

CLASH OF SPEARS

Secuencia de juego		
Fase de estrategia: Reponer PM, Tirar iniciativa	Fase de activación	Fase final: Recuperar unidades, Comprobar condiciones de victoria

Fase de Activación – El jugador activo selecciona una de entre tres opciones	
Activar una unidad o personaje	<ul style="list-style-type: none"> Gastar 1 PM si está en DM, 2 PM si no lo está. Las unidades/personajes con fatiga deben superar un Chequeo de Activación. Antes de cada segunda o tercera acción, el oponente puede intentar reaccionar con una unidad o personaje en DM gastando un PM y superando un Chequeo de Reacción.
Descansar o reagrupar una unidad o personaje	<ul style="list-style-type: none"> La unidad o personaje seleccionado gana un marcador de acción y elimina un punto de fatiga (no es necesario gastar un PM). Un personaje que tiene la unidad/personaje en Distancia de Mando puede gastar uno o dos PM, la unidad o el personaje lanza uno o dos D6 (dependiendo de los PM gastados) y eliminar un punto de fatiga adicional por cada resultado que iguale o supere la estadística de Coraje de la unidad/personaje reagrupada (no se aplican modificadores).
Pasar	<ul style="list-style-type: none"> No hacer nada, los jugadores activos y reactivos intercambian roles. Si ambos bandos pasan consecutivamente la Fase de Activación termina.

Test de activación	Test de reacción
<ul style="list-style-type: none"> Lanza 2D6 contra Coraje Se necesita solo un éxito para activar la unidad 	<ul style="list-style-type: none"> Lanza 1D6 contra Coraje

Un comandante en Distancia de Mando puede gastar un PM para añadir un dado extra a los chequeos mientras se requiere el mismo número de éxitos, lo que aumenta las probabilidades de superar el chequeo.

Tabla de Fatiga	Terreno		Terreno abierto			Terreno abrupto			Terreno difícil		
	Marcadores de Acción		1	2	3	1	2	3	1	2	3
	Salvación	6 o peor	0	0	0	0	0	1	0	1	1
4 o 5		0	0	1	0	1	1	1	1	1	
3 o mejor		0	1	1	1	1	1	1	1	2	

Acción	Modificador de fatiga	Detalles
Movimiento	-	Movimiento de infantería 4", movimiento de montados 8", observar las restricciones de formación
Ataque	+1	Haz un movimiento estándar y combate cuerpo a cuerpo contra el enemigo.
Ataque sin cuartel	+2	Igual que la acción de Ataque, pero cualquier resultado natural de 6 para impactar cuenta como dos impactos.
Formar en Orden Cerrado	-	Una miniatura permanece estática y puede cambiar de orientación, el resto de miniaturas mueven hasta 4" para formar en Orden Cerrado
Preparación	Sin fatiga	Esta acción afecta a diferentes reglas especiales, las unidades nunca se fatigan por realizar una acción de Preparación.
Disparo	+1	1D6 por miniatura hasta corto alcance, de lo contrario lanza 1D6 por la mitad del número de miniaturas redondeando hacia arriba. Tirada contra estadística de Disparo, aplica modificadores de fatiga y -1 si el enemigo tiene cobertura
Lanzamiento	+1	Mueve hasta 2" hacia el objetivo y lanza 1D6 por miniatura si están en Orden Abierto y el objetivo está a corta distancia, de lo contrario lanza 1D6 por la mitad del número de miniaturas redondeando hacia arriba. Tirada contra estadística de Disparo, aplica modificadores de fatiga y -1 si el enemigo tiene cobertura
Disparo montado	+1	Mueve hasta la mitad de la distancia de movimiento, dispara igual que en la acción de Disparo, mueve de nuevo hasta la mitad de la distancia de movimiento. Tirada contra estadística de Disparo, aplica modificadores de fatiga y -1 si el enemigo tiene cobertura
Unirse a unidad (personaje)	-	Mueve en contacto base con base con una unidad y conserva los puntos de fatiga y marcadores de acción más altos entre el personaje y la unidad.
Abandonar unidad (personaje)	-	Aléjate de la unidad y gana tantos marcadores de acción como tenga la unidad. Añade un marcador de acción extra por esta acción + y gana fatiga si procede.

Cuerpo a cuerpo y respuesta de Combate				
Tiradas del atacante	Tiradas del defensor	Tiradas de salvación	Chequeos de moral	Retirada
1D6 por ataque contra la estadística de Combate para impactar* • Aplica -1 para impactar si el defensor está detrás de un Obstáculo y selecciona Contención o Defensa como respuesta de combate	Contener: nada.	El defensor lanza 1D6 por impacto recibido	El defensor chequea si el atacante logró al menos un impacto	Si el defensor ganó más fatiga que el atacante debido al combate, o el defensor ha seleccionado Defensa sin estar tras un obstáculo o en terreno a más altura, el defensor se retira. En todos los demás casos, el atacante se retira. Retírate 1" del enemigo.
	M. Acción: 0 Fatiga: 0	El defensor lanza 1D6 por impacto no cancelado	El defensor chequea si el atacante logró al menos un impacto no cancelado	
	Defensa: 1D6 por impacto recibido hasta un máximo del total de ataques de la unidad defensora contra la estadística de Combate para cancelar impactos.			
	M. Acción: 1 Fatiga: 0	El atacante y el defensor lanza 1D6 por impacto recibido	El atacante y el defensor deben chequear moral si el enemigo logró al menos un impacto	
Contraataque: 1D6 por ataque enemigo hasta un máximo del total de ataques de la unidad defensora contra la estadística de Combate para causar impactos.				
	M. Acción: 1 Fatiga: 1			

Chequeo de Moral
Razones para chequear: <ul style="list-style-type: none"> Recibir impactos, incluso si se salvaron más tarde Una unidad enemiga en línea de visión a 4" o menos elimina a una unidad amiga en combate cuerpo a cuerpo. Un personaje amigo muere a 10" o menos y en línea de visión
Chequeo: Lanza 1D6, más <ul style="list-style-type: none"> 1D6 por cada herida (impacto no salvado) 1D6 si la razón es ver una unidad amiga destruida en combate cuerpo a cuerpo o un personaje amigo muerto 1D6 si es necesario debido a un Rasgo especial
Aplica los modificadores pertinentes y compáralos con la estadística de Coraje. Por cada resultado fallido, gana un punto de fatiga. Un comandante en Distancia de Mando puede gastar un PM para agregar 1D6 a la tirada y luego eliminar el peor resultado. Si el chequeo se debe a un combate cuerpo a cuerpo, el comandante debe estar adjunto a la unidad para gastar el PM, estar en Distancia de Mando no es suficiente.
Paralizada: una unidad que gana dos puntos de fatiga como resultado de un Chequeo de Moral no puede reaccionar a la siguiente acción si pertenece al jugador reactivo, o termina su activación si pertenece al jugador activo.

Efecto de la Fatiga			
Fatiga Actual	Combate y disparo	Coraje	Salvación
1	-	-	-
2	-1	-	-
3	-1	-1	-
4	-1	-1	-1
5	-2	-1	-1
6	-2	-2	-1
7+	Sufre 2 heridas por Puntos de fatiga		

Las unidades nunca acumulan más de 6 puntos de fatiga. Por cada punto por encima de 6, la unidad sufre dos heridas, sin tirada de salvación.

Si la fatiga es superior a 2 veces el número de miniaturas de la unidad, retira la unidad de la mesa.

Armas de proyectiles	Alcance Corto/ Largo	Modificación de Salvación	Especial
Jabalina	6"/-	-	Lanzamiento
Jabalina montada	4"/-	-	Disparo montado
Honda	8"/12"	0 a 4" /+1	Disparo. Mod. Salvación es 0 hasta 4", +1 si más de 4"
Lanza arrojadiza	4"/-	-1	Lanzamiento, Descargada
Arco	8"/16"	+1	Disparo
Arco montado	8"/-	+1	Disparo Montado

Armas	Iniciativa	Especial
Arma de mano	1	-
Armas a dos manos	1	No puede usar escudos, modificador de -2 a la Salvación del enemigo
Lanza arrojadiza	2	Ver armas de proyectiles
Lanza de impacto	3	-
Pica	4	No puede usar escudos, si está en Orden Abierto cuenta como usando Armas de Mano
Lanza de caballería	2	-
Xyston/Kontos	3	No puede usar escudos