1. FASE DE MANDO

Ambos jugadores recaban recursos estratégicos y usan habilidades tácticas.

2. FASE DE MOVIMIENTO

Tus unidades maniobran en el campo de batalla.

3. FASE PSÍQUICA

Tus psíquicos usan poderosas habilidades mentales.

4. FASE DE DISPARO

Asignacion de disparos	Indicado en el arma el numero de datos a tirar en el tipo de arma.
Asignacion de impactos	Tiramos ese numero de dados y los que sean HP+ seran los impactos en el enemigo.
Asignacion de penetr-acion	Ahora debemos de saber si ese impacto puede producir daño al enemigo o no, para ello se compara el numero de F del arma contra el numero de R del enemigo. Se aplica la siguiente tabla para asignar los disparos que penetran

F 2X R -> 2+
F > R -> 3+
F = R -> 4+
F < R -> 5+
F ½ R -> 6+

5. FASE DE CARGA

Tus unidades pueden entrar en combate cuerpo a cuerpo con unidades enemigas.

6. FASE DE COMBATE

Las unidades de ambos jugadores se agrupan y atacan con armas de combate.

7. FASE DE MORAL

Ambos jugadores comprueban el coraje de sus unidades agotadas. Una vez finalizado el turno de un jugador, su oponente comienza su turno. Cuando ambos jugadores han completado un turno, concluye la ronda de batalla y comienza la siguiente, y así sucesivamente, hasta que finalice la batalla.

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com