

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

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, Pavéses y Vagones de Guerra disparan a 3 MU; Artillería dispara a 8 MU.

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.

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