

# TRIUMPH!

## Preparando La partida

- I. Determinar la Topografía
- II. Determinar la Ventaja Táctica
- III. Determinar el Número de Piezas de Terreno

| Resultado Terreno Modificado | N° de Piezas de Terreno Topografías |                |                        | Costa Permitida? |
|------------------------------|-------------------------------------|----------------|------------------------|------------------|
|                              | Estepa Seco                         | Bosque Pantano | Fértil Montañoso Costa |                  |
| 2                            | 1                                   | 2              | 1                      | -                |
| 3                            | 1                                   | 3              | 2                      | -                |
| 4                            | 1                                   | 3              | 2                      | Sí               |
| 5                            | 2                                   | 4              | 3                      | -                |
| 6                            | 2                                   | 4              | 3                      | -                |
| 7                            | 3                                   | 5              | 4                      | Sí               |
| 8                            | 3                                   | 5              | 4                      | -                |
| 9                            | 4                                   | 6              | 5                      | -                |
| 10                           | 4                                   | 6              | 5                      | Sí               |
| 11                           | 5                                   | 6              | 6                      | -                |
| 12                           | 5                                   | 6              | 6                      | -                |

## Piezas de Terreno

Por lo menos una pieza Obligatoria.  
 Máximo 1 Oasis, 1 Poblado, 1 Colina Suave en Fértil o 1 Bosque en Montañoso.  
 Máximo 1 Costa. Si se elige Costa, no se puede elegir Arroyo.  
 Además, la costa no cuenta como parte del total de piezas.  
 No más de la mitad de las piezas pueden ser Grandes.

| Topografía | Obligatorias     | Opcionales                                                                                                |
|------------|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Fértil     | Poblado          | Arroyo, Colina Escarpada, Colina Suave (1), Bosque, Colina Boscosa, Costa, Zona Escabrosa, Campos Arados. |
| Bosque     | Bosque           | Arroyo, Pantano, Colina Boscosa.                                                                          |
| Montaña    | Colina Escarpada | Arroyo, Bosque, Colina Boscosa.                                                                           |
| Estepa     | Colina Suave     | Arroyo, Zona Escabrosa, Bosque (1).                                                                       |
| Seco       | Zona Escabrosa   | Duna, Colina Escarpada, Oasis.                                                                            |
| Pantano    | Pantano          | Arroyo, Bosque, Costa.                                                                                    |
| Costa      | Costa            | Pantano, Duna, Poblado.                                                                                   |

## Puntos de Unidad

48 puntos para crear un ejército.  
 16 puntos muertos para perder la partida.

| Tropa                                                                       | Puntos por unidad:                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| Bow Levy<br>Horde                                                           | Rabble 2                                                                           |
| Artillery<br>Light Foot<br>Light Spear<br>Heavy Foot<br>Pike<br>Skirmishers | War Wagons<br>Warband<br>Warriors<br>Bad Horse<br>Battle Taxi 3                    |
| Archers<br>Elite Foot<br>Pavisiers<br>Raiders<br>Spear<br>Cataphracts       | Chariots<br>Elephants<br>Elite Cavalry<br>Horse Bow<br>Javelin Cavalry<br>Knight 4 |

## Movimiento y Combate a Melee

El bando con el turno elige el orden de los combates.

| Movimiento    |        | Factor de Combate vs |          | Movimiento  |        | Factor de Combate vs |          |
|---------------|--------|----------------------|----------|-------------|--------|----------------------|----------|
| Tropa         | en UMs | Infanteria           | Montados | Tropa       | en UMs | Infanteria           | Montados |
| Archers       | 3      | +2                   | +4       | Artillery   | 2      | +2                   | +2       |
| Bow Levy      | 2      | +2                   | +3       | Elite Foot  | 3      | +5                   | +3       |
| Light Foot    | 5      | +3                   | +2       | Heavy Foot  | 3      | +4                   | +3       |
| Light Spear   | 4      | +3                   | +3       | Horde       | 2      | +3                   | +2       |
| Rabble        | 3      | +2                   | +1       | Pavisiers   | 3      | +3                   | +4       |
| Raiders       | 4      | +4                   | +2       | Pike        | 3      | +3                   | +4       |
| Skirmishers   | 5      | +2                   | +1       | Spear       | 3      | +4                   | +4       |
| Warband       | 4      | +3                   | +2       | War Wagons  | 2      | +3                   | +4       |
|               |        |                      |          | Warriors    | 3      | +3                   | +2       |
| Bad Horse     | 6      | +2                   | +2       | Cataphracts | 4      | +4                   | +4       |
| Battle Taxi   | 6      | +2                   | +2       | Elephants   | 4      | +5                   | +4       |
| Chariots      | 6      | +2                   | +3       |             |        |                      |          |
| Elite Cavalry | 6      | +3                   | +3       |             |        |                      |          |
| Horse Bow     | 8      | +2                   | +3       |             |        |                      |          |
| Javelin Cav.  | 8      | +3                   | +2       |             |        |                      |          |
| Knights       | 5      | +3                   | +4       |             |        |                      |          |

## Combate a Distancia

Se dispara individualmente, sin apoyos.

El bando sin el turno dispara primero.

| Unidad Disparando                  | Factor de Combate | Rango de Disparo |
|------------------------------------|-------------------|------------------|
| Archers<br>Pavisiers<br>War Wagons | +3                | 3 MUs            |
| Artillery                          | +4                | 8 MUs            |
| Disparando a una peana de general  | -1                |                  |
| Unidad Objetivo                    | Factor de Combate |                  |
| Rabble / Horde                     | +2                |                  |
| War Wagons                         | +4                |                  |
| All Other Foot                     | +3                |                  |
| Chariots / Cataphracts             | +3                |                  |
| Elite Cav. / Elephants             |                   |                  |
| All Other Mounted                  | +2                |                  |
| Le disparan por la retaguardia     | -1                |                  |

## Factores Tácticos al Combate a Melee

El bando con el turno elige el orden de los combates.

| Unidad                          | Situación                                      | Factor | Unidad     | Situación                                                                                     | Factor |
|---------------------------------|------------------------------------------------|--------|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Cualquiera                      | Peana del General                              | +1     | Cualquiera | Por cada lado:                                                                                |        |
| Cualquiera                      | Cuesta Arriba                                  | +1     |            | - Solapado por esquina o contacto de borde.                                                   | -1     |
| Pike                            | Recibiendo apoyo                               | +2     |            | - O con una unidad enemiga en contacto por flanco o retaguardia con cualquiera de sus bordes. |        |
| Light Spear                     | Recibiendo apoyo                               | +1     |            |                                                                                               |        |
| Warriors                        |                                                |        |            |                                                                                               |        |
| Skirmishers                     | vs Elephants                                   | +2     |            |                                                                                               |        |
| Infantería en Formación Cerrada | en Terreno Dificil contra cualquier Inanterior | -2     | Montados   | en Terreno Dificil                                                                            | -1     |



# Resultados de Combate

1. Si hay EMPATE: SIN EFECTO.

2. Si es una DERROTA pero no ha sido doblada: la peana SE RETIRA

*Excepciones:*

| Unidad Derrotada                             |                                    | Situación                                                                                                   | Resultado                            |
|----------------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| Light Foot<br>Rabble<br>Warband              | Light Spear<br>Raiders<br>Warriors | contra Knights o Carros en terreno abierto                                                                  | Destruida                            |
| Elite Foot<br>Horde<br>Pike                  | Heavy Foot<br>Pavisiers<br>Spear   | contra Knights o Carros en terreno abierto<br>contra Warrior o Warband                                      | Destruida<br>Destruida               |
| Archers<br>War Wagons                        | Bow Levy                           | contra cualquier montado<br>contra Elephants o contra Artillery disparando<br>contra cualquier otro enemigo | Destruida<br>Destruida<br>Sin Efecto |
| Elephants                                    |                                    | contra Skirmishers, Light Foot, Javelin Cavalry, Rabble o Raiders                                           | Destruida                            |
| Knights                                      | Cataphracts                        | contra Elephants, Javelin Cavalry o Raiders<br>contra cualquiera en terreno difícil                         | Destruida<br>Destruida               |
| Artillery                                    |                                    | contra cualquiera en combate a melee<br>contra cualquiera disparando a esta unidad                          | Destruida<br>Sin Efecto              |
| Elite Cavalry<br>Javelin Cav.<br>Battle Taxi | Horse Bow<br>Bad Horse<br>Chariots | en terreno difícil                                                                                          | Pánico                               |

3. Si es una DERROTA y ha sido doblada: DESTRUIDA

*Excepciones:*

| Unidad Derrotada |          | Situación                                                                                                                                                                                                | Resultado                                 |
|------------------|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| Skirmishers      |          | contra Elephants<br>contra montados en terreno difícil<br>contra infantería en formación cerrada excepto Pavisiers<br>contra Artillería o War Wagons disparando<br>contra Light Spear, Raiders o Warband | Panic<br>Evade<br>Evade<br>Evade<br>Evade |
| Elite Cavalry    |          | contra Heavy Foot, Horde, Light Spear, Pike o Spear<br>contra Knights o Cataphracts                                                                                                                      | Evade<br>Panic                            |
| Javelin Cavalry  |          | contra Heavy Foot, Horde, Light Spear, Pike o Spear                                                                                                                                                      | Evade                                     |
| Horse Bow        |          | contra cualquier infantería salvo Archers, Pavisiers, Skirmishers, Bow Levy o Artillery<br>contra Knights o Cataphracts en terreno abierto<br>contra Artillery disparando                                | Evade<br>Panic<br>Panic                   |
| Battle Taxi      | Chariots | contra cualquier infantería salvo Archers, Pavisiers, Skirmishers, Bow Levy o Artillery                                                                                                                  | Evade                                     |
| Rabble           |          | contra montados en terreno difícil<br>contra Elephants<br>contra infantería en formación cerrada excepto Pavisiers<br>contra Artillería o War Wagons disparando                                          | Panic<br>Panic<br>Panic<br>Panic          |

4. Si es una VICTORIA: la peana PERSIGU, o no, si se da lo siguiente:

| Unidad Victoriosa                                   |                    | Situación                                          | Resultado  |
|-----------------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------------|------------|
| Warriors<br>Elephants                               | Warband<br>Knights | Victoria Simple                                    | Persigue   |
| Pikes                                               |                    | Victoria Simple o Doble cuando está siendo apoyada | Persigue   |
| Cualquier unidad que apoye en combate               |                    | La unidad a la que está apoyando debe perseguir    | Persigue   |
| Artillery                                           | War Wagon          | En cualquier caso de victoria                      | Sin Efecto |
| Cualquier otra unidad excepto Artillery y War Wagon |                    | Victoria Doble                                     | Persigue   |