

*CP es abreviatura de PUNTO DE MANDO
 **CC1-6 es Sobre habilidades de mando comunes y cuándo usarlas

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

- CC1 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)
- CC2 Hasta la victoria:**
Usar tras una tirada de carga, la unidad a 6" de un héroe o 12" puede repetir la tirada.
- CC3 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.
- CC4 Ataque Total:**
Al principio de la fase de combate, elige una unidad completamente a 12" de un héroe o 18" de tu general. Repite tiradas de impactar de "1s" hasta el final de esta fase
- CC5 Defensa Total:**
Usar al principio de la fase de combate, elige una unidad completamente a 12" de un héroe o 18" de tu general. Repite tiradas de salvación de "1s" hasta el final de esta fase.
- CC6 Descarga:**
Al principio de la fase de disparo, elige una unidad completamente a 12" de un héroe o 18" de tu general. Repite tiradas de impactar de "1s" hasta el final de esta fase
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

2 Fase de Movimiento CC1
 Que no estén a 3"
 Pueden moverse su mov.
 Correr es mov. + d6
 No puede cargar o disparar esta ronda si corre.

3 Fase de Disparo CC6
 No se puede disparar si corrió o se retiró.

4 Fase de Carga CC2
 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

5 Fase de Combate CC4 CC5
 (Se apilan hasta 3" al enemigo más cercano)
 Unidades a 3" de melé.
 Alternan las unidades.
 Usar todas las armas C/C

6 Fase de Acobardamiento CC3
 Tira un dado por cada unidad que haya perdido miniaturas.
 Miniaturas muertas+ 1d6 (+1 de coraje por cada 10 miniaturas en la unidad)

Magia

Lanzar hechizo
 1. Elige un hechizo
 2. Haz un chequeo. 2d6, si el resultado es igual o mayor, el hechizo es lanzado

Disipar hechizo
 Tras el lanzamiento, un mago enemigo a 30" puede intentar disiparlo. Tirará 2d6 y si el resultado es mayor que el de lanzamiento lo disipa (1 intento por hechizo)

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

Dispersar hechizo permanente
 Al principio de tu fase de Héroe, puedes intentar dispersar un hechizo permanente activo, a 30" y en la línea de visión de un mago.
 Lanza 2d6 y si es mayor que el valor de lanzamiento, es dispersado.
 Cuenta como 1 lanzamiento de hechizo.
 Sólo se puede intentar dispersar una vez por turno (se disperse o no el hechizo).

¡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)

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.

- Elige una unidad
- Elige un objetivo
- Elige un Arma

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

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 "1s" hasta tu siguiente fase de héroe.

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"; se resta el valor de perforar.) (+1 si toda la unidad está en cobertura y no es ni monstruo ni máquina de guerra (8 o más heridas))

Se determina el daño.
 El que recibe las heridas las aplica a las miniaturas de su elección.
 Se ha de aplicar el daño a miniaturas que ya tengan heridas hechas, no puede haber dos miniaturas heridas en la misma unidad.
 De haber múltiples ataques, se retiran las minis cuando acaban

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

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.

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

Las miniaturas de una unidad han de estar como máx. a 1" de otra miniatura de la unidad esto es la coherencia de unidad.
 Si una unidad está dividida (+1*) en diferentes grupos al final del turno, el propietario sacrifica hasta que solo quede un solo grupo por unidad

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)

Escenografía
 Puedes acordar con tu oponente que la escenografía tenga efectos. Lanza D6 por cada pieza.
 Los resultados se corresponden a los siguientes.
 Antes de determinar el efecto tira D6 para saber qué tabla de las dos usar.

1-3	4-6
1. Maldito: Si una unidad está a 1" de esta escenografía, puedes hacer un sacrificio (la unidad sufre D3 heridas mortales. Puede repetir las tiradas de impactar de 1 hasta tu próxima fase de héroe	1. Tupido: Bloquea la línea de visión si más de 1" (línea de grosor 1mm) de esta escenografía está entre dos unidades. No se aplica si ambas vuelan
2. Arcano: Suma 1 a las tiradas de lanzamiento o disparar de los magos a 1" de esta escenografía	2. Enmarañado: Resta 2 a las tiradas de correr o cargar si se está a 1"
3. Inspirador: Suma 1 al atributo de coraje de unidades a 1" de esta escenografía	3. Volcánico: Al principio de cada fase de héroe tira un dado por cada escenografía con esta regla. Con un 6, cada unidad a 1" sufre D3 Heridas Mortales.
4. Mortal: Por cada unidad que acabe a 1" de esta escenografía tira 1 dado. Con un "1" esta unidad sufre D3 heridas mortales	4. Imponente: Al inicio de tu fase de Héroe, si tu general está a 1" de un terreno imponente, y el general enemigo no lo está, recibes 1 punto de mando extra.
5. Mística: Tira un dado cada vez que se le asigne una herida o herida mortal a una miniatura a 1" de esta escenografía. Con un 6, dicha herida es ignorada.	5. Curativo: Al inicio de tu fase de Héroe, tira un dado por cada unidad amiga a 1" de este elemento, con un 6; cura D3 heridas a dicha unidad.
6. Siniestro: Resta 1 al coraje de unidades que estén a 1" de esta escenografía	6. Anulador: Tus héroes amigos a 1" de este elemento pueden disipar hechizos como si fuesen magos. Si ya eran magos pueden disipar 1 hechizo adicional. Si un Hechizo Permanente acaba su movimiento a 1" de este terreno, es dispersado.

Secuencia de Fase	Inicio	Durante	Final
1: Inicio* Durante > Final *2: Eres el primero durante tu turno *3: Eliges el orden	Cualquier cosa que se diga que ocurra al inicio de la fase, ocurrirá aquí	Cualquier cosa que se diga que no esté anotada como que ocurra al principio o al final de la fase, ocurrirá aquí.	Cualquier cosa que se diga que ocurra al final de la fase, ocurrirá aquí

*2 P.E.: si ambos jugadores tienen una unidad que haga algo al inicio de la fase de combate, tu unidad será la primera en tu turno.
 *3 P.E.: Si tienes varias unidades que hagan algo al principio de una fase, puedes elegir en que orden se hace.

