

# HOJA DE REFERENCIA PARA DE BELLIS ANTIQUITATIS

Escala	15 mm	25 mm
100 pasos	25 mm*	40 mm
Ancho de Base	40 mm	60 mm

\*Dependiendo del torneo 100 pasos = 1 pulgada = 25'4 mm.

RIOS		
1D6	Dificultad	Restricciones
1-2	Ínfima	Ninguna. Se considera terreno abierto.
3-5	Normal	- Solo puede cruzarse con movimiento individual o de columna. - Solo se puede mover 100 pasos dentro del río. - Se recibe +1 al factor de combate por defender la orilla.
6	Difícil	- Igual que los ríos normales. - Solo puede cruzarse con 3+ en 1D6 (tirar cada turno).

PREPARAR UNA PARTIDA	
1. Seleccionar los ejércitos	Decidir los 12 elementos que se van a utilizar de entre las opciones, conociendo el ejército de tu rival.
2. Seleccionar Invasor y Defensor	Tirar 1D6 + Agresividad de cada ejército. El total más alto es el Invasor
3. Generar la escenografía	El Defensor selecciona y coloca la escenografía de acuerdo con el reglamento
4. Establecer orientación del tablero	El Invasor elige el lado en el que prefiere desplegar y le asignar los valores 4, 5 y 6. A los restantes lados se les asignan los valores 1, 2 y 3. Tira 1D6 para comprobar donde despliega. El Defensor despliega en el lado opuesto.
5. Situar los campamentos	Primero el Defensor y luego el Invasor. Deben estar en contacto con el borde de despliegue asignado y en terreno abierto. Un ejército no tiene campamento si ha colocado una BUA o tiene más de un Vagón de Guerra.
6. Desplegar las tropas	1. El Defensor despliega su ejército. 2. El Invasor despliega su ejército. 3. El Defensor puede intercambiar de posición hasta 2 pares de elemento. Los elementos deben situarse a menos de 600 pasos de su borde del tablero y a más de 300 pasos de los bordes laterales.

COLOCACIÓN DEL TERRENO	
General	BUAs, Costas, Ríos y Caminos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Debe haber 1 o 2 elementos de terreno obligatorios</li> <li>- Debe haber 2 o 3 elementos de terreno opcionales</li> <li>- Al menos 3 de los cuadrantes deben incluir parte de 1 elemento de terreno</li> <li>- Al menos 2 de los cuadrantes deben incluir una costa, río o parte de 1 elemento de terreno difícil</li> <li>- No puede desplegarse mas de 1 camino, río, oasis o BUA</li> <li>- No pueden desplegarse más de 2 elementos de cualquier tipo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Una BUA debe estar a menos de 900 pasos de 2 bordes del tablero</li> <li>- Si se coloca una BUA y un Camino, el Camino debe pasar por la BUA</li> <li>- Costas, Ríos y Caminos deben ir desde un borde al opuesto y solo pueden atravesar 2 cuadrantes</li> <li>- Una Costa debe colocarse en contacto con un borde del tablero y extenderse entre 200 y 600 pasos</li> <li>- Un Río debe ser colocado a más de 600 pasos de un borde del tablero que le sea paralelo</li> </ul>

TABLA DE TOPOGRAFIA		
Topografía Natal	Terreno Obligatorio	Terreno Opcional
Fértil	BUA y/o Camino	Río, Colina Escarpada, Colina Suave, Bosque, Camino y/o Costa
Bosque	Bosque	Río, Pantano y/o Colina Suave
Montañoso	Colina Escarpada	Río, Bosque, BUA y/o Camino
Estepa	Colina Suave	Río, Erial y/o BUA
Árido	Erial	Dunas, Colina Escarpada, Oasis y/o BUA
Tropical	Bosque	Río, Pantano, Erial, BUA y/o Camino
Costa	Costa	Colina Escarpada, Pantano, Bosque o Dunas, BUA y/o Río

**EMEN CORPS**

# HOJA DE REFERENCIA PARA DE BELLIS ANTIQUITATIS

PUNTOS DE INICIATIVA			
General	Categoría 1	Categoría 2	Categoría 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>- No se pueden gastar más PI de los obtenidos en 1 dado</li> <li>- No es obligatorio gastar todos los PI</li> <li>- Los PI no pueden guardarse para otro turno. Si no se gastan, se pierden</li> </ul>	<p>+1 PI</p> <p>Si el grupo incluye Elefantes, Hordas, Vagones de Guerra o Artillería</p> <p>Si uno o más elementos desmontan</p> <p>Si entran, salen o mueven por el interior de una BUA</p>	<p>+1 PI</p> <p>Si el grupo o elemento está fuera del radio de mando (1200 pasos con línea de visión, 600 pasos si está obstruida)</p> <p>Si el general ha sido destruido</p>	<p>+1 PI</p> <p>Si el general está dentro de un BUA, Campamento, Bosque, Oasis o Pantano (no se aplica al elemento del general)</p>

CAPACIDAD DE MOVIMIENTO (En pasos)		
Tipo de Elemento	Terreno Abierto	Terreno Difícil
El, Kn, HCh	300	200
Cv, LCh, SCh, Cm	400	200
LH, LC	500	200
Sp, Pk, Bd, Bw, Wb, Hd	200	200
Ax, Ps	300	300
Art, Ww, Lit	200	0
Seguidores de Campamento	0	0
Cualquier por camino	400	400

ATAQUE A DISTANCIA	
Tipo de Elemento	Alcance Máximo
Arcos	200 pasos
Vagón de Guerra	200 pasos
Artillería	500 pasos

MOVIMIENTOS ADICIONALES		
Tipo de Elemento	Número de Veces	Restricciones
Psiloi	Ilimitadas	Solo en el primer turno
Bandas de Guerra Carros Falcados	1 Movimiento Adicional	<p>Debe terminar su segundo movimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En contacto (frontal, flanco o retaguardia) con un elemento enemigo</li> <li>- Proporcionando apoyo desde la retaguardia</li> <li>- Proporcionando apoyo por solapamiento</li> </ul>
Caballería Ligera Camellería Ligera	Ilimitadas	No puede comenzar, terminar o trazar ninguno de sus movimientos a menos de 1 anchura de base de un elemento, campamento o BUA enemigos
Todos	Ilimitados	<p>Debe realizarse por camino</p> <p>No puede terminar en contacto con un elemento, campamento o BUA enemigos</p>

ATRAVESAR TROPAS AMIGAS	
Movimiento Táctico O Huyendo	Retrocediendo
Montados atraviesan Psiloi	Montados atraviesan cualquier elemento excepto Piqueros y Elefantes
Psiloi atraviesan cualquier elemento	<p>Espaderos atraviesan Espaderos o Lanceros</p> <p>Piqueros o Arqueros atraviesan Espaderos</p> <p>Psiloi atraviesan cualquier elemento excepto Psiloi</p>

EVITAR ESCENOGRAFÍA EN LA HUIDA	
Elemento Huyendo	Evita
Caballería	Bosques, Colinas Escarpadas, Oasis y Dunas
Camellería Camellería Ligera	Bosques, Colinas Escarpadas
Psiloi Caballería Ligera	Nada

**EMEN CORPS**

# HOJA DE REFERENCIA PARA DE BELLIS ANTIQUITATIS

## RESULTADOS DEL COMBATE

### Total igual que el del enemigo.

Carros falcados	Destruídos
-----------------	------------

### Total menor que el del enemigo pero mayor que la mitad de este.

Elefantes	Destruídos por Psiloi, Auxiliares, Caballería Ligera o disparo de Artillería. Si no, retroceden.
Carros falcados	Destruídos
Caballeros	Destruídos por Elefantes, Carros Falcados o Caballería Ligera, o por Arqueros con cuyo borde frontal han contactado ese asalto, o en terreno difícil. Si no, retroceden.
Caballería o Camellería	Huyen de Carros Falcados o si está en terreno difícil. Si no, retrocede.
Caballería Ligera	Huyen de Carros Falcados, de Artillería disparando, o si está en terreno difícil. Si no, retroceden.
Piqueros o Lanceros	Destruídos por Elefantes, Caballeros, Caballería Ligera o Carros Falcados en terreno fácil o por Bandas de Guerra no guarneciendo un Área Construida o Campamento. Si no, retroceden.
Espaderos	Destruídos por Caballeros o Carros Falcados en terreno fácil o por Bandas de Guerra no guarneciendo un Área Construida o Campamento. Si no, retroceden.
Auxiliares	Destruídos por Caballeros si están en terreno fácil. Si no, retroceden.
Arqueros	Destruídos por cualquier Montado. Si no, retroceden.
Psiloi	Destruídos por Caballeros, Caballería o Camellería si están en terreno que para estas tropas cuenta como fácil. Si no, retroceden.
Bandas de Guerra	Destruídos por Elefantes, Caballeros o Carros Falcados si están en terreno fácil. Si no, retroceden.
Hordas	Destruídos si están guarneciendo un Área Construida o Campamento, o por Elefantes, Caballeros o Carros Falcados en terreno fácil, o por Bandas de Guerra no guarneciendo un Área Construida o Campamento, o si son disparados. Si no, sin efecto.
Artillería	Destruída por cualquier unidad en combate cuerpo a cuerpo. Si no, retrocede.
Vagones de Guerra	Destruídos por Artillería disparando o Elefantes o si están en un Área Construida o Campamento. Si no, sin efecto.
Cuidadores de campamento o ciudadanos de BUA	Si son disparados por Artillería, se rinden. En combate cuerpo a cuerpo, son destruidos. Si no, sin efecto.

### Total igual o menor que la mitad del enemigo.

Caballería	Huye de Piqueros, Lanceros u Hordas en terreno fácil, o Artillería en combate cuerpo a cuerpo. Si no, destruida.
Caballería Ligera	Destruída por cualquier montado, disparos de Artillería, Arqueros o Psiloi, o está en terreno difícil. Si no, huye.
Psiloi	Destruídos por Caballeros, Caballería, Camellería o Caballería Ligera en terreno que éstas cuentan como fácil, o por Arqueros, Auxiliares o Psiloi. Si no, huye.
Todos los demás	Retroceden de la Artillería en combate cuerpo a cuerpo. Si no, destruidos.



# HOJA DE REFERENCIA PARA DE BELLIS ANTIQUITATIS

## FACTORES DE COMBATE

TIPO DE ELEMENTO	CONTRA INFANTERÍA	CONTRA MONTADOS	TIPO DE ELEMENTO	CONTRA INFANTERÍA	CONTRA MONTADOS
Elefantes (El)	+4	+5	Espadas (Bd)	+5	+3
Caballeros (Kn)	+3	+4	Arcos (Bw, Lb, Cb)	+2	+4
Carros Pesados (HCh)			Bandas de Guerra (Wb)	+3	+2
Caballería (Cv)	+3	+3	Hordas (Hd)	+3	+2
Carros Ligeros (LCh)			Auxilias (Ax)	+3	+2
Camellería (Cm)	+2	+4	Psiloi (Ps)	+2	+2
Caballería Ligera (LH)	+2	+2	Artillería (Art) disparando	+4	+4
Camellería Ligera (Cm)			Artillería (Art) cuerpo a cuerpo	+2	+2
Carro Falcado (SCh)	+4	+4	Seguidores de Campamento (CF)	+1	+1
Vagón de Guerra(WWg)	+3	+4			
Lanzas (Sp)	+4	+4			
Picas (Pk)	+3	+4			

FACTORES TÁCTICOS		
Tipo de Elemento	Situación	Factor
Infantería	Si son guarnición de un Área Construida y están en combate cuerpo a cuerpo o siendo disparados	+3
Infantería	Si están ocupando su propio campamento y están en combate cuerpo a cuerpo o siendo disparados	+2
Cualquiera	Si es el General y está en combate cuerpo a cuerpo o siendo disparado	+1
Cualquiera	Si está en combate cuerpo a cuerpo y en una elevación o defendiendo la orilla de un río no insignificante fuera de carretera	+1
Cualquiera	Por cada enemigo solapado, o en contacto con el borde frontal y esquina frontal con esquina frontal con el flanco, o en pleno contacto de borde frontal con la retaguardia	-1
Cualquiera	Por cada segundo o tercer elemento apoyando el disparo enemigo	-1
Lanzas, Picas, Espadas, Hordas, Artillería, Literas y Vagones de Guerra	Si están en combate cuerpo a cuerpo en terreno difícil	-2
Montados	Si están en combate cuerpo a cuerpo en terreno difícil, o con enemigos en terreno difícil, o atacando un Área Construida (excepto Elefantes)	-2

FACTORES DE APOYO TRASERO CUERPO A CUERPO			
Elemento que Apoya	Elemento Apoyado	Situación	Factor
Picas	Picas	Contra cualquiera excepto Caballería, Caballería Ligera, Carros Falcados, Arqueros o Psiloi, y fuera de terreno difícil	+3
Bandas de Guerra	Bandas de Guerra		+1
Lanzas	Lanzas	Contra Caballeros o Lanzas, y fuera de terreno difícil	+1
Lanzas Espadas Auxilias	Psiloi	Hasta a 3 elementos iguales alineados, contra Montados y Bandas de Guerras, o atacando un Área Construida o un Campamento	+1

**Emen CORPS**