

FASES DEL TURNO:

Iniciativa
Mando
Movimiento
Disparo
Combate
Chequeos

GENERAL:

Radio de acción 4 Mu.
Movimiento 4Mu.
+1d6 en Combate.
+1Pc en el R. de acción.
Unidad derrotada 4+ vive.
Tipos de General:
G.Estrat. +2 Ini. y +1Entre
G.Brillante +2 Ini.
G.Competente +1 Ini.
G.Ordinario +0 Ini.
1 A.Campo por cada 75ptos.

Bonos Xd6:

+1d6 Solape
+1d6 Apoyo Trasero
+1d6 C. Arrolladora
+1d6 Gen o A.Campo.

Mod Impactar:

-1 flanqueado
-1 retaguardia
-1 desorganizado
-1 T, Agreste
7+ = -1d6 a 6+

Chequeo de liderazgo:

1d6 => entrenamiento exito.
Exito = recupera un Pc.
Fallo = retirar del juego.
Gen. 4Mu=< repetir chequeo.
Gen. en combate 1= fallo.
A.Campo. en combate 1= fallo.
Grupos +1 liderazgo.

Campamento:(0 ptos)

Tamaño 4x8cm y 8x12cm.
2PC y Armadura mediocre.

Terreno:

Abrupto: IP -1 impactar. -1MU movimiento.
Difícil: IP y IM -1 impactar. -1MU movimiento.
Impasable: Sin línea visión según elemento.
Bosques: Abrupto o Difícil, vis. a 1MU. +1Arm.
Colinas: Ver encima d tropas. Suave, Abrupta,Difícil.
Carreteras: Mov Inicio y fin, completo dentro +1MU.
Zonas urbanas y Fortificaciones:
+1 la Armadura de la unidad en su interior
cuenta como estacas por todos sus lados.
Elefantes y Artillerías no pueden reclamar una Zona Urbana.

Despliegue:

Tablero de 80cm de fondo se despliega a 5Mu y 6Mu ligeras.
Iniciativa: 1d6+Iniciativa del general, ganador elige todo.

En ZOC:

No mover y mantenerse en la zona de amenaza
Retroceder en línea recta hacia atrás según están encaradas
Encararse y/o aproximarse a la unidad que provoca el ZOC
Trabarse cuerpo a cuerpo con la unidad que provoca el ZOC

Huidas:(solo ligeras)

-1Mu al Mov, la mitad de Mov si ya a movido(Redondeando+).
Si son atrapadas luchan y son Desorganizadas.
Las ligeras puede mover a otra dirección y cargar(-1Mu).

Disparo:

Disparo X1d6 = XPc (Puntos de cohesión).(5+ o 4+ elite).
Modificador de -1 para impactar a ligeras.
Unidades desorganizadas -1 para impactar.
Modificador +1 para impactar a menos de 1 Mu
Apoyo trasero +1d6 en disparo y combate, Falange +2d6.

Combate:

Impactar: Lanzar Xd6=Pc, exito => que entrenamiento.
Herir: Lanzar exitos , exito => que armadura de enemigo.
Cada herida -1Pc.
Pc => 50% marcar como desorganizadas.
CC 2 ó más lados se desorganiza.(ligeras no desorganizan)
Columna de marcha:
mitad de dados, flanco o retaguardria -1 Impactar.(ligeras no)

Formaciones:

Bersekera: No chequean para huir al final del turno.
Catafractos: C. arrolladora a infant +2D6, demás +1D6, Maniobra difícil.
Falange: Anula C. arrolladora. +2D6 por apoyo trasero.No si estan flanqueados.
Formación mixta: combaten y disparan,hay que pagar el equipo.
Huida fingida: Pueden Huir, Si es atrapada no se desorganiza automáticamente.
Manípula: Solo IP. Cambia posición con la unidad que apoyaba, tiene bonos de carga.
Muro de escudos: +1 Arm. 1º turno, Se pierde si están flanqueados.
Tiro parto: disparar durante la fase de movimiento, en cualquier momento.
Tozudos: la unidad supera automáticamente su primer chequeo de huir fallido.
Warband: C. arrolladora, Maniobra difícil e Impetuoso.

Reglas Especiales:

Artillería y Art. pesada: Penetración. Arm. mediocre, Regular,No CC.
Carga arrolladora: +1D6 CC 1º turno a Infanterías.
Carro ligero: C. arrolladora, Armadura mediocre, 1º turno de carga 2D6=6 herida.
Carro pesado: C. arrolladora a infant. +2D6 y caballerías, demas +1D6.
Maniobra difícil. Arm. superior. 1º turno de carga 3D6=6 herida..
Elefante: Maniobra difícil. Desorganiza caballerías. C. arrolladora. Penetración.
Leva, Arm. Mediocre.
Elefante de Guerra: Maniobra difícil. Desorganiza caballerías. C. arrolladora.
Penetración. T. Regular, Arm Superior.
Impetuoso: Inicio turno 1D6=1 debe mover a el enemigo más cercano a la vista.
Maniobra difícil: -1MU si no mueve directamente hacia delante.
Penetración: Reduce -1 la Armadura del enemigo.

Equipo:

Armas a dos manos: penetración.
Ballestas: penetración.
Cuchillas: solo CP. , Penetración en carga o contra carga.
Estacas: Anula bonos 1º turno CC. Si mueve o encara se pierde.
Jabalinas: disparo 2 MU. En CC igual que un venablo.
Lanza de caballería: solo CP. penetración al cargar.
Picas: -1 para impactarles CC por el frontal.
Pilum: 1º turno CC 1D6 = 5+ = herida.
Venablo: 1º turno CC 1D6 = 6+ = herida.

Movimiento:

Girar 180° -1Mu
(Solo pesadas).
1/2 Movi. atras y de lado
(pesadas y Grupos).
Columna de marcha: +1Mu.
Grupo: maximo 4 unidades.
Contra-carga: a 1 Mu o mas.

Distancia de armas:

Jabalina/arrojadizas 2MU
Hondas/Arcos cortos 4MU
Arcos/Ballestas 6MU
Artillería 10MU