

Unidad (Abreviación) [puntos] Alcance	Tipo:	Moviendo	Combatiendo	Resultado del Combate	
		Abierto/Difícil/ Camino/Agua	Infant-Balu/ Montad-Aér	Ha sido superado contra:	
Aeronave (Ae) [3]	Aérea	500	+5 / + 3	[Ma]Huye 600p	[Otros]Huye del campo
Artillería (Art) [3] 500	Infantería	200 / No / 300 / No	+4 / + 4	[CaC]Destruído	[Otros]Se mantiene
Acechadores(Ac) [1]^	Infantería	200 / 200 / 400 / 100	+2	[Cualquiera]Huye del campo de batalla	
Asesinos (As) [3]^	Infantería	300 / 300 / 400 / 100	+5 / + 3	[Cualquiera]Huye 600p	
Banda de Guerra (Wb) [2]*	Infantería	200 / 200 / 400 / 100	+3	[Mo, Kn, Ta)] Destruído	[Otros] Retrocede
Baluartes(Bal)	Infantería	No	+6	Capturado excepto contra Aéreas	
Bestias(Be) [2]*	Montados	400 / 400 / 400 / 100	+3 / + 4	[Montados en contacto]Destruído	[Otros] Retrocede
Caballería(Cv) [2]	Montados	500 / 200 / 500 / 100	+3	[TD]Destruído	[Otros] Retrocede
Caballería Pesada (Kn)[2]*	Montados	300 / 200 / 400 / 100	+3 / + 4	[Mo, Bw/Art/Ma(1*), TD]Destruído	[Otros] Retrocede
Clérigo (Cl) [3] 600	Infantería	200 / 400 / 200 / 100	+4	[Kn(TA)]Destruído	[Otros]Retrocede
Dragón (Dr) [4]^	Aérea	1200	+6	[H, Pa]Destruído	[Otros] Huye del campo
Disparadores (Bw) [2] 200	Infantería	300 / 300 / 400 / 100	+3 / + 4	[Montados en contacto]Destruído	[Otros] Retrocede
Dios (Di) [4]^	Aérea	1200	+6	[Di, Ma, Cl] Huye del campo	[Otros]Se mantiene
Espadas (Bd) [2]	Infantería	200 / 200 / 400 / 100	+5 / + 3	[Wb]Destruído	[Otros] Retrocede
Héroe (H) [4]	Montados	500 / 200 / 500 / 100	+5	[H, Pa, Art]Destruído [Bal]Huye 600p	[Otros]Retrocede
Héroe Volador (H) [6]	Aérea	1200		[Ma]Hechizado	
Hordas (Ho) [1]	Infantería	200 / 200 / 400 / 100	+2	[Kn(TA)]Destruído	[Otros]Retrocede
Lanzas (Sp) [4]	Infantería	200 / 200 / 400 / 100	+4	[Kn(TA)]Destruído	[Otros]Retrocede
Mago (Ma) [4] 600	Infantería	500 / 200 / 500 / 100	+4	[H, Pa, Dr, Di]Destruído [Ma]Hechizado	[Otros]Retrocede
Monstruo (Mo) [4]	Montados	300 / 200 / 400 / 100	+4 / +5	[Ma, Dr, Art]Huyen 600p	[Otros] Retrocede
Paladín (Pa) [4]^	Montados	500 / 200 / 500 / 100	+4	[CaC]Destruído	[Otros]Se mantiene
Unidades Voladoras(UV)[2]	Aérea	1200	+2	[Ma]Huye 600p	[Otros]Huye del campo

: Persiguen a un enemigo destruido, que retroceda o se separe del combate / ^: No puede ser designado general / (1) si la caballería pesada ha cargado este turno

- Todas las unidades, **al ser dobladas, son destruidas.** Excepto las Unidades Voladoras que son **Destruídas contra[H, Ma, Aéreas, Bw]** **6 Huyen 600p contra[Otros]**

- Todas las unidades, **al empatar, se mantienen.** Excepto H vs H / Cl vs Ma / Ma vs Ma / Cl vs Cl, en cualquiera de estos 4 casos ambos son **Destruídos**

Magos o Disparadores ignoran resultados adversos a menos que hechicen a un Dios o Mago, o disparen a enemigos que disparen.

Oponentes de Asesinos ignoran resultados adversos a menos que sean Asesinos, Generales, o estén en Baluarte

Retroceder:

Tu profundidad de base hacia detrás y sin cambiar tu encaramiento

Huir:

Se tratará como si estuviera retrocediendo hasta que se haya desplazado la profundidad de su base, momento en el que podrá cambiar de dirección lo mínimo para evitar enemigos, tropas amigas que no pueda atravesar, o terreno difícil o impasable, pero no para evitar cruzar ríos que destruirían tropas de tierra.

Perseguir:

Tu profundidad de base hacia delante (si no estás en contacto con nadie)

Atacando un baluarte:

Cualquier unidad (incluida artillería) puede mover al contacto con un baluarte para combatir con él.

Sólo un elemento puede luchar en combate cuerpo a cuerpo con un baluarte durante un turno. **Puede ser apoyado** por otros elementos solapando los flancos o retaguardia.

Lanzando Hechizos:

Los Magos pueden lanzar hechizos si no están en contacto ni solapando enemigos y lo harán durante la fase de disparo, usando PIs que se hayan guardado esa fase.

Lanzar un hechizo cuesta 2 PIs y se puede lanzar a cualquier unidad enemiga a un máximo de 600p.

Se resuelve como un combate normal y si la unidad hechizada pierde, se retirará de la mesa (excepto Ma y H, que quedan “hechizados” y pueden ser deshechizados)

Al igual que en disparo, hasta 3 magos pueden lanzar hechizos a una misma unidad, siendo la más cercana la principal y las demás apoyos.

Magos que saquen un segundo 1 al hechizar se convierten en rana.

Unidades Aéreas:

Volando ignoran Zonas de Control.

Volando no podrán entrar en contacto con tropas de tierra que no sean héroes o paladines si no estaban ya en contacto.

En disparo podrán ser objetivo de las unidades de tierra.

Solo combatirá si fue contactado en el turno anterior. O contra Art, Bw, H, Ma, Pa, Aéreas de la forma habitual

Puntos de Iniciativa

2 para mover un grupo que con Enanos y Elfos

2 para mover un grupo que con Aéreas o Magos (Aéreas solo se pueden agrupar con Aéreas)

1 para mover cualquier otro elemento o grupo, o para desplegar una Horda (las Hordas muertas pueden volver a ser desplegadas así en tu borde de la mesa o Baluarte)

+1 para mover un elemento o grupo que no esté a 600p del General (1200 si hay línea de visión)

6 para desplegar un Dios o todos tus Dragones (un Dios desaparece al sacar 1 en tirada de PIs) (Los dioses han de ser desplegados junto al General o un Héroe. Los dragones han de ser desplegados en tu borde de la mesa)

1 para desplegar cada Acechador (2 la 2ª vez , 3 para la 3ª y última vez)(Los Acechadores podrán ser puestos en contacto con un elemento enemigo que haya acabado de entrar a o haya sido desplegado en terreno difícil. No podrán abandonar el elemento en el que han aparecido a menos que hayan sido obligados a huir o no haya oponentes en un radio de 600p. En cualquier momento el jugador puede elegir que desaparezcan y volver a hacerlos aparecer)

2 para intentar hechizar un elemento. (1 por cada Mago que ayude)

6 para deshechizar un Héroe o Mago(Los héroes liberados de los hechizos reaparecerán en el borde de la mesa enemigo. Los magos liberados de los hechizos reaparecerán donde fueron hechizados. Un personaje hechizado es retirado de juego temporalmente)

1 da un bonus de 100p al mover por carretera al General o a un grupo conteniendo un General (puede repetirse)

Pasar a Través de ...

Montados (excepto Monstruos) pueden pasar a través de infantería amiga si están alineadas en la misma dirección.

Asesinos y Dioses pueden pasar a través de cualquiera de ambos ejércitos.

Magos pueden pasar a través de cualquier amigo.

No aéreos pueden pasar bajo amigos Aéreos.

No aéreos pueden pasar bajo Unidades Voladoras enemigas o Héroes Aéreos enemigos, pero no si están en combate.

Aéreos no retrocediendo pueden pasar sobre cualquier tropa No Aérea y no pueden acabar un movimiento en bosques ni ciudades

Aéreos retrocediendo no pueden pasar sobre ninguna tropa, ni bosques ni ciudades.

Elementos Retrocediendo que no puedan pasar a través de amigos, los empujan. Monstruos, Dragones y Dioses solo pueden ser empujados por ellos mismos.

Elementos Retrocediendo con un enemigo (que no sea Asesino) en contacto con el flanco o la retaguardia, son destruidos.

Monstruos y Dragones retrocediendo destruyen cualquier elemento que toquen excepto Monstruos, Aéreos o Asesinos.

Modificadores al Combate

+2 si estás siendo hechizado a través de agua (tener en cuenta la trayectoria más corta)

+2 si estás siendo hechizado o disparado mientras estás en un bosque o ciudad

+2 si eres un Mago combatiendo a 600p de un Clérigo o Paladín

+1 si eres el General o el General te está apoyando por la retaguardia

+1 si estás en una posición elevada respecto al enemigo.

+1 si estás defendiendo un río (excepto contra Aéreos)

-1 por cada enemigo en contacto con tu flanco o retaguardia o solapándote (Dragones no pueden solaparse con nadie)(máximo -1 por lado)

-2 si estás en Terreno Difícil (excepto Disparadores, Bandas de Guerra, Acechadores, Bestias)

-2 si estás luchando contra un Mago a 600p de su propio Baluarte

-2 si eres Montado o Aéreo y el enemigo está en terreno difícil.

-1 por cada elemento adicional disparándote

+1 si eres Lanzas y te están apoyando Lanzas por tu retaguardia (igual para Bandas de Guerra)

- Preparación de la Partida:

Cada ejército consta de 24 puntos y al menos 12 de ellos tienen que ser de unidades de 1 o 2 puntos.

Ambos jugadores lanzan el dado.El que menos puntuación saque es el defensor, quien elegirá el terreno y numerará los bordes del 1 al 4. El que saque mayor puntuación será el atacante, quien situará los números 5 y 6 en dos bordes adyacentes, luego tira un dado y según el número que saque ése será el segmento donde debe colocarse, el jugador que sacó el resultado más bajo lo hace en el segmento opuesto, donde situará su Baluarte. Los dos jugadores ponen ahora sus tropas a una distancia máxima de 600p de su borde o de la línea de mar, realizándolo primero el atacante. Pero sin desplegar los dragones, dioses y acechadores, que aparecen después.

- Secuencia del Turno:

1 – Tira 1D6 para los puntos de iniciativa | 2 – Despliega unidades fuera de la mesa, deshechiza, mueve | 3 – Disparo a Distancia y Hechizos de ambos ejércitos. Excepto Artillería, solo del ejército cuyo turno está en juego | 4- Combate Cuerpo a Cuerpo

- Condiciones de Victoria:

Alternar turnos hasta que al final de cualquier turno un jugador haya matado la mitad de puntos enemigos, haya matado al general o haya capturado el baluarte. En cuyo caso gana. (Las unidades que no están sobre la mesa cuentan como destruidas en el momento del recuento (aunque luego pudiesen volver la batalla) para ver si se ha perdido habiéndose dado las condiciones de victoria)