

WARHAMMER

HOJA DE REFERENCIA

INICIO DEL TURNO

Se han de realizar los chequeos de **Psicología** que corresponda, como *Pánico*, *Terror* y *Estupidez*.

MOVIMIENTO

1. Declaración de cargas

Indica qué unidades van a cargar y selecciona la unidad enemiga objetivo. Realiza un chequeo de pánico para las unidades que estén trabadas en combate y reciban una carga por el flanco o la retaguardia. El oponente puede seleccionar una de las siguientes reacciones a la carga:

Aguantar y disparar - Sólo si la unidad que carga tiene que mover más de la mitad de la distancia máxima de carga. Elimina las bajas al momento.

Aguantar - La unidad se mantiene en posición recibiendo la carga.

Huir - La unidad da media vuelta y echa a correr. La unidad mueve inmediatamente 5D6cm si su movimiento es de 15cm o menos o 8D6cm si su movimiento es de más de 15cm.

2. Reagrupación de tropas huyendo

Las tropas que huyeron en el turno anterior pueden reagruparse si superan una tirada de Liderazgo. La unidad ha de ser al menos del 25% de su tamaño original. Las unidades con músico obtienen un +1L hasta un máximo de L10. Las unidades reagrupadas no pueden mover ni disparar, pero pueden cambiar su formación y encararse al enemigo. Los miembros de la unidad pueden lanzar hechizos normalmente.

3. Movimientos obligatorios

Resuelve todos los movimientos obligatorios.

4. Movimientos de carga

La unidad que carga duplica su capacidad de movimiento y deben entablar contacto con la mayor cantidad de miniaturas como sea posible. La unidad que carga no puede girar o cambiar de formación, pero puede pivotar una vez en cualquier parte del movimiento. Debe maximizar la cantidad de miniaturas que se trabarán en combate. Una vez que la unidad alcanza su objetivo, se detiene y se alinea con su oponente para formar una línea de batalla clara. Si el objetivo ha reaccionado huyendo, pero sigue dentro de la distancia de carga de la unidad, es destruida. Si la unidad objetivo huye fuera del alcance o el movimiento de carga es demasiado corto, la carga ha fallado. Mueve la unidad de carga su Movimiento normal a menos que otra unidad enemiga esté a distancia de carga, en cuyo caso la carga puede ser redirigida contra esta. Una carga solo puede ser redirigida una única vez. Las unidades que han realizado una carga fallida no pueden disparar, pero los magos dentro de la unidad pueden lanzar hechizos normalmente.

5. Resto de movimientos

Las unidades restantes pueden mover o maniobrar. Las maniobras posibles son las siguientes:

- Pivotar

Las unidades pueden pivotar sobre una de sus esquinas. Mide la distancia que ha movido la miniatura en la esquina para calcular la distancia de movimiento empleada. Una unidad puede pivotar todas las veces que quiera mientras le quede movimiento. Una unidad que carga puede pivotar una vez para aumentar la cantidad de miniaturas que entrarán en combate.

- Girar

Una unidad que no ha cargado o marchado puede girar 90° o 180° a costa de un cuarto de su movimiento. Ten en cuenta que la unidad no se mueve en bloque, sino que cada miniatura se gira individualmente manteniendo su actual posición. El líder, estandarte, músico y personajes se han de mover a la nueva línea frontal.

- Cambiar de formación

Una unidad puede incrementar o reducir el número de filas en uno a costa de la mitad de su movimiento. Puede incrementar o reducir sus filas en dos si no se mueve.

- Reorganizarse

Una unidad que no esté trabada en combate puede reorganizarse y encararse en la dirección que desee. Esta unidad no puede moverse ni disparar, pero los magos pueden lanzar hechizos normalmente.

- Marchar

Una unidad puede marchar si no hay modelos enemigos a 20cm o menos al comienzo de la fase de Movimiento. Una unidad en marcha dobla su capacidad de Movimiento y la única maniobra que puede hacer es Pivotar. No puede moverse por terrenos difíciles ni atravesar obstáculos, deteniéndose si llega a uno de estos. Una unidad que ha marchado no puede disparar en la fase de Disparo, pero los magos pueden lanzar hechizos normalmente.

SECUENCIA DEL TURNO

1. INICIO DEL TURNO
2. MOVIMIENTO

3. MAGIA

4. DISPARO

5. COMBATE

PSICOLOGÍA

Los chequeos se realizan lanzando 2D6 - si el resultado es igual o menos que el Liderazgo, se habrá superado.

- Pánico

Se deberán hacer chequeos de pánico en estas situaciones (máximo un único chequeo de pánico por fase).

- **Inicio de Turno**: si hay unidades huyendo a 10 cm o menos cuya Potencia de Unidad combinada es estrictamente mayor que la unidad que puede verse afectada por el Pánico. Si el chequeo falla, la unidad no podrá intentar reagruparse en ese mismo turno, sino que deberá huir durante la subfase de movimientos obligatorios de la fase de movimientos de ese turno.

- **Final de la fase de Inicio de Turno**. Si sufre un 25% o más de bajas (salvo máquinas de guerra o monstruos que pierden su jinete) por algún efecto que haya tenido lugar durante esta fase.

- **Fase de movimiento, subfase de Declaración de Cargas** - Psicología. Si una unidad trabada recibe una carga por el flanco o por la retaguardia (y la unidad que carga tiene PU5+).

- **Fase de movimiento, reacción a la carga**. Si una unidad sufre un 25% o más de bajas debido a una reacción de Aguantar y Disparar.

- **Fase de Movimiento, final de la subfase de Movimiento de tropas que cargan**. Si una unidad tiene unidades a 10 cm o menos que han sido atrapadas por huir de la carga cuya Potencia de Unidad combinada es estrictamente mayor que la propia.

- **Final de fase de Movimiento**. Si sufre un 25% o más de bajas (salvo máquinas de guerra o monstruos que pierden su jinete) por otro efecto no cubierto por los ya mencionados.

- **Final de fase de magia**. Si sufre un 25% o más de bajas (salvo máquinas de guerra o monstruos que pierden su jinete), o si una unidad amiga a 10 cm o menos es aniquilada, salvo que estuviera compuesta de una única miniatura con menos de 5 Heridas en su perfil de atributos.

- **Final de fase de disparo**. Si sufre un 25% o más de bajas (salvo máquinas de guerra o monstruos que pierden su jinete), o si una unidad amiga a 10 cm o menos es aniquilada, salvo que estuviera compuesta de una única miniatura con menos de 5 Heridas en su perfil de atributos.

- **Fase de combate cuerpo a cuerpo, después de determinar resultados de combate**. Si alguna unidad es desmoralizada (o destruida, salvo si es una única miniatura con menos de 5 heridas iniciales) a 15cm o menos. La unidad enemiga puede perseguir si había ganado el combate anterior (y esto no causa nuevos pánicos).

Final de fase de Combate. Si sufre un 25% o más de bajas (salvo máquinas de guerra o monstruos que pierden su jinete), no causadas por combate sino por otros efectos no cubiertos por los ya mencionados.

- Miedo

Una unidad derrotada en combate por un enemigo que cause Miedo y tenga mas PU, huirá automáticamente sin realizar ninguna tirada.

- Una unidad es cargada por un enemigo que causa miedo. El chequeo se ha de realizar en el momento de declarar la carga. Si falla el chequeo y el enemigo tiene mas PU, la unidad huirá. Si falla el chequeo y el enemigo no tiene más PU, podrá luchar, pero necesitará un 6 para impactar durante el primer turno de combate.

- La unidad desea cargar a un enemigo que causa miedo. Si no supera el chequeo, no podrá cargar y deberá permanecer inmóvil durante el resto del turno.

- Terror

Una unidad solo debe realizar una prueba de terror por batalla. Las unidades que fallen el chequeo huirán inmediatamente.

- La unidad desea cargar o es cargada a una enemigo que causa Terror.

- La unidad tiene un enemigo que causa Terror a 15cm o menos al comienzo del turno.

- Estupidez

Se realiza el chequeo al inicio de cada turno. Si falla el chequeo:

- Si está en combate, la mitad de las miniaturas dejan de combatir.

- Si no está en combate, la unidad se mueve hacia delante la mitad de su movimiento.

- Furia

Las tropas con Furia deben seguir las siguientes normas:

- Deben cargar si tienen un enemigo al alcance.

- Luchan con +1A extra.

- Siempre persiguen.

- Son inmunes a la psicología.

- Si son derrotados en combate, pierden la Furia.

- Odio

Las tropas que luchan en cuerpo a cuerpo con un enemigo que odian actúan de la siguiente manera:

- Pueden volver a lanzar los fallos para impactar durante la primera ronda de cada combate cuerpo a cuerpo.

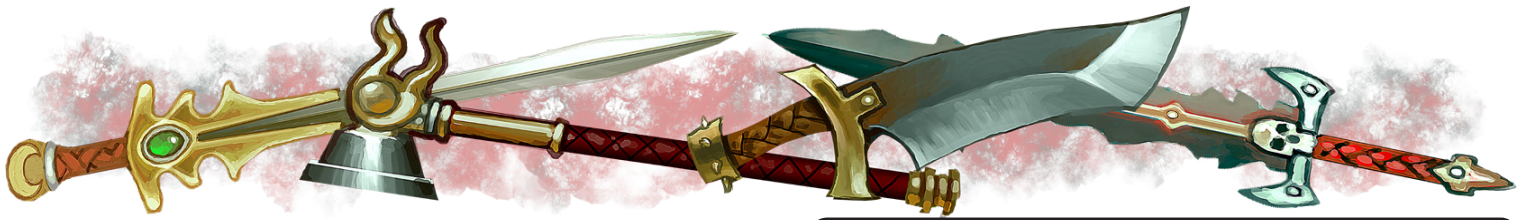
- Deben perseguir a los enemigos que huyan.

- Siempre deben arrasar.

- Tozudo

Las unidades tozudas realizan los chequeos de Desmoralización sin modificaciones.

No se reduce este valor independientemente del resultado del combate o de otras bonificaciones.



DISPARO

Resuelve los disparos de cada unidad por separado, comenzando por las armas que requieren estimación.

Declara un objetivo - Un modelo equipado con arma de proyectiles puede elegir como objetivo cualquier unidad enemiga que esté en su línea de visión y en su arco de disparo (90°). Solo los modelos en la primera fila de una unidad pueden disparar con sus armas de proyectiles a menos que la unidad esté en una posición elevada, en cuyo caso podrán disparar dos filas.

Mide la distancia - Mide la distancia hasta el objetivo. Si está fuera de alcance, los disparos fallan automáticamente.

Tirada para impactar - Un resultado de 1 siempre es un fallo.

HP del atacante	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Resultado 1D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Aplica los siguientes modificadores:

- +1 Disparando a un objetivo grande.
- 1 Disparar habiendo movido.
- 1 Disparar a un enemigo que carga.
- 1 Disparar a larga distancia.
- 1 Disparar a un personaje independiente u hostigadores.
- 1 Disparar a un enemigo con cobertura ligera.
- 2 Disparar a un enemigo con cobertura pesada.

Tirada para herir - Exactamente igual que en un combate cuerpo a cuerpo.

Tirada de salvación - Exactamente igual que en un combate cuerpo a cuerpo.

Bajas - Exactamente igual que en un combate cuerpo a cuerpo.

Chequeo de pánico - Si una unidad sufre un 25% de bajas o más por disparos, debe realizar un chequeo de Pánico.

HERIR

Resistencia del objetivo

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Fuerza del Atacante

ARMADURA

Ninguna	-
Ligera	6+
Pesada	5+
Escudo	+1
Barda	+1
Montura	+1

MODIFICACIÓN A LA ARMADURA

Fuerza del impacto	Modificación
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5

COMBATE

1. Combate

Resuelve cada combate de uno en uno. El jugar de quien sea el turno elige el orden de los combates.

Orden de combate - Las unidades que han cargado combaten primero. En caso contrario, el combate se realiza por orden de Iniciativa.

Tirada para impactar - Mira la tabla "Impactar" para ver el resultado necesario en un D6 para impactar. Cuando se lucha contra Caballera, todos los ataques se resuelven usando la HA del jinete. Cuando una montura ataca, utiliza su propia HA.

Objetivos defendidos - La miniaturas detrás o en un obstáculo defendido solo pueden ser impactadas con un 6, sin importar las HA. En cuanto los atacantes ganen una ronda de combate, el resto de rondas se resolverán normalmente.

Tirada para herir - Mira la tabla "Herir" para ver el resultado necesario en un D6 para herir.

Tirada de salvación - Tira un D6 por cada herida que se produzca. Una tirada de 1 siempre es un fracaso.

Bajas - Elimina las bajas de la parte trasera de la unidad. Las miniaturas eliminadas no podrán atacar en caso de no haberlo hecho ya.

IMPACTAR

Habilidad de Armas del Defensor

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5
5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

Habilidad de Armas del Atacante

2. Resolución del combate

Suma el número de heridas causado por cada bando y añade los modificadores de la siguiente lista. El bando con la puntuación más alta gana el combate.

Bonus de combate:

- +1 por cada fila adicional a la primera, hasta un máximo de +3.
- +1 por superar al enemigo en PU.
- +1 Estandarte en primera fila.
- +1 por unidad en terreno más elevado.
- +1 por ataque por el flanco. Si ambos flancos están ocupados, solo será +1
- +2 por ataque por la retaguardia. Combinado con ataque por el flanco, será +3
- +1 por heridas adicionales causadas en un desafío. Si se infringen mas heridas de las necesarias para matar a un enemigo en un duelo, cada herida adicional proporciona un +1 al combate hasta un máximo de +5.

3. Chequeo de Desmoralización

La unidad perdedora lanza 2D6 y suma la diferencia entre las puntuaciones del combate. Si el resultado obtenido es mayor que el Liderazgo de la unidad, huirá una vez se resuelvan todos los combates.

4. Chequeo de Pánico.

Las unidades a 15cm de una unidad enemiga que huye o ha sido eliminada debe realizar un chequeo de Pánico.

5. ¡Huir!

La unidad que huye lo hace directamente en dirección contraria a la unidad enemiga con más PU involucrada en el combate. La unidad huirá 5D6cm si su movimiento es de 15cm o menos o 8D6cm si su movimiento es de más de 15cm. Las unidades que huyen ignoran todas las penalizaciones por terreno difícil y obstáculos. Antes de tirar los dados, el contrincante ha de decidir si quiere perseguir o no (ver "Conteniendo la persecución" del siguiente punto), y a que unidades va a perseguir.

6. Perseguir

Las unidades ganadoras pueden perseguir a las unidades que huyen 5D6cm si su movimiento es de 15cm o menos o 8D6cm si su movimiento es de más de 15cm, declarando a que unidades van a perseguir antes de tirar los dados. Si la unidad derrotada ha sido completamente eliminada, se podrá realizar la persecución igualmente. Si una unidad que persigue obtiene un movimiento igual o superior al movimiento realizado por la unidad que huye, esta es atrapada y destruida. Las unidades que persiguen ignoran todas las penalizaciones por terreno difícil y obstáculos. Si el movimiento de persecución hace que la unidad entre en contacto con una unidad enemiga, se considerará una carga que se resolverá en el siguiente turno.

Conteniendo la persecución - Una unidad puede intentar no perseguir mediante un chequeo de Liderazgo. Las unidades que están luchando desde un edificio o un obstáculo defendido pueden decidir si perseguir o no sin necesidad de realizar el chequeo de Liderazgo. Declara a que unidades van a perseguir antes de que el oponente tire los dados de huida.

7. Arrasar

Las unidades que eliminan por completo a la unidad enemiga en el mismo turno que han cargado, pueden realizar un movimiento de Arrasar. Este se realiza en línea recta, sin girar ni pivotar en ningún momento, 5D6cm si su movimiento es de 15cm o menos o 8D6cm si su movimiento es de más de 15cm.