Empiezas con 1CP por cada batallón usado.
Ganas 1CP en tu fase de héroe.
Los no usados se acumulan para la siguiente ronda

NOTAS:

Habilidades de Mando Comunes

A paso ligero:
Una unidad a 6" de un héroe o 12" de tu general tiene un 6 en la tirada de correr (No tires)

Hasta la victoria:
Usar tras una tirada de carga, la unidad a 6" de un héroe o 12" puede repetir la tirada.

Presencia inspiradora:
Usar al principio de la fase de acobardamiento, una unidad a 6" de un héroe o 12" de tu general pasa automáticamente el chequeo de coraje.

Cada habilidad cuesta 1 punto de mando

Comienzo de Ronda
Tiráis un D6, el ganador decide quién empieza. En caso de empate decide el que empezó la ronda anterior.

1. **Fase de Héroe**
Lanzar hechizos
Usar habilidades de mando

1. Elige un hechizo
2. Haz un chequeo. 2d6, si el resultado es igual o mayor, el hechizo es lanzado
3. Un mago enemigo puede disiparlo a 30". 2d6 y que sea mayor que tu tirada

Habilidades de Mando y Habilidades de unidades

Hechizos Comunes

Proyectil Mágico:
Dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, una unidad enemiga visible a 18" del lanzador sufre 1 Herida Mortal. Si la tirada de fue 10+, dicha unidad sufre D3 Heridas Mortales

Escudo Místico:
Dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, una unidad amiga a 18" del lanzador puede repetir las tiradas de salvación de "1's" hasta tu siguiente fase de héroe.

2. **Fase de Movimiento**
Que no estén a 3"
Pueden moverse su mov.
Correr es mov. + d6
No puede cargar o disparar esta ronda si corre.

Retirada
Si se está a 3" del enemigo, puedes retirarte o quedarte. La retirada es tu mov. (+d6 si corres)
Tienes que acabar mínimo a 3" del enemigo

3. **Fase de Disparo**
No se puede disparar si corrió o se retiró.

¡Cuidado Señor!
Si el objetivo es un héroe a 3" de una unidad con 3 o más modelos, resta uno a la tirada de impactar (No se aplica a Monstruos)

4. **Fase de Carga**
De 3" a 12" lanza 2d6
(No se puede carga a menos de 3")
Se ha de acabar a 1/2" del enemigo o la carga falla

La primera miniatura ha de acabar a 1/2" de las miniaturas enemigas

Elige una unidad

Elige un objetivo

Elige un Arma

Dividir Ataques
Con armas de más de 1 ataque, puedes dividir entre unidades a las que alcance (declarar primero todos los ataques). Resuelve cada unidad antes de empezar con otra, si la unidad muere; se pierden los ataques que sobren.

Heridas Mortales
Se tratan como daño directo (ignora impactar herir y salvar)

Salvar Heridas Mortales
Algunas unidades tienen salvación contra heridas mortales. Sigue las reglas de su warscroll.

Un 6 es siempre éxito | Un 1 es siempre fallo

Tirada de impactar
(Igual o mayor que su valor de "impactar" +/- modificadores)

Un 6 es siempre éxito | Un 1 es siempre fallo

Tirada de herir
(Igual o mayor que su valor de "herir" +/- modificadores)

Un 1 es siempre fallo

Tirada de salvación
El enemigo tira para salvar.
(Igual o mayor que la "salvación")
(Resta el valor de perforar)

Se determina el daño.
El que recibe las heridas las aplica a las miniaturas de su elección.

Re-Rolls (Repetir tiradas)
Los re-rolls se activan solo con el valor de la tirada sin modificar. (si la tirada fuese a pasar sin modificar, no puedes repetirla)
Una tirada no se puede repetir más de 1 vez (un re-roll no genera más re-rolls)

5. **Fase de Combate**
(Se apilan hasta 3" al enemigo más cercano)
Unidades a 3" de melé.
Alternan las unidades.
Usar todas las armas C/C

Cada miniatura se puede mover hasta 3" cuando le toque atacar a dicha unidad si está a 3" o menos de la unidad enemiga (o si ha hecho una carga exitosa), y debe acabar igual o más cerca de lo que estaba de la miniatura más cercana enemiga.

Salvación especial
Algunas unidades tienen salvación especial. Sigue las reglas de su warscroll.

6. **Fase de Acobardamiento**
Tira un dado por cada unidad que haya perdido miniaturas.
Miniaturas muertas+ 1d6
(+1 de coraje por cada 10 miniaturas en la unidad)

Con un resultado **mayor** que el valor más alto de coraje de la unidad; retira una miniatura por cada punto que supere a dicho valor de coraje.
(PE: un resultado de 12 con un coraje de 10 hace que retires 2 miniaturas)

Con un resultado **menor o igual** al valor más alto de coraje de la unidad; la unidad pasa el chequeo

NOTAS:

*CP es abreviatura de PUNTO DE MANDO

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Creador: Khardram
Traducción: Gris_Paints