



GUIA RÀPIDA

WARHAMMER - MESBG



TIRADA DE PRIORITAT



Tots dos jugadors tiren 1D6.

El jugador que obtingui el resultat més alt pot triar qui té la Prioritat aquest torn; no té per què tirar-se a si mateix.



Si hi ha empat i és el primer torn de la partida, es repeteix la tirada fins que un guanyi.



Si hi ha empat en torns posteriors, la Prioritat passa al jugador que NO va triar la Prioritat al torn anterior.



EXÈRCIT TRENCAT (AL PRINCIPI DEL TEU TORN)

Si el teu exèrcit té el 50% o més de les miniatures retirades, has de fer un TEST DE CORATGE abans de començar el teu torn.

ACCIONS HEROIQUES



FASE DE MOVIMENT

- **Moviment Heroic:** Mou-te abans que tothom. Aliats a 6" es mouen amb ell.
- **Canalització Heroica:** La pròxima tirada per llançar un Poder màgic compta com un 6 (gastes Voluntat com sempre).
- **Marxa Heroica:** +3" (Inf., Carros, Bèsties) / +5" (Cavalleria, Volar). Aliats a 6" també. No es pot carregar. Acaba a 6" de l'Heroi.
- **Resolució Heroica:** Superes automàticament les proves de Coratge per estar Desmoralitzat. Aliats a 6" obtenen +1 dau per resistir màgia fins a la fase final.



FASE DE DISPAR

- **Dispar Heroic:** Dispara abans que tothom. Aliats a 6" disparen amb tu.
- **Precisió Heroica:** Tirador Expert i pots repetir tirades fallides "En el Camí". Aliats a 6" també.



FASE DE COMBAT

- **Combat Heroic:** Combats abans que tothom. Si elimines tots els enemics, pots moure't i carregar de nou (excepte Carros i Bèsties de Guerra).
- **Desafiament Heroic:** Desafia un enemic d'igual o superior categoria a 6", +1 Atac +1 per ferir. Si l'elimines, guanyes 1 punt de Poder.
- **Defensa Heroica:** Només reps ferides amb 6 naturals (o doble 6).
- **Força Heroica:** Dobles la teva Força (màx. 10) fins a la fase final.
- **Cop Heroic:** Afegeixes D3 al teu valor de Combat (màx. 10).

SEQÜÈNCIA D'UN TORN



1. MOVIMENT

Activa els teus models un a un.



2. DISPAR

Resol tots els tirs.



3. COMBAT

Combats cos a cos.



FINAL

Resol efectes finals i acaba el torn.

1. FASE DE MOVIMENT

FASE D'ACTIVACIÓ

Durant la Fase d'Activació, cada model s'activa en l'ordre que vulguis. Quan s'activa, segueix aquests passos:

- 1 Resoldre qualsevol regla especial.
- 2 Resoldre regles especials abans de moure.
- 3 El model es mou, responen regles especials durant el moviment.
- 4 Resoldre regles especials després de moure.
- 5 Resoldre qualsevol regla especial final.

Cada model ha de completar tota la seva activació abans que un altre comenci. Tots els models han d'activar si poden, encara que no facin res. Si un model no pot activar-se, omet aquests passos. La fase acaba quan tots els models han estat activats.

2. FASE DE DISPAR

1 Línia de visió, abast i obstrucció

El tirador ha de tenir línia de visió al objectiu i aquest ha d'estar dins l'abast. Un objecte està "en el camí" si l'objectiu està darrere o en contacte amb la base de l'obstrucció (en cavalleria, la muntura sempre està "en el camí").

2 Tirada per impactar

Tira 1D6. Si el resultat és igual o superior al teu valor de Dispar, és un impacte. Si és menor, falla. Un 6 natural sempre impacta.

3 Tirada per ferir

Tira 1D6. Si el resultat és igual o superior a la Força del tirador, el due, és una ferida. Si és menor, no hi ha ferida.

4 Tirada per salvar (heroi)

Si l'objectiu és un heroi, Aquest pot fer una tirada de salvació especial al 4+. Però gasta un Fate. Si la tirada no és superada, l'heroi rep una ferida.



3. FASE DE COMBAT

1 Determinar combats:

El jugador que té la iniciativa determina la configuració dels combats.

2 Tirada de duel

Els jugadors tiren tants daus com indica el seu perfil de guerrer. Qui té el valor més alt guanya el combat i pot ferir al rival. En cas d'empat s'ha de mirar l'atribut Fight Value (FV).

3 Tirada per ferir:

Tira 1D6 per cada encert. Si és igual o superior a la Força, és una ferida. Si és menor, no hi ha ferida.

4 Tirada per salvar (heroi)

Si l'objectiu és un heroi. Aquest pot fer una tirada de salvació especial al 4+. Però gasta un Fate. Si la tirada no és superada, l'heroi rep una ferida.

5 Retirar Pèrdues:

El jugador retira els models segons l'ordre de Pèrdua de la seva banda.



MÀGIA

- El mag pot llançar poders gastant punts de Voluntat.
- Tirada per llançar: 1D6 + nivell del mag $\geq$ valor del poder.
- L'oponent tira per resistir. Si falla, el poder es resol.



FASE FINAL

- Es resolen efectes que durin fins al final del torn.
- Comprova condicions de fi del torn.
- El torn acaba.



RECORDA!

- Planifica les teves activacions.
- Protegeix els teus herois!
- Controla els objectius.
- I sobretot... diverteix-te!

