

TERRENO		
Tipo	Obligatorio	Opcional
Fértil	Camino	Río, Colina escarpada, Colina suave, Bosque, Costa, Terreno difícil
Árido	Terreno difícil	Dunas, Terreno difícil, Oasis
Bosque	Bosque	Río, Marisma, Colina suave
Montañoso	Colina escarpada	Río, Bosque, Carretera
Litoral	Costa	Colina escarpada o Marisma, Bosque o Duna, Río
Estepa	Colina suave	Río, Terreno difícil
Tropical	Bosque	Río, Marisma, Terreno difícil, Carretera

En un campo de batalla reglamentario deben estar representados entre 3 y 5 elementos de terreno, de los cuales de 1 a 3 deben ser del tipo obligatorio y de 0 a 3 del tipo opcional.

DISTANCIAS DE MOVIMIENTO	
Distancia (MU)	Elemento
8	Caballería Ligera
6	Caballería Carro Falcado
5	Auxilia Camellería Caballeros Psiloi
4	Catafracta Elefante Lancero ligero Saqueador
3	Artillería Espadachín Arquero Horda Lancero Pavés Piquero Vagón de Guerra Banda de guerra

Colocación de escenografía

- Si no hay Terreno Difícil a 8 MU del centro y se obtiene en la tirada 1 ó 2; añade o mueve Terreno difícil al centro.
- Tira un dado por cada elemento de área; si se obtiene 1 ó 2, desplázalo 4 MU o rótao 45°.

Área de despliegue

- Hasta 10 MU del borde trasero o de un elemento de costa
- Al menos 4 MU del borde lateral.

+1 PIP

- Cualquier Elefante, Horda, Vagón de guerra o Artillería.
- A más de 16 MU del General; a más de 8 MU del General y detrás de una cresta, campamento, bosque, oasis o dunas; si el General ha muerto.

Disparo

- Los elementos pueden disparar a o desde posición de apoyo.
- Arcos, Paveses y Vagones de Guerra disparan a 3 MU; Artillería dispara a 8 MU.

Factores de Combate

Elemento	Vs. Infantería	Vs. Montado
Artillería (CC)	+2	+2
Artillería (Disp)	+4	+4
Auxilia	+3	+2
Espadachín	+5	+3
Arquero	+2	+4
Camellería	+3	+2
Seguidores Camp	+1	+1
Catafracta	+4	+4
Caballería	+3	+3
Elefante	+5	+4
Horda	+3	+2
Caballero	+3	+4
Caballería Ligera	+2	+2
Lancero Ligero	+3	+3
Pavés (CC)	+3	+4
Pavés (Disp)	+2	+4
Piquero	+3	+4
Psiloi	+2	+2
Saqueador	+4	+2
Carro Falcado	+4	+4
Lancero	+4	+4
Vagón de Guerra	+3	+4
Banda de Guerra	+3	+2

Modificadores de Disparo

Elemento	Situación	Mod.
Espadachín Elefante Saqueador	Disparado por cualquiera	-1
Infantería	Ocupando su propio campamento	+2
Cualquiera	Elemento del general	+1
Cualquiera	Por cada elemento apoyando a quien dispara	-1

Modificadores por Apoyo Trasero

Elemento	Apoyado por	Mod.
Pk	Pk	+3 vs Infantería excepto PS o Bw +2 vs EI, Kn o Cat
3Sp 4Sp Wb	Mismo elemento	+1 vs Infantería excepto PS o Bw +1 vs EI, Kn o Cat
Ax 4Bd 3Bd 4Sp 3Sp	Ps	+1 vs Montados o Wb o Camp

Modificadores en cuerpo a Cuerpo

Elemento	Situación	Mod.
Infantería	En campamento propio	+2
Cualquiera	Elemento de General	+1
Cualquiera	Sobre colina o defendiendo un río	+1
Cualquiera	Por cada elemento enemigo solapando o en flanco o retaguardia	-1
Montado	En terreno difícil o contra enemigo que está en terreno difícil	-2
Art 4Bd Hd 8Bw Pk 4Sp WWg	En terreno difícil	-2
3Bd	En terreno difícil	-1

Tabla de Resultados de Combate

EMPATE: Resultado igual que el del enemigo

Elemento	Situación	Resultado
Carro Falcado	vs Cualquiera	Destruído
Cualquier otro	vs Cualquiera	Sin efecto

DERROTA SIMPLE: Resultado menor que el del enemigo pero mayor que la mitad de este

Elemento		Situación	Resultado
Artillería		En cuerpo a cuerpo	Destruído
		Resto de situaciones	Sin efecto
Auxilia		En terreno abierto Y contra Caballero	Destruído
		Resto de situaciones	Retrocede
Espadachín Lancero lig. Pavés	Saqueador Lancero Piquero	En terreno abierto Y contra Caballero o Carro Falcado Contra Banda de Guerra no guarnecida en campamento	Destruído
		Resto de situaciones	Retrocede
		Contra montados	Destruído
Arquero		Resto de situaciones	Retrocede
		Contra Caballero, Catafracta, Caballería o Caballería Ligera	Sin efecto
Camellería		Contra Carro Falcado En terreno difícil	Huye
		Resto de situaciones	Retrocede
		Contra cualquiera	Destruído
Seguidores de camp.		Contra cualquiera	Destruído
Caballería		Contra Camellería o Carro Falcado En terreno difícil	Huye
		Resto de situaciones	Retrocede
Elefante		Contra Psiloi, Auxilia o Caballería Ligera Contra Artillería disparando	Destruído
		Resto de situaciones	Retrocede
		En terreno abierto Y contra Caballero, Elefante o Carro Falcado Contra Banda de Guerra no guarnecida en campamento En el campamento	Destruído
Horda		Contra Arquero, Pavés, Vagón de Guerra o Artillería Y siendo disparado	Retrocede
		Resto de situaciones	Sin efecto
		Contra Elefante, Camellería, Caballería Ligera o Carro Falcado En terreno difícil	Destruído
Caballero Catafracta		Resto de situaciones	Retrocede
		Contra Carro Falcado Siendo disparado por Artillería En terreno difícil	Huye
Caballería Ligera		Resto de situaciones	Retrocede
		En terreno abierto Y contra Caballero o Caballería En terreno abierto, dunas u oasis Y contra Camellería	Destruído
		Resto de situaciones	Retrocede
Psiloi		En terreno abierto Y contra Caballero o Caballería En terreno abierto, dunas u oasis Y contra Camellería	Destruído
		Resto de situaciones	Retrocede
		Contra cualquiera	Destruído
Vagón de Guerra		Contra Elefante Siendo disparado por Artillería Ocupando un campamento	Destruído
		Resto de situaciones	Sin efecto
		En terreno abierto Y contra Caballero o Carro Falcado	Destruído
Banda de Guerra		Resto de situaciones	Retrocede

DERROTA POR DOBLADO: Resultado igual o menor que la mitad del enemigo

Elemento	Situación	Resultado
Caballería	En terreno abierto Y contra Piquero, Lancero u Horda Contra Artillería en cuerpo a cuerpo	Huye
	Resto de situaciones	Destruído
Caballería Ligera	Contra montados, Arquero, Pavés o Psiloi Contra Artillería disparando En terreno difícil	Destruído
	Resto de situaciones	Huye
	Psiloi	En terreno abierto Y contra Caballero, Catafracta, Caballería, Camellería o Caballería Ligera Contra Arquero, Pavés, Auxilia o Psiloi
Resto de situaciones		Huye
Carro Falcado		Contra cualquiera
Cualquier otro	Contra Artillería en cuerpo a cuerpo	Retrocede
	Resto de situaciones	Destruído