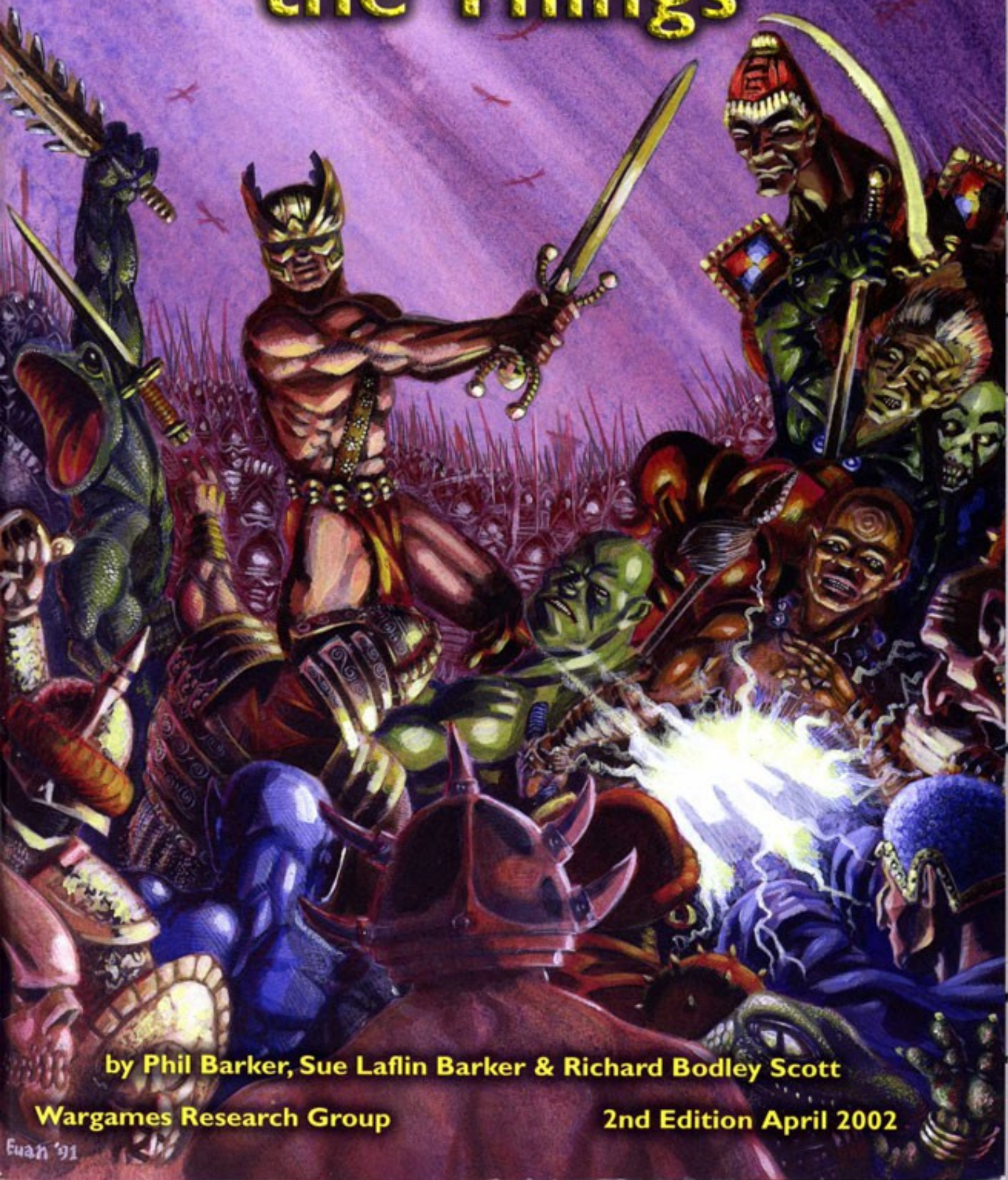


Hordes of the Things



by Phil Barker, Sue Laflin Barker & Richard Bodley Scott

Wargames Research Group

2nd Edition April 2002

Euah '91



Aquí los arqueros Elfos y los jinetes de criaturas voladoras,

Aquí los Enanos con hachas y los Trolls crujehuesos,

Aquí los gloriosos héroes mortales sin miedo a la muerte,

Aquí los hechiceros mortales lanzando hechizos solos,

Todos ellos en el campo de batalla forjando su destino bajo la mirada de su maestro.

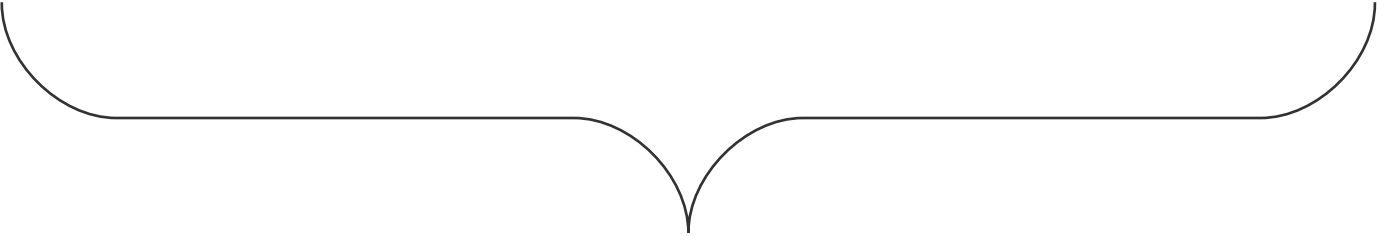
un dado para manejarlos a todos,

un dado para controlarlos,

un dado para moverlos,

y en la batalla probarlos.

En la mesa de juego, bajo la mirada del jugador.



HORDES OF THE THINGS

Juego de estrategia simple y rápido con reglas de campaña y listas de ejército.

Introducción

Este conjunto de reglas para juego de batallas de fantasía y héroes se deriva de nuestro casi vergonzosamente acertado conjunto de reglas para la antigüedad y época medieval "De Bellis Antiquitatis". Esperamos que sirva como alternativa a otros juegos de fantasía que han crecido en complejidad y han añadido cada vez más y más descripciones acerca de cómo debe ser la "auténtica" mitología. No encontramos ninguna razón por la que las contiendas fantásticas no puedan ser tratadas como cualquier otra, diferenciando entre mitología clásica, folklore tradicional, cuentos épicos, y los nuevos mundos fantásticos de ficción o nacidos del cine.

Nuestras reglas no están vinculadas de ninguna forma a la, tristemente subestimada, serie de radio de la BBC del mismo nombre, cualquier mención a los personajes, pueblos o escenas que puedan aparecer son simples comentarios o ejemplos. Los jugadores que deseen indagar en dichos comentarios lo mejor que pueden hacer es leer los libros por sí mismos.

Nuestra intención es proporcionar el conjunto de reglas de batallas fantásticas mas simple posible que conservar las sensaciones y las exigencias de mando de una batalla. Empezamos asumiendo que la selección de hechizos no es tan importante como las dotes de mando, que los resultados de la magia o de las decisiones de los mandos deben mostrarse por encima de la comunicación o el lanzamiento de hechizos, y que las diferencias entre las tropas del mismo tipo son relativamente poco importantes. El sistema resultante es más sutil de lo que aparenta a primera vista.

Un jugador nuevo puede aprender las reglas en una primera partida, aunque la habilidad táctica, especialmente en el uso de Aerials y magia, puede tardar más en conseguirse. Una partida suele durar menos de una hora. Una campaña o escenario que involucre a unos diez ejércitos puede hacerse en un solo día. Para crear un ejército se requieren relativamente pocas figuras.

Esta segunda edición añade texto explicativo adicional y diagramas. También añade las listas de ejército sugeridas en Internet ampliando aun mas el siempre creciente multiverso.

Finalmente, nuestro currículum. Los tres autores son lectores desde hace tiempo de novela fantástica, y dos de ellos han aparecido en novelas fantásticas como Filbarrka the zorca-expert y la Reina Zenobia la Sutil!

© Phil Barker, Sue Laflin Barker & Richard Bodley Scott 1991, 2002.

Índice de contenido

<i>Introducción.....</i>	<i>3</i>
<i>Descripción.....</i>	<i>5</i>
<i>Filosofía de Diseño.....</i>	<i>5</i>
<i>Glosario.....</i>	<i>8</i>
<i>¿Qué necesito para jugar?.....</i>	<i>9</i>
<i>Escoger las figuras y la escala.....</i>	<i>9</i>
<i>Tamaño del ejército y representación de las tropas.....</i>	<i>9</i>
<i>Área de Juego y escala del terreno.....</i>	<i>9</i>
<i>Escala de tiempo.....</i>	<i>9</i>
<i>Dados.....</i>	<i>9</i>
<i>Definición de las tropas.....</i>	<i>10</i>
<i>Baseado.....</i>	<i>14</i>
<i>Coste de los Elementos.....</i>	<i>15</i>
<i>Terreno.....</i>	<i>15</i>
<i>Fortalezas.....</i>	<i>17</i>
<i>Empezar a Jugar.....</i>	<i>18</i>
<i>Desplegando.....</i>	<i>18</i>
<i>PIPS y secuencia de juego.....</i>	<i>18</i>
<i>Movimiento Táctico.....</i>	<i>20</i>
<i>ATAQUES MÁGICOS.....</i>	<i>26</i>
<i>DISPARO A DISTANCIA.....</i>	<i>26</i>
<i>COMBATE CUERPO A CUERPO.....</i>	<i>27</i>
<i>Resolviendo el combate.....</i>	<i>28</i>
<i>HECHIZADOS.....</i>	<i>31</i>
<i>RETROCEDER.....</i>	<i>31</i>
<i>HUYENDO.....</i>	<i>33</i>
<i>Perseguir.....</i>	<i>33</i>
<i>Elementos Perdidos.....</i>	<i>33</i>
<i>Ganando y perdiendo una batalla.....</i>	<i>34</i>
<i>BATALLAS MASIVAS.....</i>	<i>34</i>
<i>CAMPO DE BATALLA.....</i>	<i>34</i>
<i>ESTRUCTURA DE MANDO.....</i>	<i>34</i>
<i>DADOS.....</i>	<i>35</i>

<i>Despliegue.....</i>	<i>35</i>
<i>PIPs.....</i>	<i>35</i>
<i>ReEMPLAZANDO HORDES.....</i>	<i>35</i>
<i>COMANDANTES DESMORALIZADOS.....</i>	<i>35</i>
<i>GANANDO Y PERDIENDO LA BATALLA.....</i>	<i>36</i>
<i>REGLAS PARA CAMPAÑAS.....</i>	<i>36</i>
<i>INTRODUCCIÓN.....</i>	<i>36</i>
<i>MAPAS.....</i>	<i>36</i>
<i>RECURSOS.....</i>	<i>37</i>
<i>EL AÑOS DE CAMPAÑA.....</i>	<i>37</i>
<i>MOVIMIENTO.....</i>	<i>37</i>
<i>INVASIÓN.....</i>	<i>38</i>
<i>SUMINISTROS.....</i>	<i>38</i>
<i>PRESENTAR BATALLA.....</i>	<i>38</i>
<i>MASS BATTLES.....</i>	<i>41</i>
<i>CAMPAIGNS.....</i>	<i>41</i>
<i>ARMY LISTS.....</i>	<i>41</i>
<i>DIAGRAMS.....</i>	<i>41</i>
<i>MISCELLANEOUS INFORMATION.....</i>	<i>41</i>
<i>INDEX.....</i>	<i>41</i>

Descripción

En este juego dos jugadores (o equipos de jugadores) eligen ejércitos de miniaturas de las listas presentadas en este libro, o crean las suyas propias usando el sistema de puntos. Para facilitar la manipulación múltiples figuras se enganchan a bases rectangulares llamadas elementos. Un jugador coloca piezas de terreno que representan bosques, montaña, pantanos, ríos, ciudades, etc. en un tablero cuadrado. El otro jugador elije que lado corresponderá a cada jugador como su lugar de partida. Entonces ambos despliegan sus miniaturas en el tablero. Una vez desplegados cada uno mueve, dispara y pelea en su turno. Al principio de la ronda (turno) de un jugador este lanza un dado de 6 caras y el resultado obtenido será (PIPs) el número de elementos o grupos propios que podrá mover. El jugador podrá mover cualquiera de sus elementos de su ejército hasta dicho límite, de acuerdo a las distancias que puede recorrer cada tipo de tropa. Después se resuelven los hechizos, disparos y combate cuerpo a cuerpo conforme a lo especificado en el reglamento. Después pasa a ser el turno del contrario. Se van alternando los turnos hasta que un jugador consigue las condiciones de victoria, entonces se dan la mano y juegan otra partida.

Filosofía de Diseño

El objetivo principal de los reglamentos de estrategia fantásticos es el permitir batallas entre ejércitos similares a aquellos descritos en trabajos de ficción fantástica y ubicada en una cultura pre-tecnológica o en una era pasada. La descripción de los tipos de unidad que se desprende de dicho universo fantástico se corresponde suficiente a sus equivalentes históricos, o se comportan de la misma manera para ser tratados igual. Las principales diferencias recaen en añadir el componente mágico, héroes sobrenaturales, criaturas voladoras, monstruos y un vasto número de hordas hostiles, poco efectivas, carne de cañón, orcos o criaturas similares a las que rendimos honor en el título de este reglamento.

Intentamos dar la máxima consistencia a este tipo de obras y folclore, esperando compasión para los diseñadores del juego que intenta compensar su falta de lectura con grandes dosis de invención, volviendo el amigable bizcocho casera en pequeñas migas demoníacas, arrastrando boggartsⁱ de debajo de sus puentes, permita que los unicornios sean montados por criaturas mundanas e inventar extraños monstruos y maquinas inventadas.

Las batallas fantásticas son libradas, tradicionalmente, entre las fuerzas del Orden y/o la Luz y las del Caos y/o la Oscuridad. No encontramos ninguna razón para que esto sea así puesto que los malentendidos y las rivalidades siempre son posibles. Las alianzas fantásticas son frágiles y sujetas a la avaricia y la traición en el lado de la Oscuridad y al prejuicio mutuo en el lado de la Luz. Las leyes del mal están preparadas para permitir enfrentamientos que demuestren quien es el más fuerte, el reino de los Enanos no confía en los esquivos Elfos y ambos son perseguidos por los intolerantes humanos. Esto permite batallas multijugador generadas por nuestro sistema de campañas o alternativas al juego de dos jugadores para batallas de cuatro o seis bandos.

Puesto que el anterior suplemento fantástico de uno de nuestros reglamentos WRG históricos fue acusado de "No tomarse suficientemente en serio la magia", nos ha convenido especificar su rol aquí. En nuestros reglamentos históricos, la magia no tiene otro papel más que la fimer creencia de las tropas en su existencia, su actitud podría asemejarse a la actual respecto a la energía nuclear: No tengo ninguna evidencia personal de su existencia, a veces puede ser beneficiosa, normalmente se trata como algo maligno, y contra mas lejos de mi esté, imejor!.

En los mundos de fantasía fantástica, la magia realmente funciona, aunque aparentemente es más efectiva a escala personal que en el choque de ejércitos. Por ejemplo, los únicos efectos visibles en la batalla que describió Tolkien en su obra maestra fue la ayuda al reconocimiento, bajar la moral enemiga y abrir brechas en fortificaciones. Sprague de Camp en sus novelas insinúa una influencia similar a la de la guerra electrónica, la magia de lados opuestos se anula, pero añade una complicación general. En este reglamento los magos y los hechizos son tratados análogos a la artillería de largo alcance, pero con la posibilidad de desastre de practicantes ineptos, la inhibición ante la presencia de clérigos, y la imposición de limitaciones al movimiento en el lado amigo.

En muchos reglamentos fantásticos los magos y los hechizos son todopoderosos, las criaturas del Caos son formidables comparadas con los humanos, los ejércitos y sus mandos, irrelevantes. Esto difiere enormemente tanto de la mitología tradicional como de la fantasía moderna, en ambos casos los magos existen para proporcionar a los héroes una buena lucha antes de la derrota. Nosotros seguimos la segunda opción al creer que al mal nunca se le debe dejar vencer fácilmente sobre la valerosa humanidad, incluso en un juego de estrategia, por lo que hemos intentado preservar un balance equilibrado.

Glosario

Tablero	El area que representa el campo de batalla
Contacto cuerpo a cuerpo	<p>El lado frontal de un elemento se encuentra en combate cuerpo a cuerpo si (con excepción de unidades Aéreas y grupos de tropas que se consideran que no están en contacto).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se encuentra en contacto total con el frontal de un elemento enemigo. • Se encuentra al menos en contacto parcial con el flanco de un elemento enemigo y una de sus esquinas frontales está en contacto con la esquina del frontal de ese elemento enemigo. • Se encuentra en contacto total con la parte posterior de un elemento enemigo. • Al menos parcialmente el frontal se encuentra con una fortaleza enemiga.
Controlador	El controlador de un elemento es el jugador que manda al ejército al que dicho elemento pertenece.
Contacto de lado	Cada elemento tiene al menos parte de un costado en contacto con parte de un costado de otro elemento. Elementos que se encuentran en contacto esquina con esquina no se consideran que estén en contacto de lado. Si una fortaleza tiene un perímetro curvo, un elemento se encontrará en contacto de lado con ella si alguna parte de su costado (otra que no sea la esquina) se encuentra en contacto con dicho perímetro.
Terreno bueno liso	Terreno a nivel sin desniveles, mal terreno o zonas de agua. Las zonas lisas en la cima de montañas no se considera terreno bueno liso
Movimiento máximo	La distancia de movimiento mostrada para el tipo de elemento y el terreno en la sección de distancia de movimiento táctica
Parcialmente separados	<p>Un elemento que se mueve está parcialmente separado del frontal de un elemento enemigo por otro elemento si alguna parte de este último está en medio (sin cruzarse) de las líneas que se trazan desde las esquinas frontales del elemento enemigo a las esquinas del costado más cercano del elemento que se mueve.</p> <p>Un elemento que se mueve está parcialmente separado de una fortaleza enemiga por otro elemento si alguna parte de este último está en medio (sin cruzarse) de las líneas que se dibujan perpendicularmente a la fortaleza desde las esquinas del costado más cercano del elemento que se mueve.</p>
Soporte trasero	Los Lanceros o las Bandas de guerra que están en combate cuerpo a cuerpo ganan un +1 por soporte trasero si tienen un elemento amigo del mismo tipo en contacto frontal total con su parte posterior, y ninguno de los dos se encuentra en mal terreno.
Lado de disparo	El lado frontal del elemento que dispara.
Recto hacia atrás	Perpendicular al lado trasero del elemento.
Recto hacia delante	Perpendicular al lado delantero del elemento.
Accidente del terreno	Cualquier objeto natural, cultivado, o construido que representa una zona de terreno que no sea Terreno bueno liso. (Excepción: Una fortaleza no cuenta como accidente del terreno).
Espacio no ocupado	Espacio completamente desocupado por ningún elemento de tropa de cualquier bando.
A menos del ancho de 1 base	A o a menos de la distancia que ocupa el ancho de 1 base

A menos de X pasos	A o a menos de la distancia de x pasos
---------------------------	--

¿Qué necesito para jugar?

Escoger las figuras y la escala

Este reglamento puede usarse con cualquier escala de miniaturas. Las miniaturas de 25mm ofrecen la mejor opción para figuras fantásticas, y es ideal para demostraciones públicas en eventos públicos donde su visibilidad para los espectadores es una ventaja.

Los 15mm combinan su bajo precio y su conveniencia al no tener que disponer de tanto espacio para poder jugar.

Los 10mm y 6mm dan un efecto de ejércitos masificados a un precio moderado.

Tamaño del ejército y representación de las tropas

El juego básico se libra entre dos ejércitos, cada uno consistente en el número de elementos que sumen un total de 24 Puntos de Ejército (EP) (ver P.9) y controlados por un simple general que representa al jugador.

Cada elemento consiste en una base rectangular a la que se fijan una o más miniaturas de acuerdo al tipo de elemento que representa

El número de miniaturas que representa un elemento no está especificado. Se asume, igualmente, que existe una diferencia en la calidad de las tropas de un mismo tipo de elemento, la diferencia debe estar equilibrada teniendo la tropa de peor calidad un mayor número de miniaturas.

Cada general es parte de uno de los elementos del ejército. Este no podrá ser un elemento de los tipos: Dios, Dragón, Paladín, Emboscadores o Asesinos.

Cada ejército deberá tener también una Fortaleza, usada solo si es el defensor, la pérdida de la cual es fatal.

Ambos jugadores escribirán la composición de sus ejércitos (especificando en que elementos se encuentran sus generales). Entonces, antes de tirar los dados para ver quién es el atacante y quien el defensor, mostrarán sus elementos al contrario, excepto Emboscadores, especificando su tipo e identificando los elementos que contienen al general.

Área de Juego y escala del terreno.

El área optima para jugar es en un cuadrado de 600mm o 24" para una batalla básica de dos jugadores o una campaña si se están usando miniaturas de 15mm o más pequeñas, o 900mm o 36" para miniaturas de 25mm.

La escala del terreno varia con el tamaño del ejército representado, por defecto 25mm o 1" en la mesa será el equivalente a 100 pasos en la vida real usando miniaturas de 15mm o más pequeñas, o 10mm sería el equivalente a 25 pasos si se usan miniaturas de 25mm.

Escala de tiempo.

El juego transcurre en turnos alternos, cada cual simula un lapso de 15 minutos

Dados

En el juego básico cada bando necesita un dado normal de 6 caras, que se usará para todas las tiradas durante el juego.

En batallas masivas cada general necesitará un dado de diferente color.

Definición de las tropas.

Hemos realizado distinciones solo entre aquellos tipos de tropa cuyo estilo de lucha difiere lo suficiente para ser tratados de forma distinta ya sea por su general o por el del enemigo.

Organización por desplazamiento:

Voladoras: Dioses, Dragones, Naves Voladoras, Voladoras ó Héroes

Montadas: Héroes, Paladines, Caballeros, Jinetes, Titán o Bestias

Infantería: Espaderos, Lanceros, Disparadores, bandas de guerras, Artillería, Hordas, Emboscadores, Asesinos, Magos o Clérigos

Descripción de las Tropas:¹

DIOSES (Gods): Incluye solo a esos dioses paganos de religiones politeístas como los del Olimpo, pero no como los del Asgard que en vez de asistir a sus fieles los instigaban. Estos dioses son casi invulnerables, inmateriales y nunca lo suficientemente reales como para ser contados como Clérigos. No se les invocará hasta que realmente se les necesite, no sea que se aburran y abandonen el campo de batalla demasiado pronto. Las religiones éticas monoteístas solo pueden ser representadas por sus clérigos o Paladines.

DRAGONES (Dragons): Solo se refiere a los tradicionales dragones enormes e inteligentes, con armadura impenetrable, criaturas voladoras. Son demasiado arrogantes e indiscriminados a la hora de luchar para cooperar con otras formas de vida, y especialmente con otros dragones. Son vulnerables ante Héroes y magos, pero casi invulnerables ante otras tropas. Su larga longevidad, lo mucho que tienen que perder, les hace entrar en pánico ante un riesgo real de muerte.

NAVES VOLADORAS (Airboats): Incluye a todos los vehículos voladores hechos de madera, metal o fabricados con otros materiales. Que levitan por efecto de la magia, la antigravedad o por gas. Tripulados por especialistas y capaces de descargar misiles, como las aeronaves de Barsoom o Kregen, y sus equivalentes vivos como las ballenas voladoras de los planos del horror. Su principal función es atacar a la infantería enemiga y dar apoyo a las unidades Voladoras.

VOLADORAS (Flyers): Incluye todas las demás criaturas inteligentes o cabalgadas con alas, como pudieran ser los pegasos, pájaros gigantes, pterosaurios, también las valkyrias, los jinetes de alfombras voladoras o de máquinas de Leonardo. Son utilizados para asaltar, acosar la retaguardia de tropas que ya se encuentran combatiendo o para defenderse de asaltantes.

¹ Nota del Traductor: Se pone entre paréntesis el nombre original en inglés de la unidad a modo de referencia para aquellos que disponen de la versión original.

HÉROES (Heroes): Todos aquellos campeones carismáticos casi imbatibles en el combate cuerpo a cuerpo por su fuerza o destreza excepcional, portadores de armas mágicas, escogidos o protegidos por los dioses. Suele representarse cabalgando sobre una montura voladora o terrestre o a pie, aunque siempre contará como una unidad montada dada su capacidad innata de encontrar una montura cuando lo precisa. Pueden escapar del peligro con un poderoso gesto y en vez de ser destruidos por los magos son encarcelados en prisiones encantadas y sujetos a conversaciones megalomaniacas con sus captores, suelen escapar a la primera ocasión para capturar fortalezas desde dentro. No confundir con Heroínas que luchan, gritan, se desmayan, arañan y necesitan ser rescatadas.

Se entiende que los héroes son acompañados en el campo de batalla por conductores de Carro, compañeros, cómplices o tropas inspiradas por su heroicidad, aunque estas no es necesario mostrarla puesto que los trovadores y poetas evitaran mencionarlás igualmente. Si se desea, deberían ser miniaturas más pequeñas posicionadas respetuosamente un poco por detrás incluso incluyendo un trovador para hacer publicidad. Ejemplos Obvios de héroes incluyen a Aquiles, Hector, Hippolyta, El Rey Arturo, Lancelot, Conan, Red Sonia, John Carter y Dray Prescott.

Los Héroes son excelentes combatiendo dragones o magos y liderando tropas inferiores.

PALADINES (Paladins): Son aquellos guerreros santificados cuya fuerza es la de diez porque sus corazones son puros y son impermeables a la magia, como Galahad o San Jorge, también unicornios y leones mágicos. Los Paladines suelen ser representados por figuras limpias en refulgentes armaduras plateadas y cabalgando magníficos, bellos, recién cepillados, caballos. Los Paladines nunca serán generales debido a su desinterés por la política.

CABALLEROS (Knights): Incluyen a todos los guerreros protegidos por resistentes armaduras o por hechizos mágicos montados en caballos con armadura u otras monturas equivalentes, o en carros que cargan a la primera ocasión sin ningún aprecio a su vida, como los caballeros humanos o elfos, o los jinetes de vove y nikvove de Kregen. Como los caballeros históricos, su carga aleja a la caballería más ligera y a todos excepto la infantería más firme.

JINETES (Riders): Incluye toda la caballería ligera armada parcialmente con armas de proyectil, y a todos los jinetes dependiendo de sus propias armas montados sobre otras criaturas terrestres como veloces pájaros sin capacidad de combate o lagartos bípedos, los zoats de Barsoom, las zorcas y los calasany de Kregen, también los centauros. Son especialmente útiles para entorpecer, flanquear o rodear hordas, pero son vulnerables ante las bestias.

TITANES (Behemoths²): Incluye todas las criaturas terrestres o maquinaria de medida excepcional y fuerza física o poder mágico, o invulnerabilidad, como los gigantes humanos, Ifrits, Ogros, tropa de Trolls gigantes, Elefantes, Mamuts, Dinosaurios gigantes, tortugas gigantes, los Tompolds de Kregen, lagartos gigantes de Paluan, Arboledas de arboles animados, naves terrestres y coches tortuga de Leonardo. Son la última fuerza bruta que se acerca para aplastar el centro de las líneas enemigas, pero vulnerables si son rodeados o atacados por sus flancos.

² Nota del Traductor: Se ha optado por traducir Behemoth como Titán pese a que puede definir muchas más especies y monstruos gigantescos.

BESTIAS (Beasts): Todas las criaturas carnívoras sin ningún tipo de armamento otro que sus dientes y garras, como perros salvajes, lobos, Cerberos o leones no mágicos, con o sin otros elementos que los acompañen como pudieran ser cazadores, jinetes o domadores. Se pueden usar con efectividad para limpiar terrenos difíciles o para atacar infantería. Algunos jugadores caprichosos han sugerido que causan el desconcierto entre los ejércitos de esqueletos al robar los huesos.

ESPADEROS (Blades): Toda la infantería que basa cuya habilidad primaria es la esgrima con espadas o con armas de corte profundo o contundente, como caballeros desmontados, samuráis, Hombres armados con hachas o espadas, enanos con hachas o martillos de guerra. Suelen ser de clases sociales altas, bien protegidos con armaduras y con la correcta combinación de armas y fuerza para matar rápidamente enemigos con armadura. Suelen estar menos protegidos contra caballería que los lanceros, pero son superiores en el combate cuerpo a cuerpo contra infantería.

LANCEROS (Spears): Representan toda la infantería como los piqueros, la milicia civil, organizaciones de defensa de labradores, gnomos que luchan con lanzas en una formación rígida. Muchos autores de fantasía son difusos a la hora de diferenciar entre lanzas y picas, por tanto no los diferenciaremos aquí. La protección mutua de la formación cerrada, las puntas de las lanzas o el muro de escudos les otorga una gran resistencia, de forma que dos cuerpos enfrentados pueden encararse y empujar antes de que uno de los dos se rompa. Se gana cierta ventaja al incrementar la profundidad de la formación, a condición de que esto no impida que sea flanqueada. Las lanzas pueden aguantar la carga de unidades montadas o de hordas, pero se encuentran en peligro ante dragones, gigantes o al hostigamiento de unidades voladoras.

DISPARADORES (Shooters): Incluye a todos los habilidosos arqueros, ballesteros y aquellos que confían en sus certeros disparos y una espada o cuchillo elfo para sobrevivir al combate cuerpo a cuerpo lo suficiente para evadir, como los elfos de los bosques, exploradores, los arqueros de largo arco de Bossonian, los arqueros de Loh en Kregen, y los Barsoomians con rifles de radium. Todo ellos bastante más mortíferos que los arqueros históricos.

BANDA[DE GUERRA] (Warband): Toda la infantería salvaje e irregular que confía más en su carga impetuosa que en su cohesión mutua, habilidades individuales o misiles, como pueden ser los pueblos Celtas, los pueblos salvajes o lo híbridos de hombres/goblins. La infantería que falla al resistir el primer impacto de su carga es barrido del campo de batalla, pero no siempre son tan poderosas u son vulnerables al hostigamiento.

ARTILLERÍA (Artillery): Todos los instrumentos y maquinaria que con ayuda de una dotación dispara proyectiles ya sea mediante el uso de pólvora o mediante mecanismos mecánicos. Odiada por los Héroes, quienes solo son capaces de exclamar "OH Hércules, el valor de este hombre está a punto de terminar", y más efectivo en la ficción que históricamente. Tolkien describe el uso de sistemas de asedio y de explosivos. La Nitroglicerina realizada por alquimistas medievales servía para describir muertes atribuidas al desgarrar de demonios.

HORDAS (hordes): Incluye masas de gente que nunca acaban como goblins, reptiles, esqueletos, zombis, fantasmas, masas oprimidas o criaturas similares. Determinadas y persistentes pero fáciles de repeler al causarles un número moderado de bajas aunque aparentemente disponga de un número ilimitado de refuerzos. Aquellos individuos armados con arcos los usan tan de cerca que el efecto se computa como parte del combate cuerpo a cuerpo.

Es una buena práctica usar las hordas en el frente de batalla inmediatamente sin pensar en las bajas, puesto que sus pérdidas son rápidamente reemplazadas.

EMBOSCADORES (Lurkers) incluye a todos los seres que se esconden en lugares oscuros o bosques para coger desprevenidos a sus víctimas usando redes, jabalinas, dardos envenenados, picaduras o confundiendo la dirección. Como las arañas gigantes, los hombres mono, duendecillos, bandidos, pigmeos, abejas asesinas, y también, los pulpos gigantes, cocodrilos o los espíritus de las aguas que se esconden en el agua. Los emboscadores ya sean terrestres o marítimos no se despliegan al modo usual, sino que pueden ser situados en contacto con cualquier elemento que haya entrado en Terreno Difícil o en el Agua, respectivamente.

ASESINOS (Sneakers): Incluye todas las bandas de infiltrados a pie, como portadores de anillos mágicos, maestros ladrones, asesinos, ninjas o espíritus. No luchan, pero pueden penetrar o engañar a las tropas enemigas para capturar una Fortaleza o atacar al general enemigo a menos que se tomen precauciones.

MAGOS (magicians): Incluye a todos los humanos instruidos en el uso o criaturas capaces de usar la magia de ataque, como los magos, nigromantes, brujas, hechiceros, druidas, chamanes y monjes diabólicos. Aunque se clasifican como infantería, puesto que los gestos arcanos y la lectura de hechizos requiere una postura erguida, se asume que se mueven mediante el uso de magia a una velocidad constante pero finita. Pese a que normalmente son buenos espadachines, siguen requiriendo la protección de tropas convencionales. Su capacidad de lanzar hechizos no está exenta de peligro ya que puede afectar a las acciones del resto del ejército, por lo que es mejor no usarlos con ligereza.

CLÉRIGOS (clerics): Todos aquellos banditos sacerdotes y sacerdotisas, mullahs, ermitaños o líderes militares de una organización religiosa con poderes psíquicos basados en la protección más que en el ataque. Dificultan el uso de la magia a su alrededor y desafían y desalientan a los dioses paganos. Cuentan siempre como infantería aunque se representen montados puesto que para rezar sus oraciones, conducir ceremonias o luchar valientemente entre la multitud han de desmontar.

Baseado

Todas las miniaturas se deben combinar en elementos de una o más figuras montadas permanentemente en una base rectangular de cartón o material similar. El tamaño de la base no es obligatorio siempre que todas las bases tengan el mismo frontal y ambos ejércitos usen las mismas medidas. Como siempre, recomendamos el sistema de baseado de DBA y de DBM, por la concordancia y para permitir a los jugadores que normalmente juegan a histórico el aprovechar algunas tropas de las que dispongan.

Medidas de basado Recomendadas

Escala de Figuras:	de	25-28mm		15mm		10mm		6mm	
Frontal Elemento:	del	60mm		40mm		40mm		40mm	
		Fondo	Figuras	Fondo	Figuras	Fondo	Figuras	Fondo	Figuras
Dragón		80mm	1	60mm	1	60mm	1	30mm	1
Naves Voladoras		80mm	1	60mm	1	60mm	1	30mm	1
Titán		60mm	1-4	40mm	1-4	40mm	1-6	30mm	1-6
Artillería		60mm	1	40mm	1	40mm	1-2	30mm	1-2
Bestias		60mm	2-4	40mm	2-4	40mm	3-8	30mm	5-8
Magos		60mm	1-3	40mm	1-3	40mm	1-3	30mm	1-3
Dios		60mm	1	30mm	1	30mm	1	20mm	1
Hordas		40mm	5-8	30mm	5-8	30mm	9-16	20mm	15-20
Voladoras		40mm	1-3	30mm	1-3	30mm	1-3	20mm	1-3
Héroe		40mm	1-3	30mm	1-3	30mm	1-3	20mm	1-3
Paladín		40mm	1-3	30mm	1-3	30mm	1-3	20mm	1-3
Clérigo		40mm	1-3	30mm	1-3	30mm	1-3	20mm	1-3
Caballeros		40mm	2-4	30mm	2-4	30mm	3-6	20mm	5-8
Jinetes		40mm	2-3	30mm	2-3	30mm	3-5	20mm	4-5

Emboscadores	40m m	1-3	30m m	1-3	30m m	1-3	20m m	1-3
Disparadores	30m m	3-4	20m m	3-4	20m m	4-8	15m m	6-8
Banda de G.	30m m	3	20m m	3	20m m	4-6	15m m	6
Asesinos	30m m	1-3	20m m	1-3	20m m	1-3	15m m	1-3
Espaderos	20m m	3-4	15m m	3-4	15m m	4-8	10m m	6-8
Lanceros	20m m	4	15m m	4	15m m	5-8	10m m	8

Tabla 1: Medidas de Baseado Recomendadas

Puesto que los fabricantes de miniaturas son menos predecibles que los Señores del Caos, la profundidad de la base especificada son los mínimos recomendados. Se necesitara mayor profundidad para miniaturas más grandes, especialmente Voladoras, Héroes en monturas voladoras y Monstruos Gigantes.

Los números de miniaturas son aquellos que creemos que pueden dar el efecto visual correcto, pero queda dicho que es una mera recomendación. Puede ser necesario reducir este número para acomodar miniaturas más grandes.

La nomenclatura que se usa para designar los tipos de tropa en DBA o en DBM disponen también de otras combinaciones de profundidad y de número de figuras de los permitidos aquí. En particular, los psiloi pueden ser usados como disparadores.

Las figuras extras que se incluyan con Héroes, clérigos, o magos serán normalmente seguidores, acólitos o familiares. Las brujas normalmente vienen en tríos. Un paladín puede estar acompañado por un escudero o por una sollozante princesa recién rescatada. Los Dioses pueden ser de la siguiente escala. El elemento que contenga al general debe ser fácilmente reconocible.

Es habitual realzar el efecto visual decorando las bases con algo de escenografía como hierba o similares, no solo pintándola de color tierra. Las miniaturas que representan tropas regulares se deben distribuir a lo largo de la base en una fila simple, otros tipos de tropa se diferencian por usar figuras en diferentes poses o de diferente tipo o con otro esquema de color o ubicándolas de forma desorganizada. Esto es especialmente visible en las hordas, quienes por su naturaleza son desorganizados. Cuidad. ¡Planear y pintar muchas hordas es adictivo!

Coste de los Elementos

Cada tipo de elemento tiene un coste específico:

Tipo de Elemento	Puntos de Ejército³
Héroe Aéreo	6 AP
Dios, Dragón, Paladín, Behemoth, Mago y otros Héroes	4 AP

³ Puntos de Ejército: Del Inglés Army Points (AP)

Naves Voladoras, Artillería, Asesinos y Clérigos	3 AP
Voladores, Caballeros, Jinetes, Bestias, Espaderos, Lanceros, Disparadores o Bandas de Guerra.	2 AP
Hordas o Emboscadores	1 AP

Tabla 2: Puntos de Ejercito Según Tipo de Elemento

La suma de Puntos de Ejercito de los elementos de 6, 4 y 3 AP no deberá exceder la mitad del total de Puntos de Ejercito del ejército.

Terreno

Muy pocos generales disponen de la libertad suficiente para escoger donde lucharán, la mayoría solo disponen de una movilidad reducida a escoger la dirección por la que se aproximan al campo de batalla. Es por ello que abogamos por una superficie fija en la que los accidentes naturales se encuentran ya dispuestos de forma permanente. Una alternativa es crear piezas de 300mm o 12", otra puede ser la de colocar accidentes geográficos en una superficie plana o sobre un tapete o hule.

El campo de batalla se deberá dividir perpendicularmente a sus bordes en cuatro cuartos iguales. Para poder ser legal, el terreno debe cumplir **todas** las especificaciones siguientes:

1. La mayoría de la superficie de juego debe ser terreno liso donde se pueda pasar fácilmente: como pastos, campo abierto o estepas.
2. Como mínimo tres de los cuatro cuartos deben contener como mínimo un accidente geográfico.
3. Al menos dos cuartos del campo de batalla tendrán un río o una zona de terreno de paso difícil o impasable.

El campo de batalla incluirá como mínimo 4 accidentes geográficos. Al menos dos de ellos deben ser terreno difícil de atravesar de no menos de **200p** de diámetro, colocados de forma que su punto más cercano esté a menos de **600p** del centro de la superficie de juego.

El terreno difícil debe ser fácilmente reconocible, identificado por cuevas escarpadas y/o boscosas, suelo agrietado, dunas de arena, un bosque, una superficie edificada (ya sea un pueblo entero o una porción de una ciudad), un pantano o pequeños campos cercados. Las unidades aéreas solo considerarán terreno difícil los bosques y las zonas muy urbanizadas. Un elemento que se encuentre parcialmente en terreno difícil actuara siempre como si estuviese completamente dentro de él. Las cuevas poco pronunciadas no se considerarán terreno difícil.

Todas las cuevas de las colinas confieren una ventaja en el cuerpo a cuerpo al elemento que tenga al menos parte de su borde delantero en una posición superior a la del elemento contrario. A no ser que el modelado presente crestas o acantilados, las colinas se asume que se inclinan desde su cima hacia sus bordes en descenso.

Los ríos deben seguir su curso entre dos bordes diferentes de la superficie de juego, o desde un borde de juego hasta otro río, al mar o a un lago. Moverse por dentro de un río solo es posible para los Emboscadores de agua. Las tropas que se encuentran vadeando un río no son tratadas como si estuviesen en terreno difícil, pero son penalizadas de otra forma. Los ríos cuya anchura no exceda de **200p** se asume que son suficientemente poco profundos como para

causar simplemente un ligero retraso a las tropas que los cruzan, sin embargo otorgan ayuda a las tropas que defienden su ribera, un elemento debe encontrarse totalmente en suelo seco, de cara al río y con el borde del agua a una distancia inferior a la profundidad de su propia base (La distancia se medirá en línea recta desde el punto del río más cercano a la parte más cercana del frontal de la unidad), y con parte de la base de su enemigo aun en el agua. Las carreteras que cruzan un río lo han de pasar mediante un vado o un puente.

Los ríos cuya anchura sea superior a **200p**, mares y lagos solo pueden ser vadeados desde o hacia una isla, y solo cuando la distancia a la orilla no sea mayor de **200p** de ancho. Las tropas que se encuentren atravesando esta distancia se tratarán igual que las que cruzan un río, las tropas que estén defendiendo la orilla se considerarán como si defendieran la orilla de un río. Los acantilados son terreno impasable para tropas terrestres, así que lo mejor es no tener que retroceder sobre su borde, Las playas se considera terreno llano.

El lanzamiento de hechizos se ve dificultado, pero no impedido, por el paso de agua, presumiblemente por el pequeño campo electromagnético que genera. El paso de agua incluye afluentes, ríos, mar y aquellos lagos con una entrada o salida. Los magos habitaban con asiduidad en islas dentro de lagos y algunos magos celtas desalentaban a los Romanos que cruzaban el estrecho de Menai.

Los caminos se encuentran entre los elementos de terreno más comunes en los mundos de Fantasía. Algunos pocos pavimentados de oro (o ladrillos amarillos), otros simplemente rutas adecuadas por las que la gente se solía desplazar, que se suelen representar como pistas de tierra marrón pálido. Dado que el tiempo de las leyendas era mejor que el que tenemos actualmente, aparte de la nevada obligatoria de pleno invierno, tales pistas raras veces se enfangan. La mayoría de tropas terrestres rara vez se movían por el camino, comúnmente lo hacían por sus lados (Tal y como han hecho múltiples tipos de tropa hasta hace poco tiempo), por lo que es importante que el terreno a ambos lados del camino sea idéntico, hasta el punto de que sea obvio si el elemento se encuentra en buen o mal terreno o cuesta arriba puesto que esto afecta al combate.

Puesto que con estas reglas se necesita menos tiempo para pintar los ejércitos, y que el tamaño del área de juego está limitado también, esperamos que los jugadores puedan invertir algo de tiempo e ingenio en hacer que el terreno sea visualmente tan atractivo como sus tropas.

Fortalezas

Pueden tener cualquier forma que se adecúe al ejército, ya sea un bosque encantado, una colina de elfos, la puerta de entrada a unas cavernas enanas, una ciudad, una flota en una playa, el pico de una montaña, Un carro o un cementerio, O un castillo o torre de ese estilo gótico único y excepcional de Walt Disney.

Solo el jugador o lado defensor tiene una fortaleza (ver P.13)

Las fortalezas NO son elementos de tropa. Se asume que disponen de su propia dotación o protección mágica y no se puede pertrechar a otros elementos. Ofrecen una enorme resistencia a ataques abiertos, pero son considerados como el núcleo del poder de los defensores. Así, los defensores que pierden su fortaleza son derrotados.

La Fortaleza ha de caber dentro de un rectángulo imaginario de máximo **600p** de anchura y longitud, siendo como mínimo de **200p** de ancho y largo.

Deberá colocarse la Fortaleza en el lado base del jugador (ver P.13), o bien en la playa si su lado corresponde a un mar. Como mínimo su punto más cercano estará a **400p** del centro de ese lado del tablero o de la playa. Una Fortaleza no se puede colocar entera dentro de terreno impasable para tropas terrestres – deberá haber como mínimo un camino del ancho de un elemento de terreno pasable que llegue hasta ella.

Como las defensas de terreno ya se incluyen en el factor de combate de las fortalezas (ver P.22), tanto la Fortaleza como las tropas que la atacan se considerarán que se encuentran en terreno llano y no como si defendieran la rivera de un río.

Solo un elemento puede luchar en combate cuerpo a cuerpo contra una Fortaleza durante un ataque. Podrá ser ayudado por hasta otros dos elementos, que deben estar en contacto con el elemento principal del combate. Todos deben estar en contacto, aunque sea mínimamente, con el lado frontal de la fortaleza.

Una fortaleza no puede contar como contacto por el flanco ni por la retaguardia, tampoco se le puede sobreponer.

La Fortaleza no puede ser capturada por unidades aéreas sin soporte, Pero puede serlo por unidades aéreas ayudadas por tropas de tierra.

Empezar a Jugar

Desplegando

Ambos jugadores tiran un dado. La puntuación más baja es el defensor. Este escoge los cuadrados de terreno o pone el terreno sobre el tablero/superficie de juego. La puntuación más alta será el atacante, elegirá tres lados del terreno y les asignará los números 1,2 y 3 un cuarto lado, el preferido, con los número 4,5 y 6, después tirará un dado para conseguir su lado base. El defensor colocará su fortaleza en el lado opuesto. Después el defensor desplegará sus tropas excepto Dioses, Dragones y Emboscadores dentro de los 600p de su lado base o de su línea de playa si esta en un lado de mar. El atacante hace lo mismo. Entonces el defensor empieza su primer turno.

PIPS y secuencia de juego

El defensor realiza el primer turno, después se va alternando cada lado. Durante el turno de un lado:

1. Se lanza un dado para resolver los puntos de iniciativa de jugador⁴ (PIPs)

⁴ Del inglés **P**layer **I**nitiative **P**oints= **PIPs**

2. Se pueden usar los PIPs para desplegar Dioses, Dragones o Emboscadores, desencantar a un héroe o a un mago o para reemplazar alguna horda destruida, en el orden que el jugador elija.
3. Se pueden usar PIPs para realizar movimientos tácticos en el orden que el jugador estime oportuno.
4. Los elementos se giran para hacer frente a ataques por el flanco o por la retaguardia, sin usar PIPs, si fuese necesario.
5. Los Magos pueden encantar, usando PIPs, y los Disparadores de ambos lados, y la artillería, disparará una vez cada uno en ataque a distancia, sin usar PIPs, en el orden que establezca el jugador al que le corresponde el turno. Si existe la posibilidad, el jugador elegirá que elemento dispara a que objetivo. Cualquier movimiento forzado resultante será realizado inmediatamente.
6. Cualquier elemento de ambos lados que se encuentre en contacto con un enemigo debe resolver su ataque cuerpo a cuerpo (sin usar PIPs), en el orden que decida el jugador al que pertenece el turno. Si varios elementos están atacando una fortaleza, el jugador atacante decidirá cuál de sus elementos actúa como el elemento principal. Cualquier movimiento forzado se realizará inmediatamente.

No se pueden reservar PIPs para ser usados en otros turnos.

Desplegando Dioses

Un Dios no se podrá desplegar sobre la mesa hasta que haya sido invocado satisfactoriamente por el jugador que lo controla gastando 6 PIPs, cuando lo consiga lo colocará en cualquier sitio dentro de la mitad de la superficie de juego que se encuentra bajo su control y a más de **200p** del enemigo. Si el jugador, una vez realizada la invocación, obtuviese un resultado de 1 PIP en cualquiera de sus tiradas, el primer god que se haya desplegado (de aquellos presentes y en control del jugador) deberá abandonar el campo de batalla sin posibilidad de volver al mismo.

Un dios en el que creen ambos contendientes se unirá al primero que lo consiga invocar correctamente, y contará como perdido para el otro bando.

Desplegando Dragones

Los Dragones no se despliegan sobre la mesa hasta que no han sido correctamente invocados por el jugador que los controla gastando 6 PIPs. Cuando son invocados, todos los dragones del ejército, pero no aquellos de los ejércitos aliados, son desplegados con la parte trasera de su base en contacto con el borde de la superficie de juego del lateral en control del jugador y a más de 200p del enemigo.

Desplegando Emboscadores

Los Emboscadores no se despliegan sobre la mesa hasta que una unidad enemiga entra en un terreno adecuado tal i como se describe más adelante:

- Emboscadores de tierra (y emboscadores de agua si se trata de zonas pantanosas) deben desplegarse en una zona de terreno difícil con su frente en contacto en combate cuerpo a cuerpo con el elemento enemigo que acaba de entrar o que acaba

de desplegarse en dicha zona. Se debe realizar en el primer turno del jugador que controla al Emboscador o en el turno siguiente al que el elemento enemigo haya desplegado o entrado en la zona de terreno difícil en cuestión.

- Emboscadores de Agua deben colocarse en una zona de agua (río, mar o lago) con su frente en contacto de combate cuerpo a cuerpo con el elemento enemigo que tenga parte de su base dentro o sobre esa zona.
- Si el elemento enemigo es Aéreo en cualquiera de los casos anteriormente descritos, los Emboscadores solo se podrán desplegar si la unidad Aérea ya se encuentran en combate cuerpo a cuerpo en su frontal.

Desplegar Emboscadores la primera vez cuesta 1PIP. Los Emboscadores no pueden realizar movimientos tácticos en el mismo turno en el que son desplegados.

Cuando son desplegados, los Emboscadores, deben tener como mínimo parte de su base dentro de la zona de terreno en el que aparecen. No pueden voluntariamente abandonar completamente dicha zona. Si, como es habitual, escapan o no tienen ningún enemigo a **600p** o menos serán retirados del terreno de juego pudiendo ser usados una segunda vez por un coste de 2PIPs, o una tercera y última ocasión por 3PIPs, sin que sea obligatorio desplegarlos en la misma zona de terreno. Si se ven forzados a abandonar la zona de terreno para encararse a un enemigo o para retroceder, no podrán realizar ningún movimiento táctico excepto volver a su zona de terreno.

Reemplazando Hordas

Las hordas de reemplazo se despliegan con la parte trasera de su base en contacto con cualquier parte del borde del lado de despliegue del jugador o de su Fortaleza, pero a más de **200p** del enemigo. Se gasta 1 PIP por cada horda reemplazada. Si se reemplaza más de una horda durante el mismo turno, la segunda y siguientes deberán desplegarse con un lateral en contacto con otra horda que también se haya desplegado en ese turno.

Las hordas reemplazadas no pueden realizar movimientos tácticos en el mismo turno que aparecen.

Desencantando Héroes o Magos

Desencantar a un Héroe o a un Mago cuesta 6PIPs.

Un Héroe desencantado reaparecerá en contacto frontal con la Fortaleza enemiga si existiera una, y deberá resolverse el combate entre ambos cuando toque realizar los combates cuerpo a cuerpo del turno. Si el enemigo no dispusiera de fortaleza el Héroe aparecerá con su lado trasero en contacto con el borde del terreno de juego del enemigo, tan cerca del centro como el terreno permita.

Si un elemento enemigo bloquea la llegada de un Héroe desencantado, el elemento enemigo cambiará, girará y moverá hacia atrás (y, si fuera necesario, el Hero avanzará) lo suficiente como para encarar su frontal al flanco del Hero en contacto de combate cuerpo a cuerpo.

Un Mago desencantado reaparece exactamente en el mismo sitio donde fue encantado, encarado en la misma dirección que indica su marcador (**ver P.24**). Un Mago encantado solo podrá ser voluntariamente desencantado si su marcador no está cubierto por otros elementos

de tropa, ya sean amigos o enemigos. Si se desencantase por la destrucción, encantamiento o retirada de aquel que lo hechizó, y su marcador se encuentra parcialmente cubierto, el mago será destruido.

Movimiento Táctico

Un movimiento táctico es un movimiento voluntario que usa PIPs y que sucede antes de la magia, el disparo y el combate cuerpo a cuerpo. Puede ser individual o para un grupo de elementos. No se debe confundir con movimientos forzados (retrocesos, retiradas o búsquedas) que son obligatorios, no usan PIPs, normalmente después del lanzamiento de la magia, el disparo a distancia y el combate cuerpo a cuerpo y casi siempre por un solo elemento.

Cada movimiento táctico de un elemento individual o grupo usa hasta 1 PIP. Se requieren PIPs extra en ciertas ocasiones:

- Se necesita 1 PIP extra si el movimiento incluye Magos o unidades Aéreas
- Se necesita 1 PIP extra si alguna o todas las siguientes son aplicables:
 - Si el general de dichas tropas ha desaparecido
 - Si la totalidad del elemento o grupo que ha de ser movido empieza a más de **1200p** de distancia de su general.
 - Si la totalidad del elemento o grupo que se ha de mover empieza a más de **600p** de su general y se encuentra en la cima de una montaña o detrás de un bosque o de una zona urbanizada.

Un movimiento táctico de un solo elemento puede realizarse en cualquier dirección, incluso hacia atrás, diagonalmente y oblicuo, y puede terminar encarada en cualquier dirección.

Un grupo se define como un número de elementos que, excepto si han tenido que pivotar para formar una columna que siga un camino, se encuentra encarada en la misma dirección y en contacto en sus bordes y de esquina a esquina con otro. Para mover como un grupo cada elemento ha de mover paralelo a, o seguir, al primero que realice un movimiento y deberán mover la misma distancia o girar el mismo número de grados. Ninguno puede empezar en contacto con el frontal de un enemigo. Aéreas solo pueden formar grupo con otros Aéreas.

Los grupos son temporales: Si la totalidad del grupo no pudiera mover, algunos de sus elementos podrían ser capaces de hacerlo como un grupo más pequeño o como elementos independientes. Si un grupo o elemento independiente puede mover hasta alcanzar a otros elementos puede formar un grupo mayor y realizar su siguiente movimiento con ellos.

Un grupo que mueve por una carretera, o sobre terreno difícil o un río, deberá formar una columna de 1 elemento de anchura.

El movimiento de un grupo puede contener cualquiera de las siguientes afirmaciones:

- Mover recto hacia delante

- *Uno o más giros (solo hacia delante) sobre una o ambas esquinas delanteras, midiendo la distancia de movimiento desde la esquina contraria a la que pivota. Se sumaran las distancias de todos los giros para determinar la distancia total recorrida.*
- *Reducir el frontal para formar una columna de un elemento de ancho (ver P.16)*
- *Girar una columna para seguir una carretera. Esto solo es necesario si algún elemento se saliese entero del camino en caso de no girar. Cada elemento girará cuando llegue al lugar donde el primero hizo el giro. Solo se mide el movimiento del primer elemento, el resto se considera que mueven la misma distancia.*
- *Desplazarse lateralmente hasta la mitad del ancho de la base de un elemento para alinearse con un enemigo que se encuentra delante a 1 base de distancia. No se le permitirá a las tropas ningún movimiento extra para encarar, la distancia a mover se medirá diagonalmente.*

El movimiento de un grupo no puede incluir ninguna otra reducción o ampliación del frontal o cambios de dirección o encaramiento.

Formando una columna de un elemento de ancho

(ver P.69). El elemento frontal de la columna mueve hacia delante con total normalidad. Puede girar. El resto de elementos se mueven como si fueran elementos individuales siguiendo al primero y tapando los huecos manteniendo la formación de columna. Ningún elemento puede exceder su distancia normal de movimiento ni acabar más atrás de la posición que ocupaba en la columna antes de mover. Excepto si la formación ha tenido que girar para adaptarse a una carretera, todos los elementos deben acabar encarados en la misma dirección y con el lado y de esquina a esquina en contacto con otro elemento del grupo original. Puede representar mas de un movimiento el formar una columna todo el grupo.

Pasando sobre, por debajo o a través de tropas amigas o enemigas

- *Asesinos pueden pasar o ser pasados por cualquier amigo o enemigo.*
- *Magos pueden pasar a través cualquier amigo*
- *Dioses pueden pasar a través de cualquier amigo o enemigo.*
- *Cualquier tropa terrestre puede pasar bajo elementos Voladores enemigos o Héroes Aéreos, o cualquier Aéreo amigo siempre y cuando este no se encuentre en contacto de combate cuerpo a cuerpo.*
- *Aéreas pueden pasar sobre cualquier unidad terrestre excepto cuando retrocede.*
- *Montadas pueden pasar a través de unidades a pie amigas, pero solo si están encarados en direcciones opuestas.*

Si el resultado de un movimiento obligatorio no permite sobrepasar completamente la base del elemento que está atravesando, sobrevolando o sobrepasando, se ubicará en el primer lugar con suficiente espacio detrás de dicho elemento. Cuando el movimiento táctico máximo de un elemento no permite sobrepasar completamente la base del elemento que quiere atravesar, sobrevolar, sobrepasar, no puede realizar dicho movimiento.

Cruzar por delante del frente de un enemigo.

Ningún elemento puede realizar un movimiento táctico dentro del ancho de 1 base del frontal de un elemento enemigo (ver P.68) o al ancho de 1 base de distancia de la Fortaleza enemiga excepto en alguna de las siguientes circunstancias:

- Si se encuentra parcialmente separado del elemento enemigo o de la Fortaleza por otro elemento.*
- Para mover hacia delante en dirección al elemento enemigo o Fortaleza de los que, al menos en parte, está perpendicular a su frontal o a alguna parte de su lado frontal.*
- Para contactar al elemento o la Fortaleza que pueda ser contactado con el movimiento más corto. No podrá contactar ningún elemento por su flanco o retaguardia.*
- Para alinearse paralelo a, encarado hacia, y directamente en frente al frontal del elemento enemigo girando por el ángulo más pequeño. Puesto que un movimiento no puede acabar mas allá de ese enemigo que la distancia más corta que el elemento tenía al empezar*
- Pasar a través, por encima o por debajo. El movimiento debe sobrepasar la base del elemento enemigo.*
- Mover recto hacia atrás hasta la línea inicial de su propia retaguardia girando su encaramiento 180° o dejándolo igual, y sin acabar en contacto con ningún lado con el enemigo. Cualquier movimiento restante deberá ser en la misma dirección.*
- En un movimiento de grupo un elemento de lanceros o Banda de guerra situado en segunda fila puede seguir a un elemento del mismo tipo.*

Movimientos tácticos que acaban en contacto con el enemigo

La Artillería no puede mover si el resultado del movimiento termina en contacto (aunque sea esquina a esquina) con un enemigo diferente de una fortaleza. El resto de tropas solo pueden contactar con elementos enemigos si un único elemento o al menos un elemento de un grupo termina (si el enemigo está conforme en caso de que sea requerido – mirar mas abajo) en una de las siguientes posiciones:

- Lado frontal en contacto completo con el lado frontal de un elemento enemigo.*
- Lado frontal en, al menos, contacto parcial con el flanco de cualquier elemento enemigo y la esquina frontal en contacto con la esquina frontal de dicho elemento (ver P.71)*
- Lado frontal en contacto completo con la retaguardia de un elemento enemigo.*
- En caso de que las esquinas derecha a derecha o izquierda a izquierda del frontal del elemento contacte con la esquina frontal de un elemento enemigo.*
- En caso de un contacto parcial o completo de un lado contra otro lado del elemento enemigo.*

Si un grupo mueve hasta contactar con elementos enemigos que se encuentran a menos de la anchura de una base (y no necesitan confirmación como en los casos descritos anteriormente), algunos elementos podrían acabar contactando parcialmente, pero al no coincidir con ninguno de los casos anteriores estos o tomaran parte en el combate en este turno, a menos que se superpongan. (ver P.74)

Cualquier elemento que se encuentre en terreno bueno y que no forme parte de un grupo pivotara y se deslizará lateralmente para adaptarse al grupo enemigo que quiere contactar a menos que ya este en contacto con el enemigo en su frontal o que no haya suficiente espacio para poder acomodarse o para retroceder después de que lo haya hecho. (Incluso si retroceder no es un resultado posible). (ver.P70). Dicho elemento se adaptara al frontal delantero mirando de tener la máxima superficie de contacto posible. En cualquier otro caso, el lado que se mueve deberá adaptarse para conseguir contactar en cualquiera de las formas que se han descrito en el primer párrafo.

Ningún elemento puede mover hasta contactar con la retaguardia de un elemento enemigo a menos que empiece enteramente dentro de la zona que marca una línea imaginaria que se prolonga desde la base de la retaguardia en dirección a ambos costados de dicho elemento enemigo al principio de su movimiento. (ver P.71)

Ningún elemento podrá mover hasta contactar con el flanco de un enemigo a menos que empiece parcial o enteramente en el trayecto de una línea imaginaria que se prolonga desde el lateral del elemento en dirección a su frontal y su retaguardia y que no tenga parte en el lado de la línea imaginaria que se extiende desde la retaguardia y hacia ambos lados del elemento (ver. P.71)

Las unidades Aéreas pueden atacar en combate cuerpo a cuerpo a unidades terrestres, pero no pueden ser atacadas en combate cuerpo a cuerpo por tropas terrestres que no sean Hero o Paladín a menos que ya se encuentren en combate cuerpo a cuerpo en su frontal. En otras circunstancias los elementos Aéreas que su base está en contacto físico con la base de un elemento de tropas terrestres no se considera que este en contacto a efectos de reglas, aunque las Aéreas pueden contar como sobrepuestas. (ver P.74)

Un elemento Aéreo en contacto físico con un enemigo de tierra en una de las posiciones de contacto definidas en los tres primeros puntos descritos al principio de esta sección, pero que no ha comenzado el combate cuerpo a cuerpo, puede iniciar el combate cuerpo a cuerpo en su propio turno sin necesidad de gastar PIPs (ver P.74).

Tan pronto como las unidades Aéreas encuentran en combate cuerpo a cuerpo en su frontal (aunque sea contra otros Aéreas) todos los elementos terrestres que se encuentren en contacto físico con dicho elemento (incluso los que estén sobrepuestos) también entran en combate cuerpo a cuerpo, y permanecen así hasta que todo el contacto físico (excepto los sobrepuestos) se pierde por los movimientos forzados.

Entrando en los huecos (GAPS⁵)

(ver. P72). Excepto si es necesario cuando se contrae un grupo a formación de columna, un elemento no puede entrar en un hueco menor que 1 elemento (anchura de base) de ancho que haya entre:

- Elementos que no puede atravesar, ni sobrevolar ni pasar por debajo en la dirección en la que movió.
- Una Fortaleza
- Terreno impasable

A menos que estas **dos** condiciones se cumplan:

- Mientras cualquier porción del elemento este en el hueco debe mover siempre en línea recta hacia delante (o hacia atrás si esta retrocediendo) y pararse cuando encuentre alguna obstrucción que no pueda pasar.
- A menos que este retrocediendo, debe terminar su movimiento en contacto con un elemento enemigo.

Esto no impide que un elemento que se encuentra en mitad de una columna de elementos salga de la misma como un movimiento de elemento individual.

Despegarse del combate cuerpo a cuerpo

Un elemento individual puede usar un movimiento táctico para separarse de un enemigo en contacto con su frontal, solo si **todas** las siguientes condiciones se cumplen:

- Tiene un valor de movimiento máximo en el tipo de terreno en el que acabará mayor que el elemento del que se separa.
- No empieza su movimiento con el frontal de un enemigo en contacto con su flanco o retaguardia.
- No termina su movimiento en contacto con un enemigo.

Un elemento que se separa debe mover como mínimo **200p** en línea recta hacia atrás y cualquier movimiento restante debe ser en la misma dirección. Terminará su movimiento encarado al elemento del que se separó.

Cruzando Agua

Los elementos Aéreos pueden cruzar el agua en cualquier dirección y pueden terminar su movimiento sobre el agua.

Los Emboscadores de Agua pueden mover en cualquier dirección dentro de un elemento de agua.

El resto de elementos solo pueden atravesar un río (o un canal lo suficientemente estrecho como para ser tratado como un río.) por un puente o vadeándolo.

⁵ Gaps: huecos, zonas de control

Los elementos que vadean un río lo deberán hacer dentro de los 45° perpendiculares a su orilla, y deben encararse en la dirección en que se mueven o en la dirección opuesta a su movimiento (ver P.73). Después de empezar a cruzar un río no pueden cambiar voluntariamente de dirección a menos que:

- Deban alinear su frontal para responder a un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo que defiende la orilla.
- Vuelvan sobre sus pisadas hasta la orilla desde la que empezaron.
- Se giren lo mínimo necesario para volver a un ángulo correcto con el que cruzar.

Otras restricciones del terreno.

La Artillería no puede realizar movimientos tácticos para moverse fuera de la carretera en terreno difícil.

Los elementos Aéreos pueden volar sobre tropas terrestres, fortalezas o cualquier tipo de terreno, pero no pueden acabar su movimiento sobre un bosque o una zona edificada.

Distancias tácticas de movimiento.

El movimiento no se mide cuando un elemento que empieza superpuesto a un enemigo y pivota hasta el contactar con su frontal con el flanco de ese mismo elemento enemigo (incluso si el enemigo no se encuentra en combate cuerpo a cuerpo con su frontal). De otra forma la distancia máxima entre el punto de partida de cualquier esquina de la base de un único elemento o cualquier elemento de un grupo y la posición final de esa misma esquina es:

Distancias tácticas de movimiento (ver P. 67)				
Dragones, Voladores, Héroes Aéreos, Dioses.	1200p			
Naves Voladoras	500p			
	Siempre sobre una carretera	Como mínimo parcialmente fuera de carretera y en		
		Terreno bueno	Terreno difícil	Río
Otros héroes, paladines, jinetes, magos.	500p	500p	200p	100p
Bestias	400p	400p	400p	100p
Caballeros, Titanes	400p	300p	200p	100p
Disparadores, Asesinos. Banda de Guerra.	400p	300p	300p	100p
Espaderos, Lanceros, Banda de Guerra , Hordas, Clérigos. Disparadores.	400p	200p	200p	100p
Emboscadores de Tierra	200p	200p	200p	100p
Emboscadores de Agua	200p	200p	200p	200p
Artillería	300p	200p	-	100p

Para que cuente el movimiento enteramente sobre una carretera, todos los elementos de una columna han de estar como mínimo parcialmente en dicha carretera durante el movimiento. El elemento frontal de la columna debe encararse a la carretera y permanecer en ella. (Lo mismo se aplica a un elemento solo).

Los PIPs extras pueden usarse para añadir **100p** por cada uno al movimiento por carretera (para cualquier tropa excepto aials o lurkers), siempre que no empiecen o pasen a **200p** o menos de un enemigo.

La distancia de movimiento por río se aplica cuando el lado frontal de un elemento o de un grupo se encuentra en el río (a menos que el río sea atravesado por un camino). Solo el elemento frontal de una columna se ve retrasado por un río.

Con la excepción de los elementos traseros de una columna mientras vadean un río:

- Un elemento que empieza su movimiento con cualquier parte de su base en terreno difícil o con su lado frontal en el borde de un río no puede mover más que su distancia máxima de movimiento en dicho terreno incluso si parte de su movimiento lo realiza en terreno bueno.
- Un elemento que su movimiento le hace entrar en terreno difícil o en un río deberá parar en el borde de dicho terreno si su movimiento ha excedido su máximo permitido en ese terreno. Si ha movido menos de su máximo permitido, puede entrar en dicho terreno hasta que alcance su máximo de movimiento.

Ataques mágicos

Un elemento de Mago que no está envuelto en combate cuerpo a cuerpo ni sobrepuesto a un elemento enemigo que estuviese en combate cuerpo a cuerpo en su frontal, puede hechizar un elemento enemigo (o una fortaleza) en un rango de **600p** durante su turno. Esto gasta 2PIPs. Un Segundo o Tercer elemento mágico que hechice el mismo objetivo ayudará a realizar el hechizo del primer elemento (Mago principal) en vez de que esta acción se resuelva por separado. Se gastará 1 PIP por cada uno de los segundos o terceros hechiceros que colaboren.

El rango se medirá desde el punto más cercano del elemento que lanza el hechizo hasta el punto más cercano del elemento objetivo. Los Magos son capaces de adivinar la posición de sus objetivos mediante la magia, por eso ni el terreno ni elementos naturales pueden bloquear el hechizo. Hechizar está permitido incluso si el objetivo se encuentra en combate cuerpo a cuerpo. Excepto para los oponentes que no se encuentren en contacto, los efectos de los hechizos se resuelven exactamente como cualquier otro combate.

Disparo a Distancia

La Artillería y los Disparadores pueden disparar a cualquier lado de un elemento enemigo (o fortaleza) que tenga una parte a su alcance y dentro de un rectángulo imaginario que se extiende el ancho de una base a cada lado del frontal del elemento que dispara (**ver P.74**).

El rango se mide desde el punto más cercano del lado frontal del elemento que dispara a el punto más cercano del lado del objetivo (incluyendo esquinas). El alcance máximo es de **500p** para artillería y de **200p** para disparadores.

No se podrá efectuar el disparo si se cumple cualquiera de las siguientes condiciones:

- Si el elemento que dispara o el objetivo se encuentra en alguna de las siguientes condiciones:
 - Si esta en combate cuerpo a cuerpo

- *Sobrepuesto a un elemento enemigo que se encuentra en combate cuerpo a cuerpo en su frontal.*
- *En posición de dar soporte por detrás a un elemento amigo que está en combate cuerpo a cuerpo en su frontal.*
- *Si cualquier otro elemento de tropa está parcialmente entre las líneas que van de las esquinas frontales del elemento que dispara a las esquinas del lado del elemento objetivo, o incluso si estas líneas atraviesan el elemento objetivo con excepción de:*
 - *Los elementos Aéreos pueden ser disparados por encima de unidades terrestres.*
- *Si una fortaleza, montaña, bosque o zona edificada se encuentra parcialmente entre las líneas que van de las esquinas frontales del elemento que dispara a las esquinas del elemento objetivo con excepción de:*
 - *Tropas que su lado frontal se encuentra a menos de **50p** del borde de un bosque o área edificada pueden disparar hacia afuera.*
 - *Las tropas pueden disparar a un objetivo que se encuentra dentro de un bosque o zona edificada si el lado al que dispara se encuentra a **50p** o menos del borde.*

Cada elemento solo puede disparar una vez (incluyendo devolver el fuego) durante un turno. Cualquier elemento que pueda disparar debe disparar. La Artillería solo puede disparar cuando es el turno de su bando y si no ha movido.

Excepto para oponentes que no están en contacto, los efectos del disparo a distancia se resuelven de la misma forma que cualquier otro combate. Cuando dos elementos se apuntan respectivamente, cada lado lanza un dado, el puntaje total de combate determina el resultado de ambos disparos.

*Un objetivo que no ha disparado todavía, y que puede devolver el fuego, disparará al elemento con capacidad de disparar que se encuentre más directamente en su frontal (**ver P.74**)*

*Cuando más de un elemento dispara al mismo objetivo, el Segundo y tercer elemento ayuda al elemento principal en vez de resolver los disparos por separado. Cualquier otro elemento que dispare al mismo objetivo no tendrá efecto en este turno. Si el elemento objetivo está devolviendo el fuego a uno de los elementos, ese será el elemento principal, de otra forma será el jugador quien decida cuál de sus elementos cuenta como elemento principal. (**Ver P.74**).*

Combate cuerpo a cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo ocurre cuando un elemento se mueve hasta, o permanece en, establecer contacto con la base de un elemento enemigo de forma que se encuentran con un lado en contacto, esquina con esquina y ambos alineados o con, como mínimo, una parte de su frontal en contacto con una fortaleza enemiga.

Contacto con el flanco o con la retaguardia

Un elemento que es contactado por un flanco o por la retaguardia por el frontal de un elemento enemigo deberá girarse para encararse al final de la fase de movimiento a menos que se aplique alguna de las siguientes afirmaciones:

- Ya se encuentra frontalmente en contacto con el frontal de un elemento enemigo.
- Ya se encuentra en contacto frontal con una fortaleza enemiga.

Si no hubiese suficiente espacio para realizar el giro, el contactante se moverá hacia atrás para dejar sitio. Si eso es imposible, el movimiento del contactante será cancelado.

Si un elemento es contactado por el flanco o por la retaguardia por los frontales de más de un elemento enemigo, el jugador que lo control decidirá con que elemento encararse. Si al girar para encarar con dicho elemento rompe el contacto con el otro, este se moverá para recuperar el contacto si hay espacio suficiente.

Si un elemento contacta con el flanco de dos elementos enemigos, al mismo tiempo durante ese turno, el Segundo moverá detrás del primero. Si un tercer elemento es contactado, este retrocederá.

Un elemento en contacto con el flanco o la retaguardia de un elemento enemigo que ya está luchando en su frontal solo luchara como factor táctico para sus amigos.

Solapamiento

Un elemento cuenta como solapado a un elemento enemigo que se encuentra en combate cuerpo a cuerpo si una de las siguientes afirmaciones fuese cierta (ver P.74)

- Sus esquinas frontales derecha a derecha o izquierda a izquierda contra el frontal de un elemento enemigo están en contacto sin que el frontal de ambos este en contacto de combate cuerpo a cuerpo
- Sus costados laterales están en contacto parcial o total con el costado lateral de un elemento enemigo, esté o no en combate cuerpo a cuerpo en su frontal. Dos elementos opuestos en contacto en sus costados se solapan uno a otro.

Un elemento que se superpone a un enemigo que esta luchando en su frontal solo combate como factor táctico para sus amigos. Puede superponerse a dos enemigos en flancos opuestos, o a elementos que tienen su frontal libre y que han retrocedido, huido o han sido destruidos o encantados en ese turno.

Los Dragones no pueden recibir apoyo de solape de elementos amigos.

Oponente Principal

En el caso que un elemento de tropa, su oponente principal es el enemigo que se encuentra en contacto frontal contra frontal, o la fortaleza que esta atacando. En el caso de una fortaleza, el jugador atacante elige cual de los elementos elegibles contará como el elemento de combate cuerpo a cuerpo principal.

Resolviendo el combate

Ya sea en combate cuerpo a cuerpo, lanzando un encantamiento, siendo encantado, disparando o siendo disparado, cada jugador lanza sus dados para el elemento principal y añade el factor de combate apropiado al resultado:

Factores de Combate	
Dios, Paladín, Dragón o Fortaleza.	+6.
Héroe	+5.
Espaderos, Naves Voladoras o Asesinos.	+5 v a pie o fortalezas, +3 v otras.
Titanes	+4 v a pie o fortalezas, +5 v otras.
Lanceros, artillería, magos, o clérigos.	+4.
Caballeros, bestias o disparadores.	+3 v a pie o fortalezas, +4 v otras.
Jinetes o Banda de guerra.	+3.
Voladoras, hordas o Emboscadores.	+2.

Cuando un elemento es atacado por su flanco o su retaguardia mientras se encuentra en combate en su frontal, su oponente usa solo 1 dado y el factor de combate referente al elemento situado en su frontal.

Factores Tácticos

Suma o resta del resultado de la tirada para cada una de las siguientes que se pueda aplicar.

Factores Tácticos	
+2	Cuenta este factor (una sola vez) si alguna de las siguientes es aplicable: <ul style="list-style-type: none"> Si está siendo hechizado y la línea más corta al hechicero principal <i>cruza a través de un flujo de agua o a menos de 600p de un clérigo o paladín</i> (amigo o enemigo) Si está siendo hechizado o disparado mientras se encuentra en un bosque o en una zona edificada.
+1	Mientras se resuelve el combate cuerpo a cuerpo: si Lanceros o Banda de guerra tienen un elemento amigo del mismo tipo con el frontal en contacto total con la retaguardia, y ninguno de ellos se encuentra en terreno difícil.
+1	Si se trata de un elemento de un general y <i>se encuentra en combate cuerpo a cuerpo, está siendo disparado o hechizado</i> (pero no cuando dispara y le devuelven el fuego o le lanzan un contrahechizo)
+1	Mientras se resuelve el combate: Cuenta este factor (una sola vez) si ningún elemento es Aéreo, y alguna de las siguientes es aplicable: <ul style="list-style-type: none"> Se encuentra sobre una montaña Está defendiendo la ribera de un río excepto si se encuentra en un vado del camino o en un puente.
-1	Por cada uno de los 2º o 3º <i>elemento enemigo que ayuda a disparar o hechizar o por cada enemigo que ataca la fortaleza.</i>
-1	Mientras se resuelve el combate cuerpo a cuerpo: Por cada flanco del elemento que este superpuesto o que tenga a un enemigo con su frontal en contacto o con las esquinas frontal en contacto. Este factor no se puede contar más de una vez por flanco.
-1	Mientras se resuelve el contacto cuerpo a cuerpo: si el elemento tiene un elemento enemigo en contacto total con su retaguardia.
-2	Contar este factor (una sola vez) si alguna de las siguientes afirmaciones se cumple, excepto contra una Fortaleza: <ul style="list-style-type: none"> Si algún tipo excepto Disparadores, Banda de guerra, Emboscadores, bestias o fortaleza está en terreno difícil o fuera de un camino (ya sea en combate cuerpo a cuerpo, hechizando, siendo hechizado, disparando o recibiendo disparos) Montadas si tienen algún costado en contacto con el frontal de un enemigo (que no sea una Aéreo) que está en terreno difícil o fuera del camino. Aéreos si tienen algún lado en contacto con el frontal de un enemigo que se encuentra en bosque, en una zona edificada o fuera del camino

- Cualquier tipo excepto Emboscadores de agua que tengan algún lado en contacto con el frontal de un Emboscador acuático enemigo.
- Si lanza un hechizo a un enemigo que se encuentra a **600p** o menos de su propia fortaleza

Resultado del combate

Comparar el resultado total del combate propio con el del enemigo, después realizar el movimiento forzado que se especifica debajo. Este depende del tipo de elemento (o fortaleza) y el del oponente de combate cuerpo a cuerpo principal más cercano o el elemento principal disparándole o hechizándole. Si no hay ningún movimiento forzado aplicable en la lista y ningún elemento se separa, continuaran luchando en el siguiente turno.

Los elementos ignorarán los movimientos forzados desfavorables en las siguientes circunstancias:

- Cuando estén hechizando a otro elemento diferente de otro mago o dios
- Cuando estén disparando sin que le devuelvan el fuego (la artillería no puede devolver el fuego en el turno del enemigo)
- Cuando ayuden a Hechizar o a atacar a distancia
- Cuando luchan como solapado
- Cuando luchan Asesinos (a menos que sea contra un general, una fortaleza u otros Asesinos)

Un elemento en combate frontal contra el flanco o la retaguardia de un elemento enemigo, o ayudando a atacar a una fortaleza, ignorará los movimientos forzados listados encima, pero retrocederá si un elemento amigo que está en contacto con el frontal enemigo retrocede, huye o es destruido o hechizado.

Si un elemento de lanceros o banda de guerra es destruido como resultado de un combate en el que tuvo una bonificación de +1 por disponer de un elemento que le ofrecía apoyo trasero, dicho elemento que ofreció apoyo trasero también es destruido. Esto será de aplicación incluso si la destrucción del elemento es resultado del movimiento forzado de huida del combate (**ver P.24**)

Resultado del Combate

En caso de empate:

Si el combate es de Héroe contra Héroe, o de Paladín contra Mago.

Ambos son destruidos en caso de encontrarse en combate cuerpo a cuerpo y si el total resultante de ambos es impar.

Si el resultado es inferior al del enemigo pero superior a la mitad del mismo:

Dios

Abandona el campo de batalla si se enfrenta a Dios, magos o clérigos.

Dragón.

Destruído por héroes o paladines, Si no, abandona el campo de batalla.

Naves Voladoras, Voladoras.

Huye **600p** de magos. Si no, retrocede.

Héroe.	Hechizado por un mago. Destruído por un héroe, paladín o artillería. Huye 600p de una fortaleza, con cualquier otro elemento retrocede.
Paladín, artillería.	Destruído si está en contacto.
Caballeros.	Destruído por Titanes, o por Disparadores, artillería o magos a los que han contactado en este turno, o si se encuentran en terreno difícil. Si no, retroceden.
Jinetes.	Destruído si están en terreno difícil, si no retroceden.
Titanes.	Huyen 600p de magos, dragones o artillería. Si no, retroceden.
Bestias, disparadores.	Destruído por cualquier unidad montada que esté en contacto. Si no, retroceden.
Espaderos.	Destruído por banda de guerra. Si no retrocede.
Lanceros, hordas, clérigos.	Destruído por Caballeros si se encuentran en terreno bueno o por banda de guerra, si no retroceden.
Banda de guerra.	Destruído por Titán, o por caballeros si se encuentran en terreno bueno. Si no, retroceden.
Emboscadores.	Huyen del campo de batalla.
Asesinos.	Huyen 600p .
Magos.	Hechizados por magos. Destruídos por héroes, paladines, dragones o dioses. Si no, retroceden.
Fortaleza.	Capturado por cualquier tropa a pie en contacto, o por Aéreas ayudadas por tropas a pie. (ver P.12)
Si el resultado es la mitad o menos que el del enemigo:	
Voladoras.	Destruídos por héroes, magos, aéreas o disparadores. Si no, huyen 600p .
Cualquier Otro	Destruídos.

Hechizados

Un héroe o mago que ha sido hechizado por un mago enemigo se retira temporalmente del campo de batalla hasta que pueda ser liberado del encantamiento que lo tiene preso pagando 6PIPs o bien destruyendo, hechizando o por la huida del encantador.

Un mago que obtiene un resultado de 1 con un hechizo y que ya ha realizado un encantamiento lanzará el hechizo quedando hechizado el mismo. Un mago que se ha hechizado a si mismo podrá ser desencantado por un coste de 6PIPs.

Un mago que ha sido encantado, mientras se encuentre en ese estado, se sustituye por un marcador que tenga el mismo tamaño que la base del mago. Este marcador deberá mostrar encaramiento, y deberá mostrar una rata encantada, insecto o similar, o tener un modelo adecuado encima. Si se dispone de un modelo este deberá poder retirarse de encima del marcador. Se deberá poder retirar por si algún otro elemento de a pie finaliza su movimiento sobre el marcador. El marcador no cuenta como un elemento de tropa, no puede mover, no impide el movimiento de otra unidad ni entorpece el disparo, y no puede verse envuelto en ningún encantamiento, disparo o combate cuerpo a cuerpo.

Retroceder

Un elemento que retrocede se mueve recto hacia atrás lo profundo de su base sin girarse, o bien el ancho de su base si este es inferior a su profundidad. Si se encuentra con elementos amigos, pasa a través de ellos hasta terminar detrás si el tipo de elemento lo permite, si no lo permitiera lo empujará (y a todos los elementos siguientes) hacia atrás si están encarados en la

misma dirección. Titanes, dragones o dioses solo pueden ser empujados hacia atrás por titanes o dragones.

Un elemento que retrocede será destruido si se cumple alguna de las siguientes condiciones:

- Si empieza su movimiento de retirada con cualquier enemigo en contacto con su frontal y contacto frontal esquina con esquina con su flanco o con contacto total del frontal enemigo con su retaguardia. Si todos los enemigos son Asesinos, el elemento será destruido solo si se trata de un general.*
- No puede completar su movimiento de retroceso porque encuentra a un enemigo que no puede atravesar, pasar por debajo o destruir.*
- No es capaz de completar su retroceso porque encuentra a un amigo que no puede atravesar, pasar por debajo, destruir o empujar hacia atrás lo suficiente para completar su movimiento de retroceso.*
- Es incapaz de completar su movimiento de retroceso porque encuentra terreno impasable o una fortaleza.*
- Se trata de aérea y su movimiento de retroceso le haría entrar en un bosque o en una zona edificada.*
- Es de cualquier tipo (excepto emboscadores acuáticos) y tiene alguna parte de su base sobre o dentro de un río al principio o durante su movimiento de retroceso, y retrocede en un ángulo superior a 45° de la perpendicular de la ribera del río.*

El primer punto se aplica incluso si los enemigos son del tipo que podrían ser pasados a través, por debajo o destruidos. Igualmente, cualquier tropa que se encuentre en el camino de retroceso de un Titán o Dragón, excepto titanes, aéreas o asesinos, son destruidos. Las tropas encontradas al final de su retroceso no son destruidas.

Un elemento que retrocede a causa de los disparos efectuados solo a su retaguardia, gira 180° antes de retroceder.

Si las tropas Aéreas que retroceden por la acción de tropas terrestres que pueden perseguirlas, y cuyas bases siguen en contacto tras haber completado ambas su movimiento forzado, el combate cuerpo a cuerpo continuará el siguiente turno.

Un elemento que es empujado no se cuenta como que retroceda. Si encuentra un elemento amigo, lo pasa a través hasta ponerse detrás si el tipo de elemento lo permite, de no ser así lo empuja hacia atrás si están encarados en la misma dirección. Titanes, Dragones o Dioses solo pueden ser empujados hacia atrás por Titanes o Dragones.

El elemento que retrocede, no el que ha sido empujado, será destruido si, antes de que el elemento que retrocede haya completado todo su movimiento de retroceso, el elemento que está siendo empujado se encuentra con alguna de las siguientes:

- Un enemigo que no puede atravesar ni pasar por debajo.*
- Amigos que no puede atravesar, pasar por debajo o empujar hacia atrás lo suficiente para que el elemento que retrocede pueda acabar su movimiento.*

- Terreno que no puede atravesar o una fortaleza
- En caso de Aéreos, un bosque o una zona edificada.
- Cualquier tipo de elemento excepto Emboscadores acuáticos, un río si son empujados hacia atrás en una dirección mayor a 45° de la perpendicular de su ribera.

En cualquier caso el elemento que es empujado hacia atrás será movido hacia atrás tan lejos como requiera el obstáculo.

Si un elemento que se ve empujado hacia atrás y acaba parcialmente fuera del tablero de juego, será destruido, el elemento que retrocede también será destruido si cruza el borde del tablero.

Los elementos que se encuentran en el camino de un Titán o dragón que son empujados hacia atrás no son destruidos.

Huyendo

Un elemento que huye primero retrocede (como se ha explicado encima). Un elemento que debe huir del campo de batalla es retirado sin que tenga que desplazarse hasta el borde. Cualquier otro elemento girará 180° tras su retroceso inicial y moverá el resto de su movimiento de huida en dirección a su retaguardia original. El movimiento total de huida, incluyendo el retroceso y el giro, será de **600p** medidos desde la retaguardia original del elemento hasta el frontal final del mismo.

Después de su retroceso inicial y el giro de 180°, un elemento que huy cambiara solo lo mínimo necesario hasta un máximo de 90° por los siguientes motivos:

- Para evitar un enemigo que no puede atravesar, pasar por debajo o sobrevolar.
- Para evitar unidades amigas que no puede atravesar, pasar por debajo o sobrevolar
- Para evitar terreno difícil o impasable.
- Para pasar a través de aliados con los que contacta.

Pero no cambiará de dirección para evitar un río, que destruye tropas de a pie. En caso de los tres primeros puntos, solo puede cambiar de dirección si no hay ninguna obstrucción visible en la nueva dirección en los siguientes **400p**.

Será destruido por enemigos o terreno impasable que no pueda evitar. Aliados que no pueda atravesar, pasar por debajo o sobrevolar, ni evitar, son reventados y deberán huir hacia atrás hasta que se detengan.

Un elemento que empieza su movimiento de huida en un río no será destruido (a menos que sea destruido como resultado de su movimiento inicial de retroceso – ver más arriba)

Perseguir

Un elemento de Caballeros, titanes, bestias, o bandas de guerra cuyo oponente de combate cuerpo a cuerpo retrocede, se separa, huye o es destruido inmediatamente persigue recto hacia delante la distancia menor de su base, ya sea el ancho o el largo, a menos que se pueda aplicar alguna de las siguientes excepciones:

- *Permanece en contacto con el frontal de un enemigo después que sus oponentes frontales se hayan separado.*
- *Peleaba solo como elemento sobrepuesto o contactaba por el flanco o por la retaguardia.*
- *Cualquier parte de su base entraría en un río, o en terreno impasable o abandonaría el campo de batalla.*

Un elemento de banda de guerra que ha añadido +1 al dar soporte a la retaguardia de un elemento que persigue, también persigue.

Elementos Perdidos

Excepto que se mencione después, un elemento que cuenta como perdido, será retirado del juego, si no se cumple ninguna de las siguientes condiciones:

- *Si es destruido*
- *Si abandona el campo de batalla (ya sea voluntariamente o como resultado de una huida, retroceso o siendo empujado aunque sea parcialmente sobre el borde del campo de juego)*
- *Si se encuentra actualmente hechizado*

Un elemento de dios, dragón o emboscador que no se ha desplegado no cuenta como perdido.

Un elemento de horda que es reemplazado, o un emboscador que regresa, o un elemento hechizado que deja de estarlo, deja de contarse como perdido. Un general en una horda puede regresar pero ya no cuenta como general. Los emboscadores destruido no pueden regresar.

*Lo Elementos de emboscadores que han sido retirados del campo de batalla la última vez porque no disponían de enemigos dentro de **600p** de radio de su posición no cuentan como perdidos, incluso si previamente huyeron o si fue la tercera vez que abandonaron el campo de batalla.*

A parte de las hordas, emboscadores o elementos hechizados, lo elementos que abandonan el campo de batalla (voluntariamente o como resultado de huir, retroceder o ser empujados hacia atrás) no pueden regresar durante la misma batalla, pero pueden reaparecer en el siguiente turno si se está librando una campaña.

Ganando y perdiendo una batalla

Un bando es derrotado y debe abandonar inmediatamente el campo de batalla si, al final de cualquier turno, se aplica cualquier de las siguientes situaciones:

- *A perdido su comandante en jefe⁶, y ha perdido más Puntos de ejercito (PE) que el otro bando.*
- *Ha perdido la mitad de sus PE, y ha perdido más PE que el otro bando*
- *Ha perdido su fortaleza*

Batallas Masivas

Las siguientes reglas adicionales son para batallas entre ejércitos de 48 AP o más. Excepto en los casos que se describen a continuación, las reglas estándar se siguen aplicando.

CAMPO DE BATALLA

El área de juego debe ser más ancha, pero no más profunda que en un juego estándar. Para ejércitos de 72AP, por ejemplo, se doblará el ancho. Para determinar la elección del terreno, dividir la superficie total de juego en zonas estándar de juego y aplicar los requisitos habituales a cada una de estas zonas.

ESTRUCTURA DE MANDO

Cada ejército se dividirá en mandos, cada uno controlado por su propio general. Un general será designado Comandante en jefe.

El número total de comandantes en un ejército no puede exceder el numero total de AP de todo el ejercito dividido por 24, pero los ejércitos que manda cada comandante pueden ser de tamaños diferentes.

EL total de elementos de 6AP, 4AP y 3AP de un ejército no puede sobrepasar la mitad de sus puntos totales, lo comandantes podrán tener tantos elementos de estos como haya disponibles.

DADOS

Se necesitara un dado de 6 caras de diferente color por cada comandante.

Despliegue

*Cada bando lanza un dado. La puntuación inferior ejercerá de defensor. Los defensores elegirán los cuadros de terreno o dispondrán el terreno en el tablero. La puntuación superior son los atacantes. Los atacantes numerarán el area de juego dando a los dos lados largos los números 1,2 y 3, 4, 5, 6 respectivamente. Una vez numerados lanzan un dado, el resultado indicará que lado corresponderá a su lado base. Los defensores colocarán su fortaleza en el lado opuesto. Ahora ambos contendientes desplegaran sus comandantes de forma alterna (excepto los dioses, dragones, y emboscadores) a una distancia de **600p** del borde de su lado base, o de su línea costera si se trata de un borde de mar. Los defensores empiezan primero. Los defensores tienen el primer turno.*

PIPs

Se lanzará un dado para saber cuántos PIP les corresponden a cada comandante al principio del turno. Los PIPs de cada comandante solo se pueden usar en las tropas que le corresponden a

⁶ Commander in Chief (CiC)

dicho comandante. No es necesario completar el movimiento de cada comandante antes de pasar al siguiente.

Un movimiento táctico realizado por un elemento simple o grupo, incluyendo al C-in-C gasta 1 PIP menos de lo habitual.

Reemplazando Hordas

La exigencia de colocar las hordas reemplazadas en el mismo turno juntas solo se aplica a los comandantes individualmente.

Comandantes desmoralizados

Un comandante se desmoraliza para el resto del juego si sucede cualquiera de las siguientes situaciones:

- *Al final de cualquier turno ha perdido la mitad de sus AP originales*
- *Ha perdido a su general y su siguiente resultado en la tirada de PIP no es mayor que la mitad de los AP que actualmente ha perdido. Esto representa el panico inmediato tras perder a un general, por lo que solo se aplica una vez por comandante.*

Cada movimiento táctico que realiza un comandante desmoralizado solo se podrá usar para realizar una de las siguientes:

- *Mover un elemento simple*
- *Mantener un elemento simple en su sitio, girándolo 180° si se desea*
- *Mantener un grupo en su sitio sin girarlo. No se permite ningún otro movimiento de grupos.*

En cada turno del contrario, todos los elementos de un comandante desmoralizado que no han movido, ni han recibido orden de mantener la posición, ni se encuentran enzarzados en combate cuerpo a cuerpo, huirán del campo de batalla. Tras el retroceso inicial, se retirarán del campo de batalla sin necesidad de que muevan hasta el borde.

Los elementos desmoralizados se deducen -1 en todos los tipos de combate.

Las tropas de un comandante desmoralizado no cuentan como pérdidas para determinar los AP perdidos de todo el ejército hasta que estén destruidos o hayan abandonado el campo de batalla, excepto si:

- *Los elementos Hechizados cuentan como perdidos. Si son desencantados ya no contarán como perdido. Aunque esto no permitirá que el comandante deje de estar desmoralizado incluso si reduce las pérdidas de este comandante a menos de la mitad.*
- *Dioses, dragones y emboscadores que se encuentran actualmente fuera del campo de batalla cuentan como pérdidas incluso si no han sido desplegadas todavía. No podrán ser desplegadas.*
- *Las hordas destruidas no pueden ser reemplazadas.*

Si el enemigo se encuentra en combate cuerpo a cuerpo con elementos de un comandante desmoralizado, las reglas normales de persecución se ampliarán a todos los tipos de elementos que no estén desmoralizados incluyendo lanceros que estén apoyando, pero excluyendo la artillería.

Ganando y perdiendo la batalla

Se aplicaran las reglas estándar

Reglas para campañas

Introducción

Esta sección contiene una lista de los procedimientos para una mini campaña simple para de 3 a 10 jugadores, normalmente para 6, que se puede llegar a jugar en un solo día, usando las normas para batallas de la sección anterior. Las reglas de batalla pueden ser usadas igualmente para decidir batallas de campañas militares/políticas más grandes, o para el sistema de campañas por ordenador de Richard Bodley Scott

Mapas

Se puede usar un estilizado mapa circular como el que se muestra al final de este sección para una campaña de seis jugadores. Los mapas para diferente número de participantes se pueden llegar a usar de la misma manera. El movimiento se realiza por las rutas marcadas para desplazarse por los diferentes nodos que representan provincia, la propiedad de las cuales se puede mostrar mediante fichas de diferente color. El mapa circular puede ser sustituido por cualquiera que represente mejor la geografía histórica o ficticia y/o modificado para eliminar algunas rutas o especificar que se trata de un movimiento por mar, pero no debe ser posible atacar la provincia capital de un jugador si no se ha atacado previamente otra de sus provincias.

Recursos

Cada jugador empieza el juego con tres provincias, una de las cuales será su capital, y un ejército de campo de 24 AP. Un jugador controlará la provincia central además de sus tres provincias.

Todos los elementos que se pierdan durante una batalla o durante el sitio de una ciudad serán colocados en la reserva, y todos los elementos que se recluten serán cogidos de dicha reserva, de forma que el ejército de campo no pueda superar nunca los 24 AP.

Cualquier elemento que se pueda escoger puede ser elegido al principio de la batalla para incluir al general.

Los años durante la campaña

Existen tres turnos correspondientes a estaciones por cada año : PRIMAVERA, VERANO y OTOÑO. Cada jugador lanza un dado al principio de cada año. El que consiga la mayor puntuación juega primero. El juego se desenvuelve entonces en el sentido de las agujas del reloj, hacia la izquierda. Cada jugador dispone de un turno en cada ronda.

Antes de empezar el turno de la primavera, todos los jugadores escriben simultáneamente la ubicación de su ejército. Cada uno debe colocar todo su ejército en una provincia que actualmente esté bajo su control. Esta posición será revelada y marcada al principio de su primer turno de ese año, o si el territorio es invadido o si manda un contingente a ayudar a otro jugador. Las Declaraciones de guerra también se escribirán y se leerán junto a la ubicación.

Al final del turno del otoño, los ejércitos se retiran a campamentos de invierno donde permanecen hasta la primavera siguiente, lanzando dados por cada etapa de movimiento marítimo necesario para alcanzar un territorio propio o de un aliado si no existe una ruta terrestre disponible. Entonces cada jugador transfiere 2AP de su reserva a su ejército de campo por cada provincia que tenga bajo su control, más 2AP extra por su capital, simulando nuevos reclutas.

Si un jugador no tomara parte de una batalla o sitio durante un año, el tamaño máximo de su ejército se vería reducido a 20AP, asumiendo que la profunda paz le ha hecho ahorrar y dejar un poco de lado sus defensas.

Movimiento

Cada vez que las tropas se desplazan, pueden mover un máximo de 2 etapas sobre las rutas diseñadas. No podrán pasar a través ni sobre una provincia que no controlen a menos que el jugador que las controla le conceda el derecho de paso.

Un ejército que mueve por una ruta marítima por mar o aire que no sea en verano deberá tirar un dado por cada etapa de su movimiento marítimo. Un resultado de 1 indica que se ha visto sorprendido por una tormenta y debe tirar un dado, deberá transferir 2AP veces su resultado a su reserva indicando las fuerzas perdidas en la tormenta. El primer elemento perdido deberá ser de tropas montadas si hay alguna presente. El jugador que avanza decidirá entonces si continua hasta destino, se para, o vuelve a su punto de origen sin necesidad de lanzar nuevamente los dados.

Invasión

En su turno, un jugador que no ha enviado todavía un contingente durante esa estación a ayudar a un aliado podrá atacar la provincia de un jugador con quien está en guerra. Antes de decidirse a realizar dicha acción, podrá solicitar aliados que le ayuden. Si finalmente decide continuar con el ataque, el defensor podrá solicitar aliados también.

El defensor podrá elegir:

- a) Presentar batalla al atacante moviendo su ejército si no está presente ya.*
- b) Soportar un sitio, moviendo su ejército lejos o retrocediéndolo si lo desea.*

Podrá realizar cualquiera de estas dos opciones incluso si previamente en esa estación ha atacado o a mandado un contingente a un aliado.

Los ejércitos de los jugadores aliados o que rinden tributo al atacante o al defensor no se pueden mover en su ayuda, pero pueden enviar contingentes aliados. El cuerpo principal no podrá atacar durante esta estación, pero podrá moverse, junto con los elementos supervivientes de dichos contingentes, para defender una de sus propias provincias.

La única circunstancia en la que dos ejércitos de campo se pueden encontrar simultáneamente en la misma ubicación es si uno está asediando una provincia y el otro viene a relevarlo, en tal caso el relevado solo proveerá un contingente para la batalla.

En vez de moverse para invadir, un jugador puede usar su turno para mover su ejército de campo a otra provincia suya o de un aliado en vistas de posibles movimientos de futuros turnos.

Suministros

El ejército de campo de un jugador esta suministrado si se encuentra en o cerca de una provincial controlada por el mismo o por otro jugador que le permita ser suministrado. Un ejército de campo que termine su turno sin suministros lanza un dado y transfiere 2AP veces el resultado a su reserva como perdidos por hambre, enfermedad y desertión (antes de ninguna batalla ni sitio). Un ejército de campo que empiece su turno sin suministros puede retirarse hasta 2 etapas de movimiento incluso si previamente proveyó un contingente aliado.

Presentar Batalla

Si un jugador que es invadido decide presentar batalla, esta se celebra entre los ejércitos de campo de los jugadores involucrados, usando el reglamento de batallas.

Solo el jugador que posee la provincia, si se ve involucrado, deberá tener una fortaleza en el campo de batalla. El principal protagonista del mismo bando (usualmente pero no siempre el mismo jugador) es el defensor y el oponente principal el atacante, por lo que no se deberá lanzar dados para decidir esto.

Cuando se escoge el terreno, el defensor deberá intentar reflejar los alrededores ficticios o históricos del sitio de la batalla.

Participación de aliados

Un jugador puede enviar un contingente aliado a la batalla si este puede mover desde la ubicación de su ejército de campo a la provincia que está siendo atacada y tiene permiso para pasar por cualquier provincia intermedia por parte de su propietario, pero solo si su propio ejército de campo no ha atacado durante esa estación. Si se envían dos contingentes durante la misma estación, deberán ser de diferentes elementos.

Un contingente aliado consiste en un máximo de 6PE del ejército de campo del propio jugador. No puede tratarse de Dioses. Un elemento apropiado deberá nombrarse para incluir a un general.

*Los contingentes aliados se mueven durante el turno de su bando, repitiendo las fases 1 a 3 del turno después que lo haya hecho el protagonista principal. Usaran su propio dado separado para determinar cuántos elementos/grupos pueden mover cada turno. No llegarán a la mesa hasta que consigan un resultado de 6, entonces llegaran en columna de un elemento de frontal, al lado de la fortaleza si existiese, por el costado de la mesa que mejor represente la ruta al campo de batalla relativa al protagonista principal. (Algunas veces podrán escoger porque lado aparecen). No pueden llegar a menos de **600p** de la fortaleza enemiga. Su lado de llegada es aquel en el que llegaran las hordas de reemplazo. Medirán su primer movimiento desde el borde del tablero. No podrán abandonar la batalla intencionadamente ni cambiar de bando y atacar a sus supuestos aliados, pero su impaciencia para ayudar a su aliado, ies reflejo de su*

propia conciencia! Si un contingente aliado incluye un dragón, este no puede llegar en el primer resultado de 6 del contingente.

Un contingente aliado:

- No puede ser enviado a ayudar a un jugador con el que nuestra nación, la de nuestro señor o la de uno de nuestros vasallos se encuentra en guerra.*
- No puede ser enviado a apoyar una invasión del territorio de un jugador con el que nuestra nación ni la de nuestro señor se encuentra en guerra.*
- Puede ser enviado a ayudar a defender contra la invasión de un jugador con quien nuestra nación no está en guerra.*

Resultado de una batalla

La batalla se librará hasta su fin como se explica en las reglas de batalla. Las pérdidas de los jugadores aliados se cuentan juntas para determinar si su bando ha sido derrotado. La fuerza del contingente aliado es añadida al ejército principal para determinar los AP iniciales, incluso en el caso de que estos contingentes no hayan llegado todavía. Los contingentes que aún no han llegado a la batalla no se cuentan como perdidos. Esto simula la defensa mientras se espera la llegada de los refuerzos. La pérdida de un general de un contingente aliado provocará que sus elementos restantes marchen en dirección a abandonar el campo de batalla, empezando en el siguiente turno tras la desaparición del general.

Los elementos destruidos en combate son transferidos desde los ejércitos de campo a su reserva. Los elementos que han abandonado el campo de batalla y los magos hechizados regresarán a su ejército de campo. Un Hero que se encuentre hechizado al final de la batalla será llevado a la siguiente fortaleza del mago que lo hechizó, no podrá ser reclutado nuevamente ni se podrán usar sus AP otra vez a menos que su captor lo libere voluntariamente, sea rescatado mediante la captura esa fortaleza, o desencantado durante la batalla contra esa fortaleza.

La pérdida del general principal será penalizada mediante la transferencia de 4PE de su ejército de campo a su reserva al final de la batalla de forma adicional a aquellas que fueron destruida durante la misma. Esto simula la desertión por desmoralización de las tropas.

Si el jugador que controla la provincia en la que se está luchando muere, él y su fortaleza serán capturados por el protagonista principal del bando contrario sin necesidad de más sitio. Un ejército de campo derrotado o contingente deberá retirarse a otra provincia de su propiedad. Si no pudiese será destruido.

Tras cada batalla, cada jugador gana 1 punto de prestigio por cada PE que sus tropas hayan destruido o haya forzado a retroceder o huir de la mesa que exceda de los elementos propios que hayan sido destruidos o forzados a retroceder o huir de la mesa. Un jugador que haya capturado la fortaleza enemiga o aquellas tropas que hayan destruido al general principal enemigo gana 4 puntos adicionales por cada una de esas condiciones.

Soportando un asedio

Si el defensor decide no presentar batalla, la Fortaleza de la provincia sufrirá un asedio. Si dispone de un ejército de campo en la provincia, este se retirará a otra provincia del jugador o

aguantara el asedio. El atacante lanzara los dados. Deberá obtener un 6 para capturar la fortaleza en la que el ejercito de campo enemigo soporta el asedio, o un 5 o 6 si el ejercito de campo no está presente. Si la fortaleza capturada contiene el ejército de campo, el ejército entero se perderá. Si el asediante falla al capturar la fortaleza, perderá 2PE de su elección, que será transferido de su ejército de campo a su reserva. Sus aliados no sufrirán bajas. El asedio continuara la próxima estación del año hasta que intervenga el invierno o el ejército asediante se mueva o sea derrotado en la batalla. El resultado necesario para capturar la fortaleza se reduce de 1 por cada estación que dure el asedio. Un ejército de campo que haya aceptado el sitio de su fortaleza puede salir de la misma para presentar batalla cuando le toque el turno a su jugador, pero no podrá retirarse sin presentar batalla.

Un contingente que ayuda a un sitiante es automáticamente reclamado si su propia nación está siendo invadida.

Reglas de vasallaje

Un jugador puede pedir a otro ser su vasallo, si este acepta, se convertirá en su señor. Un vasallo no puede declarar la guerra si el consentimiento de su señor, y deberá proveer contingentes aliados si se lo ordenase este. Ninguno de los dos podrá atacarse mientras dure la relación.

Un jugador cuya capital es conquistada automáticamente pasa a ser vasallo del conquistador, manteniendo control de su capital y cualquier otra provincia que aun mantenga bajo su control. Si su raza es hostil a la de su conquistador (según se determine en el escenario de la campaña) deberá reemplazar los suficientes elementos de su ejército de campo con los PE equivalentes de hordas de forma que las hordas formen al menos 12AP del total de ejército de campo. Si no es capaz de hacerlo o no desea hacerlo, será derrotado y sacado del juego. Si esto sucede su ejército se verá dispersado y sus provincias se volverán independientes hasta que sean asediadas y conquistadas. El resto de ejércitos o contingentes aliados no podrán pasar a través de una provincia independiente excepto para asediarla.

Si la capital de un vasallo es capturada por un jugador diferente al señor que lo gobierna, se convertirá en el nuevo señor de ese vasallo, se aplican las mismas reglas de razas hostiles presentadas anteriormente.

Un jugador que es o se hace vasallo puede mantener sus propios vasallos o seguir admitiendo nuevos vasallos, también puede ordenarles proveer contingentes para ayudar a su ejército de campo o mandar un contingente que sustituya al suyo propio para ayudar a su señor. Un jugador no puede tener 2 señores.

Un jugador cuyo señor pierde su capital o dos batallas consecutivas puede renunciar a su estado de vasallo y conseguir su independencia. Si lo hace, cualquier elemento reemplazado por hordas regresa a su estado original.

Victoria

Cuando se llega al límite de tiempo, cada jugador cuenta su puntuación de puntos de prestigio que ha Ganado en batallas, 6 puntos por cada provincia que mantenga bajo su control al final del juego, y 4 puntos por cada una de las provincias que tengan sus vasallos directos. Un jugador que ha sido expulsado del juego antes del tiempo límite no obtiene puntos por provincias, pero conserva sus puntos de prestigio.

ARMY LISTS

DIAGRAMS

MISCELLANEOUS INFORMATION

INDEX

ⁱ El término "Boggart" proviene de los vocablos *Bog*, inundar; y *art*, arte, que daría como resultado "arte inmundo" (comúnmente es considerado como *fog*, que significa neblina, provocando el arte neblinoso).

Son espíritus maltratados que se han vuelto malévolos, disfrutan haciendo travesuras y no suelen ser dañinos. Parece que les gusta salir de noche y en ocasiones son espíritus domésticos, en este último caso, se dice que se esconden generalmente en lugares oscuros, como roperos, debajo de las camas, en áticos o sótanos.