

IL TURNO

1. Fase di inizio turno
2. Fase di Movimento
3. Fase della Magia
4. Fase di Tiro
5. Fase di Combattimento

2. FASE DI MOVIMENTO

- a. Dichiarazione delle cariche
- b. Chiamata a raccolta delle truppe in fuga
- c. Movimenti obbligatori (truppe soggette alle regole dei movimenti obbligatori)
- d. Movimento di chi carica
- e. Movimenti rimanenti

MODIFICATORI AI TIRI PER COLPIRE (fase di tiro)

Tirare a bersagli grandi	+1
Tirare dopo essersi mossi	-1
Tirare a bersagli nascosti da ripari leggeri	-1
Tirare a bersagli nascosti da ripari solidi	-2
Tirare a lunga gittata	-1
Resistere e tirare	-1
Tirare a modelli singoli oppure a schermagliatori	-1

I modificatori, eccetto quelli dati dai ripari, sono cumulabili

1. FASE DI INIZIO TURNO

* Test di Psicologia

Panico Se un'unità subisce il 25% o più di perdite in una fase qualsiasi (eccetto quella di combattimento)
 Se un'unità amica con FDU>5 entro 6" viene distrutta
 Se un'unità amica con FDU>5 viene mandata in rotta
 Se è attraversata da un'unità amica in fuga con FDU>5

Paura Se un'unità è caricata da un nemico che incute *Paura*. Se fallisce il test ma la sua FDU è maggiore, colpirà al 6 in combattimento, altrimenti fugge
 Se un'unità desidera caricare un nemico che causa *Paura*. Se fallisce il test, non può caricare.

Terrore Se un'unità desidera caricare un nemico che incute *Terrore*.
 Se fallisce il test, fugge.
 Se un'unità è caricata da un nemico che causa *Terrore*.
 Se fallisce il test, fugge
 Se all'inizio del turno c'è un nemico che causa *Terrore* entro 6".
 Se fallisce il test, fugge

Stupidità Se un'unità fallisce il test, muove avanti della metà del proprio movimento. Ciò è effettuato prima degli altri movimenti ma dopo aver dichiarato le cariche

* Regole speciali degli eserciti (es. Animosità)