

RESUMEN SECUENCIA SWORPOINT

INICIO DE TURNO

AMBOS JUGADORES:

1. **CHEQUEAR PERDIDA DE COHESION.** Tropas Huyendo a 4". Si una unidad supera en 2 a 1 a las tropas que huyen no chequean. Escaramuceadores solo obligan a chequear a escaramuceadores. Las tropas que fallen huyen en la siguiente Fase de Movimientos Obligatorios.
Chequear todas las unidades del ejército que no lo hicieron en el anterior turno de combate en el que murió el general en jefe.
2. **CHEQUEAR TERROR.** Tropas montadas a 8" de un Elefante (una sola vez por batalla). Las tropas que fallen huyen en la fase de movimientos obligatorios
3. **CHEQUEAR TROPAS CON REGLA IMPETUOSOS**
4. **CHEQUEAR PARA TROPAS QUE REGRESAN A LA MESA**
5. **QUITAR MARCADORES DE DESMOTIVACIÓN.** Solo a tropas que no estén en combate o huyendo.

FASE DE DISPARO

AMBOS JUGADORES:

1. **DECLARAR TODOS LOS OBJETIVOS Y QUE UNIDADES DISPARAN** (para uso de escudos).
2. **LA UNIDAD OBJETIVO ES SIEMPRE LA UNIDAD VISIBLE MÁS CERCANA QUE PUEDE CARGAR. EN CASO DE QUE NINGUNA PUEDA CARGAR SERÁ LA MÁS CERCANA. SE PUEDE IGNORAR A LAS TROPAS HUYENDO.**
3. **LINEA DE VISIÓN.** 45°. Debe ver el centro de la unidad. Una peana debe tener un pasillo limpio de obstrucciones de su tamaño para poder disparar. (Como si fuera una plantilla del ancho de la base que dispara).
4. **DETERMINAR QUIEN DISPARA:**
 - Escaramuceadores a pie. Disparan en 2 filas
 - Escaramuceadores a caballo. Disparan todas las filas
 - Unidades en formación a pie y montadas armadas con arco, arcos largos y ballestas (medieval tardío solamente) disparan en 2 filas.
 - Unidades en formación a pie o montadas armadas con ballestas, armas arrojadas, ballestas ligeras y armas de fuego disparan en 1 fila.
5. **DADOS GENERADOS**
 - 1 Dado por base de las bases que pueden disparar.
 - Las unidades a pie armadas con arcos y arcos largos tienen un bono de 1 dado por cada 2 bases de la fila trasera (redondeo hacia arriba)
6. **CHEQUEOS DE COHESION.** Las tropas que sufran un 25% o más de bajas no salvadas deberán hacer un chequeo de cohesión. Si lo fallan huirán en la siguiente fase de Movimientos Obligatorios.
7. **TIRAR MURTE DE GENERALES.** Si la unidad recibió 1 impacto no salvado, un general o comandante unida a ella morirá con un 12.

GANANCIA DE TOKENS EN LA FASE DE DISPARO (LOS TOKENS SON ACUMULATIVOS)	
Hacer un 10% o más de bajas no salvadas a una unidad en formación	1 Token
Hacer un 25% o más de bajas no salvadas a una unidad en formación o escaramuceadores.	1 Token

FASE DE MOVIMIENTO

0. **CHEQUEO DE INICIATIVA.** Ambos jugadores pueden gastar hasta 3 Tokens cada uno para modificar la tirada. En caso de empate se repite la tirada pero se ignoran los modificadores.
1. **DECLARAR CARGAS.** Las unidades impetuosas que fallaron el chequeo a comienzo de turno **DEBEN** declarar carga. Las tropas que detuvieron su persecución el turno anterior no pueden declarar carga. Deberán reorganizarse.

Orden de declaración

- CARGAS DE CABALLERÍA DEL JUGADOR CON INICIATIVA
- CARGAS DE CABALLERÍA DEL JUGADOR SIN INICIATIVA
- CARGAS DE INFANTERÍA Y ELEFANTES DEL JUGADOR CON INICIATIVA
- CARGAS DE INFANTERÍA Y ELEFANTES DEL JUGADOR SIN INICIATIVA.
- UNA VEZ DECLARADAS LAS CARGAS, LAS UNIDADES CARGADAS DEBEN DE RESPONDER A LA CARGA. SI ES CARGADA POR MÁS DE UNA UNIDAD ESTA RESPUESTA DEBE SER ACORDE A TODAS LAS CARGAS.
- DECLARAR TROPAS QUE NO HAYAN RECIBIDO CARGA Y QUE QUIERAN ROMPER EL CONTACTO DEL JUGADOR CON INICIATIVA. Realizar chequeo de Cohesión. Si lo pasan pueden romper el contacto. Las tropas montadas pueden romper el contacto sin chequeo si su enemigo mueve menos que ellas. Si la unidad retrocedió en combate en el turno anterior debe sumar 1 a la tirada. Elefantes y Warband no pueden romper contacto.
- DECLARAR TROPAS QUE NO HAYAN RECIBIDO CARGA Y QUE QUIERAN ROMPER EL CONTACTO DEL JUGADOR SIN INICIATIVA (aplicar texto de arriba)

2. **REAGRUPAR TROPAS HUYENDO EL TURNO ANTERIOR.** Las tropas que reciban carga y estén huyendo no podrán reagruparse. Deberán seguir huyendo como reacción a la carga. Chequeo de Cohesión. Si lo supera puede reformarse la unidad y encararse en la dirección que se desee.

Chequeo de Reagrupar tropas huyendo y sumar los siguientes modificadores a la tirada	
Unidad Huyendo	+2
Unidades enemigas que no estén huyendo a 8"	+1
Unidades enemigas que no estén huyendo a 8" y superen en número (potencia) a las unidades huyendo	+2
Puede usarse el liderazgo del general si la unidad que huye está en distancia de mando y no son escaramuceadores.	

3. **MOVIMIENTOS OBLIGATORIOS.** (Primero el jugador con iniciativa hace todos)
 - Mover unidades que no se reagruparon
 - Mover las tropas que fallaron cohesión por carga de flanco o retaguardia
 - Mover las respuestas a las cargas (Evasión y Contracarga)
 - Mover las tropas que rompen contacto.
 - Mover las unidades perseguidoras que fallaron su chequeo para no seguir persiguiendo.
4. **MOVER TROPAS QUE CARGAN.** Si la unidad que carga alcanza a la unidad que evade o huye se colocará en contacto y en la fase de combate aniquilará a la unidad y hará chequear a 12" a las unidades por unidad destruida en combate. No puede perseguir ni arrasar. Para alcanzar a una unidad la distancia de carga debe ser superior a la distancia con la unidad y la tirada de evasión/huida.
5. **RESTO DE MOVIMIENTOS** (Primero el jugador con iniciativa hace todos). Las unidades que persiguieron el turno anterior y han detenido la carga no podrán mover o luchar si quieren quitarse el marcador de desorden a comienzo del próximo turno.

GANANCIA DE TOKENS EN LA FASE DE MOVIMIENTO	
Una unidad hizo una carga exitosa (no contracarga). Solo puede usarlo esa unidad en la fase de combate.	1 Token
Una unidad huyó de una carga y no hubo contacto	1 Token
Una unidad con la regla Impetuosa o Warband hizo una carga exitosa	2 Token
Causar una estampida de Elefantes por disparo	1 Token

FASE DE COMBATE

1. **EL JUGADOR CON LA INICIATIVA VA ELIGIENDO COMBATES Y SE VAN COLOCANDO LOS TOKENS.**
2. **RESOLVER TODOS LOS COMBATES.** Una base siempre atacará a la base con la que tenga más contacto. Si es equidistante elegirá.
Un general solo combatirá si el centro de la unidad está en contacto.
3. **CALCULAR LOS RESULTADOS DE TODOS LOS COMBATES**
4. **HACER MITIGACIÓN POR LINEA DE BATALLA DE TODOS LOS RESULTADOS DE COMBATE**
5. **APLICAR BAJADAS EN LA LINEA DE RESULTADOS DE COMBATES.** Estos son acumulativos. La bajada por ataque de flanco se aplicará también si el resultado es 0.
6. **APLICAR RESULTADO DE COMBATES**
TIRAR POR LOS GENERALES SI LA UNIDAD RECIBIO UN IMPACTO.
Si ganó o empató: General en Jefe a 12. Comandantes a 11 y 12
Si perdió y retrocedió: General en Jefe a 11 y 12. Comandante a 10, 11 y 12
REALIZAR LOS CHEQUEOS DE RUPTURA. Puede usarse el liderazgo del general en jefe y repetirse si se fallan si se está a distancia de mando.
REALIZAR CHEQUEOS DE COHESION POR TROPAS DESMORALIZADAS A 12" (solo uno indistintamente cuantas unidades fueron desmoralizadas) O POR MUERTE DE GENERAL A 12". Las tropas que fueron victoriosas en su combate pueden repetir este chequeo si lo fallan.

MOVER LAS TROPAS QUE RETROCEDEN Y SUS PERSEGUIDORES

MOVER LAS UNIDADES QUE HUYEN Y SUS PERSEGUIDORES. Las tropas que huyen podrán atravesar unidades amigas de la siguiente forma:

- Si su frente es superior a la unidad atravesada en cuanto se toque esa unidad la atraviesa por completo
- Si su frente es inferior o igual a la unidad atravesada deberá con su movimiento atravesarla por completo. Si no se colocará justo delante.
- Las unidades enemigas bloquearan la huida si al menos no hay un pasillo a un ancho igual o superior a 1 base más 2 pulgadas por el que huiría la unidad. Si no hay este espacio es destruida.
- Una unidad que sea atacada por frente y retaguardia no podrá huir siendo destruida.

MOVER PERSEGUIDORES Los perseguidores que no han alcanzado a los huidos deben hacer un Chequeo de Cohesión para no seguir cargando a las tropas que persiguen. Si lo fallan cargaran en la siguiente fase de movimientos obligatorios. Las tropas Entrenadas (Drilled) pasan automáticamente el chequeo.

Si una unidad persiguiendo se topa con un nuevo enemigo se considera carga en el siguiente turno. La nueva unidad objetivo solo podrá declarar evasión si es de escaramuceadores. Si una de las unidades causa Terror deberá aplicarse la regla y su resultado. La unidad que persigue combate al siguiente turno se considera desorganizada (Tendrá -1 al resultado para el siguiente combate).

La unidad que carga persiguiendo deberá colocar su centro en contacto o lo más cerca de este con la unidad enemiga.

ARRASAMIENTO Si una unidad termina con todos sus oponentes en el primer turno de combate si desea puede hacer un movimiento de arrasamiento como si persiguiera moviendo en línea recta.

GANANCIA DE TOKENS EN LA FASE DE COMBATE (LOS TOKENS SON ACUMULATIVOS)	
Ganar un combate. No poder perseguir a una unidad que retrocede	1 Token
Obligar al enemigo a hacer un chequeo de ruptura	1 Token
Perseguir a una unidad que retrocedió	2 Token
Reducir al enemigo en combate a la mitad o menos de su fuerza	2 Token
Si tu unidad rompe en combate y huye	3 Token
Si tu unidad coge a una unidad que huyó o evadió de esa carga	3 Token