

TABLAS DE CONSULTA RÁPIDA

INICIATIVA
2d6 + bonificación de liderazgo del general

TEST DE DISCIPLINA (1d6)	
Disciplina	Resultado
A	3+
B	4+
C	5+
Modificadores	
+1 a la tirada para la Unidad o Grupo que incluya un general	
-1 a la tirada para las Unidades más allá de la estructura de mando	

FALLAR EL TEST DE DISCIPLINA

Test necesario para
 Reagruparse
 Colocarse en oportunidad
 Más de un movimiento por activación
 Desmontar
 Contracargar
 Separarse del contacto
 Giro de 180°
 Relevo de líneas entre Hastati y Principes
 Ocupar un área edificada
 Arcabuceros/mosqueteros saliendo de un cuadro
 Proximidad al bagaje enemigo

GENERALES	
Tipo	Bonificación de liderazgo
Genio/Carismático	4
Experto	3
Regular	2
Malo	1
Incompetente	0
Cobarde	0

ESTRUCTURA DE MANDO

	Alcance
Buena	50U
Media	30U
Mala	10U

Consecuencias si lo fallas
 Sin efecto
 Sin efecto
 Desorden al final del movimiento
 Sin efecto y desorden
 Sin efecto y desorden
 Sin efecto y desorden
 Sin efecto
 Sin efecto
 Sin efecto
 Sin efecto
 Sin efecto
 Movimiento obligatorio

TERRENO: MOVIMIENTO

Tipo de tropa	Terreno abrupto	Terreno difícil
S-FL	Sin efecto	Movimiento de Grupos sólo en columna A mitad de velocidad
T	Sin efecto	Desorden y a mitad de velocidad
CF	Destruídos	Destruídos
W	Desorden	No puede entrar
Otros	Desorden	Desorden y a mitad de velocidad

TERRENO: VISIBILIDAD Y COMBATE

Tipo de terreno	Visibilidad	Efectos sobre el combate
Colinas fáciles	15U ó 5U si interviene una cresta	+1d6 si está más alto
Colinas difíciles	5U	La Tropas Montadas se aplican un -1 y los Piqueros o Wagenburg -2. Esta penalización también se aplica si las tropas en combate se hallan completamente dentro de este accidente de terreno.
Bosques	5U	La Tropas Montadas se aplican un -1 y los Piqueros o Wagenburg -2. Esta penalización también se aplica si las tropas en combate se hallan completamente dentro de este accidente de terreno. También -2 si se tira contra Unidades dentro de un bosque (a menos de 5U del linde).
Terreno abrupto	Sin limitación	Sin penalizaciones, excepto de posible desorden

INTERPENETRACIÓN VOLUNTARIA

Los **S** pueden interpenetrar o ser interpenetrados por cualesquiera tropas.
 Los **T** pueden interpenetrar o ser interpenetrados por **FP**, excepto si son piqueros, Schiltron o tropas impetuosas.
 La **ART** y los **W** pueden ser interpenetrados por cualesquiera tropas.
 La **CL** puede interpenetrar o ser interpenetrada por **CL**, **CM** y **CP**.

TABLA DE TIRO

Alcance	5 U a bocajarro	15U a corto	30U a largo	80U a extremo
ARCO LARGO A	3/5	0/2	-1/1	No
ARCO LARGO B	2/4	0/1	-2/0	No
ARCO CORTO A	2/4	0/1	-3/0	No
ARCO CORTO B	2/3	-1/0	No/-1	No
ARCO COMPUESTO A	3/5	0/1	-2/-1	No
ARCO COMPUESTO B	2/4	0/1	-4/-3	No
ARCO COMPUESTO C	1/2	-2/0	-4/-3	No
BALLESTA A	4/5	0/2	-2/0	No
BALLESTA B	2/3	0/1	No	No
HANDGUN	2/3	-1/0	No	No
ARCABUZ A	4/5	1/2	-2/-1	No
ARCABUZ B	3/4	1/2	No	No
MOSQUETE	4/5	2/3	-1/0	No
JABALINA	2/3	-1/0	No	No
HONDA	2/3	0/1	No	No
ARTILLERIA A	2	4	3	0
ARTILLERIA B	3	3	2	No
ARTILLERIA C	No	3	2	0
OTRAS ARMAS	1	0	No	No

MODIFICADORES AL NÚMERO DE DADOS

- 1 por cada movimiento realizado esta activación, excepto si es S o FL armados con jabalinas. En ese caso, pueden mover (pero sólo una vez) y tirar sin esta penalización.
- 1 si la Unidad que tira está desordenada.
- 2 si se trata de tiro indirecto (6.4), excepto que se especifique de otro modo en la lista de ejército correspondiente.
- 2 si el tiro es contra S, CL o ART. Si se trata de S o CL tirando contra otros S o CL, el modificador pasa a ser -1.
- 2 si se tira a una Unidad dentro de un bosque a 5 o menos U del linde.
- 2 si es una Unidad que no sea de Artillería tirando contra una Unidad detrás de fortificaciones.
- 1 si es una Unidad de Artillería tirando contra una Unidad detrás de fortificaciones.
- 1 si es tiro contra tropas que han declarado una evasión.
- 1 si es una Unidad que no sea de Artillería tirando contra Wagenburg o contra tropas protegidas por paveses u otras protecciones de madera.
- +2 si es Artillería tirando contra Grandes Unidades, Grupos en columna o Wagenburg.
- +1 si es contra Carros detenidos.

LIMITACIONES DEL TIRO

Prioridades de tiro:

- 1) Unidades enemigas con las que intercambia tiro o que han declarado una carga en su contra.
- 2) La Unidad enemiga más cercana al frente y a corto alcance.
- 3) La Unidad enemiga más cercana dentro del arco de tiro.

- 4) La Unidad enemiga que tira o carga contra una Unidad adyacente.
- 5) Otras Unidades dentro del arco de tiro.

Arco de tiro:

- 45°** = S, T, CM, ART, CL con ballestas, handgun o arcabuz
360° = otras CL, CGL, CGP y W.

PILUM

Sólo si la Unidad es de legionarios y fresca
1d6 si los legionarios han cargado
3d6 si los legionarios han sido cargados

Modificadores

-1d6 si los legionarios están desordenados
 Las Unidades de apoyo sólo aportan **1d6** si son cargadas y ninguno si están desordenadas.

MELÉ

Nº de d6 = VBU actual + bonificación de ímpetu (si corresponde)

Modificadores tácticos

-1d6 si está desordenada
-1d6 si son Carros que son cargados mientras están detenidos
+2d6 si es una carga sobre un flanco o la retaguardia enemigos, excepto si es contra Wagenburg o Schiltron.
+1d6 para la Unidad que esté más alta en una colina fácil.
-1d6 para las Tropas Montadas combatiendo sobre terreno difícil o contra tropas que estén enteramente dentro de terreno difícil.
-2d6 para piqueros y Carros combatiendo sobre terreno difícil o contra tropas que estén enteramente dentro de terreno difícil
1d6 para tropas que cargan contra Unidades defendidas por fortificaciones o protecciones.
Bonificación de profundidad (sólo para Grandes Unidades)
+3d6 para piqueros contra Tropas Montadas por cada Unidad de profundidad (hasta 3).
+1d6 para piqueros contra Infantería por cada Unidad de profundidad (hasta 3).
+2d6 por Schiltron y FP con lanza larga contra Tropas Montadas.
+1d6 por Schiltron y FP con lanza larga contra Infantería.
+2d6 por CP y Warbands (FP o FL) contra Infantería.
 Las Unidades de apoyo aportan la mitad de sus dados (redondeando hacia arriba)

CAPTURA O MUERTE DE UN GENERAL

Cuando una Unidad que incluye un general falla su Test de Cohesión con un 6, hay que realizar este otro test. Hay que tirar 2d6 y añadir los siguientes modificadores:

TIRADA	EFFECTO
2-6	Sin efecto
7-8	General capturado y sin consecuencias para las tropas
9-10	General muerto y sin consecuencias para las tropas
11-12	General capturado y mando desbandado

DAÑOS INFLIGIDOS

1 IMPACTO por cada **6**
 y por cada **5 doble** en la tirada de dados

TEST DE COHESIÓN Y BAJAS PERMANENTES (1d6)

BAJAS PERMANENTES = d6 – NÚMERO CRÍTICO

NÚMERO CRÍTICO (nunca menor que 1) = VBU - IMPACTOS + MODIFICADORES

Modificadores

-1 si está desordenada
+1 si hay un general (de cualquier tipo) en la Unidad
+1 si es a causa de tiro a bocajarro o a corto alcance
+2 si es a causa de tiro a largo o extremo alcance
 Siempre pasas el test con un 1 y siempre lo fallas con un 6

DERROTA EN LA MELÉ Y RETIRADA

La Unidad que sufre más bajas permanentes después de realizar el Test de Cohesión (y no debidas a la acumulación de desorden) ha sido derrotada en melé y debe retirarse.

Retirada = 1d6xU si es Montada, 1d6xU dividido por la mitad (redondeando hacia arriba) si es de Infantería.

PERSECUCIÓN

Obligatoria para CP y tropas impetuosas = 1d6xU dividido por la mitad y redondeando hacia arriba si es de Infantería. Las demás tropas con I>0 PUE-DEN perseguir 1d6xU (dividido por la mitad y redondeando hacia arriba si es de Infantería).

CONDICIONES DE VICTORIA

Un ejército pierde la batalla cuando se desbandan tantas Unidades como sumen, al menos, el 50% de su VDT inicial. En este total hay contar también los mandos desbandados (que ya han perdido a su vez al menos el 50% de su VDT), de modo que hay que sumar el VD de todas las Unidades que lo constituían. El cálculo de victoria o derrota hay que realizarlo al final del turno. El Bagaje y las áreas edificadas ocupadas por el enemigo tienen un VD de 3. El VD del Bagaje o del área edificada sólo es tenido en cuenta ha sido saqueado u ocupada por el enemigo respectivamente.

13-14	General muerto y mando desbandado
15+	General muerto y todo el ejército desbandado si era el C-in-C, si no, aplicar el resultado de 13-14.

Modificadores a la tirada

+ Bonificación de liderazgo del general
 - Suma de las bonificaciones de liderazgo de los demás generales
 - Estructura de mando (buena = 4, Media = 2 mala = 3)
 + Bajas sufridas por la Unidad en la que estaba el general en el último Test de Cohesión
 - 2 si el general es montado