

WARHAMMER 6ª Edición

FASE DE MOVIMIENTO

1- Declarar Cargas

- Declarar todas las cargas de tus unidades
- Declarar las reacciones a cada carga (después de haber declarado todas las cargas)

2- Reagrupar tropas que huyen

- No se puede por debajo del 25%
- No te puedes reagrupar si fallaste pánico al inicio de la fase

3- Movimientos obligatorios

- Huir y Perseguir: 5D6cm si tienes Movimiento 15 o menos. Si tienes más 8D6cm

4- Mover las tropas que cargan

- En el orden en el que fueron declaradas
- Si se carga con PU 5+ por flanco/retaguardia a una unidad ya trabada. Pánico
- Miniaturas individuales pueden girarse si no están ya en combate e ignoran el pánico
- Carga Fallida: Mueve su movimiento
- Cargar: Un solo pivoteo para maximizar tropas en contacto
- Reacciones a la carga.
- Si se huye se puede redirigir una vez hacia una unidad a la que antes no se podía cargar

5- Resto de movimientos

Maniobras:

- Pivotar*: Solo si no se hacen maniobrar excepto marchar
- Girarse* 90°/80°: ¼ del movimiento
- Cambiar formación*: Añadir o restar una fila por ½ del movimiento
- Reagruparse*: Todo el movimiento
- Marchar*: Mover el doble. Solo si no hay enemigos a 20cm y en terreno abierto

Terreno:

- Difícil*: Mover la mitad del movimiento
- Muy difícil*: Mover ¼ del movimiento
- Obstáculos*: Gastar la mitad del movimiento

Miniaturas individuales:

- Pueden mover el doble. No se considera marcha

FASE DE MAGIA

- Por regla general no se pueden lanzar hechizos al combate
- Dados de energía = 2 + niveles de los magos
- Dados de dispersión = 2 + 1 por cada mago de nivel 1 o 2, +2 por cada mago de nivel 3 o 4.
- Se declara el objetivo antes de tirar. Se tira para lanzar y dispersar antes de medir al alcance del hechizo
- Mínimo de 3 para lanzar con éxito un hechizo.
- No se suma el nivel de hechicero ni hay concentración rota

- Doble 1 = Disfunción. El hechizo falla. Doble 6 = Fuerza irresistible. La disfunción tiene prioridad.
- No se puede sacar una fuerza irresistible con modificadores o repeticiones. Del mismo modo no se pueden evitar disfunciones
- Las plantillas de hechizos deben cubrir toda la peana de una miniatura para afectarlas
- Magos huyendo no generan ni dados de energía ni de dispersión
- Siempre se puede cambiar un hechizo por el primero. Distintos hechiceros del mismo ejército pueden tener hechizos duplicados
- Objetos hechizados: Máximo un objeto hechizado por miniatura. Se lanzan en la fase de magia automáticamente con un valor igual a su nivel.

FASE DE DISPARO

- Primero declarar todas las distancias de las armas de estimación
- Solo puede disparar la primera fila, a no ser que se dispare a un objetivo grande
- En colinas puede disparar también la segunda fila.
- En bosques solo se ve 5cm
- Si una plantilla impacta a un combate y a ambos bandos, distribuir los disparos equitativamente
- Dividir disparos: Si no pueden disparar todos a la misma unidad o a miniaturas individuales
- Objetivos grandes +1 impactar
- Herir: No se puede herir di R => F+4

FASE DE COMBATE

1-Fase de combates (todos)

- El que carga ataca primero. Sino por iniciativa. En caso de empate el que gana la anterior ronda. Sino 1D6, el mayor ataca primero
- Obstáculos: 6 para impactar mientras no se gane el combate. Las voladoras lo ignoran

2-Resultados y Desmoralización

- Filas de 4 miniaturas. Se calcula al inicio del combate. Se pueden anular con PU5+ por flanco/retaguardia
- Mayor PU
- Posición elevada

3-Pánico (una vez resueltos todos los combates pero antes de huir)

- Pánico por unidad desmoraliza a 15cm si no era una miniatura individual de < 5H

4-Huir

- Se huye de la unidad de mayor potencia
- Se rodean las unidades amigas y se ignoran obstáculos y terreno
- Intentan mantenerse a 10cm de los enemigos

5-Perseguir

- Si se carga hacia un nuevo enemigo ignora terror u miedo y solo pueden aguantar

-Si no se quiere perseguir chequeo L si no se esta tras un

obstáculo

-Arrasamiento si se aniquila al enemigo en la primera ronda de combate (da igual si se cargo o no)

6-Maniobras

-Expandir el frontal: Máximo 2 miniaturas por lados.

Hay que mantener el mismo numero de miniaturas por fila tras la expansión

-Rodear: Hasta 2 miniaturas por flanco y luego retaguardia. No niega filas pero da el bono por flanco/retaguardia si la unidad tiene PU 5+. Si se pierde el combate las miniaturas vuelven a la formación de la unidad

PSICOLOGÍA

- **PÁNICO**(Max. Un chequeo por fase, Se huye de lo que te dio el pánico)

-Unidad/es amigas *huyendo* a inicio de movimiento con mayor PU sumándolas

-Unidad/es amigas *aniquiladas o desmoralizadas en combate* a 15cm. Se ignora si era una miniatura individual de < 5H. Al final de la fase.

-Unidad en combate *cargada por flanco/retaguardia* por unidad de PU5+. Pánico una vez se determina que llega la carga. La unidad amiga en combate podrá perseguir si gano el anterior combate.

-Unidad/es amiga que *huye es alcanzada y aniquilada* a 10cm y tenia mayor potencia de unidad. Se mide desde la posición final de la huida. Al final de la fase.

-25% de bajas en fase de magia o disparo enemiga. las dotaciones de maquinas de guerra no cuentan. Al final de la fase.

-Unidad/es amigas *destruida por disparo o magia* a 10cm. No cuenta si el daño te lo infringes tu(problemas/difunción) Tampoco si era una miniatura individual de PU <5. Al final de la fase.

- MIEDO

-Ser *cargado por unidad que da miedo*: Se chequea L cuando se comprueba que el alcance de la carga es valida. Si se falla y la unidad que carga tiene mas potencia se huye, si la potencia es igual o menor se impacta a 6s la primera ronda de combate

-*Cargar a un enemigo que da miedo*: Si se falla el chequeo no se podra cargar, ni mover ni disparar ese turno

-*Derrotado por unidad que da miedo*: Si una unidad es derrotada en combate y la potencia de unidad de las unidades enemigas que dan miedo y con las que se esta trabado en combate es mayor, se falla desmoralización automaticamente.

-Si das Miedo eres inmune al Miedo.

- TERROR

-Una unidad solo chequea Terror una vez por batalla

-Terror implica dar miedo, Solo se chequea una vez por la misma situación si requiere miedo y terror

-Ser *cargado por unidad que da Terror*: Chequeo de L.

Si se falla se huye.

-*Unidad enemiga que da Terror a 15cm a inicio de turno*: Chequeo de L. Si se falla se huye.

-Si das Terror eres inmune a Terror y Miedo. Si das Miedo tienes miedo contra las unidades que dan Terror.

- ESTUPIDEZ

-Chequeo de Estupidez al *inicio de turno*:

-Si se esta *en combate* la mitad de las miniaturas estúpidas dejan de combatir, Si hay un numero impar tira 1D6 por la miniatura impar, a 4+ podrá combatir.

-Si *no se esta en combate* la unidad mueva la mitad hacia adelante en la fase de obligatorios. Si se encuentran a un enemigo se les carga. Si se encuentran con un amigo se paran a 3cm y ninguna de las dos unidades podrá mover mas esa fase

-Las unidades que han fallado estupidez se consideran inmunes a psicología.

- FURIA ASESINA

-Después de haber declarado las cargas se mide si una unidad con furia asesina esta a alcance de carga de algún enemigo, si lo esta debe declarar la carga. Si hay varias unidades se puede elegir a cual cargar

- +1 Ataque. Siempre persiguen o arrasan. Inmunes a psicología. No pueden huir como reacciona a una carga

-si pierden un combate pierden la furia asesina.

- ODIO

-Repetir tiradas falladas para atacar la primera ronda de combate contra la unidad a la que se odia. Siempre persiguen a una unidad que odian

- TOZUDO

-Chequear desmoralización sin modificar. Si se usa el L de un personaje no tozudo no se aplica la tozudez. Se puede chequear con el propio L de la unidad tozuda en vez de la del personaje para aprovechar la tozudez.

ARMAS

-Si se disponen de *varias armas* hay que elegir la que utilizar para un combate y la elección dura todo el combate y se aplica a toda la unidad salvo personajes y campeones con armas distintas que la unidad.

-*Arma de mano y escudo*: Da un +1 extra a la salvación en combate (+2 total contando el escudo). Solo se puede usar el +1 extra si tanto el arma como el escudo no son mágicos.

-*Atacar ultimo*. Se ataca ultimo a no ser que se haya cargado o se tenga una habilidad que permita atacar primero.

-*Arma arrojadiza*: Sin modificador por alcance o mover.

-*Pistola en combate cuerpo a cuerpo*: El primer turno ataque de F4 con poder de penetración.

PERSONAJES

- Mueven libremente, ignoran terreno y obstáculos. Siempre pueden marchar
- Si van a pie y tienen menos de 5H tienen 360° de visión
- Si su unidad está en combate y él no puede moverse al combate en su fase de movimiento.
- Solo se puede disparar a un personaje a 12cm de tropas de su tipo o más grandes de 5+ miniaturas si es el objetivo viable más cercano
- Si está en una unidad de 5+ miniaturas de su mismo tamaño no se le puede impactar. Si hay menos de 5 reparte los impactos y tira aleatoriamente para ver a que miniatura/s impactan el exceso. Si se le hace menos de impactos que miniaturas aleatoriamente para ver quien es impactado
- Hay cuidado señor con 5 miniaturas del mismo tipo.

GENERAL Y PORTAESTANDARTE DE BATALLA

- El general da su L a 30cm
- El porta da un +1 al combate y permite repetir desmoralización si no está huyendo.

MONSTRUOS

- Pueden girar sobre su eje al mover
- Si se les impacta, de 1-4 al monstruo y de 5-6 al jinete
- Reacción monstruosa*: Chequeo de L con el propio del monstruo cuando muere el/los jinetes/cuidadores y en la primera fase en la que puede mover libremente. Si se falla se tira en la tabla de reacciones

VOLADORES

- No se puede volar dentro de bosques. No se puede ni entrar ni salir volando de bosques.
- Mueven volando 50cm. Si falla la carga mueven los 50cm. persiguen o huyen 8D6cm con su movimiento de vuelo. No si están en un bosque.

GRUPOS DE MANDO

- Capturar estandartes (+100PV)*: Una unidad que huya desmoralizada del combate deja caer su estandarte y es capturado si se persigue a la unidad. Si muere el porta solo se captura si se aniquila la unidad en esa fase o si huyen en esa fase y se persigue

REGLAS ESPECIALES

- Exploradores*: a 25cm y fuera del ángulo de visión de los enemigos. FAQ[Se considera que los enemigos tienen 360° de visión]
- Regeneración*: Al final de la fase regeneran las heridas sufridas a 4+. No si ha sido golpe letal o herida de fuego.
- Resistencia mágica(x)*: x Dados de dispersión gratis para dispersar hechizos que afecten a la unidad. Si hay varias RM usar la mayor.
- Ataques envenenados*: Maquinas de guerra y

FAQ[carros] son inmunes.

-*Armas de aliento*: Hace parciales a 4+. Se puede disparar todos los turnos. FAQ[No se puede disparar a unidades en combate. Hay que dispararlas en Línea de Visión. No se puede disparar si ha marchado]

HOSTIGADORES

- 360° de ángulo de visión
- Mueven de manera individual sin restricciones por obstáculos o terreno
- Pueden mover el doble de su M sin considerarse marcha. Si mueven más que su atributo no pueden disparar
- Cargan por el ángulo en el que están la mayoría de las miniaturas
- Las miniaturas que no llegan la enemigo se han de colocar en las filas posteriores
- Se carga a la miniatura más cercana y luego los hostigadores se mueven al combate. FAQ[Son los hostigadores los que se alinean con la primera unidad que se les carga]

CABALLERÍA RÁPIDA

- Reorganización gratuita durante su movimiento
- Disparan en 360°. Los 360° solo se usan al disparar en la fase de disparo.
- Pueden disparar incluso marchando. También si se han reorganizado]
- Si se reagrupan el siguiente turno de haber huido voluntariamente como reacción a una carga pueden mover sin restricción. Solo mover, no dispara

MAQUINAS DE GUERRA

- Las dotaciones no pueden cargar nunca ni perseguir o arrasar.
- Cuando se les carga la dotación se interpone a la maquina.
- Repartir impactos entre maquina y dotación 1-4 maquina, 5-6 dotación.
- Si huye se puede cargar contra la maquina o contra la dotación
- Se puede perseguir a una dotación que huye aunque la maquina de guerra siga viva
- No se puede atacar a una maquina mientras quede dotación en combate. Si se aniquila o se hace huir a la dotación la maquina se destruye si no se persigue o se arrasa. Si se carga a una maquina de guerra abandona esta resulta destruida, no se aplica combate ni resolución, pánico o perseguir o arrasar, etc...
- Una maquina abandonada puede ser operada por otra dotación. Una dotación que no este operando una maquina siempre huye como reacción a la carga
- Si una maquina pierde 2 miembros de dotación gastara un turno entero en recargarla.
- Catapulta*: 150cm, F4(8) 1D6 heridas toda la plantilla. Parciales a 4+. Ignora armadura

-Cañón/Gran Cañón: 120cm/150cm F10 1D3H/1D6H
Sin salvación. Metralla: Plantilla de lagrima de F4 y poder de penetración, impacta aunque roce miniaturas.
-Lanzavirotas: 120cm F6 -1 por fila, 1D3H, ignora armadura. Contra hostigadores o unidades huyendo (se considera que están en formación abierta), un impacto como máximo

CARROS

-No pueden cargar a obstáculos. No pueden mover voluntariamente sobre obstáculos o terreno difícil. Si lo hacen 1D6 impactos de F6. Pueden mover si llegaron a esos terrenos de manera involuntaria.
-Si es herido por F7+ es destruido automáticamente sin salvación por armadura
-A disparos se distribuyen los impactos, con un 6 le dan al personaje.
Tiene +2 a su armadura o puede usar la armadura del carro. FAQ[Pero no si están en desafío]
Si el carro es destruido se coloca a 5cm y sufre un impacto de F5. FAQ[El personaje no sufre el impacto si estaba en desafío]
-Contra monturas de carro o monstruos y personajes impactan siempre a la montura