

Fase Inicial

1. Chequeos de cohesión por unidades amigas huyendo a 2" (4") o muerte del General. Chequeos de terror de unidades montadas a 4" (8") de un elefante.
2. Chequeos de tropas afectadas por la regla *Impetuosos*.
3. Chequeos de Cohesión para unidades que regresan de fuera del tablero.
4. Retira marcadores de Desmotivación de unidades que no están en combate o huyendo.
5. Descartar exceso de marcadores de Momentum (dejar un máximo de 12)

Realiza un chequeo de Cohesión cuando:

1. Hay unidades huyendo a 2" (4") al principio del turno
 2. Unidades amigas rompen o son destruidas en combate c/c a 6"(12")
 3. Cargado por el flanco o la retaguardia
 4. El General del ejército muere
 5. La unid. sufre daños suficientes en disparo en un turno (3sk/6noSk)
- (Nota: Unidades *Desordenadas* añaden +1 a su tirada)

Fase de Disparo (Los disparos son simultáneos)

1. Declara todos los objetivos de los disparos y dispara
2. Chequea por Comandantes muertos (12 en 2d6)
3. Realiza los chequeos de Cohesión
4. Gana marcadores de Momentum

Objetivos Prioritarios

1. Enemigo más cercano capaz de cargar
2. Enemigo visible más cercano
3. Si dos o más enemigos están equidistantes a la unidad que dispara y ocupan una parte igual de su frontal, el disparo se divide equitativamente.

Convertir Impactos en Bajas

Tira un D6 por cada impacto y compara el resultado con el valor de Defensa del objetivo.

Cada resultado menor que el valor de Defensa es una baja.

Reglas Especiales

Estas reglas afectan al disparo:

Disparo Parto

Muro de Escudos

Formación Combinada

Modificadores RE- () Aplicados a Infantería formada con arco (p14)*

# Dados de Disparo		
Tipo de Unidad	Arma	# Dados por base
Infantería no escaramuceadora	Arco, Arco largo	6
Otra Infantería	Jabalina, Dardos, Ballestas	4
Caballería, Escaramuceadores	Cualquiera	4
Elefante, Carro, Artillería de Torsión	Cualquiera	3

Una tirada de 4+ en un D6 indica un impacto

Alcance de Disparo			Modificadores al número de dados	
Arma	Corto	Largo	Factor	#dados
Armas Arrojadizas	4(8)	-	Disparo a largo alcance	-2*/-1
Ballesta ligera, Honda	4.5(9)	9(18)	Tiradores Superiores	+2*/+1
Arco, Arco Largo, Ballesta	6(12)	12(24)	Tiradores Inferiores	-2*/-1
Artillería de Torsión	-	18(36)	Disparo a Escaramuceadores	-2*/-1
<i>Mide desde el centro frontal de la unidad que dispara hasta la parte más cercana del objetivo.</i>			Disparo a Muro de escudos	-2*/-1
* Infantería formada con arco			Obj. obscurecido o en cob. ligera	-2*/-1
			Ballesta/Arco largo a Alcance Largo	+2*/+1

Resultados de disparo (Acumulativo)		
Bajas	Resultado	Marcador
3 bajas	Desordenados, marcador solo para unidad Formada	1
3 Bajas (Escaramuceadores) / 6 Bajas (otras)	Todas las unidades hacen un chequeo de Cohesión	1

3. Fase de Movimiento

1. Tirar por iniciativa (Marcadores de momentum asignados)
2. Declarar cargas, Respuestas a las cargas y Separaciones en orden de Caballería, Camellería y Carros primero para cada jugador después infantería y elefantes para cada jugador
3. Reagrupar Tropas que huyen (si están a distancia de mando)
4. Movimientos obligatorios
5. Movimientos de carga (Asignar Marcadores de Momentum)
6. Resto de movimientos (incluyendo tropas que regresan)

Reagrupar tropas que huyen - tira 2D6	
Tipo	Modificador
Unidad huyendo / Unidad Desordenada huyendo	+2/+3
Unidad enemiga no huyendo / unidades a 4"(8")	+1/+2

Una unidad solo puede reagruparse si tiene una base de mando a distancia de mando. Si esa base es el General, entonces usa el valor de Cohesión del General.

Reglas especiales

Estas reglas especiales afectan al movimiento:

Entrenado

Evasión

Caballería Nómada

Falange

Tiro Parto

Muro de escudos

Distancia de movimiento	
Tipo de unidad	Movimiento
Comandante	16" (32")
Caballería, Carros ligeros	8" (16")
Cab. con barda, Carros pesados, Camellería, Elefantes	6" (12")
Todas las miniaturas a pie	4" (8")
Orden cerrado a pie a 4" del enemigo	½ mov.
Todas las unidades todo mov que no sea hacia adelante	75% mov.
<i>Maniobras</i>	
Cambio de encaramiento único	½ mov.
2º Encaramiento (salvo orden abierto, Caballería sin barda)	¼ mov.
2º Encaramiento para orden abierto, Caballería sin barda	Gratis
<i>Efectos del terreno</i>	
Terreno Difícil - (salvo orden abierto y escaramuceadores)	¼ mov.
Terreno Difícil - (salvo orden abierto y escaramuceadores)	¼ mov.
Obstáculos	¼ mov
Formar Muro de Escudos	½ mov.

Ganancia Acumulativa de Marcadores de Momentum	
Unidad carga con éxito (no contracarga) a un enemigo	Uno
Enemigo huye de tu carga y no puedes ponerte en contacto	Uno
Impetuosos (Warband) cargan con éxito a un enemigo	Dos

4. Fase de Combate

Todos los combates son simultáneos
Declara Marcadores de Momentum por combate (max 3)
Realizar combates
Calcular resultados de combate
Moderar el Resultado del Combate por la Línea de Batalla

- 2 unidades dividen por 2 (redondea hacia arriba)
- 3 unidades dividen por 3 (redondea hacia arriba)

Muerte de Comandantes (Tira 2D6)

- Comandante eliminado con un 12
- Comandante eliminado con un 11 o 12 si estaba retrocediendo.

Aplicar resultados del Combate

- Retroceder & Seguir en Contacto
- Chequeo de Ruptura
Tira 2d6 por Cohesión, puede usarse la Cohesión del Comandante.

Modificadores: Diferencia por Resultado de Combate

Chequeos de Cohesión para unidades a 6" (12") de unidades rotas y General muerto.

Ganar Marcadores de Momentum.

Movimientos de Huida y Persecución

Convertir Impactos en Bajas
Tira un D6 por cada impacto y compara el resultado con el valor de Defensa del objetivo.
Cada resultado inferior al valor de Defensa es una baja.
Una unidad desprotegida tiene un valor de defensa de 7 que se modifica por el equipamiento que lleve.

Defensa	
Equipo	Valor de defensa
Armadura Ligera	-1
Pesada/Parcial de Placas	-2
Placas/Catafracta	-3
Escudo	-1
Escudo Grande	-2
Montado a caballo/Camello/Elefante	-1
Cualquier Barda	-1
Howdah o carro	-2

En ciertas circunstancias, el resultado del combate obtenido en la Tabla de Resultados de Combate puede verse alterado y aplicarse el resultado de una o dos líneas más abajo. Estos son los casos:

1. Combate por el Flanco o Retaguardia, aplica el resultado de la línea inferior.
2. Unidades luchando con Elefantes, aplica el resultado de la línea inferior.
3. Unidades cargadas por Warbands, aplica el resultado de la línea inferior.
4. Unidades cargadas o contracargadas por Caballería de Choque, aplica el resultado de la línea inferior.

Los efectos de Elefante, Warbands y Caballería de Choque no son acumulativos. Solo lo son con Ataque de Flanco o Retaguardia.

Huida

- Unidad con movimiento base de 6" (12") o menos tiran 1D6 (2D6), otras tiran 2D6 (3D6)
- El Terreno no afecta al movimiento inicial de huida
- Unidades que huyen mueven alejándose directamente del enemigo.
- Unid. que huyen se mueven antes que los perseguidores
- Unid. que huyen que tienen bloqueada la retirada por unidades enemigas son destruidas.

Reglas especiales. Estas reglas afectan al combate:
Formación Combinada, Entrenados, Levas, Caballería en masa, Falange, Muro de Escudos, Caballería de Choque, Tenaces, Terror, Camellos Atados

# Datos de combate	
Unit Type	#Datos
Unidad Escaramuceadores (Cab e Inf)	2
Unidad de Caballería o Unidad de Carros Ligeros	3
Unidad de Infantería	6
Carros Pesados	4
Carro Falcado (Solo primer turno)	6
Elefante / Tripulación	6
Una tirada de 4+ en un D6 se considera un impacto	

Modificadores en el número de dados a tirar	
Factor	#Datos
Unidades formadas cargando ganan 1D6 por cada 3 que tiran habitualmente. (redondeando hacia abajo)	
Guerreros Superiores Infantería / Otros	+2/+1
Guerreros Inferiores Infantería / Otros	-2/-1
Infantería con Lanzas arrojadizas /Lanzas arrojadizas pesadas (Solo primer turno)	+2/+3
Alabardas o Armas a Dos Manos	+2
Caballería con lanza de cab. / Lanza or Kontos (Solo primer turno)	+2/+1
Tropas luchando contra Picas / Kontos o Muro de Escudos	-2/-1
Tropas atacando a un Obstáculo Defendido (Infantería / Otros)	-2/-1
Unidades que luchan por el flanco o la retaguardia tiran la mitad de D6 (hacia abajo)	

Enfrentamiento Parcial: pierde 1D6/2D6* si el centro está trabado, pierde 2D6/4D6* si no.

Tabla de Puntos de Bono	
Tropas en orden cerrado	+2
Tropas en orden abierto en Terr. Difícil	+1
Terreno Alto	+1
Ataque por el Flanco	+1
Ataque por la Retaguardia	+2
Marcador de Momentum	Max +3
General con la unidad	+1
Desorden	-1
Nervios	-1
Desorganizada	-1

Tabla de Resultado de Comabte	
Diferencia	Acción del perdedor
0-1	Continúa luchando
2-3	Se Desordena. Retrocede 2" (4"). Continúa luchando
4-5	Se Desordena. Chequeo de Cohesión. Si lo pasa retrocede 2" (4"), Continúa luchando. Si falla, Rompe y Huye
6+	Se Desordena, Rompe y Huye. No se requiere Chequeo.

Ganancia Acumulativa de Marcadores de Momentum	
Situación	# Marcadores
<ul style="list-style-type: none">• Gana un turno de combate sin hacer retroceder al enemigo o es incapaz de seguirla• Si fuerzas a un enemigo a hacer un chequeo de Ruptura• Si tu unidad termina su persecución con la que estaba en combate y la cual rompió como consecuencia de un cheque de Cohesión	Uno
<ul style="list-style-type: none">• Si tu unidad siguió en contacto con un enemigo que fue forzada a retroceder en combate.	Dos
<ul style="list-style-type: none">• Si tu unidad rompe a un enemigo que es forzado a huir.• Si tu unidad arolla a una que huyó o evadió su carga	Tres

Persecución

- Unidad con movimiento base de 6" (12") o menos tiran 1D6 (2D6), otras tiran 2D6 (3D6). Si esta tirada supera la hecha por las tropas que huyen, la unidad que huye es destruida.
- Haz un Chequeo de Cohesion para evitar perseguir.
- Si los perseguidores encuentran una nueva unidad enemiga, se considera como una nueva carga y el enemigo debe permanecer en el lugar.
- Si la unidad persigue fuera de la mesa debe hacer un Chequeo de Cohesión para Volver dos turnos después del que dejó la mesa
- Perseguidores que queden a distancia cargarán automáticamente a los enemigos que huyen si están a distancia de carga a menos que superen un Chequeo de Cohesión.