

## Sobre esta Hoja de Cambios

v2.2+ utiliza las reglas de DBA 2.2 con los cambios sobre el reglamento especificados por la v2.2+ *Line Edits* (correcciones al reglamento sólo en inglés). En caso de conflicto, las *Line Edits* tienen preferencia sobre las indicaciones aquí expuestas.

## Unidades de movimiento

Todas las distancias, exceptuando las de retroceso y tamaño del área de juego, se miden en Unidades de Movimiento (MU).

$$1 \text{ MU} = \frac{1}{2} \text{ ancho de base}$$

## Área de juego

El área de juego es un cuadrado de 30 pulgadas de lado para miniaturas de 15mm, 48 pulgadas para miniaturas de 25mm o del tamaño especificado por los organizadores de un evento.

## Tipos de elemento

Tipo	Código en DBA 2.2
Artillería	Art
Auxilia	3Ax, 4Ax
Espadachín	4Bd
Arquero	4Bw/Lb/Cb, 3Bw/Lb/Cb
Camellería	3Cm*
Catafracta	4Kn*
Caballería	3Cv, 6Cv, LCh
Elefante	El
Horda	7Hd
Caballero	3Kn, 6Kn*, HCh
Caballería Ligera	2LH, 2Cm
Lancero ligero	3Sp
Pavés	8Bw/Lb/Cb
Piquero	4Pk
Psiloi	2Ps
Saqueador	3Bd, 6Bd
Carro Falcado	SCh
Lancero	4Sp
Vagón de Guerra	WWg
Banda de Guerra	3Wb, 4Wb, 5Wb

\* Los 6Kn de III/64 Bizantinos Nicéforos y los 3Cm de II/22c Arabo-arameos (Hatra) son Catafractas

## Vagones de Guerra

Los Vagones de guerra se representan en bases cuadradas de 40mm de profundidad para miniaturas de 15mm y 60mm para miniaturas de 25mm.

## Literas

Literas y elementos de portaestandarte mantienen el mismo baseado que en DBA 2.2. Sin embargo, son tratados de la siguiente manera a todos los efectos:

Lista		Elemento
I/2a	Egipcios tempranos	Espadachín
III/72ab	Italianos comunales	Lancero
IV/3	Anglo-Normandos	Lancero
IV/10	Americanos Constructores de Montículos	Espadachín
IV/70	Chanca	Lancero ligero
IV/81	Inca	Auxilia

## Distancia de mando

La distancia corta de mando es de 8MU, la distancia larga de mando es de 16MU.

## 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.

## Elementos de Terreno

**Campos arados.** Las piezas de Terreno Difícil para terreno Fértil representan campos arados, los cuales pueden ser ovalados, rectangulares o trapezoidales.

**Costa.** Los elementos de costa deben tener entre 1 y 6 MU de profundidad; no más de la mitad del elemento puede tener más de 3 MU de profundidad.

**Caminos.** Una carretera debe transcurrir entre lados opuestos del terreno o entre un lado y otra carretera.

## Colocación del terreno

El defensor coloca el terreno de igual manera que en DBA 2.2. A continuación, el atacante modifica el terreno del siguiente modo:

1. Si no hay ningún elemento de terreno difícil a 8 MU del centro de la mesa, el atacante tira un dado. Con un resultado de 1 ó 2, el atacante puede mover el elemento de terreno difícil más pequeño de manera que esté a 8 MU o menos del centro de la mesa o el atacante puede situar un nuevo elemento de terreno difícil a menos de 8 MU del centro de la mesa (el nuevo elemento debe ser de 4MU x 4MU de tamaño como máximo). La colocación del terreno debe respetar las reglas normales después del movimiento o adición del elemento.
2. El atacante tira un dado por cada elemento de terreno sobre la mesa. Si se obtiene 1 ó 2, el atacante puede mover el elemento hasta 4 MU en cualquier dirección o rotarlo 45°. El atacante debe completar el proceso por cada pieza de terreno antes de proceder con la siguiente. La colocación del terreno debe respetar las reglas normales después de cualquier movimiento.

Después de la colocación del terreno, procede con la tirada para seleccionar el lado de despliegue.

## Desmontar

Durante la fase de despliegue, aquellos elementos que puedan desmontar (según las listas de ejército de DBA 2.2), pueden ser desplegados como elementos montados o desmontados. No se permite desmontar en ningún otro momento. Los elementos apartados para un desembarco litoral deben ser declarados montados o desmontados en el momento de ser separados para el desembarco.

## Movimiento de grupo

Los grupos compuestos enteramente por Psiloi pueden desplazarse por terreno difícil sin necesidad de estar en formación de columna.

## Contactar con el enemigo

**Contacto parcial permitido.** La obligación de establecer contacto total con el enemigo es eliminada. Los elementos pueden contactar al enemigo de cualquiera manera siempre que se cumplan las restricciones de movimiento habituales.

**Adecuación de elementos individuales.** Un elemento individual contactado por un grupo enemigo debe adecuarse a éste inmediatamente si se cumplen las dos siguientes condiciones:

- El elemento contactado no está ya en combate frontal con otro elemento y
- Existirá un espacio vacío de una peana detrás del elemento que se mueve después de la adecuación.

Para aplicar esta regla, el grupo moverá en línea recta hasta contactar con el enemigo. Después éste se moverá hasta que se produzca un contacto total de los frentes con el elemento con el que más contacto se produjo.

**Contacto por flanco o retaguardia.** Un elemento no puede realizar un movimiento para contactar con la retaguardia del enemigo a menos que empiece ese movimiento enteramente por detrás de la retaguardia de ese elemento.

Un elemento no puede realizar un movimiento para contactar el flanco del enemigo a menos que se den una de las siguientes situaciones:

- Que empiece el movimiento por detrás de la línea de flanco de su enemigo.
- Que empiece el movimiento parcialmente por detrás de la línea de flanco y retaguardia del enemigo al mismo tiempo.

**Vagones de Guerra.** Los Vagones de Guerra normalmente producen ZOC en sus cuatro lados. Sin embargo, si el Vagón de Guerra se encuentra en combate con un enemigo, el resto de lados no producen ZOC.

## Romper el contacto

Un elemento que se encuentra en contacto total con un enemigo puede utilizar un movimiento táctico para romper el contacto si se cumple todo lo siguiente:

- La distancia de movimiento del elemento es mayor que la del enemigo (se aplican todos los modificadores por terreno).
- No se encuentra además en contacto con un enemigo por su flanco o retaguardia.
- No acaba el movimiento en contacto con otro enemigo.

Un elemento que rompe el contacto sólo puede mover en dirección contraria a su enemigo, sin cambiar de orientación ni dirección. Debe mover siempre más de 3 MU.

## Segundos o Subsecuentes movimientos tácticos

Los Carros Falcados no pueden realizar segundos movimientos en un turno.

## 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

**Movimiento por carretera.** La Caballería ligera mueve 8 MU y el resto de tropas 6 MU.

**Ríos.** Cualquier elemento puede mover hasta 2 MU por un río.

**Montados en terreno difícil.** Mueven 3 MU en terreno considerado como difícil para ellos.

## Moverse hasta o a través de ríos

Todos los ríos poseen las mismas características.

Un elemento que entra en contacto con un río por medio de un movimiento táctico:

- Debe tener una dirección de movimiento de hasta 45° con respecto a la perpendicular del río.
- Debe estar encarado hacia el río o retrocediendo hacia él.

Una vez en un río, un elemento que desee moverse sólo puede:

- Continuar moviéndose en la dirección en la que se encuentra encarado.
- Mover hasta contactar totalmente con el frontal de un enemigo.
- Retroceder en línea recta.
- Pivotar para mantener el alineamiento legal con el río y continuar con su movimiento.

Los movimientos hasta o dentro de ríos sólo pueden ser realizados por elementos individuales o columnas.

## Disparo

Se permite el disparo a o desde posición de solapamiento.

Arqueros, Pavéses y Vagones de Guerra disparan 3 MU. La Artillería dispara 8 MU.

## Combate cuerpo a cuerpo

**Carros Falcados.** Los Carros Falcados ignoran los solapamientos frontal cuando combaten contra el enemigo. Los Carros Falcados si proporcionan solapamiento sobre otras tropas. Los Carros Falcados si sufren el penalizador por solapamiento cuando cualquier enemigo está en contacto con su flanco.

## Defender la ribera de un río

Se considera que un elemento está protegiendo la ribera de un río si se producen todas las siguientes situaciones:

- El elemento está enteramente fuera del río.
- El elemento está encarado con la orilla del río.
- La totalidad del frontal del elemento se encuentra a un máximo de 1MU de la orilla del río.
- El elemento enemigo está al menos parcialmente dentro del río.

## 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

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

## Retroceso

**Disparo a retaguardia.** Si un elemento debe retroceder por el resultado de disparo y todos los elementos enemigos implicados en el disparo se encuentran por detrás de la línea de retaguardia del elemento disparado, entonces éste deberá girar 180° antes de retroceder de la manera habitual.

## Dstrucción

**Elementos que apoyan.** Los elementos que apoyan a un elemento destruido NO son destruidos.

**Contacto por el flanco o retaguardia.** Un elemento que pierde un combate cuerpo a cuerpo y que tiene un enemigo en contacto con su flanco o retaguardia es automáticamente destruido.

Esta regla no se aplica cuando un elemento tiene a otro elemento enemigo en contacto con su flanco o retaguardia pero éste no se encuentra en combate cuerpo a cuerpo.

## Persecución

Los siguientes tipos de elemento persiguen:

- Caballero
- Carro Falcado
- Elefante
- Banda de Guerra

Las Hordas no persiguen.

Persecución en terreno difícil:

- Caballeros y Carros Falcados persiguen en Marismas y Terreno difícil. Se detienen al borde de otros terrenos difíciles como bosques.
- Elefantes y Bandas de Guerra persiguen en cualquier tipo de terreno difícil.

## Tabla de Resultados de Combate

EMPATE: Resultado igual que el del enemigo

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

