

MILITES

Erratas y reglas de la casa 7G.

Pag. 25.

3.2 Movimiento de tropas que responden a una Carga

Cambiar segundo párrafo por el siguiente:

Mide la distancia entre la unidad que carga y la que huye/evade **antes de mover** cualquier de ellas. Si la distancia de separación inicial más la tirada sacada es igual o menor que la distancia que les separa de la unidad atacante serán cogidos. La unidad que es cogida no se desplaza. Mueve a las tropas que cargan para entrar en contacto con ella. En la Fase de combate la unidad que evadía/huía será destruida causando un chequeo de Cohesión a las tropas amigas que estén a 6" (12") de ella como se describe más adelante. El mismo resultado ocurre si una tropa que huye/evade se encuentra en el camino de otra tropa que carga.

Pag. 57.

ORDEN DE ESCARAMUCEADORES

MOVIMIENTO

Cambiar tercer párrafo por el siguiente:

Una unidad de escaramuceadores una vez entre en contacto con otra unidad amiga, la interpenetrará. Pasa al otro lado de la unidad. En caso de no poder hacerlo por haber más unidades amigas, seguirá interpenetrando hasta que tenga espacio físico para hacerlo.

Pag. 62.

ELEFANTES

COHESION

Añadir al final. El valor de Cohesión de un Elefante es el valor de Cohesión del Mahout.

Pag. 65.

ARTILLERIA DE TORSION

DISPARANDO A UNA ARTILLERIA DE TORSION

Añadir:

Una Artillería de Torsión tiene Defensa 7.

CHEQUEO DE COHESION

Añadir:

Una Artillería de Torsión tiene Cohesión 6.

DISPAROS DE ARTILLERIA DE TORSION

Eliminar:

Todos los Disparos de Artillería de Torsión se consideran a Largo Alcance.

Reglas Caseras 7G

CAMBIO DE ENCARAMIENTO

Una unidad puede cambiar de encaramiento siguiendo el proceso para ello de las unidades entrenadas. Para ello deberá realizar un Chequeo de Cohesión con los siguientes modificadores:

Infantería	+2 a la Tirada
Caballería	+1 a la Tirada
Impetuosos y Warband	+1 extra a la Tirada

MODIFICADORES A LOS DADOS DE DISPARO Y COMBATE

Las ballestas a partir de 1050 lanzan 6 dados en vez de 4. Además se consideran Infantería con Arco para el cálculo de los Modificadores a los dados.

Las unidades armadas con ballesta ligera, se consideran arcos a todos los efectos.

Las unidades armadas con ballesta o arco largo, no ganan dados por disparar a corta distancia.

Las unidades armadas con lanza pesada arrojadiza solo ganan +2D6, igual que las lanzas arrojadizas.

Las unidades armadas con Alabarda o Armas a 2 manos, no ganan dados.

MODIFICADORES A LA ARMADURA

Las siguientes armas, además de los dados que proporcionan tienen los siguientes modificadores a las armaduras. *De esta forma, una unidad con armadura de 4 siendo cargada por una unidad de Caballería con lanza tendrá una armadura de 5.*

Armas a Distancia	
Arco largo a Corto Alcance	+1 a la Armadura
Ballesta a Corto Alcance	+1 a la Armadura
Arma de fuego a Corto Alcance	+1 a la Armadura
Arcabuz.	+1 a la Armadura

Armas Cuerpo a Cuerpo	
Caballería con Lanza/Kontos cargando o contracargando	+1 a la Armadura
Caballería con Lanza de Caballería cargando o contracargando	+2 a la Armadura
Infantería con Lanza arrojadiza Pesada cargando	+1 a la Armadura
Infantería con Alabarda	+1 a la Armadura
Infantería con Armas a dos manos	+2 a la Armadura

COSTE DE UNIDADES COMBINADAS

- Si la unidad es combinada con Disparos, el coste será el de la unidad frontal, más la mitad del coste de la unidad trasera. De esta forma si tenemos una unidad combinada de lanceros (coste 16) con arqueros (coste 12), el coste total será de 22 puntos. El valor de Defensa y de Cohesión es el de la unidad frontal. Las reglas se aplican la de la unidad frontal.

- Si la unidad es combinada con otra, el coste será la media de sumar el coste de ambas unidades. De esta forma si combinamos Caballeros (coste 30), con Retainers (coste 16), el coste total será de 23 puntos. El valor de Defensa es la media del valor de Defensa de ambas unidades, redondeando al peor. Si es D4 una unidad y la otra D5, la media es 4,5 que pasa a D5. La Cohesión y las reglas se aplican las de la unidad frontal.