.
- 1 por cada baja sufrida (peana menos)

UNIDADES FUERA DEL CAMPO (1d6-bajas)

- 0-:** Unidad destruida
- 1-2:** Este turno no vuelve. Vuelve a tirar en la tabla el turno que viene.
- 3-4:** Aparece en el borde de la mesa. No puede mover este turno.
- 5-6:** Aparece en el borde de la mesa. Puede recibir órdenes.

ATAQUES DE UNA UNIDAD

Atributo de ataques (de cada peana que esté en contacto con el enemigo). Se añaden (o quitan) dados de CADA peana:

- +1 si ha cargado contra enemigo en terreno abierto.
- +1 si es un monstruo o carro cargando contra enemigo en terreno abierto (adicional al anterior).
- +1 si está persiguiendo.
- +1 por cada 3cm que haya perseguido (adicional al anterior).
- 1 si el enemigo es Terrorífico.
- 1 si tiene algún enemigo en flanco o retaguardia (no se acumula).
- 1 si está desorganizada.

Además, suma los ataques de un único personaje unido a la unidad.

MALENTENDIDOS (1d6)

- 1:** -1 al mando contra esa unidad el resto de la batalla.
- 2-3:** Si hay enemigos en la distancia de movimiento de la unidad y delante, mueve en sentido contrario su movimiento. Si no, se queda quieta.
- 4-5:** La unidad mueve media marcha, no puede cargar, y no puede mover más este turno.
- 6:** La unidad mueve hacia la unidad enemiga más cercana, cargando si puede.

UNIDAD DESORGANIZADA

Una unidad queda Desorganizada si:

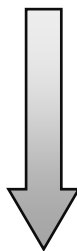
- Es atravesada por una tropa amiga que está Rehuyendo por iniciativa.
- Obtiene un 6 en algún dado de la tirada de movimiento de Repelida.
- Choca contra unidad enemiga cuando es Repelida por proyectiles.
- Choca contra terreno impasable cuando es Repelida (disparos) o Retrocede (combate); lanza 1d6, con un 6 queda Desorganizada.
- Choca contra unidad amiga (cuando es Repelida, Retrocede o Rehuye) y ésta no puede dejar paso, no quiere dejar paso, o está trabada en Combate.
- Choca contra unidad amiga (cuando es Repelida, Retrocede o Rehuye) que deja paso; lanza 1d6 por ambas unidades, con un 6 esa unidad queda Desorganizada.

Efectos:

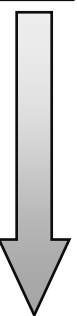
- 1) NO puede mover por iniciativa, regreso ni recibir órdenes.
- 2) NO puede apoyar en combate.
- 3) Tiene -1 ataque por peana.

Una unidad Desorganizada deja de estarlo al final de la fase de Mando.

Movimiento



Disparo / Magia



Combate

1. **Movimiento por iniciativa.** Todas las unidades propias a 20 cm o menos de una unidad enemiga pueden mover hacia adelante (cargar) hacia la unidad más cercana a 20cm o menos, o mover su Movimiento hacia atrás (rehuir).
2. **Movimiento de regreso.** Las unidades Voladoras a más de 20 cm de personajes puede mover hasta 10d6 hacia un personaje.
3. **Mando.** Tirada: 2d6 <= mando del personaje.
 - Alcance de Mando: hechicero 20 cm, héroe 60 cm, general todo el campo de batalla.
 - Un personaje debe dar todas las órdenes que quiera dar antes de pasar a otro personaje.
 - Una unidad debe recibir todas las órdenes que se quieran dar antes de pasar a otra unidad.
 - Una unidad no puede recibir más de 3 órdenes en una misma fase de Mando.
 - Una unidad no puede recibir órdenes de 2 personajes distintos.
 - Cuando un Personaje falla una tirada de mando, no puede dar más órdenes ese turno.
 - Cuando el General falla una tirada de mando, ningún personaje puede dar más órdenes en ese turno.
 - Si un personaje (no General) falla la tirada de mando por doble 6 hay Malentendido.
 - Hasta 4 unidades que estén en contacto peana con peana pueden ser una brigada y pueden recibir una única orden las 4.
 - Una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo no puede recibir órdenes.
 - Una unidad voladora sólo puede recibir órdenes de un personaje a 20 cm o menos de ella.
4. **Movimiento (por cada chequeo de Mando superado).** Ver Tabla de Movimiento.
 - Si se está en formación irregular, se mueve la mitad de movimiento (salvo unidades voladoras).
 - Cuando una unidad mueve y choca contra unidad enemiga se considera Carga. Si la unidad enemiga está armada con tropas de proyectiles puede hacer un Disparo pero los impactos se guardan para la fase de Combate (no se puede Repeler la unidad y no se retiran peanas en la fase de Movimiento).
 - Al finalizar el movimiento realiza un nuevo chequeo de Mando.
5. **Movimiento de los personajes (60 cm a pie, 100 cm volando).**
6. **Las unidades Desorganizadas dejan de estarlo.**

El disparo y la magia se realizan simultáneamente durante la misma fase:

- **Disparos:** El Disparo debe hacerse a la unidad más cercana, siempre en su frontal, con ángulo de 90º y con línea de visión.
 1. Tira tantos dados como Disparos de las peanas que disparen.
 2. Se impacta a 4+, 5+ (enemigo parapetado), 6+ (enemigo fortificado).
 3. El enemigo tira armadura por cada impacto. Los impactos se acumulan de diversos disparos (o magia).
 4. Al final de la fase, retira peanas si se hacen suficientes impactos no salvados (descarta los impactos sueltos).
 5. **Unidad repelida:** Tira tantos dados como impactos no salvados recibidos (-1 dado parapetado, -2 dados fortificados). La unidad impactada retrocede esa cantidad de cm. Si la cantidad de cm es mayor que su Movimiento, queda destruida. Comprueba que no quede Desorganizada.
- **Magia:** Cada Hechicero puede lanzar con éxito un único hechizo por turno. Cada hechizo no se puede lanzar con éxito dos veces sobre la misma unidad en el mismo turno. Las bajas para hechizos cuentan para el final de la fase y Repeler la unidad.
 1. Designa hechicero, hechizo y objetivo.
 2. Lanza 1d6, si se obtiene el resultado se aplica el hechizo de forma inmediata. (Los Herreros Rúnicos pueden Dispersar).

1. **Determina dados de ataque y lánzalos.**
2. **Se impacta a 4+, 5+ (enemigo parapetado), 6+ (enemigo fortificado).**
3. **El enemigo tira armadura por cada impacto.**
4. **Repite los pasos 3.1. a 3.3. por las demás unidades de ese combate.**
5. **Retira peanas si se hacen suficientes heridas.**
6. **Suma +1 por cada Peana que apoye (las unidades Desorganizadas no pueden apoyar).** Esto determina el resultado del combate.
7. **Resultado del combate:**
 - 7.1. **Empate (ambas unidades sobreviven):** ambos hacen un movimiento de Retroceso. Para Retroceder, tira 3d6, puedes retroceder un mínimo del dado más bajo y un máximo de la suma de los 3. Comprueba que no quede Desorganizada.
 - 7.2. **Victoria.**
 - La unidad derrotada retrocede tantos cm como puntos por los que ha perdido. Si alguna peana choca (o termina su movimiento) contra terreno impasable, peana enemiga o unidades propias que no puedan/quieran dejar paso; o si la unidad era de artillería, queda Destruida.
 - La unidad victoriosa puede Retroceder, Quedarse quieta o Perseguir (mueve máximo su Movimiento).
 - 7.3. **Si una unidad ha sido destruida gana la superviviente.** Puede Retroceder, Quedarse quieta o Avanzar (hasta 20 cm si ha acabado con el enemigo en la primera ronda de combate, 10 cm si no. Solo una vez por turno).
8. **Persecución (sólo en caso de que una unidad persiga a otra).**
 - La infantería no puede perseguir a caballería ni carros.
 - La artillería nunca persigue.
 - Las unidades fortificadas nunca persiguen.
 - Las unidades no pueden perseguir a un terreno que no pueden entrar.
 - Las unidades no voladoras no pueden perseguir a unidades voladoras.
 - Cuando una unidad persigue a otra, colócala en contacto peana con peana y realiza de nuevo el combate (las heridas hechas se mantienen). Una unidad puede luchar máximo 2 rondas en un turno.
9. **Final del combate.**
 - Retira los marcadores de heridas. No se pueden retirar antes.
 - Todas las unidades pueden Reorganizarse.