



Turnos de Juego

- **Fase de Marcadores**- retira todos los marcadores del turno anterior
- **Fase de Iniciativa**- todos los jugadores lanzan un D10, el jugador con el resultado más alto comienza o elige a otro jugador para que vaya primero
- **Fase de Activación**- los jugadores toman turnos alternativos activando sus unidades. Tan solo puedes activar una unidad una vez por turno.

Órdenes

1. **Movimiento** (movimiento normal o a la Carrera (triple Movimiento); mover a la Carrera acaba el turno y el juego pasa al siguiente jugador)
2. **Reacción** (una unidad en contacto con el enemigo no puede recibir esta orden, colocar una unidad en Reacción acaba su turno y el juego pasa al siguiente jugador)
3. **Disparo**
4. **Asalto** (una unidad en contacto con el enemigo debe mover la mayor cantidad posible de miniaturas al contacto)

Disparo:

1. **Comprueba LdV y alcance**- los miembros de una misma banda no se bloquean la LdV
2. **Selecciona un objetivo**- la unidad enemiga mas cercana dentro de la LdV y que no esté en combate cuerpo a cuerpo (excepción: Percepción Táctica)
3. **Tira para Impactar**- ver tabla abajo
4. **Distribuye los Impactos**- el jugador de la unidad objetivo distribuye los impactos
5. **Tira para el Daño**- ver tabla abajo

Tabla de Disparo										
DS del Modelo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tirada Impactar	9+	8+	7+	6+	5+	4+	3+	2+	1+	0+

Un resultado directo de 1 siempre es fallo, y con un resultado directo de 10 siempre se pasa la prueba.

Modificadores para Impactar
-1 La unidad que dispara se ha movido
-1 Blanco de tamaño 1
+1 Blanco de tamaño 4-5
+2 Blanco de tamaño 6-7
+3 Blanco de tamaño 8-9

Franjas de Alcance
CaC: el arma puede ser usada en combate cuando se está en contacto base a base con un enemigo
Corto: distancia hasta 30 cm
Medio: distancia 30-60 cm
Largo: distancia 60-90 cm
Extremo: distancia 90-120 cm

Cuerpo a Cuerpo:

1. Movimientos de Asalto
2. Combate
3. Determina los Resultados del Combate

Tabla de Combate Cuerpo a Cuerpo										
AS del Atacante	AS del Defensor									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+	10+
2	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+
3	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+
4	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+
5	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+
6	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+
7	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+
8	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
9	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+

Modificadores al Impactar
-2 Unidad bajo los efectos del Pánico
+1 La unidad ha cargado o contra-cargado
+1 Defendiendo bajo cobertura
+2 Oponente bajo los efectos del Pánico

Chequesos

Tabla para tiradas de daño, respuesta y otros chequesos										
Car Activa (AS, ...)	DIF: Dificultad (Resistencia Objetivo (RS), ...)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+	10+
2	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+
3	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+
4	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+
5	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+
6	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+
7	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+
8	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
9	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+

Cuando un chequeo no tenga una DIF (ej. Chequesos de Reacción), la DIF es siempre 4)

Moral y Coraje:

Modificadores al Chequeo de Reagrupamiento	Chequesos de Moral
-1 Unidades enemigas a medio alcance y en LdV	Todas las unidades: Si pierden un combate cuerpo a cuerpo
-2 Unidades enemigas a corto alcance y en LdV	Unidades: Si la unidad a sufrido una baja Y el tamaño de la unidad está por debajo del 50% de su tamaño inicial (y no está en CaC)
	Individuos: Si las heridas descienden por debajo del 50%

Resultados del Chequeo de Moral	
Unidad >50% miembros vivos Individuo >50% heridas	Pánico: Si no están en CaC no pueden realizar órdenes de Reacción, Disparo o Asalto. No puede contra-cargar o realizar disparos de respuesta.
Unidad <50% miembros vivos Individuo <50% heridas	Derrota: Todo apariencia de espíritu de lucha o resistencia organizada desaparece, ¡Retira el resto de miniaturas del campo de batalla!