

Hordes of the Things



¿QUÉ NECESITAMOS PARA JUGAR?

ELIJE LAS FIGURAS Y LAS ESCALAS

Estas reglas pueden ser utilizadas con cualquier escala de figuras o miniaturas, la escala de los 25mm ofrece la mayor variedad de miniaturas fantásticas, y es ideal para las demostraciones públicas del juego en convenciones, ya que resultan muy vistosas. Los 15mm combina el bajo precio y la asequibilidad ya que ocupan poco espacio y también resultan vistosas. Los 6mm y 10mm permiten crear ejércitos masificados a bajo coste.

TAMAÑO DEL EJÉRCITO Y REPRESENTACIÓN DE LAS TROPAS

El juego básico se juega con dos ejércitos, cada uno consistente en elementos hasta un coste máximo total de 24 puntos (AP) y controlado por un solo general que será el representante del jugador. También se pueden crear ejércitos mayores, para batallas más grandes nombrándose a uno de los mandos Comandante en jefe. Los generales subordinados pueden ser dirigidos por otros jugadores. Cada elemento consiste en una base rectangular, a la cual estará fijada una o varias figuras de acuerdo con el tipo de elemento. El coste de los elementos varía según su tipo:

Elementos	Coste
Aerial hero	6 AP
Gods, dragons, paladins, behemoths, magician y otros heroes	4 AP
Airboat, artillery, sneakers y cleric	3 AP
Flyers, knights, riders, beasts, blades, shooters o Warbands	2 AP
Hordes o Lurker	1 AP

El conjunto de tropas de 6, 4 y 3 AP no podrá exceder de la mitad del total de AP.

El general forma parte de una peana del ejército. No podrá ser una peana de un dios, dragón, paladín, bestia, lurker o sneaker.

Cada ejército además, tendrá que tener un baluarte (Stronghold), que utilizará sólo si es el Defensor, cuya pérdida será fatal.

ZONA DE JUEGO Y ESCALA DE TERRENO

El área ideal de juego es de un cuadrado de 24" o 60cm de lado para una batalla básica de dos jugadores si utilizan figuras de 15mm o menos, o de 36" ó 90cm cuadrados si se juega con miniaturas de 25mm. Las batallas más grandes podrán ser jugadas ampliando el ancho pero no la profundidad, con ejércitos de unos 72AP se deberá doblar el ancho.

La escala del terreno varía con respecto al tamaño del ejército, pero podríamos decir que 1" (2,5cm) en una mesa en la que se puede establecer la equivalencia de 100 pasos en la vida real si está usando 15mm o figuras más pequeñas, o 10mm como equivalencia a 25 pasos si utiliza figuras de 25mm.

Las distancias a medir en la mesa se harán con una regla de 600p con marcas a intervalos de 100pasos

ESCALA TEMPORAL

El juego alterna turnos, cada uno de ellos simula unos 15minutos.

DADOS

En las batallas básicas o campañas se necesitará un dado ordinario de 6 caras. Las batallas masificadas necesitarán un dado de diferente color para cada mando.

DEFINICIÓN DE TROPAS

Podemos distinguir entre tropas cuyo sistema de combate difiere suficientemente como para necesitar ser tratadas diferentes de los demás tipos:

Voladoras pueden ser los Gods, Dragons, Airboats, Flyers o Aerial Heroes.

Montadas pueden ser Heroes, Paladins, Knights, Riders, Behemoths o Beasts.

Infantería pueden ser Blades, Spears, Shooters, Warbands, Artillery, Hordes, Lurkers, Sneakers, Magician y Clerics.

Gods (Dioses), incluyendo sólo los dioses y diosas paganas tales como los del Olimpo, pero no aquellos del Asgard, que instigan en lugar de dar asistencia mortal en las batallas. Aquellos dioses son ciertamente invulnerables, inmateriales y nunca suficientemente reales, por ello serán representados por sus Clérigos. No podrán ser invocados hasta que sea una necesidad real. Las religiones monoteístas no podrán ser representadas excepto a través de Clérigos o Paladines.

Dragons (Dragones), incluye solo a las grandes criaturas voladoras e inteligentes. Son demasiado arrogantes y caóticos en su forma de luchar como para cooperar con otras formas de vida y especialmente con otros dragones. Son vulnerables ante los Héroes y los Magos, pero no tendrán ningún problema para terminar con otras tropas. Son realmente viejos, por lo que si mueren tienen mucho que perder, suelen servirse del pánico que crean en el campo de batalla o se encontrarán realmente en peligro de muerte.

Airboat (Aeronaves), incluyen a todas los vehículos aéreos hechos de madera, metal o cualquier otro material con capacidad para volar mediante magia, ingravidez o gas, tripulado por guerreros especialistas y con capacidad para lanzar misiles. Su labor principal es atacar a las tropas de tierra y apoyar a otros seres voladores.

Aerials (Criaturas Voladoras), incluye a todas las otras criaturas aladas inteligentes o que llevan tropas encima, ya sean pegasos, pájaros gigantes o pterosaurios, así como valquirias y hombres que vuelan en alfombras mágicas o máquinas de Leonardo. Se utilizan principalmente para atacar, arrasar a las tropas de suelo atacándolas por la espalda y defender a otras tropas contra los sneakers.

Heroes (Héroes), incluye a todos esos personajes carismáticos campeones casi imbatibles en combate cuerpo a cuerpo debido a su excepcional fuerza o habilidad, armas mágicas o el favoritismo de los dioses o los autores. Se puede representar como un personaje montado en una montura alada o de tierra o a pie, pero en todo momento se considerará como tropa montada ya que siempre encontrará una excelente montura cuando la necesite. Pueden escapar del peligro de un solo poderoso salto, y sin embargo, en lugar de ser asesinados por magos, suelen ser capturados por megalomaniacos que les hechizan para mantener conversaciones absurdas, en ocasiones escapan en el momento menos indicado, y vuelven a resultar capturados en enormes torreones. Esto no debemos confundirlos con las heroínas, que luchan, que gritan, y que combaten sin tantos problemas. Los héroes se asume que acuden al campo de batalla con compañeros, seguidores, secuaces o tropas heroicamente inspiradas, además de trovadores y poetas normalmente no tenidos en cuenta. Los Héroes son el terror de los dragones o los magos y suelen liderar a tropas menores.

Paladins (Paladines), incluye a todos los guerreros humanos santificados cuya fuerza es como la de diez hombres, porque su corazón es puro y en ocasiones inmunes a la magia, como Galahad o San Jorge, y también los unicornios verdaderos y los leones mágicos. Los humanos llevarán brillantes armaduras de plata y demasiado terrenal para ellos.

Knights (Caballeros), incluyen a todos los guerreros pesadamente blindados o protegidos.

Beasts (Bestias), incluye a todos los grupos de animales carnívoros armados con dientes y garras, ya sean perros, lobos, bestias infernales o leones no mágicos, que pueden ir o no acompañados por cazadores o bateadores. Suelen caer ante tropas voladoras, pero son especialmente efectivas contra otras tropas montadas, cuyas monturas son vulnerables a los ataques de las bestias. También pueden ser muy efectivas para limpiar terrenos difíciles o atacar a las Hordas. Los jugadores caprichosos han sugerido que es desconcertante que ejércitos de esqueletos caigan con cierta facilidad ante las Bestias porque les roben y mordisqueen sus huesos.

Blades, (Espaderos) incluye a todas las tropas de infantería que principalmente basan sus capacidades en el uso de la espada, armas cortantes pesadas o armas contundentes, como pueden ser caballeros desmontados, samuráis, espaderos y hacheros y enanos al estilo warhammer. Normalmente pertenecen a una clase social superior, bien protegidas y con armas de calidad. Son menos efectivos contra la caballería que los Lanceros contra las tropas montadas, pero son superiores en el combate cuerpo a cuerpo contra la infantería.

Spears, (Lanceros) representa a toda la infantería armada con armas de asta, ya sean piqueros regulares, milicianos, aldeanos, levas o gnomos que luchan con grandes lanzas en formaciones rígidas. La mayoría de los autores de libros de fantasía no son demasiado claros en diferenciarlos entre lanzas y picas, por lo que nosotros tampoco hacemos esta diferenciación. La protección viene dada sobre todo por la formación cerrada, el muro de escudos. Tienen ventaja al incrementar la profundidad de la formación, que no permitirá que sea flanqueada. Las Spears podrán mantenerse en pie ante las tropas montadas o las hordas, pero lo pasarán mal ante dragones, Behemoths o criaturas voladoras.

Shooters, incluye a todos los arqueros, ballesteros y otras tropas con capacidad para hacer ataques a distancia. También aquí se incluyen las tropas con rifles o algo parecido.

Warband, incluye a todas las tropas salvajes que confían más en su carga impetuosa y feroz que en la cohesión mutua, en sus habilidades individuales o en los disparos, tales como los celtas, los hombres salvajes. La infantería que falla el primer impacto de su carga es barrida del campo, pero en ocasiones no son tan poderosas y resultan vulnerables al hostigamiento.

Artillery (Artillería), incluye a todas las máquinas capaces de disparar proyectiles con ayuda de una dotación ya sea por medio de la pólvora o la mecánica. Son el terror de los Héroes. Se utilizan tanto para arrasar a las tropas enemigas, como para abrir brechas en las murallas.

Hordes (Hordas), incluyen a masas de goblins, reptiles, esqueletos, zombis, espíritus, masas oprimidas o criaturas similares. Determinadas y persistentes, pero fáciles de hacer retroceder por medio de una matanza moderada que tan sólo hará darse cuenta de que no se ha conseguido nada, pues existe una inmensa cantidad de ellos, ya que parecen irse reemplazando. Aquellas que poseen arcos los utilizan a muy corta distancia, por lo que su efecto es parte del combate cuerpo a cuerpo. Es una buena práctica utilizar hordas inmediatamente en la vanguardia de la batalla sin preocuparse por las pérdidas, ya que podrán ser reemplazadas rápidamente.

Lurkers, incluye a todos los seres que se esconden en lugares oscuros o bosques para coger desprevenidos a sus víctimas por medio de redes, jabalinas, dardos envenenados. Son las arañas gigantes, los hombres mono, los espíritus de los bosques, bandidos, pigmeos, pixies, abejas asesinas, etc... y además, los kraken, cocodrilos o los espíritus de las aguas que se diferencian en que se esconden en el agua. Los lurkers ya sean terrestres y 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.

Sneakers, (Asesinos) incluye a todas las bandas de infiltradores a pie, ya sea por que portan anillos mágicos, son maestros ladrones, ninjas o espíritus. Ellos no luchan, pero pueden penetrar o engañar a las tropas enemigas para capturar un Baluarte o atacar al general a no ser que se tomen precauciones.

Magicians (Magos), incluye a los humanos o criaturas sobrenaturales capaces de utilizar la magia de modo ofensivo, ya sean hechiceros, necromantes, brujas, druidas, shamanes, etc.... Se clasifican como infantería ya que para lanzar los hechizos necesitan gesticular desde una postura de pie, se considera que se mueven con velocidad mágica pero finita. Aunque en ocasiones son habilidosos espadachines, necesitarán protección por parte de tropas convencionales. Su capacidad de lanzar hechizos no está libre de peligro ya que puede afectar a las acciones del resto del ejército, por lo que lo mejor es no usarlos con demasiada prodigalidad.

Clerics (Clérigos), incluye a todos los sacerdotes, sacerdotisas, mullahs, ermitaños o líderes de organizaciones religiosas con poderes psíquicos que usan la magia más de un modo más protector que ofensivo. Cuentan como infantería aunque sean representados como montados, ya que para orar necesitarán desmontar, realizar ceremonias o luchar junto a su rebaño.

BASES

Todas las miniaturas deben ir puestas en peanas (elementos) situadas en grupos de una o más figuras pegadas a las peanas rectangulares. El tamaño de las bases no es excesivamente importante pero es recomendable que todas las bases tengan el mismo frente. De todos modos recomendamos el sistema de placaje de las convenciones de la WRG séptima edición y de DBA, más que nada por comodidad y por ser el sistema más generalizado. Que es como sigue:

Escala de la figura:		25mm.	15mm.	6mm.	Nº de figuras	Nº de figuras
Frente de la peana:		60mm.	40mm.	40mm.	de 25mm o 15mm	de 6mm
Profundidad ideal	DRAGON	80mm.	60mm.	30mm.	1	1
	AIRBOAT	80mm.	60mm.	30mm.	1	1
	BEHEMOTH	80mm.	40mm.	30mm.	1-4	1-6
	ARTILLERY	80mm.	40mm.	30mm.	1	1-2
	BEASTS	80mm.	40mm.	30mm.	2-4	5-8
	MAGICIANS	80mm.	40mm.	30mm.	1-3	1-3
	GOD	60mm.	30mm.	20mm.	1	1
	HORDES	60mm.	30mm.	20mm.	5-8	15-20
	FLYERS	40mm.	30mm.	20mm.	1-3	1-2
	HERO	40mm.	30mm.	20mm.	1-3	1-3
	PALADIN	40mm.	30mm.	20mm.	1-3	1-3
	CLERICS	40mm.	30mm.	20mm.	1-3	1-3
	KNIGHTS	40mm.	30mm.	20mm.	2-4	5-8
	RIDERS	40mm.	30mm.	20mm.	2-3	4-5
	LURKERS	40mm.	30mm.	20mm.	1-3	1-3
	SHOOTERS	30mm.	20mm.	15mm.	4	8
	WARBAND	30mm.	20mm.	15mm.	3	6
	SNEAKERS	30mm.	20mm.	15mm.	1-3	1-3
	BLADES	20mm.	15mm.	10mm.	4	8
	SPEARS	20mm.	15mm.	10mm.	4	8

TERRENO

Algunos generales tienen completa libertad para elegir dónde van a combatir, por esto asumimos que el tipo terreno es elegido por los jugadores con cierta libertad. El terreno deberá cumplir las siguientes reglas:

- 1.- Al menos las tres cuartas partes del terreno deberán ser de un mismo tipo.
- 2.- Al menos las dos cuartas partes del terreno deberán contener zonas de terreno difícil, zonas impasables o un río.

La mayoría del campo de juego debe ser terreno bueno representado por una aproximación razonable de pasto, grandes campos abiertos o estepas. El terreno malo debe ser sencillo de reconocer, pudiendo ser bosques, pueblos, dunas, tierras de cultivo, terreno montañoso o rocoso, las pequeñas elevaciones del terreno no son consideradas terreno montañoso y por lo tanto terreno malo, y solo dan a aquellos que están más altos que el enemigo ventajas en el combate.

Los ríos deben correr entre dos segmentos diferentes del campo de juego. El movimiento sobre estos no es posible. El curso de un río permanece constante en toda su extensión y siendo solo conocido luego de que la primera unidad intente cruzarlo. Los caminos que atraviesen un río deben hacerlo por un puente o pasaje. Los caminos eran el tipo de terreno más común, y la mayoría eran simplemente la ruta que la gente usaba para movilizarse, pocos estaban pavimentadas, por lo que deberían ser representadas por un color marrón claro. Las bases deberán moverse necesariamente con parte de esta fuera del camino en ambos lados, para hacer obvio si están o no en terreno malo o bueno o a mayor o menor altura que el enemigo, ante un eventual enfrentamiento. El mar, los lagos, o precipicios son terreno impasable.

El lanzamiento de hechizos se ve afectado por las zonas de ríos, pero no prohibido, presumiblemente por el pequeño campo eléctrico que se genera. Las zonas de agua son ríos, mares, riachuelos o lagunas con mareas.

BALUARTE

Podrá ser de cualquier forma apropiada al ejército al que pertenece, ya sea una colina encantada, una colina elfa, la entrada a una caverna enana, una ciudad, una playa o un castillo al estilo gótico de Hollywood.

Los Baluartes no se consideran elementos de tropas. Se asume que tienen en su interior a la guarnición o algún tipo de protección mágica y no puede albergar más elementos. Ofrecen poderosa resistencia a los ataques directos, y son el centro de poder del jugador, por lo que su pérdida significará la pérdida de la batalla.

No podrá ocupar más de 600 pasos cuadrados de la zona de juego.

Sólo el jugador que actúe de defensor podrá tener el Baluarte.

El Baluarte deberá ser situado en el borde del defensor, o en su línea de costa si éste es una playa.

DESPLIEGUE

EN UN JUEGO BÁSICO DE DOS JUGADORES

Ambos jugadores lanzan el dado, el que menos puntuación saque es el defensor. Él elegirá el terreno y los números de los bordes del 1 al 4. El que saque mayor puntuación será el atacante. Él situará los números 5 y 6 en dos segmentos adyacentes, dando así a dos segmentos doble representación, luego tira un dado y según el número que saque el segmento donde debe colocarse, coincidiendo este número con los situados, dándole su lugar de partida, 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 600 pasos de su borde o de la línea de mar, realizándolo primero el que había sacado el dado más alto. Pero sin desplegar los dragones, dioses y lurkers.

EN LAS BATALLAS DE CAMPAÑA

Se hará del mismo modo que en la batalla para dos jugadores, excepto que sólo el jugador cuya provincia en está en juego deberá tener el Baluarte. Es por esto que no hará falta tirar el dado ya que el atacante será el invasor.

EN BATALLAS EN MASA

Cada ejército estará dividido en mandos, cada uno controlado por su propio general, que estarán al servicio de un comandante en jefe. Los mandos no tienen por qué tener el mismo tamaño, pero ningún mando podrá tener más de la mitad de sus puntos en elementos de 6AP, 4AP y 3AP, y sólo el ejército del Comandante en Jefe podrá tener dioses, dragones o lurkers. Durante el despliegue no se podrá desplegar tropas de otro mando.

Ambos Comandante en Jefe lanzarán un dado. El que saque menor puntuación será el defensor. Elegirá el terreno y los números de las dos áreas de los bordes largos 1, 2, 3 y 4, 5, 6 respectivamente. El que saque la puntuación más alta será el atacante. Él tirará el dado, eligiendo el borde correspondiente al número sacado y el defensor situará el Baluarte en el lado opuesto. Ambos lados irán desplegando alternativamente un mando, y sus tropas, el atacante desplegará el primero. El defensor mueve el primer turno.

REGLAS DE LA BATALLA

SECUENCIA DE JUEGO

Los dos bandos irán jugando turnos alternativos.

Durante cada turno:

1º: Un bando tira el dado para saber cuantos puntos de iniciativa (PIP) obtiene, que podrá utilizarlos para invocar dioses, desplegar dragones o lurkers, dispersar hechizos, reemplazar Hordas destruidas y realizar movimientos permitidos. Un jugador puede reservar PIP para lanzar hechizos al enemigo, pero no podrá guardarlos para usarlos en los siguientes turnos. En las batallas grandes, se lanzará simultáneamente un dado por cada comandante y uno por el Comandante en Jefe, y sólo se podrá utilizar los PIPs indicados por el propio de cada mando, excepto los del Comandante en jefe que se podrá usar también por los mandos inferiores.

2º: Los magos pueden lanzar hechizos y los shooters de ambos bandos o la artillería podrán disparar y afectar al movimiento, empezando por el bando que tiene el turno actual.

3º: Cualquier peana de ambos bandos que esté en contacto con el enemigo, combaten y hace movimientos resultantes de este, en el orden decidido por el jugador que esté en su turno.

DESPLEGANDO DIOSES, DRAGONES Y LURKERS

Un dios no se despliegue en la mesa, hasta que no ha sido invocado con éxito por el jugador que lo controla gastando 6 PIPs; una vez conseguido se colocará adyacente al general o a uno de los héroes del ejército. Si después, durante la batalla, en una tira de PIP se sacase un 1 el dios abandonaría el campo de batalla sin posibilidad de reaparición. Si ambos contendientes dependen del mismo dios, el primero en tener éxito invocándolo será el que lo consiga, y el otro contará como si lo hubiera perdido. Para desplegar todos los dragones pertenecientes a un ejército necesitaremos también 6 PIPs, pero necesitaremos otros 6 PIPs para desplegar los dragones aliados. Estos desplegarán en nuestro borde d7 gBT(u)-2eupehda

Un movimiento de un elemento puede incluir cualquier número de giros de cualquier ángulo. Este puede utilizarse para destrabarse del enemigo que esté al frente, pero sólo si este posee una capacidad de movimiento menor a la de la unidad que se destraba en el terreno donde termine ésta el movimiento y si no contacta con otro enemigo. Un elemento en contacto con un elemento enemigo por el frontal y por su costado o por detrás no podrá destrabarse, pero sino está en contacto con su frontal pero si con un lateral podrá girarse sin gastar un PIP adicional.

Ningún elemento puede cruzar puede cruzar el frontal de cualquier elemento enemigo con el que haya una distancia de una base de ancho y no puede separarse del elemento interviniente, excepto para contactar o alinearse con el frontal de otro elemento, para sobrevolarlo, para retirarse, o como resultado de un movimiento. Un elemento contrario a unirse entre dos elementos enemigos en contacto se solapará al mayor.

Ningún elemento podrá mover al contacto del flanco de un elemento enemigo o a su parte posterior sino comienza enteramente en ese lado de la línea imaginaria que sea prolongación del borde de la base del elemento enemigo.

Ningún elemento puede entrar por un hueco que tenga una anchura menor a un elemento de anchura (normalmente 40mm)

Los elementos denominados voladores pueden volar sobre las tropas de tierra, sobre el agua o sobre terreno difícil, pero no podrán terminar un movimiento en un bosque o en un área edificada. No podrán entrar en contacto con otras tropas de tierra que no sean héroes o paladines sino estaban ya en combate cuerpo a cuerpo con su frontal.

Artillería y bagaje de guerra no pueden mover con el fin de establecer contacto con el enemigo, excepto contra un Baluarte, o mover fuera de la carretera en terreno difícil.

La distancia máxima que puede mover cualquier esquina de un elemento, sino se añade gasto de PIP adicionales, es:

Elemento	Carretera	T. Abierto	T. Difícil	Elemento	Carretera	T. Abierto	T. Difícil
<i>Aerial Hero</i>	1200p	1200p	1200p	<i>God</i>	1200p	1200p	1200p
<i>Airboat</i>	500p	500p	500p	<i>Hero</i>	500p	500p	200p
<i>Artillery</i>	300p	200p	-	<i>Hordes</i>	400p	200p	200p
<i>Beasts</i>	400p	400p	400p	<i>Knights</i>	400p	300p	200p
<i>Behemoth</i>	400p	300p	200p	<i>Lurkers</i>	400p	200p	200p
<i>Blades</i>	400p	200p	200p	<i>Malician</i>	500p	500p	200p
<i>Cleric</i>	400p	200p	200p	<i>Paladin</i>	500p	500p	200p
<i>Dragon</i>	1200p	1200p	1200p	<i>Riders</i>	500p	500p	200p
<i>Fliers</i>	1200p	1200p	1200p	<i>Shooters</i>	400p	300p	300p
<i>Spears</i>	400p	200p	200p	<i>Sneakers</i>	400p	300p	300p
<i>Warband</i>	400p	200p	200p				

100 pasos si la parte frontal del elemento está vadeando agua sino es a través de una carretera.

Los PIPs no utilizados del turno actual pueden ser utilizados ahora para añadir 100pasos de movimiento por carretera para el elemento del general o para el grupo en el que se incluye, o reservarlos para lanzar hechizos contra el enemigo.

PASANDO SOBRE, BAJO O A TRAVÉS DE TROPAS AMIGAS O TROPAS ENEMIGAS

Los Sneakers pueden ser atravesados o atravesar tropas enemigas y amigas. Los magos pueden pasar a través de cualquier tropa amiga, y los dioses a través de cualquier tropa amiga o enemiga. Cualquier tropa puede pasar bajo las tropas enemigas voladoras o héroes aéreos o cualquier elemento con capacidad de volar aliado si estos no están en combate cuerpo a cuerpo. Los elementos con capacidad de volar pueden pasar sobre cualquier tropa de tierra excepto cuando retroceden. Las tropas montadas pueden pasar a través de tropas aliadas de infantería, pero sólo si están encaradas en la misma u opuesta dirección.

ATAQUES MÁGICOS

Un elemento de mago que no esté en contacto con el enemigo, ni solapado a él puede hechizar un elemento enemigo que esté a un máximo de 600 pasos durante un turno. Esto cuesta 2 PIPs. Excepto para los oponentes que no están en contacto, los efectos del hechizo se resuelven exactamente igual que en otros combates. Un segundo y tercer elemento de mago que hechice al mismo objetivo ayudará al hechizamiento del primero, en lugar de resolverse de forma separada. Un PIP extra será gastado por cada apoyo al hechizo.

DISPAROS

La Artillería a menos de 500 pasos y los Shooters a menos de 200 pasos de la base del enemigo podrán disparar, siempre que no estén en contacto o apoyando un combate.

Los disparos no estén permitidos si el tipo de terreno o las tropas que toman parte bloquean la línea de visión de los shooters hasta el objetivo, excepto las tropas que estén en el límite del bosque o de un BUA que sí podrán disparar y ser disparadas desde fuera, y que los elementos con capacidad de vuelo podrán ser objetivo de disparo sobre las tropas de tierra.

La artillería sólo puede disparar en el turno del oponente, y sólo si no movió ni pivotó en su propio turno anterior.

Un objetivo que aún no ha disparado y que puede devolver los disparos debe devolverlos.

Excepto para los oponentes que no estén en contacto, los efectos de los disparos se resuelven exactamente igual que en otros combates. Un segundo y tercer elemento que dispare al mismo elemento objetivo ayuda al disparo del primero en lugar de que la acción se resuelva de modo separado.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Los combates se producen cuando un elemento se mueve, o permanece en, con ambos esquinas y al menos uno de sus lados, contacto alineado con un elemento enemigo o baluarte.

Un elemento que no está en contacto frontal que es contactado por el flanco o por detrás se girará para encararse. Si un elemento contacta por el flanco de dos elementos enemigos diferentes, ambos se girarán, y el segundo en mover se colocará detrás del primero.

Un elemento solapado o en contacto con el flanco o parte de atrás de un elemento enemigo que está combatiendo con su frontal, lucha sólo como un factor táctico para sus aliados. Se puede solapar dos elementos en flancos opuestos, o elementos expuestos por su propio frontal oponente habiendo retrocedido, huido o siendo destruido o hechizado este turno. Elfos y enanos, o dragones y cualquier otra tropa, no pueden actuar como solapados para los otros.

Un elemento no puede ser solapado y contactado por el mismo borde, no puede ser solapado por un enemigo si ambos tocan ambos lados del frontal de la base.

Sólo un elemento puede luchar en combate cuerpo a cuerpo contra un baluarte durante un turno. Este puede ser ayudado por otros elementos uno en cada flanco, y que además estén en contacto con el baluarte en sí mismo.

RESOLVIENDO UN COMBATE

Siempre que se esté en contacto, hechizado, hechizando, disparando o sólo dispara, cada jugador lanzará los dados por su elemento, y añadirá el factor de combate apropiado a su resultado como sigue:

Elemento	vs Infantería	vs Otros	Elemento	vs Infantería	vs Otros
<i>Aerial Hero</i>	+5	+5	<i>Hordes</i>	+2	+2
<i>Airboat</i>	+5	+3	<i>Knights</i>	+3	+4
<i>Artillery</i>	+4	+4	<i>Lurkers</i>	+2	+2
<i>Beasts</i>	+3	+4	<i>Magician</i>	+4	+4
<i>Behemoth</i>	+4	+5	<i>Paladin</i>	+6	+6
<i>Blades</i>	+5	+3	<i>Riders</i>	+3	+3
<i>Cleric</i>	+4	+4	<i>Shooters</i>	+3	+4
<i>Dragon</i>	+6	+6	<i>Sneakers</i>	+5	+3
<i>Fliers</i>	+2	+2	<i>Spears</i>	+4	+4
<i>God</i>	+6	+6	<i>Stronghold</i>	+6	+6
<i>Hero</i>	+5	+5	<i>Warband</i>	+3	+3

Spears añaden +1, si es apoyado por otro elemento que esté justo detrás encarado en el misma dirección, y nunca en terreno difícil, ni si es objetivo de disparos o de hechizos.

Cuando un elemento es atacado por el flanco o por detrás mientras está siendo combatiendo por el frente, su oponente sólo usará un dado y el factor de combate del elemento frontal. Si vence, los resultados afectarán sólo al elemento del frente. Los otros se mantendrán en contacto, y deberán encararse para el siguiente turno.

FACTORES TÁCTICOS

Añade o subtrae del resultado del dado de la tirada de combate por cada uno de los factores tácticos que siguen:

- +2 si la línea más corta desde el hechicero hasta el objetivo cruza un río o si está a menos de 600 pasos de un clérigo o un paladín, o si es hechizado o disparado mientras está en un bosque o en un área construida.
- +1 si el elemento del general interviene en el combate de meleé, dispara o hechizo.
- +1 si en la meleé, se encuentra defendiendo una colina, o defendiendo el banco de un río excepto si hay una carretera o puente, excepto los elementos con capacidad de volar.
- 1 por cada flanco solapado, y/o cada elemento enemigo en contacto con un flanco o parte trasera, o por cada segundo o tercer elemento enemigo apoyando en un disparo o hechizo o elemento enemigo atacando al baluarte.
- 2 si cualquier miniatura excepto los shooter, warband, lurkers o beasts y en, o montadas o con capacidad de vuelo combate o combatieron (no solapadas) con el enemigo que está en terreno difícil o fuera de caminos, o si está combatiendo con lurkers acuáticos, o si está siendo hechizado por un mago enemigo que está a menos de 600 pasos de su propio baluarte.

RESULTADO DEL COMBATE

Compara el resultado total de todos los elementos que intervinieron en el combate con el resultado de los elementos de tu oponente, así obtendremos las consecuencias del combate que normalmente serán un movimiento especificado más abajo. Este dependerá del tipo de tropas que intervinieron en el combate.

Bespellers de cualquier elemento exceptúa a otro mago o un dios, o los elementos en los cuales tirar sin ser tirado detrás, cualesquiera elementos que ayudan a tirar o a ataque bespeller, tirando distante contra una plaza fuerte o a luchar como traslapo o contra flanco o parte posterior, y cualquier opositor de zapatillas excepto un general, la plaza fuerte u otras zapatillas, todo desatiende un resultado desfavorable. Si no se aparece en las siguientes listas el resultado deberá continuar luchando durante el siguiente turno.

Si el total es igual que el del enemigo:

Si combaten un Héroe contra otro Héroe, o Paladín con un Mago. Ambos resultan destruidos si se encontraban en combate cuerpo y su total es el mismo, aunque no tengan los mismos números. Si no continúa el combate.

Si el resultado total es menos que el del enemigo pero mayor que la mitad

Si el total es menor que el del enemigo pero más de la mitad:

God	Huyen del campo de batalla de otros dioses, magos o clérigos.
Hero	Hechizados por magos. Destruídos por héroes, paladines o artillería. Huyen 600 pasos desde el Baluarte. De otro modo, retroceden.
Dragon Otros	Destruído por héroes o paladines. Si no, huye del campo de batalla.
Aerials Knights	Huyen 600 pasos del mago. Si no, retroceden. Destruídos por Behemoths, o por shooters, artillery o magos con los que han entrado en contacto este turno, o si estaban en terreno difícil
Riders	Si no retroceden.
Behemoth.	Destruídos si estaban en terreno difícil, sino retroceden.
Blades.	Huyen 600 pasos de los magos, dragones o artillería. Sino retroceden
Shooters o Beasts.	Destruídos por warband. Sino, retroceden.
Warband.	Destruídos por cualquier trop montada que esté en contacto. Sino retroceden. Destruídos por Behemoths, o por caballeros si están en terreno abierto. Sino retroceden
Sneakers.	Huyen 600p.
Lurkers.	Huyen del campo de batalla.
Magician.	Hechizados por magos. Destruídos por heroes, paladines dragones o dioses. Sino retroceden.
Paladin o artillery.	Destruídos si están en contacto
Otra infantería	Destruídos por caballeros si están en terreno abierto o por warbands en cualquier terreno. Sino, retroceden.
Baluarte	Capturados si está contacto con cualquier elemento excepto con aerials.

Si el total es menor que el del enemigo y menos más de la mitad:

Flyers. Destruídos por Héroes, magos, aerials o shooters. Sino, huyen 600 pasos

Otros Destruídos

Un elemento de Lanceros que está apoyando a otro elemento, quedará destruido si el elemento apoyado es destruido.

RETROCEDIENDO

Un elemento que se retira mueve hacia atrás retrocediendo una distancia igual a la profundidad de la base sin cambiar de encaramiento. Si encontrase tropas aliadas durante el retroceso pasará a través de ellas si fuera posible, de no ser así las empujará hacia atrás si están encaradas en la misma dirección.

Los Behemoths, dragones o dioses sólo podrán ser empujados por tropas del mismo tipo.

Un elemento que mientras va retrocediendo se encuentre un terreno que no puede cruzar, o un baluarte o tropas enemigas o amigas que no pueda atravesar, empujar o destruir, resultará destruido. Cualquier tropa que se tope con un behemoth o dragón, excepto otro behemoth, aerials o sneakers quedará destruido.

Un elemento que retrocede debido a los efectos de disparos desde directamente su espalda, terminará su movimiento encarándose hacia la unidad que le disparó.

HUYENDO

Un elemento que no sea un lurker, que esté huyendo 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.

Las tropas que deben huir del campo de batalla serán retiradas del campo de batalla sin tener que llegar hasta el borde de la mesa.

HECHIZOS

Un héroe o mago hechizado por un mago hostil será retirado temporalmente hasta que se le libere del hechizo gastando 6 PIPs o hasta que el mago que le hechizó sea destruido, hechizado o huya. Un mago que obtenga un 1 con su dado de hechizos y que haya lanzado ya un hechizo quedará transformado en una rana si el jugador dispone de una miniatura para representarlo o quedará destruido. Si es transformado en rana no podrá moverse, lanzar hechizos, combatir o ser atacado hasta que sea liberado del hechizo gastando 6 PIPs.

PERSEGUIR

Un elemento de caballeros, behemoths, beasts o warband cuyo enemigo retroceda, se retire o sea destruido, y que no quede en contacto con otra peana podrá perseguir inmediatamente la profundidad de su peana.

ELEMENTOS PERDIDOS

Un elemento se perderá si es destruido, abandona, huye o retrocede hasta salir del campo de batalla, o mientras permanezca hechizado. Un elemento de horda destruido que es reemplazada, un lurker que vuelve, o un elemento hechizado que es liberado dejará de considerarse perdido. Los elementos que no sean lurkers que dejan o huyen o se retiran del campo de batalla y cualquier elemento de un mando huido no podrán volver durante la batalla, pero podrían reaparecer en el siguiente turno de la campaña.

GANANDO Y PERDIENDO UNA BATALLA

Un bando al final de cualquier turno en que haya perdido su CG o la mitad de sus AP, y que haya perdido además más AP que el otro bando, o que haya perdido su baluarte, deberá huir del campo de batalla. En una batalla grande, un mando que pierde su general deberá huir del campo de batalla si su siguiente resultado en el dado de PIP no es superior a la mitad de los APs que actualmente ha perdido.