

Milites Mundi

ANCIENT AND MEDIEVAL
WARGAMES RULES
FOR SMALLER SCALE FIGURES

TRADUCCIÓN FAN

SWORDPOINT



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
JUGANDO UNA PARTIDA	5
ELIGIENDO LAS FUERZAS	5
PREPARACIÓN UNA PARTIDA	5
CONCEPTOS BÁSICOS	7
GANANDO LA PARTIDA	10
EL TURNO DE JUEGO	12
FASE INICIAL	13
FASE DE DISPARO	14
FASE DE MOVIMIENTO	19
FASE DE COMBATE	33
CHEQUEOS DE COHESIÓN	42
BASES DE COMANDANTES	46
REGLAS ESPECIALES	49
TIPO DE ORDENES	56
CARROS	60
ELEFANTES	62
ARTILLERÍA DE TORSION	65
APENDICE (LISTAS CON ARTILLERÍA DE TORSION)	66

INTRODUCCIÓN.

Milites Mundi intenta proveer reglas a los jugadores para desarrollar un enfrentamiento de tamaño aceptable, para los períodos de antigüedad y comienzo del medievo.

Un general exitoso necesitará proteger sus flancos y mantener su línea de batalla, colocando en posición a sus líderes con cuidado para defender una posición o explotar un éxito. Los ejércitos tienen gran capacidad de resistencia, pero cuando la Moral se desmorona, un rápido colapso sobreviene, en el que poco se puede hacer, excepto si se mantienen reservas.

El juego está diseñado para jugar con miniaturas de 15 mm de altura o menos. Es particularmente interesante jugarlo en 10 mm o 6 mm

Si posees espacio y suficientes miniaturas puedes jugarlo en 28 mm. Para ello detrás de cada cifra se da otra entre paréntesis. Esta cifra entre paréntesis será usada si se juega en 28 mm.

JUGANDO UNA PARTIDA

Para jugar necesitarás dos o más jugadores, dos o más ejércitos y una superficie de juego de 180 x 120 cm. para 6-15 mm. Para partidas en 28 mm recomendamos 360x150 cm. Es necesario disponer de cinta métrica y dados D6.

Cuando se necesite tirar 2D6 hay que sumar los resultados y así sucesivamente. Cuando se dice que se repita la tirada, se repite una sola vez. Se puede jugar entre 2 jugadores o multijugador.

Las medidas del juego están dadas para 6-15 mm. Las cifras entre paréntesis corresponde a escala 28 mm.

ELIGIENDO LAS FUERZAS

Se utilizan las listas de ejército de Swordpoint. El coste de una Unidad es el coste de 1 base de Swordpoint.

- El Comandante cuesta 10 puntos.
- Un General con habilidades especiales cuesta 20 puntos.

Un Ejército es mejor que no sobrepase los 500 puntos, pero para tener la mejor sensación de juego la puntuación ideal es 350 puntos. Las miniaturas deben representar las Unidades de Ejército.

PREPARANDO UNA PARTIDA

Lo primero es preparar la mesa de juego. Para una batalla se puede diseñar la mesa al gusto de los jugadores, o utilizar los escenarios prefijados, donde se indica que tipo de escenografía hay que utilizar. Si se coloca un río, este debe ir desde un lado a otro de la mesa, y debe tener un puente o vado por cada 60 cm (120cm). El resto de piezas que no son río pueden medir como máximo 20 x 30 cm (40x60 cm).

Un método que funciona bien es que un jugador elija la escenografía y el otro jugador elija el lado de la mesa donde va a luchar, haciendo así que el terreno tienda a ser imparcial.

JUEGO COMPETITIVO

Este es un método alternativo para montar mesa en juego competitivo. Cada jugador elige entre 0 a 4 piezas de terreno. En este caso los ríos se omiten. Los jugadores tiran un dado para ver quien comienza primero a colocar piezas de terreno, alternándose para ello, y una vez que se han colocado todas las piezas, cada jugador puede mover hasta 2 piezas de su oponente tantos centímetros como el resultado de una tirada 2D6. Cada jugador puede designar 1 pieza de terreno que ha colocado como inamovible. Las piezas compatibles de terreno se pueden solapar.

DESPLIEGUE DE LAS TROPAS

Una vez preparado el terreno se despliegan las tropas. Hay diversas formas, que se especifican en cada escenario. Para batallas abiertas se utiliza el despliegue oculto (Se anota en un papel el despliegue de cada unidad, y se revelan la la vez). Si se utiliza el escenario 3, 5, 7 o 9, cada ejército tiene un campamento detrás de su zona central de despliegue. Los jugadores pueden elegir fortificar ese campamento por 25 puntos de su lista total. Los escenarios se encuentran al final del libro.

Cuando se colocan las tropas se deben tener en cuenta sus características para adaptarse al terreno, y debe declararse todo, de forma clara y concisa al contrincante, para que no haya dudas de las características de los ejércitos.

Nota: Reglas especiales que afectan al Despliegue.

REGLAS ESPECIALES

*Montados en Caballos/Camellos
Despliegue Especial.*

CONCEPTOS BÁSICOS.

PERFILES

Cada tipo de soldado está representado por un perfil. Esto incluye los detalles de sus armas y que armadura llevan, el tipo de habilidad que tiene en diversos contextos, y el tipo de formación que utilizan esas tropas y tamaño de unidad. Este perfil incluye los siguientes valores:

ATAQUE (A)

Se aplica a los Comandantes, que añaden dados de ataque a la unidad a la que van asociados, normalmente se muestra con un +1, un +2, etc.

DEFENSA (D)

La capacidad que tienen las unidades de resistir un daño.

COHESIÓN (C)

Este valor representa la firmeza de la unidad, cuanto más alto mejor resistirán la lucha.

UNIDADES DE TROPAS

En el campo de batalla las tropas luchaban en unidades organizadas al mando de Oficiales que las lideran. Las unidades marchaban en filas y columnas y estaban entrenadas en su mayoría para maniobrar en bloque.

En términos generales, una unidad se compone de tropas del mismo tipo. Por ejemplo, una unidad de guerreros con arco y armadura ligera. Todas las figuras de la unidad deberán ser del mismo tipo, llevar las mismas armas, y la misma armadura. En casos especiales algunas figuras pueden llevar diferentes armas y armadura, y deberá señalarse tanto en la lista de ejército como en las Reglas Especiales que afecten a esa unidad. Si la unidad lleva distintas armas, solo puede utilizar un tipo de arma en cada fase, por ejemplo, una unidad con jabalinas y arcos, solo puede disparar un tipo de arma en la fase de disparo.

Las unidades operan en bases de 80 x 40 mm. (160 x 80 mm) Los Generales ocupan una base redonda de 30 mm, (60 mm) otros comandantes ocupan una base redonda de 20 mm (40 mm.) En las reglas encontrará varias referencias al centro del frontal de una unidad que se encuentra en el medio de los 80 mm (160 mm) del frontal de una base de unidad.

A continuación se plantea una sugerencia de n° de figuras en 10 mm por base, según el tipo de tropa del que se trate, pudiendo adaptar el número de figuras, según se utilice una escala de 6 mm, 15 mm, o 28 mm aumentando o disminuyendo el n° de figuras.

TIPO DE UNIDAD	Nº MIN BASE	Nº MAX BASE	FILAS POR BASE
Escaramuceadores Inf.	4	8	NO
Escaramuceadores Montados	3	4	NO
Infantería en Formación Orden Cerrado	24	30	3
Infantería en Formación Orden Abierto	12	16	2
Caballería en formación y Camellería	6	12	1 o 2
Carros Ligeros	2	3	1
Carros Pesados	3	4	1
Elefantes, Carros Falcados y Carros de Guerra	2	3	1
Comandante a Pie	1	3	Variable
Comandante Montado	1	3	Variable
General	2	4	Variable

ORDEN DE LA UNIDAD

Toda la infantería se supone que está en Orden Cerrado antes del contacto salvo que su lista indique lo contrario y toda la caballería se supone que está en Orden Abierto salvo que su lista diga lo contrario o esté utilizando Bardas.

Las tropas en Orden Abierto tienen ventajas en el movimiento.

MANDO Y CONTROL

Una unidad estará influenciada por un Mando si está dentro de:

- 6" (12") de un General.
- 4" (12") de un Comandante.

ENCARAMIENTO

Las tropas combaten por el frente de su base. Las tropas solo podrán ver a todo aquello que se encuentre en un ángulo de 90° en su frente, y es necesario que vean al enemigo para cargarles o dispararles

Las distancias de movimiento y disparo pueden medirse en cualquier momento de la partida.

Si se mide para la influencia de un comandante se medirá desde el centro de la base.

MEDICION

Todas las mediciones se realizan desde el centro del frontal de la unidad, hasta el punto más cercano de la base enemiga.

El movimiento se realiza desde el centro del frente de la posición actual de la unidad, hasta el centro del frente de la nueva posición deseada.

Se pueden realizar en cualquier momento mediciones de distancia de movimiento y disparo, incluso antes de la declaración de cargas.

Para medir la zona de influencia de un Comandante se realiza desde el centro de la base del Comandante.

MOMENTUM

Durante la batalla habrá eventos significativos que harán ganar ascendencia de un bando u otro, generándose fichas de “Momentum”, que se colocarán en el casillero de cada jugador. Cada Ejército comienza con cinco marcadores de Momentum. El éxito de las acciones de los jugadores hará que se consigan más fichas.

Un jugador no puede tener más de 12 fichas al final de un turno, descartándose las sobrantes en la fase inicial del siguiente turno.

Las fichas se pueden gastar para influir en momentos clave de la partida, alterando la iniciativa en la fase de movimiento, o en los resultados de los enfrentamientos en la fase de combate.

GANANDO LA PARTIDA

Normalmente en cada partida, los jugadores decidirán los objetivos necesarios para ganar. A veces sin embargo, el objetivo es derrotar al Ejército enemigo. Era raro que los ejércitos perdedores lucharan hasta el último hombre. Para reflejar esto, se utiliza el sistema de “puntos de ruptura”, para determinar cuándo un Ejército decide retirarse del combate y dar la batalla por perdida. Los puntos de ruptura se calculan según la siguiente tabla:

Escaramuceadores	1 punto
Unidades en formación con un coste de 30 puntos o menos, en el Ejército.	2 puntos
Unidades en formación con un coste de más de 30 puntos en el Ejército.	3 puntos

**A los Comandantes, Elefantes y Carros Falcados no se les asignan puntos.*

Se realiza la suma total de puntos del Ejército y se divide entre 2 redondeado hacia arriba, y esa diferencia es el número de puntos de un Ejército que puede perderse antes de romperse. (Ejemplo, tienes un Ejército de 17 puntos, dividido entre 2 da 8,5 puntos, realizamos la diferencia y la resta nos da 8,5 puntos, y redondeamos hacia arriba, por tanto 9 puntos de ejército que se puede perder, ese es el punto de ruptura del Ejército).

Los puntos se pierden cuando una unidad sale de la mesa, no cuando huye. Hay que mantener la cuenta de los puntos durante la partida. Cuando cuentes los puntos perdidos, debes tener en cuenta los puntos perdidos por las siguientes bajas, que no se han sumado en los puntos iniciales de ejército, según la siguiente tabla:

General muerto o abandona mesa	2 puntos
Otro Comandante muerto o abandona mesa	1 punto
Elefante muerto o abandona mesa	1 punto

Cuando lo Ejércitos no llegan al punto de ruptura en el tiempo que se marque para la partida, se puede determinar a un ganador por puntos de victoria, contando el valor de las unidades enemigas muertas, destruidas o retiradas, según su valor de la lista de Ejército. Los puntos de victoria de los mandos se cuentan por separado, incluso si se han unido a unidades. Además se pueden conseguir puntos adicionales de la siguiente forma:

- Por cada cuarto de la mesa de la zona de despliegue enemiga, completamente ocupado solo por tus tropas: 50 puntos.

(Se divide la mesa en 4 cuadrantes coincidentes con el centro. Si con al menos una de tus unidades, ocupas un cuadrante inicial enemigo y no hay tropas en él, puedes reclamar 50 PV por ese cuadrante. Una base de Mandos, Elefantes o Escaramuceadores no cuentan para ocupar un cuadrante, solo lo pueden hacer las unidades en formación o los carros).

- Por cada General muerto, huyendo o que haya abandonado mesa, 50 PV a sumar a los puntos ya ganados, si el general formaba parte de una unidad que haya sido destruida, haya abandonado mesa o esté huyendo.
- Por cada Elefante en estampida, pero que no ha abandonado mesa durante el juego: La mitad de sus puntos.
- Por cada Tres (3) fichas de Momentun en el casillero del jugador al final de la partida, después de descartar un número de fichas igual al número de fichas que tenga el jugador perdedor al final de la partida: 5 PV. Como el juego puede terminar a lo largo de un turno, es posible que un jugador tenga más de 12 fichas de Momentun.
- Si hay tropas fuera de la mesa intentando saquear el campamento enemigo, los puntos de esas tropas cuentan la mitad para el enemigo.
- Si se saquea el campamento enemigo 75 PV. Si el campamento está guañecido no se puede saquear.

EL TURNO DE JUEGO.

Ya que Milites Mundi no es un juego de TU-VAS-YO VOY, los jugadores no tienen un turno separado dentro de la partida. En su lugar, el jugador completa todas sus acciones dentro del mismo turno de juego que el oponente.

Dentro del movimiento, las acciones se realizan en un orden fijado que llamaremos Secuencia del Turno. Cada turno está dividido en fases, en las cuales los jugadores disparan sus armas de proyectiles, mueven sus unidades, y posteriormente realizan todos los combates, y así sucesivamente.

ANTES DE LA PARTIDA

Para comenzar una partida, se prepara la mesa según se explica arriba o según el escenario correspondiente, se despliegan las tropas según las instrucciones del escenario. Y colocan cinco marcadores de Momentun en la pila de cada jugador y empieza el 1º turno.

SECUENCIA DEL TURNO

El turno se divide en las 4 fases siguientes. Éstas se completan en el orden indicado abajo, y **todas las acciones de cada fase deben ser resueltas** antes de pasar a la siguiente fase:

- **Fase Inicial:** En este momento, el jugador deberá realizar una serie de chequeos de Moral como Terror, o de Cohesión, si así lo indican las reglas.
- **Fase de Disparo:** Durante la Fase de Disparo ambos Jugadores disparan sus armas según las reglas de Disparo.
- **Fase de Movimiento:** Durante la Fase de Movimiento se mueven las tropas tal como definen las reglas de movimiento y se realizan los intentos de reagrupar a las tropas que han huido.
- **Fase de Combate:** Durante la Fase de Combate todas las tropas que pueden luchar cuerpo a cuerpo combatirán. Estos combates pueden dar lugar a chequeos de Ruptura y de Cohesión.

FASE INICIAL

Antes de realizar cualquier otra acción, un número de chequeos pueden ser requeridos para realizarse por los jugadores, como siguen:

1. CHEQUEOS DE COHESIÓN Y TERROR

Haz un chequeo por todas las tropas afectadas por Pérdida de Cohesión en los casos 1 y 5 (ver capítulo) y Terror (ver capítulo). Si los fallasen, **moverán en la subfase de Movimiento Obligatorio** de la Fase de Movimiento.

2. REGLAS ESPECIALES

Se realiza un chequeo para cualquier tropa afectada por la regla *Impetuosos*.

3. RETORNO DE LAS TROPAS

Las tropas que abandonaron mesa debido a una persecución que realizaron o evadiendo de una carga tropas enemigas, deben realizar un Chequeo de Cohesión para poder volver a mesa.

4. MARCADORES DE DESMOTIVACIÓN

Se retiran los marcadores de Desmotivación de las tropas que no se encuentren en combate o huyendo.

5. MARCADORES DE MOMENTUM

Se descartan el exceso de marcadores de Momentum.

FASE DE DISPARO

Se asume que ambos bandos disparan simultáneamente. Las tropas equipadas con armas de disparo pueden disparar a cualquier objetivo enemigo que puedan ver, siempre sujetos a las prioridades de objetivos. Ten en cuenta que las tropas armadas con arcos y ballestas **no pueden utilizar sus escudos** y por tanto son más vulnerables ante disparos.

Se empieza declarando el objetivo por cada una de las unidades que vayan a disparar. Resuelve todos los disparos sobre cada objetivo antes de pasar al siguiente. Haz cualquier chequeo de Cohesión que sea necesario tras terminar todos los disparos. No importa que jugador empiece a disparar primero, ya que el disparo es simultáneo. Todas las unidades son elegibles para disparar incluso si son contadas como bajas tras haberles disparado previamente su oponente. Se aplica el mismo procedimiento para aquellas tropas que disparen en la Fase de Movimiento usando Disparo Parto.

1 DECLARAR OBJETIVOS.

1.1 Determinar que Unidades pueden Disparar.

Un objetivo debe estar en la línea de visión, por lo que debe estar dentro del arco de 90° grados proyectado desde el frente de la unidad que dispara. Una unidad requiere un camino despejado del ancho de su base desde su posición hasta el objetivo para poder disparar efectivamente. La línea de visión de una unidad será bloqueada si hay algo interpuesto entre la base y el objetivo. Las colinas, los peñascos grandes y los edificios bloquean la línea de visión a la altura de suelo. Si el camino hacia el objetivo está parcialmente bloqueado el objetivo estará oscurecido.

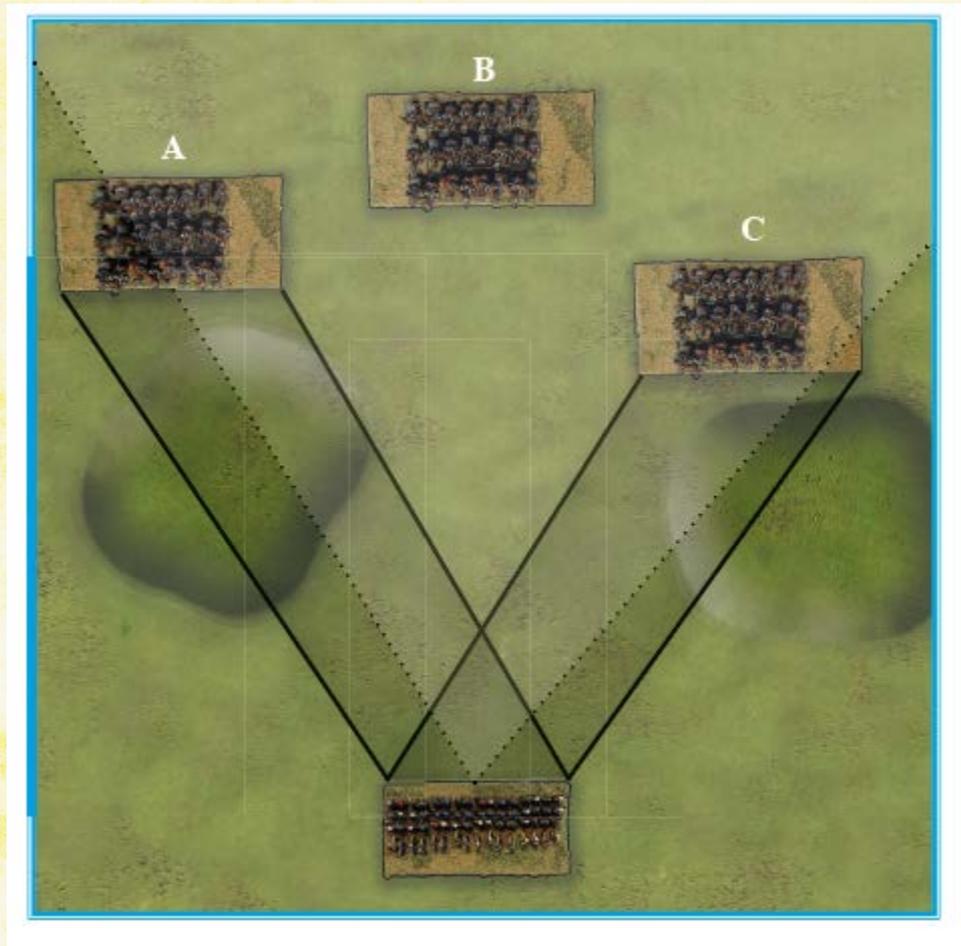
Los setos y muros también bloquean a nivel de suelo. Sin embargo, una unidad colocada directamente detrás del obstáculo y tocándolo, asumimos que tiene una posición para ver sobre el Obstáculo. La unidad podrá disparar pero también podrá ser disparada.

Las unidades no pueden disparar ni hacia dentro, ni desde dentro hacia fuera, de un bosque. Simula el efecto de los troncos y ramas obstruyendo.

Las unidades ocupando las colinas pueden ver para disparar sobre tropas o terreno que no sea bosque, a tropas que estén en el nivel inferior en la mesa. No podrán disparar si hay colinas interpuestas entre ellos y el objetivo.

Tales tropas no solo pueden ver y disparar, sino que también pueden ser vistas y disparadas porque están en alto, exponiéndose a la vista. Lo mismo se aplica a los elefantes.

Todos los objetivos se oscurecen cuando se dispara sobre las tropas amigas que se interpongan entre ellos y el objetivo.



Arriba:

La Unidad A es un objetivo no elegible
La Unidad B es un objetivo claro
La Unidad C es un objetivo obscurecido

1.2 Indicar el Objetivo de cada una de las Unidades.

Normalmente una unidad dispara contra un único objetivo. La prioridad será la unidad enemiga más cercana que puede cargarla (*por ejemplo puede ocurrir tener una unidad de infantería más cerca que una de caballería, pero esta está en distancia de carga, así que el objetivo será la caballería*). Si ningún enemigo se encuentra en esa situación, disparará contra la unidad enemiga visible más cercana.

Esta segunda prioridad no se aplica en el caso de la Artillería de Torsión. Si hay dos o más unidades enemigas equidistantes para la unidad que dispara, y ambas cubren la misma cantidad del frontal de la unidad que dispara, los disparos se dividen equitativamente entre ambos objetivos.

Es importante declarar todos los disparos en este punto, ya que las unidades que disparan con arcos o ballestas no pueden usar escudos, por lo que pueden tener un peor valor de Defensa contra los disparos que reciban, al contrario que si hubieran optado por no disparar.

1.3 Comprobar que Enemigos están en Alcance.

Todas las armas a distancia tienen un máximo alcance efectivo. La distancia al objetivo se mide desde el centro de la peana de la unidad que dispara, hasta el punto más cercano de la peana objetivo de los disparos.

Arma	Alcance Máximo
Armas arrojadas	4" (8")
Ballestas Ligeras y Hondas	9" (18")
Arco, Arco Largo y Ballesta	12" (24")

Estas distancias son las máximas a las que se puede disparar cada una de ellas. Las armas que no son lanzadas a mano pierden potencia y precisión mucho antes de llegar al alcance máximo, por lo que los disparos se dividen en disparos cortos y disparos largos. El alcance corto es hasta la mitad del alcance máximo del arma. El largo alcance entre la mitad y el máximo alcance.

Por ejemplo: *El corto alcance de un arco sería 6" (12"). Si el objetivo está a más de 6" (12") contaría como estando a largo alcance.*

2. CALCULANDO LAS BAJAS

Una vez se han completado todos los disparos de las unidades de cada bando por separado, se comprueba que unidades que han sido objetivo de los disparos pueden estar Desmotivadas o tienen que realizar un chequeo de Cohesión debido a las bajas sufridas. Colocan marcadores a las unidades que quedan Desmotivadas.

2.1 Impactando al Objetivo.

Un impacto se obtiene con un 4 o más en 1D6.

Para determinar cuántos impactos se consiguen, se deben tirar: 6 dados por cada unidad de Infantería con Arcos o Arcos Largos que no sean *Escaramuceadores*, y 4 dados para el resto de unidades (Toda la Caballería y Escaramuceadores y cualquier otra infantería armada con jabalinas, dardos o ballestas). Suele ser más fácil tirar todos los dados a la vez.

Unidad	Dados
Infantería formada con arco y arco largo	6
Infantería formada con jabalina, ballestas o dardos	4
Infantería y Caballería Escaramuceadora	4
Caballería	4

El número de dados que tira cada unidad puede verse alterado por las circunstancias de la batalla. Estos datos son acumulativos:

Unidad	Dados
Una unidad disparando a largo alcance	-1D6 (-2D6 si es cualquier infantería con arco)
Una unidad Tiradores Superiores	+1D6 (+2D6 si es cualquier infantería con arco)
Una unidad Tiradores Inferiores	-1D6 (-2D6 si es cualquier infantería con arco)
Una unidad disparando a Escaramuceadores	-1D6 (-2D6 si es cualquier infantería con arco)
Una unidad disparando a un objetivo obscurecido o detrás de cobertura ligera	-1D6 (-2D6 si es cualquier infantería con arco)
Una unidad disparando con ballestas o arcos largos disparando a corto alcance	+1D6 (+2D6 si es cualquier infantería con arco largo)

Ejemplo: Una unidad de Infantería Formada con arco dispara a una unidad de Escaramuceadores a larga distancia. De base tienen 6 dados, pero pierde 2 dados por disparar a larga distancia siendo infantería con arcos, y pierde otros 2 dados por disparar a una unidad de Escaramuceadores como objetivo. Por lo que solo tirará 2 dados.

Si el número de dados llega a Cero, la unidad no podrá disparar.

COBERTURA

Las tropas tienen ventaja si son disparadas en cobertura. Hay dos tipos, Cobertura Pesada y Cobertura Ligera.

Cobertura Pesada: Ofrecen protección total a las tropas, como muros, construcciones y empalizadas de madera. A las tropas en Cobertura Pesada no se les puede disparar.

Cobertura Ligera: Ofrecen una protección parcial a las tropas, como son setos, carretas, carros y vagones de guerra. Solo protegen a los Escaramuceadores (No se les puede disparar).

2.2 Convirtiendo los Impactos en Bajas.

Una vez que las unidades han recibido impactos, el jugador tiene que tirar una salvación por cada impacto para ver si acaba en baja. Se tira un dado por cada impacto recibido y se compara con el valor de defensa de la unidad. Este valor puede variar según el equipamiento opcional que lleve la unidad. Si iguala o supera el valor de defensa, el impacto no tiene efecto. Un 1 siempre será un fallo de salvación.

Las unidades sin armadura tienen un valor de salvación inicial de 7, de esta forma no pueden prevenir salvarse de un impacto, pero hay que aplicar los siguientes modificadores comenzando desde 7

Equipación	Variación Valor de Defensa
Armadura Ligera	- 1
Armadura Pesada o Parcial de Placas	- 2
Armadura de Placas o Catafracta	- 3
Escudo	- 1
Escudo Grande	- 2
Montado a Caballo, Camello o Elefante	- 1
Cualquier Barda	- 1
Montados en Carros o Howdah de Elefante	- 2

Tener en cuenta que:

- Los valores de la armadura de placas o catafractos no pueden bajarse más por utilizar escudos.
- La media barda protege solo por el frontal. Las bardas de tela solo protegen contra disparos, no en combate cuerpo a cuerpo.

2.3 Determinar el resultado de los Impactos.

Excepto circunstancias excepcionales las bajas físicas por Disparo suelen ser bajas. Los efectos psicológicos suelen ser superiores.

Si una unidad que no sean *Escaramuceadores* sufre 3 bajas en un mismo turno, esta unidad se marca como Desmotivada. Se le pondrá un marcador de Desmotivada para recordarlo; este marcador se elimina al final de la fase inicial del turno posterior en el que ha sido desmotivada. Si un jugador Desmotiva una unidad formada, gana un marcador de Momentun.

Si la unidad es forzada a realizar un chequeo de cohesión estando desmotivada, se sufre un modificador -1 en la tirada de Cohesión.

Si una unidad lucha cuerpo a cuerpo estando desmotivada, sufre un modificador de -1 en la Resolución del Combate.

Si una unidad sufre tres bajas (*Escaramuceadores*) o seis bajas (Resto de unidades) en un turno de disparo, debe realizar inmediatamente un Chequeo de Cohesión, con un modificador de -1 a la tirada si esta Desmotivada (Unidades Formadas). Si falla el chequeo de cohesión, esta unidad deberá huir en la subfase de Movimiento Obligatorio de la Fase de Movimiento.

Si un jugador obliga a una unidad enemiga a realizar un Chequeo de Cohesión, gana un marcador de Momentun.

3. CHEQUEO DE COHESIÓN

Las unidades afectadas por los disparos tienen que realizar un chequeo de Cohesión. Hay que tener en cuenta que todas las unidades que fallen el Test de Cohesión son marcadas y deben mover en la subfase de Movimiento Obligatorio de la Fase de Movimiento.

REGLAS ESPECIALES

Disparo Parto.

Muro de Escudos.

Formación Combinada

FASE DE MOVIMIENTO

RESUMEN

Durante el Movimiento o Fase de Movimiento, ambos jugadores pueden mover sus unidades por el campo de batalla. Como la Secuencia de Turno, hay que seguir la secuencia de la Fase de Movimiento de forma estricta. Todas las unidades tienen capacidad de mover, incluso si dispararon en la fase de disparo. En cada parte de la Fase, los movimientos se realizan según el orden de iniciativa.

0. TIRAR POR LA INICIATIVA

Al inicio de la fase de movimiento cada jugador tira 1D6 para determinar con el resultado más alto quien tiene la Iniciativa. El que obtenga el resultado más alto tiene la iniciativa y puede elegir ir primero en todas las partes de esta fase, o puede instar a su oponente a que haga sus acciones primero, en todas las partes de la fase, cediéndole por tanto la iniciativa.

Los jugadores pueden elegir descartarse de marcadores de Momentun para sumar un +1 por cada marcador, a la tirada de iniciativa. Ambos jugadores pueden ocultar hasta 3 marcadores en la mano, y descubrirlas a la vez, para ver cuánto suma a la tirada cada jugador. Una vez revelados los marcadores se harán las tiradas para determinar la iniciativa. Estos marcadores se descartan. En el caso de que resultara un empate se volverá a tirar la iniciativa sin sumar los marcadores descartados anteriormente (esto es, depende en exclusiva de los dados). La tirada se repetirá si sigue dando resultado de empate hasta que haya una tirada ganadora.

1. DECLARAR CARGAS Y RESPUESTAS A LAS CARGAS

Si el jugador quiere que sus tropas carguen, deben declararlo en este momento, al inicio de la fase de movimiento. Algunas declaraciones de cargas pueden ser obligatorias (Por ejemplo, si una unidad con “Warband” falla el chequeo de Cohesión en la fase inicial).

Después el oponente declara las respuestas a la carga. También debe declarar cualquier unidad que quiera separarse del combate (Nota, obviamente si tiene que declarar respuesta a la carga no puede separarse del combate).

Una unidad que ha declarado una respuesta a una carga, no puede ser declarada para cargar. Una unidad que ha sido declarada para cargar, pero que ha sido cargada, debe cancelar su carga y declarar una reacción o respuesta a la carga recibida.

Intentar separarse no es una carga, por tanto no puede ser cancelada por una declaración de carga posterior.

Cada jugador declara primero sus cargas con Caballería, Camellería y Carros, y después con Infantería y Elefantes

1.1 Qué Objetivos pueden ser Cargados.

Para declarar una carga, se debe indicar cuál de las unidades va a realizar la carga y que unidad o unidades enemigas dentro de su arco de visión van a recibir esa carga.

La unidad que carga, simplemente mueve en línea recta, contactando a cualquier unidad que esté delante de ella.

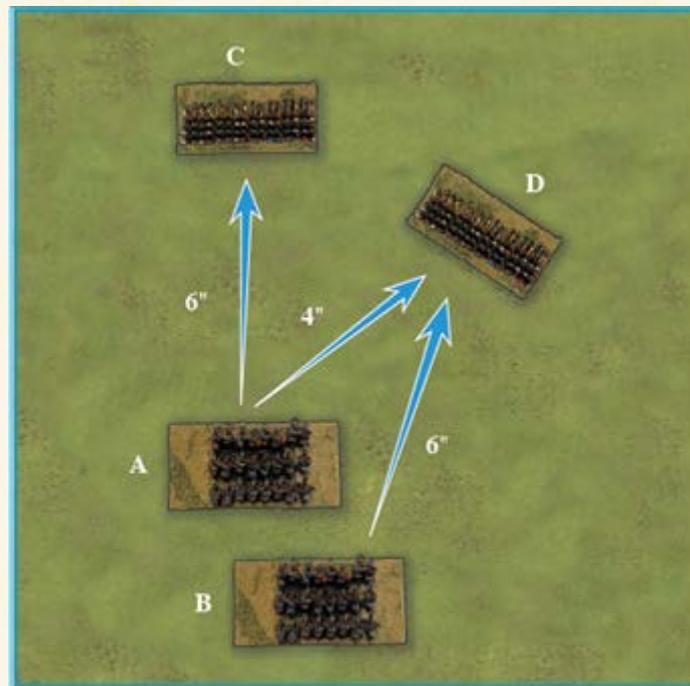
Alternativamente, puede declarar una carga a una unidad concreta, lo que puede generar un cambio de dirección. Debido a restricciones en la maniobra, puede ser que el objetivo no sea alcanzado para realizar la carga.

Una unidad solo puede declarar una carga si el centro frontal de la base puede contactar con el enemigo.

Una unidad que carga se mueve de acuerdo a las reglas de movimiento normales, que se explicarán a continuación. La carga suele ser directamente hacia delante, y obligatoriamente es así si se ha declarado contra más de una unidad.

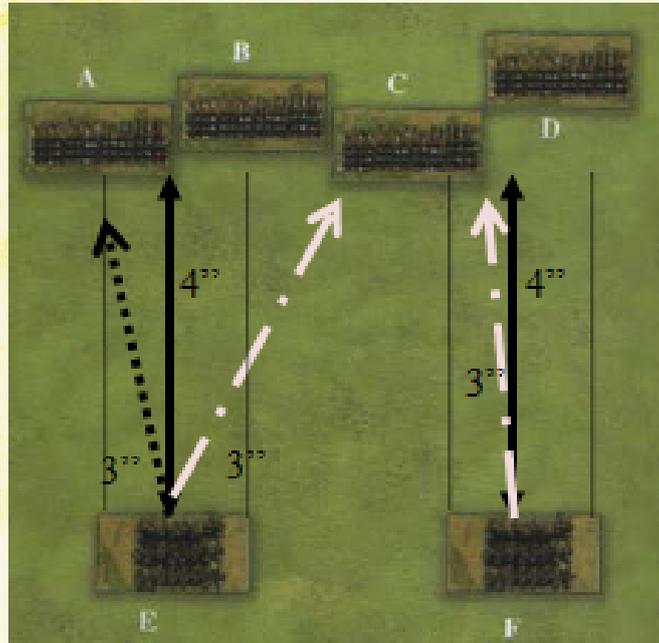
El centro del frente de la base de la unidad que carga debe ser capaz de alcanzar al objetivo, en caso contrario falla la carga, excepto cuando se carga a una unidad por el flanco.

Algunos ejemplos de Carga:



Arriba (distancias para 15 mm o menos)

- A es una Unidad de Caballería con 8" de movimiento.
- A puede cargar a C que está en frente.
- A puede cargar a D ya que está dentro del 75 % del movimiento de A.
- B no puede cargar a D porque menos de la mitad de la base B puede ver a D



Arriba

E tiene una distancia de carga de 4'' y puede cargar a **A, B o C**. Si carga a **A o C**, pierde distancia al no cargar directamente al frente (pierde 1/4 de movimiento, cargando 3'' y no llegaría a **A**). Al cargar recto, terminará solapándose con **B** (nota, ya que no podría ocupar por completo el frente de **A o C** al no tener movimiento). Si **B** está dentro de una profundidad de base del punto de contacto, se meterá en el combate. (Se desplaza **B** al frente para entrar en contacto)

F puede cargar **C y D**.

E y F, ambos a la vez, no pueden cargar a **C**, aunque tuvieran movimiento ya que cada uno terminaría con su punto central del frente solo tocando en la esquina de **C**, lo cual es insuficiente.

1.2 Respuestas a la Carga.

Una vez que has declarado todas las cargas, el oponente declarará las respuestas de sus unidades cargadas. Estas son, aguantar, Evadir y contracargar.

A veces una unidad será cargada por más de un enemigo. Sin embargo, solo se le permite declarar una respuesta a la carga, por lo que ésta respuesta debe ser aplicada para todas las unidades que la cargan. Esto significa que una unidad cargada desde más de una dirección, verá limitadas sus opciones, por ejemplo, no podrá contraatacar si está siendo cargada por un flanco o su retaguardia.

Si una unidad carga a dos o más unidades enemigas, cada una de las unidades cargadas debe declarar su propia respuesta a la carga, pudiendo ser distintas ambas

Si se declara una carga contra una unidad que ya está en combate, no podrá declarar una respuesta a esa carga, ya que está demasiado enfrascada en la lucha. No obstante, si podrá reaccionar si así se requiere por las reglas de la Pérdida de Cohesión (por ejemplo tendrá que hacer un chequeo de Cohesión si es cargada por el flanco)

Aguantar

Una unidad puede sostener la posición y recibir la carga. Es la respuesta habitual de la infantería formada.

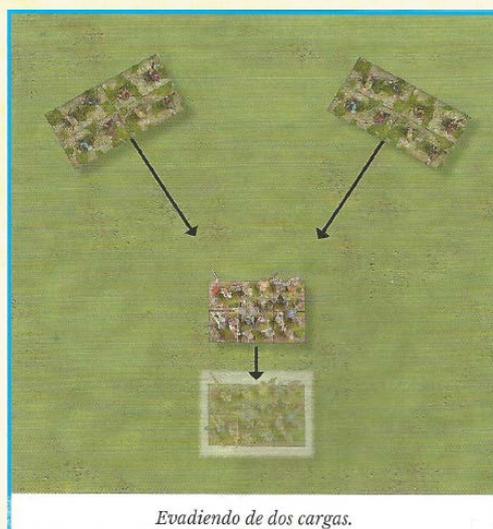
Evadir

Es una opción disponible para *Escaramuceadores* y para unidades formadas con la habilidad *Evadir*.

En la fase de movimiento obligatorio, una unidad que ha declarado *Evadir*, se alejará en la dirección del enemigo que le realiza la carga, una distancia de:

Si su movimiento es de 6" (12") o inferior.	1D6 + 2 (2d6+4)
Si su movimiento es superior a 6" (12")	2D6 + 2 (3d6+4)

Si la unidad es cargada por más de un enemigo, la unidad evadirá por una bisectriz resultado de las direcciones de carga (Equidistante de ambas direcciones).



La unidad que evade se reposiciona mirando directamente hacia el enemigo que le carga. En la fase de movimiento obligatorio, mueve las tropas que han evadido con el resultado obtenido en la tirada de evasión.

Si la dirección de evadir lleva a la unidad al borde de la mesa, modifica su dirección lo mínimo necesario para mantener a la unidad en el campo de batalla. Si no pudiese permanecer en él pues su distancia de evasión es muy alta, puede intentar regresar en turnos posteriores.

Contracarga (de Caballería)

Solo puede ser cargada por caballería, camellería o carros, que sean cargados por su frente. Si la unidad que carga se encuentra en distancia suficiente para poder hacerlo, la unidad que contracarga se mueve hacia delante un tercio de la distancia entre ella y su oponente, como reacción a dicha carga. Si esa distancia es de al menos 1" (2") la unidad cuenta como "Cargando" para el posible uso de armas de combate (dados adicionales si utilizan lanzas, etc.), y para los casos de "Caballería de Choque" y "Warband". Si es incapaz de mover la distancia necesaria por alguna razón, deberá permanecer estática. Si la unidad falla su carga (nota o cancelada por ser cargada por otra unidad) entonces la contracarga se convierte en carga contra la unidad que cargó originalmente.

1.4 Declarando Separaciones

Las unidades que se encuentren en combate al comienzo del turno pueden intentar separarse de él. Necesitan una tregua para tomar ventaja. No les es posible separarse a las tropas que se encuentren luchando en más de una dirección, o aquellas que fueron contactadas en el turno anterior, por tropas enemigas en persecución. Está demasiado comprometida para separarse.

Las tropas bien entrenadas y maniobrables pueden separarse razonablemente bien, a diferencia de las tropas menos disciplinadas que una orden de separarse del combate lo pueden convertir en una huida. Declara si alguna de tus unidades trabadas en Combate al comienzo de la Fase de Movimiento quiere separarse, en el mismo momento de declarar las cargas. De esta manera una unidad que ha sido cargada no puede declarar que se separa pues debe hacer una respuesta a la carga. Las unidades que se separan de un Combate cuerpo a cuerpo moverán en la subfase de Movimientos Obligatorios de la Fase de Movimiento, antes de que las unidades que carguen sean movidas. Haz un chequeo de Cohesión por cada unidad que intenta destrabarse igual que cuando se hace una persecución con 2D6. Si la tirada es igual o inferior a la Cohesión de la unidad el chequeo es pasado.

Una unidad forzada a retroceder en la melé del turno anterior suma +1 a la tirada.

Si el chequeo es pasado, la unidad se separa con éxito y hace un movimiento normal recto hacia atrás permaneciendo encarada al enemigo. Puede desviarse para esquivar terrenos y otras unidades. Este movimiento se realiza en la subfase de Movimientos Obligatorios de la Fase de Movimiento.

Si se falla el chequeo, la unidad rompe y huye 1D6" (2D6") si mueve 6" (12") o menos y 2D6" (3D6") si mueve más de 6" (12"). Este movimiento se realiza en la subfase de Movimientos Obligatorios de la Fase de Movimiento.

Las unidades que están luchando contra un enemigo el cual se separa con éxito del combate no pueden perseguirle. Sin embargo si el chequeo de separación falla y la unidad por tanto rompe y huye, el enemigo puede ser perseguido igual que cuando rompe en combate cuerpo a cuerpo.

Las Caballería puede separarse de un Combate sin hacer chequeo de Cohesión, pero solo si todas la tropas enemigas con las que está luchando son más lentas que ella. Si alguna de las unidades con las que combate tiene su misma o superior velocidad deberá hacer un chequeo igual que se describe arriba.

2. REAGRUPAR TROPAS QUE HUYEN

Una vez declaradas las cargas y respuestas a estas, es el momento de intentar reagrupar a las tropas que estaban huyendo previamente. Esto no se aplica a las tropas que han huido en la fase de Disparo de este turno, ya que tiene que hacer un movimiento de huida.

Si una unidad falla su chequeo de Reagrupamiento continuará huyendo, moviendo en la subfase de Movimiento Obligatorios.

Una unidad para evitar seguir huyendo en la fase de Movimiento tiene que intentar Reagruparse. Si lo consigue reordenará sus filas para seguir combatiendo otra vez. Una unidad solo puede intentar reagruparse si está a distancia de mando de una Base de Comandante. Si además la base es la del General, puede usar su valor de Cohesión para el chequeo.

La huida tiene un impacto mayor en la Moral, por lo que los chequeos para Reagrupar suman +2 a la tirada de 2D6 y +3 si además está Desmotivada. Si la tirada modificada es igual o inferior al valor de Cohesión, la unidad se reagrupa y detiene su huida. La unidad debe estar todo el turno estacionario sin poder combatir o disparar, pero el jugador propietario puede encararla en la dirección que desee.

Esta dificultad en restaurar la Moral puede a su vez verse perjudicada por tropas enemigas cerca. Si hay tropas enemigas que no estén huyendo a 4" (8") de la unidad que intentar reagruparse se sumará un +1 extra. Si además hay más de una unidad enemiga en esa distancia sumará un +2 en vez del +1.

Ejemplo: Una unidad de hoplitas griegos ha huido del Combate. Es perseguida por sus oponentes Espartanos, los cuales fallaron en cogerla y están a 2" detrás de ella. La Cohesión de los Hoplitas es de siete y en su tirada para reagrupar han sido afortunados y han sacado un tres en su chequeo con 2D6. Suman a esta tirada +2 por estar huyendo, +1 por estar Desmotivados y +1 por que tienen tropas enemigas a 4" (8") o menos, lo que da un resultado total de siete, por lo que se reagrupan. Si otra unidad de Espartanos hubiera estado cerca de ellos, habrían sumado un +2 en vez de +1 y no se habrían reagrupado al ser ocho el resultado total fallando el chequeo y teniendo que seguir huyendo.

3. MOVIMIENTOS OBLIGATORIOS

Después de que los jugadores han intentado reagrupar a las tropas que huían, es el momento de hacer los movimientos obligatorios que las reglas requieren. Esto puede suceder por diferentes motivos como son el estado de las tropas, consecuencia de un chequeo fallado, evadir a una carga o separarse de un combate.

3.1 Movimiento de tropas que no han podido reagruparse y huyen

Si una unidad no ha sido destruida o se ha reagrupado continuará movimiento 1D6" (2D6) o 2D6" (3D6") ignorando los efectos del Terreno Difícil hacia el borde de la mesa más cercano. Intenta abandonar el campo de batalla de la forma más rápida posible.

Una unidad que está huyendo no puede ni combatir ni disparar proyectiles. Siempre que pueda moverá rodeando Obstáculos que le bloquean el paso, incluyendo unidades de tropas. Un hueco de mínimo 40 mm (80mm) es el mínimo por el que una unidad puede huir. Las tropas que huyen no moverán hacia el enemigo excepto que no tengan otra opción. Si cualquier parte de la unidad toca el borde de la mesa, la unidad entera se considera que abandona el campo de batalla y se retira de la partida. Las tropas están demasiado aterradas para poder recuperarse o han encontrado lugares donde esconderse hasta que la lucha termine.

Si alguna tropa enemiga carga a una unidad que está huyendo, esta automáticamente huye de la carga, asumiendo que esta llegaba en distancia. Las tropas que huyen mueve 1D6" (2D6) o 2D6" (3D6") como el resto de tropas que huyen. Si el enemigo que carga alcanza a las tropas que huyen las destruirá.

3.2 Movimiento de tropas que responden a una Carga

Las tropas que Evaden o huyen cuando son cargadas mueven alejándose directamente de los enemigos que les cargan $1D6+2''$ ($2D6+4''$) si su distancia de movimiento es $6''$ o menos o $2D6+2''$ ($3D6+4''$) si su movimiento es más de $6''$.

Mide la distancia entre la unidad que carga y la que huye/evade **antes de mover** cualquier de ellas. Si la distancia de separación inicial más la tirada sacada es igual o menor que la distancia de movimiento de la unidad atacante serán cogidos. Mueve a la unidad que evade/huye y luego mueve a las tropas que cargan para entrar en contacto con ellas. En la Fase de combate la unidad que evadía/huía será destruida causando un chequeo de Cohesión a las tropas amigas que estén a $6''$ ($12''$) de ella como se describe más adelante. El mismo resultado ocurre si una tropa que huye/evade se encuentra en el camino de otra tropa que carga.

Si la distancia de separación inicial más la tirada sacada es mayor que la distancia de movimiento de la unidad atacante, se habrán alejado lo suficiente, haciendo que la carga sea fallida. Mueve la unidad que evade/huye primero y luego mueve a la unidad que carga la mitad de su movimiento. Las tropas que evaden paran y encaran a las tropas que les han cargado.

Las tropas formadas que evaden necesitan un hueco de al menos 40mm (80mm) entre unidades para poder pasar.

Las tropas montadas que han declarado una contracarga mueven los siguientes $1/3$ de la distancia entre ellas y la unidad que les carga.

3.3 Movimiento de las tropas que se separan de un Combate

Si el chequeo de Cohesión es superado, la unidad se separa con éxito y puede mover hasta su capacidad de movimiento normal recto hacia su retaguardia manteniendo el encaramiento con el enemigo. Puede desviarse lo mínimo para esquivar terreno u otras unidades.

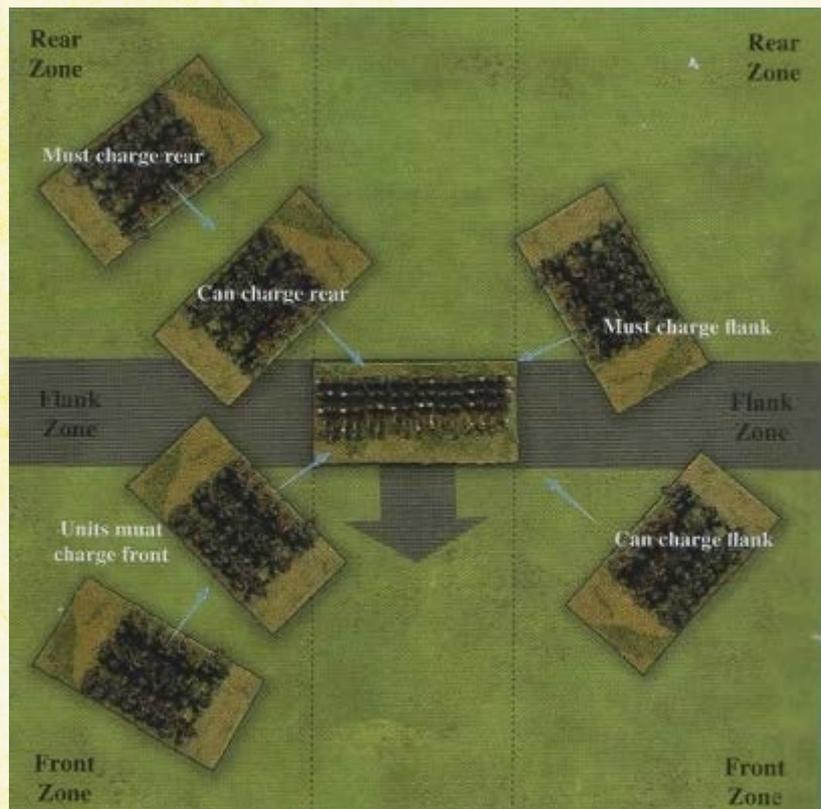
Si el chequeo no es superado, la unidad rompe y huye $1D6''$ ($2D6''$) o $2D6''$ ($3D6''$) como se explica arriba en 3.2

4. MOVIMIENTOS DE LAS TROPAS QUE CARGAN

Una vez todos los movimientos obligatorios se han completado, es el momento de hacer los movimientos de las tropas que han declarado carga.

4.1 Encarar para cargar

Las unidades que cargan, mueven hacia sus objetivos en concordancia con las reglas de la próxima sección. La posición inicial al comienzo de la Fase de Movimiento de la unidad que carga con respecto al objetivo, determinará si la carga es frontal, de flanco o de retaguardia.



Si la unidad que carga está en la zona frontal del objetivo cuando carga, entonces la carga será por el frente. Lo más normal es que las unidades comiencen encaradas por el frente unas con otras, siendo por tanto la situación más habitual.

Si cualquier parte de la unidad está en la zona de flanco, o sobre la línea que lo divide, cargará entonces a ese flanco, siempre que a su vez cualquier parte de la unidad que carga no está en la zona frontal determinada por la prolongación imaginaria de las líneas de flanco de la unidad (ver arriba dibujo). Si es ese caso deberá cargar al frontal.

Si la unidad que carga está por completo en la zona de retaguardia (ver arriba) la carga será por retaguardia. En el caso de que pueda hacerlo por retaguardia o por flanco debido a su posición elegirá (ver arriba).

Si la unidad que carga está en la zona de retaguardia y flanco a la vez, pero no exactamente en la zona de retaguardia de la unidad determinada por la prolongación imaginaria de sus líneas de flanco (ver arriba) la carga será por el flanco.

Las tropas que son cargadas por el flanco o retaguardia deben hacer un chequeo de Cohesión para ver si superan sus nervios y no rompen. Este chequeo se hace una vez que se establece que la unidad que carga puede hacerlo, pero antes de mover cualquier unidad. Esto hace que una unidad que ha declarado una separación esté sujeta a este chequeo. Ver el capítulo de Cohesión.

Si una unidad es cargada al flanco o retaguardia por tropas que no sean escaramuceadoras perderá su bono de Orden Cerrado (si lo tuviera).

4.2 Momento de las cargas

Todas las cargas se mueven simultáneamente. Esto hace que una carga que se encuentre al alcance, por acción de otras unidades que carguen no llegue a hacerla como se indica abajo.

Las unidades que cargan no pueden pasar por el camino de otras cargas o interferir estas. Si ocurre, la carga será fallida.

4.3 Carga Fallida

Un enemigo que evade a través de Terreno Difícil, dejando a la unidad que carga incapaces de alcanzarles, una unidad que carga y unidades amigas se interponen en su camino, o las unidades que cargan son incapaces de alcanzar la zona de encaramiento del objetivo al que tienen que cargar y otros casos similares son cargas fallidas.

Si la carga falla, la unidad moverá la mitad de su distancia de movimiento en dirección al objetivo. Luego se detendrá. A una unidad que carga se le pueden cruzar por delante, otras unidades, haciendo que sea imposible mover completamente esta distancia.

4.4 Maniobrando durante la carga.

Las unidades que cargan deben reducir su distancia de movimiento por dirección, terreno o cruzar obstáculos.

Por ejemplo, unos legionarios romanos tienen movimiento de 4" (8"). Si mueven por terreno difícil reducirán su movimiento a la mitad, y como mueven la mitad al ser unidad de orden cerrado cerca del enemigo, su distancia se ve reducida a 1" (2") en este terreno.

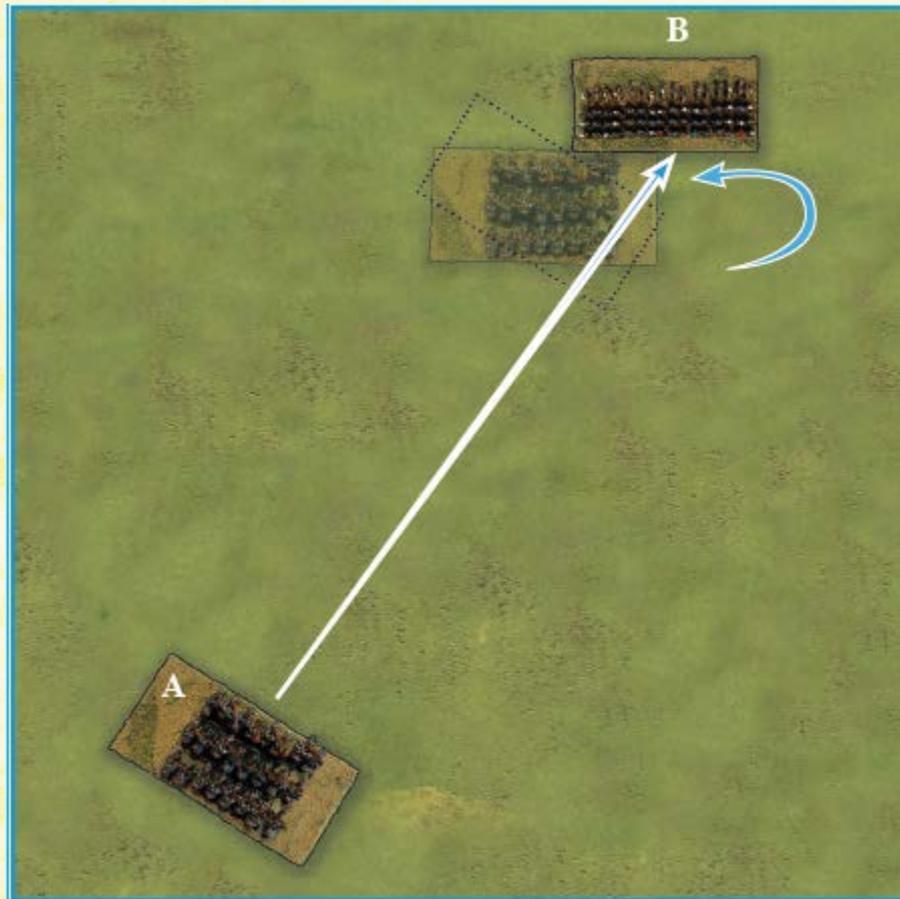
Una unidad que carga no puede cambiar de formación. Recuerda que para que una carga sea exitosa, el centro del frontal de la unidad que carga debe contactar a la unidad enemiga. No es legal contactar solo con el centro del frente a una esquina de la unidad enemiga.

La unidad que carga debe intentar con su movimiento ocupar la mayor superficie posible del enemigo con su frente.

4.5 Alineando Combatientes

Si una unidad que carga hace contacto en ángulo, automáticamente se alinea con el enemigo como muestra el diagrama. Este movimiento es gratis.

Aunque declares carga solo contra una unidad, es permitido contactar a más de una unidad, mediante este proceso de alineamiento.



*A puede cargar a B pues está en su distancia de alcance.
El contacto es hecho y A es alineado con B (este alineamiento es gratis)*

Una vez que las unidades que han cargado se han alineado con la unidad objetivo, cualquier otra unidad enemiga que esté a una profundidad máxima de una base (4cm/8cm) de la línea de contacto moverá hacia delante para participar en el Combate.

Cuando se cargue a Escaramuceadores con Unidades Formadas, se mueve la unidad que carga normalmente. Una vez hace contacto, la unidad que carga se alinea normalmente con la unidad Escaramuceadora o puede hacer que se alinee la unidad Escaramuceadora con la unidad que le carga en ese punto de contacto.

4.6 Moviendo unidades trabadas

Una vez trabadas en combate, las unidades solo se moverán como resultado de los Combates o si alguna se separa del Combate.

4.7 Atacando a Unidades Reveladas

Si tú oponente Evade con éxito puede ocurrir que haya otra unidad enemiga dentro de tu alcance de carga. Por ejemplo, si dos unidades enemigas están colocadas una detrás de la otra y la del frente Evade, la unidad que carga puede cargar a la unidad que estaba detrás.

Una vez la carga ha sido declarada y el objetivo ha evadido, puedes mover la unidad que carga hasta el límite de su carga sin cambiar de dirección. Si tiene suficiente

movimiento para contactar a otro enemigo lo hará. Esto no es una declaración de carga y esto tiene ciertas consecuencias. Primero, una carga o separación del enemigo no se cancela. Una separación se realiza en la subfase de Movimientos Obligatorios. Si ambas unidades están ahora cargando, mueve cada vez un cuarto de movimiento con cada una para ver si chocan entre ellas.

Si la unidad enemiga no declaró ni separación ni carga, solo podrá mantener la posición como reacción. No tiene tiempo para nada más.

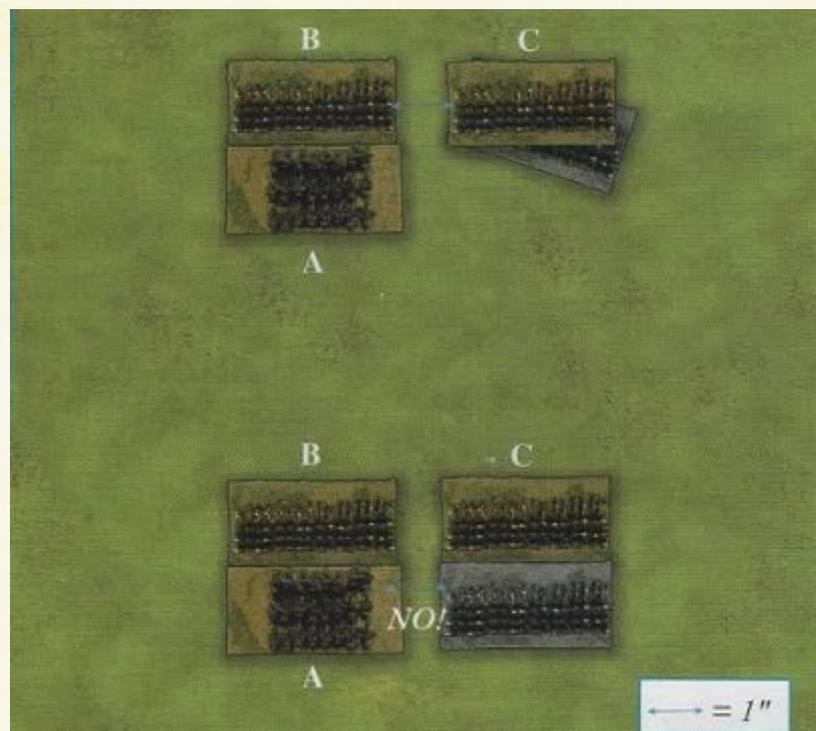
Si quieres puedes declarar en su lugar que la carga es fallida (si no te interesa este nuevo combate por ejemplo).

5. RESTOS DE MOVIMIENTO

Una vez todos los movimientos obligatorios y cargas se han completado, es el momento de hacer el resto de movimientos, incluyendo aquellos para el regreso de tropas fuera de la mesa. Puedes mover las unidades la distancia que quieras hasta el máximo de distancia permitido para cada tipo de unidad. Una unidad que inicialmente estaba sujeta a carga y esta se canceló puede mover con normalidad en esta fase.

Las reglas de Movimiento, terreno difícil, Obstáculos, y maniobras de las unidades en el campo se aplican, excepto que se indique lo contrario,

Ten en cuenta que una unidad no puede voluntariamente finalizar su movimiento o pasar a menos de 1" (2") de una unidad enemiga excepto para cargar.



Arriba:

A puede cargar a B

C no está sujeta a la regla de separación de 1", por lo que puede mover para intentar coger el flanco de A.

C no puede mover hacia delante pues termina a menos de 1" de A.

5.1 Distancia de Movimiento

La distancia normal de movimiento es la siguiente:

Caballería y Carros Ligeros	8" (16")
Caballería con Barda, Carros Pesados, Camellería y Elefantes	6" (12")
Infantería y Escaramuceadores a Pie	4" (8")

Una unidad de infantería en Orden Cerrado que comience su movimiento a menos de 4" (8") de un enemigo reduce su movimiento a la mitad, ya que se prepara para el combate. Una unidad enemiga debe de estar dentro del arco de visión de la unidad para que esta restricción al movimiento tenga efecto, por lo que una unidad no ve ralentizado su movimiento si por ejemplo el enemigo está oculto tras la cresta de una colina. Las unidades enemigas en flanco y retaguardia si ralentizan este movimiento aunque estén fuera del arco de visión, excepto si están huyendo o físicamente detrás de bosques o colinas y ellos no pueden ver a la unidad.

Si la unidad que mueve, está en el flanco o retaguardia de la única unidad que les ralentiza el movimiento, pueden mover a velocidad normal. Pero si traban combate y han movido más de 2" (4") perderán el bono de Orden Cerrado.

5.2 Maniobras

Las tropas mueven y luchan en formación de una o más filas, formando una unidad como puede ser un regimiento de infantería o un escuadrón de caballería.

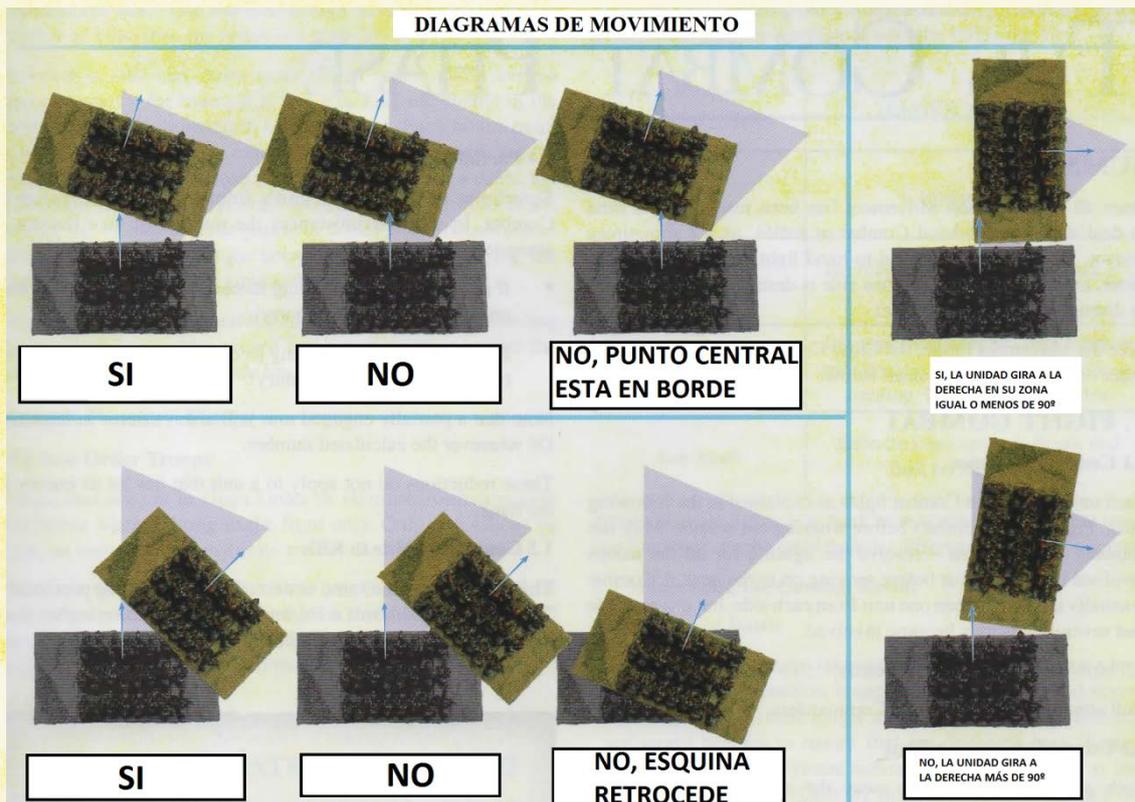
Cuando una unidad mueve debe mantener la formación. Esto hace que mover recto sea muy fácil pero si desea cambiar de dirección debe mover más lento para mantener la formación y que no se desordenen las filas.

Cuando una unidad mueve, su centro debe estar dentro de un área definida por su arco de visión al comienzo del movimiento, tal y como se muestra en el diagrama de abajo. Si la unidad mueve recto hacia delante sin alterar su orientación puede hacerlo a máxima capacidad de Movimiento. Si mueve de otra forma, reduce un 25% su capacidad de Movimiento. La plantilla de la unidad debe siempre mover hacia delante y no puede retroceder parte de ella en el movimiento.

Una unidad que no mueva recto hacia delante finalizará su movimiento orientada a izquierda o derecha, dependiendo de la dirección. El centro de la unidad debe estar dentro del área de 45° del lado al que haya movido. No puede terminar en la línea central si ha movido hacia un lado.

Una unidad de Escaramuceadores puede mover en cualquier dirección. Si mueve recto hacia delante no tiene restricciones. Si mueve en cualquier otra dirección los hará a un máximo del 75% de su capacidad de Movimiento.

Otra restricción al movimiento es que una unidad Formada no puede hacer un cambio de encaramiento de esta forma. Hay una maniobra específica llamada Cambio de Encaramiento para realizarla.



5.2.1 Cambio de Encaramiento

Un Cambio de Encaramiento supone rotar la unidad 180°. Una unidad que comience con un Cambio de Encaramiento, obedece todas las reglas normales de Movimiento para el resto de sus movimientos, basados en su nueva dirección. Si una unidad Cambia de Encaramiento no puede mover más de la mitad de su capacidad de Movimiento. Si hace un segundo Cambio de Encaramiento, la distancia total no puede ser de más de un cuarto de su capacidad de Movimiento, excepto que sea Caballería sin Barda o infantería en Orden Abierto.

5.3 Efectos del Terreno

Las tropas solo pueden mover su máxima capacidad de Movimiento en terreno abierto sin obstrucciones. Irán ralentizando su movimiento a medida que entren en terrenos. Para simular esto, el terreno es dividido en:

- Terreno Abierto
- Terreno Difícil
- Obstáculos

Recomendamos que antes de desplegar los ejércitos acordéis entre los jugadores los efectos de los terrenos para evitar errores durante la partida.

5.3.1 Terreno Abierto

El terreno abierto es todo aquel terreno que no impide el movimiento. Otros tipos de terreno son descritos abajo. Las colinas son terreno abierto, excepto que se cataloguen como Terreno Difícil.

5.3.2 Terreno Difícil

El Terreno Difícil incluye matorral, barrancos, bosques, campos cultivados, pueblos, pantanos y colinas pronunciadas. Las tropas que crucen por Terreno Difícil mueven a un cuarto de su movimiento normal. Por lo que si tu unidad normalmente mueve 4" (8") solo moverá 1" (2") cuando atraviere un bosque, además de que solo verá a 1"(2").

Si las tropas mueven por Terreno Abierto y Terreno Difícil durante el mismo turno, su movimiento sobre el Terreno Abierto será normal y cuando entre en terreno se reducirá.

Por ejemplo, una infantería que mueve 4" (8") mueve 2" (4") por terreno abierto antes de entrar en un bosque. Le quedan todavía 2" (4") de capacidad de movimiento. Por tanto por el bosque moverá un 1/4" (1").

La reducción de movimiento comienza en cuanto el frente de la unidad entre en el terreno difícil, y continúa hasta que su retaguardia lo ha abandonado. Es mejor medir desde la retaguardia por comodidad, una vez entra la unidad en terreno difícil.

5.3.3 Obstáculos

Los Obstáculos son cosas como vallas, muros, acequias, que las tropas tienen impedimentos para atravesar. Estos obstáculos hacen que una unidad mueva a mitad de movimiento si los atraviesa. Si no tiene suficiente movimiento para atravesarlos parará y se quedará tocando el obstáculo sin atravesarlo. No pueden estar con el obstáculo en medio de la unidad.

Las penalizaciones por Terreno Difícil y Obstáculos son acumulativas. Si las tropas mueven un 1/4" atravesando Terreno Difícil, luego deberá gastar la mitad del movimiento para cruzar el Obstáculo - siempre que le quede capacidad de movimiento. Si no tendrá que cruzar el obstáculo en el próximo turno.

Las tropas que luchan contra tropas tras un Obstáculo Defensivo, sufrirán penalizaciones en el Combate cuerpo a cuerpo tal como se explica en esa sección.

5.4 Regreso de las Tropas de Fuera de la Mesa

Las tropas que regresan de fuera de la mesa, harán su movimiento midiendo desde un punto situado hasta 6" (12"), del punto del borde de la mesa por el que salieron. Para regresar, deberán pasar un chequeo de Cohesión en la Fase Inicial. También deben cumplir una de las dos cosas siguientes:

- Ser una unidad que persiguió a otra fuera de la mesa.

- Ser una unidad que evadió de una carga enemiga, no fue alcanzada y salió de la mesa para completar su movimiento.

REGLAS ESPECIALES

Entrenado

Evasión

Caballería Nómada

Falange

Tiro Parto

LA FASE DE COMBATE

RESUMEN

Una vez han sido realizados todos los Disparos y los Movimientos han sido resueltos es el momento de tratar el Combate cuerpo a cuerpo o melé, como se le llama también. Las unidades trabadas en una lucha cuerpo a cuerpo no pueden mover o disparar, deben de luchar hasta que uno de los bandos es destruido, forzado a huir o se destraba como explicaremos más tarde. Como la Fase de Movimiento, la Fase de Combate sigue un orden o secuencia que explicamos a continuación.

1. COMBATE

1.1 Secuencia de Combate

Cada unidad envuelta en un Combate pelea como se explica en las siguientes reglas. Haz todas las Peleas antes de aplicar sus resultados. Resuelve los Combates de uno en uno – resuelve la pelea de todas las tropas envueltas en un Combate antes de hacer el siguiente. Un Combate habitualmente es una pelea de una unidad por bando contra otra, pero es posible que varias unidades estén involucradas.

Todos los ataques se resuelven simultáneamente.

Tira para intentar matar a los comandantes enemigos.

1.2 Uso de los marcadores de Momentum

Cada jugador puede intentar modificar el resultado de la melé usando hasta tres marcadores de Momentum de su reserva. Cada marcador cuenta como un bono de +1 para la resolución de Combate. Los jugadores ocultarán en su mano los marcadores que quieren utilizar y los mostrarán juntos por cada Combate que vaya a resolverse, antes de tirar cualquier dado. El jugador con la iniciativa determina en que secuencia son mostrados los marcadores si hay varios Combates.

1.3 Impactando al enemigo

Para impactar al enemigo, necesitaras un resultado de 4 o más en un D6. Las unidades lanzan los siguientes dados de base:

Unidad	Numero de Dados
Escaramuceadores	2
Caballería	3
Infantería	6

Los números de dados se modifican en las siguientes circunstancias

Circunstancia	Número de Dados
Unidades formadas que cargan	+1D6 por cada 3 que lanzan de base redondeando hacia abajo (mínimo 1 dado)
Guerreros Superiores	+1D6 (+2D6 si es infantería no escaramuceadora)
Guerreros Inferiores	-1D6 (-2D6 si es infantería no escaramuceadora)
Unidad combatiendo en su flanco o retaguardia	La mitad de sus dados básicos (redondeando hacia abajo)
Primer Turno del Combate	+2D6 infantería armada con lanza arrojadiza
	+3D6 infantería armada con lanzas pesadas arrojadizas
	+1D6 caballería con lanza o Kontos
	+2D6 caballería con lanza de caballería
En todos los turnos del combate	+2D6 infantería armada con alabarda o arma a dos manos
Todas las tropas contra piqueros	-2D6 de sus dados básicos
Todas las tropas contra caballería con Kontos	-1D6 de sus dados básicos
Tropas atacando un obstáculo defendido	-1D6 (-2D6 si es infantería no escaramuceadora) hasta que ganen un combate

1.4 Enfrentamiento Parcial

En algunas ocasiones, solo una parte del frente de una unidad está trabada en Combate. En estas circunstancias los dados se reducen de la siguiente forma:

Si parte de la unidad, incluyendo su centro frontal está trabado	-1D6 (-2D6 si es infantería no escaramuceadora)
Si parte de la unidad, pero no su centro frontal está trabado	-2D6 (-4D6 si es infantería no escaramuceadora)

Hay que tener en cuenta que siempre se lanzará 1D6 como mínimo una vez calculado estas reducciones.

Estas reducciones no se aplican si una unidad está impactando al enemigo por el flanco.

1.4 Convirtiendo impactos en bajas

El procedimiento es el mismo que el descrito para el Disparo previamente. El defensor debe de tirar D6 y sacar igual o más que su Valor de Defensa para negar un impacto. Después de determinar el número de impactos recibidos, usa el valor de impactos recibidos para aplicar el resultado.

OBSTÁCULOS DEFENDIDOS

Las tropas alineadas detrás de un muro, setos, o cualquier Obstáculo lineal pueden defenderlo. La unidad está pegada al obstáculo para mostrarlo. Un enemigo que desee atacar a los defensores lo puede hacer cargando como es habitual; sin embargo, ningún bono asociado a unidades que cargan, ni reglas que modifican el resultado como Caballería de Choque o Warband se aplica. La unidad que ataca no tiene que cruzar físicamente el Obstáculo, ya que es incapaz de entrar en contacto con los defensores (por el obstáculo físico). En vez de ello se colocará en el lado opuesto a los defensores del Obstáculo.

Ningún bando gana ventaja por habilidades de la formación como Falange o Muro de Escudos – no se acumulan con la penalización de Obstáculo.

2. RESULTADOS DE COMBATE

Calcula qué bando ha ganado el Combate y por qué diferencia. El bando perdedor lo habrá hecho por uno, dos o más puntos como se explica en las siguientes reglas. Haz la Moderación de resultados por uso de la regla Línea de Batalla.

Determina si alguna regla especial cambia la línea a aplicar en la tabla de resultados del Combate.

2.1 Diferencia del Resultado del Combate

Para cada Combate determina por separado que lado ha ganado. Hazlo una vez todas las unidades en Combate han peleado.

Comienza sumando todos los impactos causados en cada bando. Da igual que unidad sufrió los impactos, súmalos todos juntos. El lado que más impactos ha causado gana el combate. El otro bando pierde. En caso de infligir el mismo número de impactos, el resultado es empate. Sin embargo, un bando puede reclamar puntos de bono extra bajo determinadas circunstancias – por ejemplo si está atacando de flanco o si está luchando en terreno más alto. Cada punto de bono es sumado a los impactos que ha infligido. Por lo que por ejemplo, si ambos bandos infligieron tres impactos cada uno sería un empate, pero si uno tenía asignado el General del ejército ganaría un +1 a su impacto, ganando cuatro a tres a su enemigo. Estos puntos pueden determinar la diferencia entre ganar o perder un Combate. La tabla de abajo determina los puntos de bono.

Una vez ambos bandos han establecido su total de puntos, incluyendo el número de bajas causadas y puntos de bono, se compara la diferencia para ver qué lado gana el Combate.

TABLA DE PUNTOS DE BONO	
+2 Tropas en Orden cerrados	Las tropas que no están en formación de Escaramuceadores u Orden Abierto ganan este bono cuando luchan en su frente. Solo un +2 se usa, independientemente del número de unidades involucradas. El bono del Orden Cerrado se pierde si la unidad es cargada por el flanco o retaguardia por un enemigo que no sea infantería escaramuceadora o si está total o parcialmente en Terreno Difícil. Una vez se pierde este bono no puede ser recuperado hasta que la melé termine.
+1 Tropas en Orden Abierto	Las tropas en Orden Abierto ganan este bono solamente si está completamente la unidad en Terreno Difícil.
+1 Terreno Alto	Si estas luchando desde una posición más alta que tu enemigo ganas un bono de +1. La unidad debe estar completamente dentro del terreno alto para recibir este bono. Si defiendes una colina y hay varias unidades envueltas, unas más altas que otras, el bono solo es ganado por la unidad que está más alto.
+1 Ataque de Flanco	Si luchas contra el flanco de una unidad ganas un bono de +1
+2 Ataque de Retaguardia	Igual que el ataque por flanco pero atacando retaguardia. Este bono es acumulativo al bono de Ataque de Flanco. Si estás atacando un flanco y una retaguardia ganas un bono de +3
+1 Por cada Marcador de Momentum	Ganas un +1 por cada Marcador añadido al Combate.
-1 Desorden	Una unidad en Desorden por Disparo enemigo o consecuencia de una melé reduce en -1 su resultado de Combate.

-1 Nervios	Una unidad con un enemigo en su zona de flanco y a 1" o menos esté o no en Combate reduce en -1 a su resultado Combate.
-1 Desorganizada	Una unidad que cesó una persecución en su turno anterior

2.2 Aplicando la Diferencia por Resultado de Combate

Las consecuencias de un Combate dependen de la diferencia entre los resultados de Combate. El resultado más alto es el ganador y es comparado con el resultado menor, y a más diferencia más decisiva es la victoria. Ocho puntos contra siete es una victoria pírrica, ya que es una diferencia de solo un punto. Ocho puntos contra dos es una victoria extremadamente decisiva. Esta diferencia en resultados es importante porque es usada para ver si un enemigo derrotado permanece firme, o da la vuelta y huye. Para ello se usa la siguiente tabla:

DIFERENCIA EN RESULTADO DE COMBATE	ACCION DEL PERDEDOR
0,1	Continúa la lucha
2,3	Se Desordenan. Retroceden 2" (4"), continúa la lucha.
4,5	Se Desordena. Haz un Chequeo de Ruptura. Si lo pasa Retroceden 2" (4"), continúa luchando. Si lo falla, Rompe y Huye.
6 o más	Se Desordena. Rompe y Huye. No hace falta chequeo.

Las Tropas que están luchando contra flanco o retaguardia si pierden leen su Diferencia una Línea menos en el resultado sugerido. (Ejemplo: Un resultado de 2,3 se convierte en 4,5).

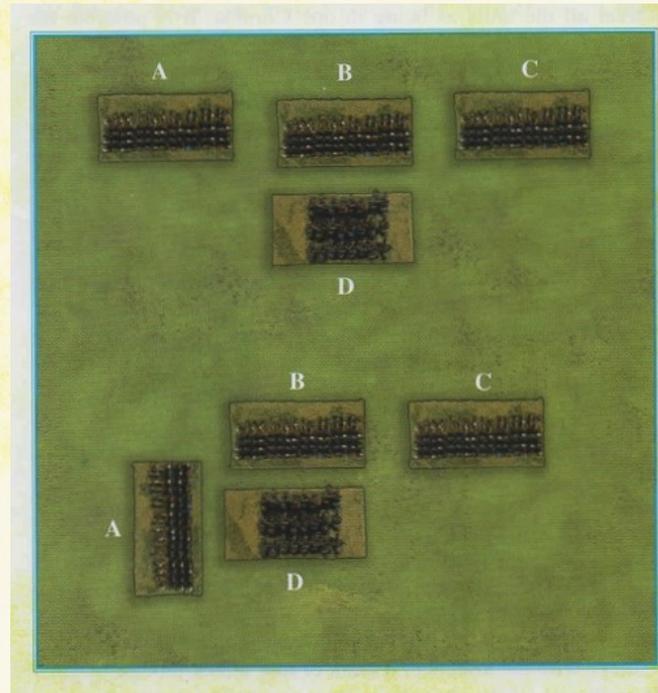
2.3 Moderando el Resultado de Combate.

2.3.1 Línea de Batalla

Como regla general, las tropas se encuentran más seguras en gran número, por lo que unidades más grandes mantienen su posición más que las pequeñas, y varias unidades juntas se mantienen más que unidades individuales. Para reflejar esto, las tropas que despliegan en "Línea de Batalla" obtienen beneficios. Este despliegue es automático cuando al menos dos unidades están lado con lado. Para ser calificada como Línea de Batalla, una unidad debe de estar parcialmente en la zona de flanco de la otra y a no más de 1" (2") o deben estar luchando contra diferentes lados adyacentes de la misma unidad.

Cuando una unidad forma parte de una Línea de Batalla y pierde una melé, dividirá la Diferencia de Resultado del Combate por el número de unidades en Línea de Batalla, hasta un máximo de una unidad por cada flanco (esto es, nunca puede dividir por más de tres, ella misma y una por cada flanco con unidad formando línea con ella).

Como se redondea hacia arriba siempre perderá al menos por un resultado de uno. (si pierde por 2 y divide por 3 el resultado es 0,66 que se redondea a 1).



Arriba:
En ambos casos A, B y C forma línea de Batalla

Si una unidad no está luchando (esto es, no está trabada con ningún enemigo) pero cuenta como estando en Línea de Batalla de una unidad amiga que si lo está, se le aplicará el Resultado de Diferencia de Combate obtenido tras la moderación como si estuvieran en combate. Sin embargo, si el resultado es peor que uno, leerá un resultado superior en la tabla de Diferencia en el Resultado del Combate que sus amigos derrotados.

EJEMPLO: La unidad B en el diagrama superior pierde un combate contra D por una diferencia de 5. Como A y C forman Línea de Batalla con B, esta dividirá el resultado entre 3, dando 1,666 que se redondea a 2. Deberá por tanto entrar en Desorden, retroceder 2" (4") y continuar luchando, sin hacer ningún Chequeo de Ruptura. Las unidades A y C que la apoyan también se consideran que pierden por 2, pero como este es peor que 1 leen una línea por encima, por lo que permanecen estacionarias.

Cuando varias unidades forman una Línea de Batalla, puede que alguna o todas estén en combate a la vez. Cada unidad combate y cuenta como apoyando a sus amigos como arriba, estén estas en combate o no. Cada unidad completa su propia resolución de Combate. Contar como estando en Línea de Batalla no evita que una unidad no trabada en combate pueda mover en su siguiente turno. Una unidad no trabada en Línea de Batalla puede, a discreción del propietario, mover hacia detrás o hacia delante o permanecer estacionaria con las unidades amigas que apoya, si su resultado de Combate es de seguir o retroceder. Si en este movimiento hacia delante se traba con una unidad enemiga, se trata igual que si hubiera hecho un movimiento de persecución (ver abajo).

Una vez una Línea de Batalla se ha formado, las unidades de Escaramuceadores pueden colocarse al final de la línea y también cuentan como apoyo. Sin embargo, una unidad de Escaramuceadores no puede formar una Línea de Batalla con una sola unidad formada.

2.3.2 Combates Múltiples

En algunas ocasiones, una unidad puede cargar a más de un oponente, o solapar un frente enemigo en un Combate, si está luchando contra más de un oponente. Si esto ocurre, trata a

todas las unidades como estando en un solo combate. Es posible que unas cuantas unidades de cada bando estén envueltas en un único Combate de esta forma. En este caso, trátalo como un solo Combate usando todos los factores que se pueden aplicar. Cada unidad luego resolverá su Resultado de Combate ajustándolo de acuerdo a su posición en Línea de Batalla si lo estuviera.

2.3.3 Eventos que Alteran un Resultado de Combate.

En determinadas circunstancias, el resultado de Combate que se lee en la Tabla de Resultado de Combate puede ser alterado y leer el resultado descendiendo una o dos líneas. Son los siguientes:

Las Unidades luchando contra su Flanco y Retaguardia leen una línea por debajo de su resultado.
Las Unidades luchando contra Elefantes leen una línea por debajo de su resultado.
Las Unidades que hayan sido cargadas por Warbands leen una línea por debajo de su resultado.
Las Unidades cargadas o contracargadas por Caballería de Choque leen una línea por debajo de su resultado.

Los efectos de Elefante, Warbands y Caballería de Choque no son acumulativos entre ellos. Solo son acumulativos con el efecto de ataque contra su Flanco y Retaguardia. En cada caso, si el resultado alterado requiere un Chequeo de Ruptura, el resultado de Diferencia de Combate actual es usado.

2.3.4 Muerte de los Comandantes

Tira para intentar eliminar los Comandantes trabados.

3. APLICACIÓN DE LOS RESULTADOS DE COMBATE

Cada unidad que pierde un Combate debe actuar en concordancia con la línea leída en la Tabla de Resultado de Combate, después de la moderación. Aplicar el resultado de la Tabla con las propias circunstancias.

3.1 Retroceso

Las tropas requeridas para retroceder lo hacen inmediatamente, con sus oponentes siguiéndoles en contacto con ellas. Si se pierde el contacto por cualquier razón, **la tropa que retrocede no puede cargar en su siguiente turno**, ya que necesitará reorganizarse antes de hacerlo. Las unidades retroceden directamente a su retaguardia, excepto que esté luchando contra el flanco o frente y flanco a la vez, **en cuyo caso retroceden en diagonal**.

Las tropas que son obligadas a retroceder, pero no pueden hacerlo por estar trabados en su retaguardia, incapaces de empujar a tropas amigas o por tener tropas enemigas próximas detrás de ellas, huyen automáticamente. Si no pueden hacerlo por la proximidad de un terreno impasable a su retaguardia, deberá hacer un Chequeo de Ruptura, si lo pasa para al entrar en contacto con el terreno.

Las unidades amigas detrás de una unidad formada que retrocede son forzadas a mover hacia atrás, pero solo moverán si son empujadas a su retaguardia. Si la unidad que presiona retrocede en otra dirección, no se desplazará y se tratará igual a la unidad que retrocede como si entrara en contacto con terreno impasable.

Si una unidad retrocediendo pasa junto a una unidad encarada en la misma dirección, dejará de retroceder en cuanto llegue a la altura de esa unidad. Estas dos unidades formarán una Línea de Batalla y el enemigo seguía a la unidad que retrocede luchará contra ambas pero no contará como cargando la nueva unidad.

Si las tropas que retroceden son Escaramuceadores y las están detrás son unidades formadas, las unidades de Escaramuceadores retroceden a través de las tropas formadas y se colocan a 1" a retaguardia de estas.

Si una unidad retrocede y cruza cualquier parte del borde de la mesa, se considera que la unidad está rota, pero no dará marcadores de momentum adicionales por esto. Si cualquier parte de la unidad perseguidora cruza cualquier parte del borde de la mesa, se la trata como persiguiendo fuera de la mesa (ver 5.4).

3.2 Chequeo de Ruptura

Un bando que pierde un Combate por una diferencia de cuatro o cinco debe hacer un chequeo para determinar si continúa luchando o huye, igual para una unidad que se vea afectada por un resultado de Combate por una unidad amiga en Línea de Batalla con ella. Esto es llamado Chequeo de Ruptura. Debes hacer un Chequeo de Ruptura separado por cada unidad envuelta en el combate. Dependiendo de quién pase o quién falle el chequeo, algunas romperán y huirán y otras permanecerán luchando.

Haz el chequeo de la siguiente forma. Primero di que unidad hace el chequeo. Lanza 2d6 y suma los resultados. Ahora suma la diferencia entre el Resultado del Combate del ganador y del perdedor. Si el total es mayor que su valor de Cohesión (C), la unidad está rota. Las unidades rotas huyen una vez todas las unidades han resuelto sus combates.

3.3 Chequeos de Cohesión por Rupturas

Si las unidades han roto o sido destruidas, todas las unidades amigas a 6" (12") deberán hacer un Chequeo de Cohesión para determinar si permanecen en el sitio. Haz todos los Chequeos requeridos, incluyendo si hay alguno por muerte de General del Ejército en Combate. Una unidad solo hace un chequeo por unidades rotas en un turno (indiferentemente de cuantas unidades lo provoquen solo se hace un chequeo).

Algunas veces puede ocurrir que unidades victoriosas en Combate tienen unidades amigas rotas cerca. Cuando las unidades victoriosas hagan sus Chequeos de Cohesión, pueden repetir el chequeo si lo fallan. Estas tropas se ven menos afectadas por la mala fortuna de sus amigos, ya que están ganando a sus oponentes.

Todos los Chequeos de Cohesión deben hacerse **después** de que se han hecho todos los Chequeos de Ruptura pero **antes** de resolver cualquier movimiento de tropas que huyen.

3.4 Ganando Marcadores de Momentum

Los marcadores de Momentum son ganados en un Combate por cada uno de los siguientes casos:

Situación	Marcadores Ganados
Si una unidad que carga contacta con un enemigo (no cuenta contracarga)	1
Si una unidad huye de una carga (una carga de flanco, por ejemplo) y no puede contactarla	1
Si tu unidad gana un turno de Combate sin forzar a un enemigo a retroceder o es incapaz de seguirla	1
Si fuerzas a una unidad a hacer un Chequeo de Ruptura	1
Si tu unidad termina su persecución con la que estaba en Combate y la cual rompió como consecuencia de un Chequeo de Cohesión	1
Si tu unidad siguió en contacto con una unidad que fue forzada a retroceder en Combate.	2
Si tu unidad es <i>Impetuosa</i> y cargó exitosamente entando en contacto con un enemigo	2
Si tu unidad rompe a un enemigo que es forzado a huir	3
Si tu unidad arrolla a una que huyó o evadió de su carga	3

Los Marcadores de Momentum son ganados en el punto relevante marcado, por lo que por ejemplo una unidad usaría un marcador que ganó por cargar en el Combate generado por esta. Una unidad que victoriosamente carga y fuerza a su oponente a realizar un Chequeo de Ruptura, la cual falla y huye, ganaría un total de cinco marcadores.

4. HUIDA

Las unidades que rompieron o fallaron su Chequeo de Cohesión deben huir del enemigo, y el jugador victorioso debe decidir si persigue o no. Una vez tomada la decisión de perseguir o no se mueven las tropas que huyen.

Si una unidad normalmente mueve 6" (12") o menos tira 1D6 (2D6). Si la unidad mueve más de 6" (12") tira 2D6 (3D6). El resultado será la distancia en pulgadas que recorren las tropas que huyen. Los terrenos no afectan al movimiento en esta huida inicial.

Mueve las tropas directamente alejándose del enemigo esa distancia encarando en la dirección contraria a la inicial. Si la unidad huye de enemigos en su frente y su flanco a la vez huye en diagonal. Si la unidad encuentra unidades amigas con igual o mayor frente intentará atravesarlas. Si no tiene suficiente movimiento para pasar a través de ellas, se colocará tocando el frente de la unidad que intentó atravesar. La unidad intentará "fluir" alrededor de una unidad siempre que sea posible.

Las unidades que huyen y tienen su retirada completamente bloqueada por enemigos son destruidas. Una unidad huyendo de enemigos atacando frente y retaguardia a la vez no puede huir y son automáticamente destruidas. Además una unidad será destruida si es alcanzada por sus perseguidores.

5. PERSECUCIÓN

Si una unidad gana un Combate y todas las unidades enemigas que luchaban con ella Rompen y huyen, la unidad victoriosa puede perseguir. Si está luchando contra varias unidades y unas huyen y otras no, no podrán perseguir. Solo puede perseguir a tropas huyendo de su arco frontal – no si le atacaron por flanco o retaguardia. Una afortunada unidad atacada por frente y retaguardia a la vez que gana el combate batiendo a ambos oponentes no podrá perseguir a ambos. Una unidad no tiene porque perseguir si está defendiendo un obstáculo.

5.1 Movimiento de Persecución

Para ver cuán lejos persigue una unidad victoriosa lanza 1D6 (2D6) o 1D+2 (2D6+4) igual que las tropas que huyen. Si la tirada del perseguidor es **más alta** que la tirada de las tropas que huyen, estas no son capaces de destrabarse y son destruidas, retirándose de la mesa el perseguidor mueve la distancia total sacada pagando las modificaciones de los efectos de terreno y Obstáculos. Si más de una unidad persigue al mismo enemigo, mueve la unidad con el valor de tirada más alto.

Si la tirada de la unidad perseguidora es igual o menor que la de la unidad huyendo, esta escapará, los perseguidores no adelantarán con su movimiento a las tropas huyendo y ninguna baja será causada.

Asumiendo que los perseguidores no encuentran ningún nuevo enemigo (ver abajo) moverá la distancia de su tirada las modificaciones de los efectos de terreno y Obstáculos.

5.1.1 Evitando la Persecución

Un jugador puede decidir que su unidad no persiga. Normalmente debería perseguir, pero el jugador quiere evitarlo, para ello hará un chequeo con la Cohesión (C) de la unidad. Tira 2D6, y si la tirada es igual o inferior a la Cohesión de la unidad, el chequeo es pasado, y la unidad permanecerá estacionaria en vez de perseguir.

5.2 Persiguiendo a otras unidades huyendo

Todas las tropas huyendo mueven antes que cualquier perseguidor, por lo que puede suceder que las unidades que huyen estén en el camino de una unidad que está persiguiendo a otra unidad que rompió en Combate. Una unidad que huyo este turno, de Combate o por pérdida de Cohesión causada por Disparos será destruida si contactada por tropas persiguiendo después de un Combate, independientemente de a quien los perseguidores estuvieran “cazando”. Los perseguidores continuarán hasta el límite de su movimiento de persecución, dispersando a estos enemigos adicionales.

5.3 Persiguiendo hasta un nuevo enemigo

En algunas ocasiones, los perseguidores moverán lo suficientemente lejos como para impactar contra una nueva unidad enemiga. Esto se considerará una nueva carga, y la unidad atacada deberá permanecer en el lugar.

Cuando unidad persiguiendo entra en contacto con el enemigo, el jugador debe intentar entrar en contacto con el máximo posible de su base para Combatir con la unidad enemiga. La unidad se alinearán con el borde de la unidad nueva enemiga tocando el máximo frente posible que pueda.

Si la unidad o el perseguidor causan Terror, se hará un chequeo en concordancia con las reglas de Terror y se aplicará su resultado. Los Escaramuceadores que persiguen no están obligados a cargar a un nuevo enemigo, parando la carga a 2” (4”) enfrente de ellos.

El resultado de Combate se solventará en el siguiente turno. Los perseguidores que cargaron se beneficiarán de los bonos por carga como si lo hubieran hecho en ese turno.

5.4 Persiguiendo fuera de la mesa

Una unidad que persigue a un enemigo que huye fuera de la mesa y deja la batalla puede tener dificultades para regresar. Las tropas suelen perder la disciplina cuando persiguen a un enemigo roto o cuando hay una posibilidad de saquear el campamento enemigo. Las tropas que deseen regresar al campo de batalla deben hacer un chequeo de Cohesión para hacerlo. No podrán hacerlo en el turno siguiente al que han salido, deben estar ese turno reorganizándose. El chequeo por tanto se hará dos turnos después de que hayan salido de la mesa. Si pasa el chequeo de Cohesión, regresará a la mesa en la Fase de Movimiento. Se medirá desde el borde de la mesa y puede reentrar en el punto donde ella dejó la mesa. La unidad no puede cargar, pero puede mover, disparar y participar en el turno normal. Una unidad tiene dos intentos en turnos sucesivos para intentar volver, después de estos quedará fuera de control y pérdida para el resto de la partida. Sin embargo no contará para el cálculo de Puntos de Ruptura de Ejército.

5.5 Después de la persecución

Los perseguidores que queden a distancia de sus oponentes que huyen automáticamente cargarán contra ellos en el turno siguiente, si todavía siguen huyendo y en alcance de carga. Los perseguidores pueden intentar no hacerlo pasando un chequeo de Cohesión. Las tropas entrenadas pasan automáticamente el chequeo.

Las tropas que persiguieron y arrollaron a sus oponente en melé, y en su movimiento de persecución llegaron hasta la zona de despliegue enemigo moverán a máxima velocidad al borde de la mesa del oponente para intentar en su próximo turno saquear el campamento enemigo. Pueden intentar no hacerlo pasando un chequeo de Cohesión. Las tropas que dejen la mesa de esta forma **no pueden intentar regresar**. Las tropas entrenadas pasan automáticamente el chequeo.

Después de un movimiento de persecución, las tropas tienen que reorganizarse para poder regresar a la batalla. En el siguiente turno, por lo tanto no podrán declarar una carga voluntaria o hacer un movimiento. Si son forzadas a luchar ese turno, sufrirán una penalización de-1 a la Resolución del Combate. Si están su turno sin luchar o mover, la penalización es retirada en el momento de retirar los marcadores de Desorden.

REGLAS ESPECIALES

Formación Combinada

Entrenados

Levas

Caballería en Masa

Falange

Muro de Escudos

Caballería de Choque

Tenaces

Terror

Camellos atados

Las reglas especiales pueden encontrarse en su capítulo correspondiente.

CHEQUEOS DE COHESIÓN

En el calor de la batalla muchas tropas pierden las ganas de continuar luchando. Algunas tropas son más tenaces que otras, tal como viene reflejado en su valor de Cohesión (C). Las tropas con la Cohesión más alta tienen más posibilidades de seguir las órdenes que las de bajo valor de Cohesión. Estos factores son representados por los chequeos de Cohesión. Solo se hará un chequeo de Cohesión por cada diferente causa en una fase relevante (sin rompen dos unidades por ejemplo, solo se hará un chequeo, no dos).

HACIENDO CHEQUEOS DE COHESIÓN

Se hace de la siguiente forma. Tira 2D6, aplica cualquier modificador y compara el resultado con el valor de Cohesión (C) de la unidad. Si el resultado es igual o inferior al valor de Cohesión de la unidad el chequeo se habrá superado. Si el resultado es mayor que el valor de Cohesión de la unidad el chequeo se habrá fallado.

Un chequeo de Cohesión se hace igual que un chequeo de Ruptura en cuerpo a cuerpo. Sin embargo un chequeo de Ruptura no es un chequeo de Cohesión ni viceversa aunque use la misma característica llamada Cohesión. Esto es importante porque algunos modificadores se aplican específicamente para los chequeos de Cohesión y otros se aplican específicamente a los chequeos de Ruptura.

CUANDO SE HACEN CHEQUEOS DE COHESIÓN

Una unidad debe hacer un chequeo de Cohesión en las siguientes circunstancias. Una unidad no hace un chequeo de Cohesión si la causa es bloqueada por una colina, un bosque, un muro o un edificio.

1. Unidades amigas huyendo a 2" (4") al comienzo de turno.
2. Unidades amigas rompen o son destruidas en cuerpo a cuerpo a 6" (12")
3. Cargado en el flanco o retaguardia.
4. El General muere a 6" (12) o murió en el turno anterior en cualquier sitio del campo de batalla.
5. La unidad sufre daños suficientes por Disparos en un turno.

DETALLE DE LAS SITUACIONES DE LOS CHEQUEO

1. Unidades amigas huyendo a 2" (4") al comienzo del turno.

Haz un chequeo al comienzo del turno si tienes alguna unidad amiga huyendo a 2" (4") de alguna de tus unidades.

Una unidad que falla su chequeo huirá 1D6" (2D6") alejándose del enemigo, no de las unidades amigas que están huyendo.

2. Unidades amigas rotas o destruidas en combate cuerpo a cuerpo a 6" (12")

Chequea durante la Fase de Combate si una o más unidades amigas han roto a 6" (12") de otras unidades amigas. También haz el chequeo si la unidad fue destruida en el

combate cuerpo a cuerpo (por ejemplo una evasión que fue cogida por una unidad enemiga).

Para evitar la confusión entre unidades huyendo después de perder un Combate y las unidades que huyen por pérdida de Cohesión, haz primero las que sean debido al Combate y luego las que resulten por el chequeo de Cohesión.

Solo un chequeo de Cohesión es requerido independientemente de cuantas unidades rompan o sean destruidas a 6" (12") de nuestras unidades.

3. Carga al flanco o retaguardia

Chequea si una unidad enemiga carga al flanco o retaguardia de una unidad nuestra. Haz este chequeo en cuanto el enemigo haga la declaración de carga y se determine si pueden alcanzar, esté nuestra unidad o no en combate. Si la carga no puede alcanzar a nuestra unidad no se deberá hacer el chequeo (por ejemplo si la unidad que carga a su vez ha sido cargada y ya no puede cargar). Si la unidad enemiga es Escaramuceadora, no se requerirá hacer el chequeo, ya que se asume que no son suficientes para causar una pérdida de Cohesión.

4. El General Muere

Si el General del Ejército muere, todas las unidades a 6" (12") del lugar donde sucedió deben hacer un chequeo de Cohesión. El chequeo es inmediato si fue en la Fase de Disparo y en después de realizarse todos los combates en la Fase de Combate. Si el general murió en el turno anterior, el resto las unidades del ejército que no han hecho este chequeo (por no estar a distancia) lo harán en la Fase Inicial del turno.

5. La unidad sufre daños suficientes por Disparos en un turno

Una unidad debe hacer un chequeo si sufre tres bajas (Escaramuceadores) o seis bajas (resto de unidades) por Disparos en la Fase de Disparos. Solo se hace un chequeo de Cohesión indistintamente de si recibe más bajas.

ESCARAMUCEADORES

Los escaramuceadores son tropas ligera de las que no se espera que aguanten a tropas más pesadamente armadas – su papel es acosar y retrasar más que combatir. Una unidad de escaramuceadores solo causa perdida de Cohesión a otros Escaramuceadores. Ningún chequeo de Cohesión es requerido para una Unidad Formada si la unidad que rompe, es destruida o huye es Escaramuceadora. Ver capítulo Tipo de Ordenes para más detalles.

UNIDADES PERDIENDO COHESIÓN

Una unidad que falla un chequeo de Cohesión y huye lo hace igual que las unidades que huyen por Combate cuerpo a cuerpo o huyendo de una carga enemiga. Abandonan su formación y huyen 1D6 (2D6) o 1D6+2 (2D6+4) alejándose de lo que lo provoca, pero se le permite al jugador decidir exactamente por donde sus tropas huirán dentro de estos límites. Ver el capítulo de Combate cuerpo a cuerpo para ver la huida.

PÉRDIDA DE COHESIÓN AL COMIENZO DE TURNO

Si la unidad pierde Cohesión al comienzo de turno por causa de amigos huyendo a 2" (4") no puede intentar reagruparse ese turno y moverá su huida en la subfase de Movimientos Obligatorios de la Fase de Movimiento.

PÉRDIDA DE COHESIÓN EN COMBATE

Si una unidad trabada en Combate falla su chequeo de Cohesión, huirá aplicando las reglas de huida y persecución.

La unidad podrá ser perseguida **si su oponente ganó** el combate anterior, y por consiguiente puede ser destruida igual que una unidad que rompe en un combate. Si el enemigo no ganó la ronda anterior de Combate (o no están luchando por cualquier razón) el enemigo no les perseguirá.

Las unidades que huyen así **no generan a su vez** nuevos chequeos a su vez sobre otras unidades que estén a 6" (12") de ellos (no provocan una cadena de chequeos). Solo se realiza un chequeo por unidades amigas por estar a distancia de unidades rotas en Combate sea el número que sea (si rompen 2 unidades por ejemplo, solo se hace un chequeo).

MODIFICADORES a los Chequeos de Cohesión

Desmotivado.

Las tropas que estén Desmotivadas tienen un +1 a la tirada.

BASES DE COMANDANTES

Los Generales y otros oficiales están representados en bases de Comandantes.

RADIO DE MANDO

Un General de Ejército tiene un radio de mando de 6" (12"). Otros oficiales tienen un radio de 4" (8"). La Cohesión de un General u otro oficial no puede ser usada si una unidad no ve al Comandante. Por ejemplo si esta es bloqueada por una colina, bosque o edificio. Las tropas interpuestas no son relevantes.

MOVIENDO BASES DE COMANDANTES

Las bases de los Comandantes pueden moverse libremente en la Fase de Movimiento. Moverán 16" (32") en todas las circunstancias. Una base que no esté previamente asignada a una unidad no puede declarar una carga.

COMANDANTES DENTRO DE LAS UNIDADES

Las bases de los Comandantes pueden asignarse a unidades específicas al comienzo de una partida, en cuyo caso solo podrán dejar la unidad para asignarse a otra unidad. Para asignar un Comandante a una unidad solamente debes moverlo hasta tocar a la unidad. Los Comandantes a Pie no pueden asignarse a unidades montadas; ninguna base puede asignarse a unidades de elefantes, excepto que lo permita la lista de ejército. Se asume que una base de Comandante asignada a una unidad está en el centro frontal de la unidad...

Solo un Comandante puede asignarse a una unidad. Puedes dejar la base del Comandante tocando la unidad asignada o hacer una miniatura especial para colocarla en el centro frontal de la unidad, si va a estar siempre asignado a esa unidad.

Una base de Comandante usará inevitablemente parte de su movimiento en llegar hasta entrar en contacto con una unidad. Si la unidad aun no había movido, no podrá mover más de la cantidad que le restara al Comandante (esto es si un comandante mueve 10" (20") para llegar a entrar en contacto con una unidad, la unidad no podrá mover nunca más de 6" (12") que es lo que le queda al comandante de capacidad de movimiento).

Un Comandante no puede unirse a una unidad si esta está trabada en Combate cuerpo a cuerpo.

COMANDANTES ABANDONANDO UNIDADES

Una base de Comandante que esté unida a una unidad, podrá abandonarla en cualquier momento de la siguiente Fase de Movimiento. Puede ir a otra unidad si quieres. No podrá abandonar la unidad si esta está sujeta a la regla de Movimientos Obligatorios. Por ejemplo, no podrá abandonar una unidad si esta unidad está huyendo, ha declarado una carga, se ha reagrupado este turno (ya que no podrá mover) o está en Combate cuerpo a cuerpo.

Si una unidad declara una carga, cualquier base de Comandante que esté con esa unidad tomará parte en la carga y el Combate que resulte de esta. Esto hará que una vez entablada la lucha cuerpo a cuerpo, el Comandante no podrá abandonar la unidad hasta que el Combate se haya resuelto y cualquier Movimiento Obligatorio como huida o persecución resuelto.

COHESIÓN DE LOS COMANDANTES

Los Comandantes que no son el General del Ejército tienen un bono a la Cohesión en vez de un valor de Cohesión. Una unidad que no sea de Escaramuceadores puede usar este bono a la Cohesión de un Comandante que este asignado a esa unidad, para cualquier chequeo de Cohesión que tenga que realizar la unidad. Esta regla es muy importante, ya que hace aumentar la Cohesión a las tropas más pobres que la necesiten. Ningún valor de Cohesión puede nunca ser superior a 9 de esta forma (si una unidad de C8 tienen un Comandante de Bono +2 la Cohesión final será C9 y no C10).

La Cohesión es usada para los chequeos de Cohesión, chequeos de reagrupamiento y chequeos de Ruptura en Combate.

Una unidad que use el valor de Cohesión del General del Ejército (ver abajo) no podrá sumar este bono de Comandante.

El bono de Cohesión de un Comandante no lo podrá usar una unidad si esta está huyendo para intentar reagruparse.

Una base de Comandante asignada a una unidad es parte de la unidad a todos los efectos. Si la unidad huye por cualquier razón, ya sea que falle un chequeo de Ruptura o Cohesión por ejemplo, la base del Comandante huirá con la unidad junto a ella y a la misma velocidad que la unidad, y no podrá dejar la unidad hasta que esta se haya reagrupado. Continuará siendo parte de la unidad hasta que pueda dejarla en una Fase de Movimiento. Un Comandante huyendo no confiere beneficios de mando y control.

Una base de Comandante sin embargo no tiene que hacer chequeos de Cohesión si está solo. Por ejemplo no chequeará Cohesión si una unidad rompe en combate a 6" (12") de su situación.

DISPARANDO A LOS GENERALES

Una base de Comandante solo puede ser disparada si está asignada a una unidad. Si la unidad en la fase de disparos recibe al menos una baja, se tirarán 2D6. Si el resultado es 12, el Comandante será baja y se retira de la partida.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Un Comandante que acompaña a una unidad incrementa el número de ataques de esta en uno, dos o tres. El ataque se realizará como si fuera de la unidad (usará mismo armamento etc.) Si la unidad solo es atacada por flanco o retaguardia no se aportarán estos dados.

Si la unidad sufre alguna baja en el combate, se hará una tirada para determinar si muere el Comandante. Lanza 2D6. Si el resultado es 12 el Comandante morirá. Si la unidad fue forzada a Retroceder el Comandante morirá con 11 o 12.

GENERALES DE EJÉRCITO

Un ejército será comandado por un único Comandante al que llamaremos General del Ejército. Este Comandante supervisa todo el ejército y es importante porque puede inspirar a otros a luchar en vez de darse la vuelta y huir.

Cualquier unidad a 6" (12") de la base del General puede usar la Cohesión del General en vez de su propio valor de Cohesión. Esto permite a una unidad cercana al General usar su mejor Cohesión cuando tenga que hacer un chequeo de Cohesión o Ruptura en combate. Una unidad que esté huyendo puede usar el valor de Cohesión del General para intentar Reagruparse si él está a 6" (12").

Si el General está huyendo pierde toda su influencia mientras siga huyendo.

Si el General se une a alguna unidad, está recibirá un Bono al Resultado del Combate de +1 para calcular quien gana el Combate.

Una unidad que esté a 6" (12") y falle un Chequeo de Ruptura podrá repetirlo. A una unidad solo se le permite hacer una repetición por turno. Esta habilidad no se aplica si el general está huyendo. Esta repetición no se aplica a los chequeos de Cohesión, solo a los Chequeos de Ruptura en Combate.

REGLAS ESPECIALES.

Emboscada (Ambush)

Esta regla afecta al Despliegue.

Cualquier unidad con esta regla puede permanecer fuera del campo de batalla durante el despliegue y su posición queda indicada en un mapa. Esta posición puede ser cualquier lugar de la mesa que esté fuera de la vista de tropas enemigas y que no esté en la zona de despliegue del oponente. Una vez que todas las Unidades han sido desplegadas, la unidad en *Emboscada* puede ser dejada en emboscada o colocada en la mesa en la zona de despliegue de su bando. Se revelará la *Emboscada* y la unidad se colocará en la mesa, tan pronto como una unidad enemiga esté a 4" (8") o menos de su posición, o tuviera línea de visión sobre ella, aunque puede ser colocada antes si su propietario así lo desea. Si la unidad es desplegada en el turno del jugador que la controla, puede cargar, mover, disparar, cargar y atacar normalmente en ese turno.

Formación Combinada (Combined Formation)

Esta regla afecta a Unidades Formadas.

Algunas unidades pueden mezclar tipos de tropas, normalmente con arqueros en las filas traseras de la unidad, que disparan por encima de las cabezas de las tropas situadas al frente o con tropas mejor armadas y entrenadas en el frente. La unidad al completo cuenta como en orden cerrado si contiene cualquier tropa de orden cerrado.

Si la unidad incluye arqueros, formarán en la fila trasera, y dispararán como "otra unidad".

Si la unidad incluye ballesteros, formarán en la primera fila. La unidad dispara con el número normal de dados que usaría una unidad de ballesteros. Si la unidad entra en combate, se supone que los ballesteros se han retirado a las filas traseras.

Si la unidad incluye tropas en el frontal armados con dardos, la unidad disparará con 4D6 a larga distancia y 6d6 cuando el objetivo esté a 4" (8") o menos del objetivo.

Los valores "C" y "D" de la unidad, serán los valores más altos de los tipos de unidad presentes en la base.

En formaciones combinadas donde las tropas del frontal tienen una regla especial, como *Tenaces*, *Impetuosos* o *Caballería de Choque*, toda la unidad combinada funciona con estas habilidades especiales.

Si la lista de ejército contradice esa regla, la lista de ejército tiene prioridad. El costo unitario es el de una base de cada tipo de tropas que la componen dividida por dos.

Entrenados (Drilled)

Esta regla afecta al movimiento y al combate.

Las tropas han recibido entrenamiento intenso, que les permite cambiar de formación de forma rápida y eficiente. A las tropas entrenadas se les aplican las siguientes reglas:

- Pueden girar 90° hacia un lado, como si hicieran un cambio de encaramiento. Esto gasta la mitad de su movimiento. El centro del frontal de la peana, debe ocupar ahora el centro del lateral que ocupaba antes de girar.
- Al inicio de su movimiento, las tropas entrenadas pueden hacer un encaramiento gratis. Una vez en el nuevo encaramiento, hace su movimiento de forma normal.
- Las tropas entrenadas pueden retirarse del Combate sin realizar un chequeo de Cohesión, si no están luchando contra enemigos con un movimiento mayor que ellos. Si algún enemigo tiene más movimiento que la unidad entrenada, si debe hacer el chequeo de Cohesión de forma normal.
- Las tropas entrenadas pueden abrir sus líneas para evitar las cargas de carros escitas, según se describe en las reglas especiales de carros.
- Las tropas entrenadas no tienen que hacer un chequeo de Cohesión para ver si realizan la persecución de un enemigo. Pueden perseguir o no perseguir, como el jugador desee.

Escolta (Escorts):

Esta regla afecta al Disparo y al Combate.

Si alguna lista de ejército incluye la opción de Escoltas de carros, caballería o elefantes, entonces por el coste de una de esas bases se puede modelar escoltas - generalmente Escaramuceadores de infantería - en la misma base de la unidad. Tal unidad aumenta el número de dados lanzados en combate o disparo en uno.

Evadir (Evade)

Esta regla afecta a las reacciones a una carga.

Las Unidades Formadas con esta regla si son cargadas por el frente solamente, pueden elegir evadir como una reacción a una carga. Si en ese movimiento de evasión quedan fuera del alcance de sus perseguidores, se reorganizan encarando a estos. Si son alcanzados por los perseguidores, son destruidos como Escaramuceadores que evaden.

La caballería puede usar esta habilidad, independientemente de si pueden hacerlo, si son cargados por elefantes y superan un chequeo de Terror.

Impetuosos (Impetuous):

Esta regla afecta a la Moral.

Las tropas *Impetuosas* que están al comienzo de su turno dentro del alcance de carga a una unidad enemiga, deben declarar una carga sobre ese enemigo en la subfase de declaración de cargas. Si no desean cargar deberán pasar un chequeo de Cohesión. Deberán **siempre** perseguir a un enemigo que ha roto en Combate. Estas tropas reciben dos marcadores de Momentum cuando cargan exitosamente en vez de uno como sería habitual.

Levas (Levies):

Esta regla afecta al Movimiento, Combate y la Moral.

Las tropas designadas como *Levas* son las peores entrenadas y motivadas que se encuentran en un campo de batalla. Aunque incompetentes a todos los niveles con un buen apoyo y posicionamiento pueden sorprender de vez en cuando.

Las siguientes reglas se aplican a las *Levas*:

1. Cuando intenten hacer un movimiento que no sea recto hacia delante, el movimiento de las *Levas* se ve reducido a la mitad.
2. Las *Levas* en Orden Cerrado no reciben el bono de +2 al Resultado de Combate.
3. Las *Levas* no pueden usar la Cohesión del General de Ejército si están a 6" (12") de él. Pueden sin embargo ser lideradas por el General de Ejército o un Comandante y usar la Cohesión de este.
4. El resto de las tropas pueden repetir los chequeos de Cohesión que fallen por ver huir o ser destruidas *Levas*.

Caballería en Masa (Massed Cavalry):

Esta regla afecta al Movimiento y Combate.

Algunos ejércitos desplegaban formaciones de caballería grandes y profundas para maximizar un efecto de choque en una carga por pura masa. Las unidades con esta habilidad:

1. Se consideran Orden Cerrado y reciben por tanto los bonos correspondientes.
2. En la primera ronda de los Combates ganan un +1 a la Resolución de Combate.

Infantería Montada (Mounted Infantry):

Esta regla afecta al Despliegue.

Las unidades con esta habilidad pueden hacer un movimiento extra de 3" (6") si van montadas en camellos o de 4" (8") si montan a caballo después de que ambos bandos hayan desplegado y antes de que comience el primer turno. Después de este movimiento, desmontarán y lucharán el resto de la batalla a pie. Esto no puede combinarse con el movimiento extra de los *Escaramuceadores* en algunos escenarios. Una unidad que vaya *Montada en Camellos* tiene automáticamente la regla *Camellos*

Atados también. En este caso se pueden colocar miniaturas de camellos para marcarlo. Las unidades Montadas en Caballos no necesitan miniaturas de caballos, ¡excepto que te gusten y quieras pintarlos!

Caballería Nómada (Nomad Cavalry):

Esta regla afecta al Despliegue, Disparo y Reacción a la Carga.

Las tropas Formadas designadas con la regla *Caballería Nomada* tienen la regla *Evadir* y *Despliegue Especial*. Los *Escaramuceadores* tienen *Tiro Parto* y *Despliegue Especial*.

Tiro Parto (Partian Shot):

Esta regla afecta al Movimiento, Disparo y Combate.

Las unidades de Caballería armados con Arco y/o Jabalinas pueden disparar a las unidades que le cargue y luego evadir, incluso si han disparado en la Fase de Disparo anterior. Su distancia de Evasión es 2D6 (3D6) y pueden elegir mover parte o toda la distancia sacada. Disparan con un dado menos de lo normal. El Disparo Parto requiere de espacio y flexibilidad para realizarse y por tanto solo pueden usarlo tropas de *Escaramuceadores*.

Falange (Phalanx):

Esta regla afecta al Movimiento, Disparo y Combate.

Una unidad designada como Falange deberá siempre desplazarse 1" (2") a la derecha cuando haga un movimiento recto hacia delante. Si se desea evitar este desplazamiento debe deducirse un 25% de su capacidad de movimiento igual que cuando se hace otro movimiento que no es recto hacia delante. Una unidad designada como *Falange Entrenada (Trained Phalanx)* ignora esta restricción.

Las tropas con la regla *Falange* automáticamente se benefician de la regla *Muro de Escudos*. Una unidad en *Falange* automáticamente comienza en *Muro de Escudos*.

Las tropas Montadas **no pueden ganar dados extra** por armas en combate cuando carguen a una *Falange*. La regla *Caballería de Choque* no se aplica.

Muro de Escudos (Shieldwall):

Esta regla afecta al Disparo y Combate.

Unidades que no sean *Escaramuceadoras* pueden comenzar el juego en *Muro de Escudos* o pueden formarlo en su fase de Movimiento, moviendo como máximo la mitad de su capacidad de movimiento. Las unidades enemigas que las Disparen o combatan Cuerpo a Cuerpo contra ella de frente lanzan un dado menos de lo habitual (2 menos si es infantería no *Escaramuceadora*). Esta deducción no se suma si se está usando picas, solo se aplica una reducción.

El beneficio se pierde si la unidad mueve más de la mitad de su capacidad de movimiento en una Carga o en su movimiento normal, si pierde un combate o si lucha contra flanco y retaguardia.

Caballería de Choque (Phalanx):

Esta regla afecta al Combate.

La habilidad Caballería de Choque solo se aplica a unidades montadas.

1. Todas las cargas y contracargas contra unidades *Escaramuceadoras* en cualquier momento de la partida, rompen automáticamente a las tropas *Escaramuceadoras*, si las tropas con *Caballería de Choque* ganan el combate.
2. La primera unidad enemiga Formada que haya sido cargada o contracargada en cualquier momento de la partida por una unidad con Caballería de Choque y que sea derrotada calcula su Resultado de Combate como siempre, pero leerá un resultado por debajo en la tabla. Por lo que si una unidad pierde de dos, leerá un resultado por debajo y por tanto deberá hacer un Chequeo de Ruptura.
3. Si la unidad con *Caballería de Choque* carga a una unidad Formada defendiendo detrás de **Estacas** o un **Obstáculo**, la regla 2 no se aplica y la habilidad *Caballería de Choque* es gastada.

Despliegue Especial (Special Deloyment):

Esta regla afecta al Despliegue.

Las tropas con esta habilidad pueden hacer un movimiento completo después del despliegue, pero antes de que la batalla comience. No pueden usar este movimiento gratuito para cargar y no pueden hacer disparos después de hacer este movimiento. Este movimiento gratuito no puede combinarse con el movimiento extra de 4" (8") dada a las tropas en Escaramuza en algunos escenarios.

Estratagema (Stratagem):

Esta regla afecta al Despliegue.

Un Comandante con esta regla especial puede hacer uno o más de las entradas siguientes. Si ambos generales tienen la habilidad ese cancela esta habilidad y ninguno puede aplicarla.

1. Coloca un terreno adicional en cualquier lugar sobre el campo de batalla fuera de la zona de despliegue enemiga después de que se haya elegido lado de la mesa.
2. Mueve hasta dos piezas de terreno 12" (24") cada una. Esto debe hacerse antes de que cualquier unidad sea desplegada. Las piezas de terreno no pueden moverse fuera de la mesa.
3. Puede forzar a un enemigo a desplegar sus tropas primero.
4. Puede colocar en *Emboscada* hasta dos unidades.

Tenaces (Stubborn):

Esta regla afecta a la Moral.

Las tropas Tenaces son guerreros poco comunes que tienen una alta reputación de luchar en donde otras tropas huirían. Suelen ser guerreros profesionales, duros mercenarios o fanáticos que luchan por sus vidas. Todos ellos están incluidos en esta regla. Las tropas Tenaces no son fáciles de derrotar y solo Rompen y huyen cuando sufren bajas severas. Tienen gran confianza en ellos mismos y no se ven influidas por lo que le ocurre a otras tropas.

1. Las tropas *Tenaces* son inmunes a los chequeos de Cohesión causados por tropas amigas huyendo a 2" (4") de ellas a comienzo de turno. No pueden ignorar los chequeos de Cohesión por otras causas. Por ejemplo, una unidad de tropas *Tenaces* que es cargada por el Flanco deberá hacer un chequeo de Cohesión.
2. La primera vez que una unas tropas Tenaces pierdan una ronda de Combate por cuatro o cinco puntos y fallen su chequeo de Ruptura, Retrocederán en vez de Romper. Si ocurre una segunda vez, perderán el coraje y Romperán.

Para recordad esta habilidad puedes usar marcadores como escudos o miniaturas de bajas o cualquier otro que veas útil.

Terror (Terror):

Esta regla afecta a la Moral.

Las tropas deben hacer un chequeo para ver si superan su *Terror*. Tira 2D6 y compara con el valor de Cohesión (C). Si el resultado es igual o inferior al valor de Cohesión de la unidad el chequeo es superado. Si el resultado es mayor que la Cohesión de la unidad fallará. Una unidad debe hacer un chequeo de *Terror* en las siguientes situaciones:

- Al comienzo del turno si es caballería ya hay un elefante a 4" (8") de ellos.
- En la Fase de Disparo si tienen bajas por proyectiles incendiarios.
- En la Fase de Movimiento si son cargados o desean cargar a un Elefante.

Este chequeo se hace solo una vez en la batalla por cada causa. Una vez superado el *Terror* las tropas funcionan normalmente.

Una unidad que falle su chequeo de *Terror* huye automáticamente, exactamente como si hubiera fallado un chequeo de Ruptura en Combate Cuerpo a Cuerpo. Las caballerías que pasen su chequeo de *Terror* cuando sean cargadas por un elefante pueden usar la regla *Evadir* aunque no la tengan.

Camellos Atados (Tethered Camels):

Esta regla afecta a la Moral.

Para quitar a la Caballería Pesada su arma más efectiva, básicamente la carga, la infantería de diversos ejércitos llevaban sus bestias de carga con ellos. El olor de los camellos afectaba a los caballos extranjeros no acostumbrados a ellos, afectando a su rendimiento. Para mostrar que una unidad lleva camellos, coloca un apropiado número de camellos en contacto base con base en la retaguardia de la unidad cuando ellos desplieguen. La unidad con Camellos Atados gana un +1 a la resolución de Combate

cuando luche con oponentes montados. Si una unidad con Camellos Atados mueve por cualquier razón, los camellos son retirados y la unidad pierde para el resto de la partida sus beneficios.

Acostumbrados a los Elefantes (Used to Elephants):

Esta regla afecta a la Moral.

Algunos ejércitos tenían contactos prolongados o entrenamientos específicos para permitir a sus tropas luchar junto a los elefantes. Los tipos de tropa con esta regla están reflejados en las listas de ejército. Las tropas que *Acostumbradas a los Elefantes* no tienen que hacer chequeos de *Terror* si hay un elefante a 4" (8") de ellos a comienzo de turno. Sin embargo esto no capacita a la caballería para cargar a los elefantes.

Veteranos (Veteran):

Esta regla afecta al Disparo y Combate.

Una vez por batalla, las tropas de *Veteranos* pueden elegir repetir cualquier dado que ellos hayan lanzado. Puede ser para impactar en Disparo o Combate o para un chequeo de Cohesión que no puedan repetir. Deben lanzar de nuevo todos los dados y aceptar el segundo resultado. Esto no puede usarse para una segunda repetición.

Warband (Warband):

Esta regla afecta a la Moral en el Combate.

Algunas tropas despliegan en grandes *Warbands* en donde rodeados de sus camaradas se refuerza su Moral. Estas tropas son normalmente guerreros bárbaros sin entrenamiento, pero en algunas listas también son milicias pobremente entrenadas o turbas de civiles más que una *Warband* de guerreros.

1. Una unidad de *Warband* huyendo suma un +1 al resultado del chequeo de Cohesión para reagruparse.
2. Las *Warbands* son *Impetuosas*.
3. La carga de una *Warband* puede ser particularmente poderosa. Para representar esto, una unidad cargada eses turno y que es derrotada por una *Warband* en combate leerá una línea por debajo en la Tabla de Resultado Combate.

Cuña (Wedge):

Algunos ejércitos formaban a sus caballerías en *Cuñas* o en forma de rombo o diamante, con sus líderes en las puntas. Esta unidad maniobraba más fácil al seguir al líder que arrastraba al resto de filas. También aplicaba toda su fuerza concentrando esta en un punto de la línea enemiga.

Posiciona las miniaturas de la base en una o más cuñas para identificar esta formación.

Una unidad formada en *Cuña* no pierde un 25% de capacidad de movimiento si no mueve hacia delante recto. Sin embargo no puede hacer cambios de encaramiento.

Una unidad formada en *Cuña* recibe dos dados adicionales en la primera ronda de un Combate si la unidad cargó o contracargó. Además contará como *Caballería de Choque* cuando cargue o contracargue a caballería.

TIPOS DE ÓRDENES

Este es un resumen de reglas que afectan a cada tipo de formación que tienen tus tropas. Pueden formar en Orden Cerrado, Orden Abierto o Escaramuceadores. Las batallas de la antigüedad eran decididas habitualmente por unidades pesadas, de caballería o infantería armadas con espadas y lanzas y otras armas de cuerpo a cuerpo. Aunque estas unidades eran las más importantes, no eran las únicas tropas usadas por los ejércitos antiguos. La mayoría de los ejércitos incluía infantería y caballería ligera armadas con armas de distancia como jabalinas, hondas u arcos. Muchos ejércitos luchaban de hecho solo de esta forma.

Todos estos tipos de tropa están representados en nuestros ejércitos.

ORDEN CERRADO

Esta es la formación por defecto de la infantería. Toda la infantería está formada en Orden Cerrado excepto que especifique otra cosa la lista de ejército.

MOVIMIENTO

Todas las reglas normales de Movimiento se aplican a las tropas en Orden Cerrado.

DISPARO

Todas las reglas normales de Disparo se aplican a las tropas en Orden Cerrado.

COMBATE

Las tropas en Orden Cerrado, montadas o a pie reciben un bonificador de +2 a su Resultado de Combate en virtud a esta formación, cuando luchen en su frente y fuera de Terreno Difícil.

ORDEN ABIERTO

Esta es la formación por defecto de la caballería, camellería y los carros. Todas estas tropas son de Orden Abierto, excepto que lleven Barda o lo especifique la lista de ejército.

MOVIMIENTO

Las Tropas en Orden Abierto pueden hacer dos cambios de encaramiento en cualquier momento de la Fase de Movimiento sin más penalizaciones (su movimiento se reduce a la mitad).

Pueden mover por terreno difícil como bosques y Obstáculos a la mitad de su capacidad de movimiento. Deben ser capaces de ver a su enemigo antes de cargar y deben pagar los costes de Movimiento y penalizaciones de Combate cuando carguen a o a través de un terreno Difícil u Obstáculo

DISPARO

Todas las reglas normales de Disparo se aplican a las tropas en Orden Abierto.

COMBATE

Las tropas en Orden Abierto a pie reciben un bonificador de +1 a su Resultado de Combate en virtud a esta formación, cuando luchen en su frente dentro de Terreno Difícil.

ORDEN DE ESCARAMUCEADORES

Las tropas especificadas como Escaramuceadores pertenecen a este orden.

MOVIMIENTO

Debido a su formación abierta las tropas de Escaramuceadores pueden siempre mover a máxima velocidad. No están sujetas a penalizaciones de movimiento si se desvían de un movimiento recto o giran.

Los escaramuceadores pueden atravesar o ser atravesados por cualquier tropa sin penalización a ninguno. Los escaramuceadores pueden mover a través de unidades huyendo si su camino a través de ellas es inferior a la mitad de su frente.

Si la unidad de escaramuceadores no tiene suficiente distancia para pasar a través de la unidad amiga por completo que quiere interpenetrar se parará antes de hacerlo (esto es, no atravesará a la unidad deteniéndose en contacto con esta).

Efecto del Terreno

La infantería Escaramucedora mueve por terrenos difíciles y a través de Obstáculos más fácilmente que otras tropas. Por ello no sufren penalizaciones al Movimiento cuando crucen Obstáculos o se muevan por terreno Difícil.

El movimiento de Escaramuceadores montados es reducido a la mitad cuando muevan por Terreno Difícil u Obstáculos como si fueran unidades formadas.

DISPARO

Línea de Visión

La regla normal de arco de visión se aplica a las unidades de escaramuceadores. El alcance es medido desde el centro de la unidad como es normal.

Tamaño del Disparo

Las tropas escaramuceadores disparan 4D6

Modificadores del Disparo

Una unidad que dispare contra una unidad de Escaramuceadores sufre una reducción de un dado al disparo (dos si es una unidad infantería de arqueros).

Pantalla de Escaramuceadores

Una unidad de Escaramuceadores posicionada entre dos unidades opuestas hace que no puede ni dispararse a ni cargarse a través de ella. La unidad de escaramuceadores deberá ser el objetivo de los disparos y cargas, incluso si una unidad pudiera mover a través de ella para cargar al oponente que está detrás de los escaramuceadores.

Bajas de los Escaramuceadores

Una unidad de Escaramuceadores debe hacer un chequeo de Cohesión si recibe tres impactos.

COMBATE

Los Escaramuceadores no pueden cargar a las tropas Formadas de Frente.

Dados de Combate

En combate una unidad de Escaramuceadores lanza 2D6.

Cargas al Flanco y Retaguardia

Las unidades de Escaramuceadores cargando al flanco o retaguardia de un enemigo no provocan chequeo de Cohesión y no niegan los bonos de Orden Cerrado en el Resultado de Combate. Sin embargo ganarán el bono de atacar al flanco o retaguardia de +1 y +2 respectivamente para el Resultado del Combate.

Escaramuceadores Evadiendo de las Cargas

Una unidad de escaramuceadores en terreno abierto **deberá Evadir** una carga de tropas no escaramuceadoras que no sean elefantes.

Si los Escaramuceadores se distancian de Tropas Formadas que les cargan, inmediatamente al parar, los escaramuceadores se encaran a ellos.

Si fallan al distanciarse de Escaramuceadores cargándoles, inmediatamente encaran a sus perseguidores y luchan con ellos en melé.

Resultados al Combate

En un Combate entre unidades escaramuceadoras, el perdedor aplicará el resultado normal de la Tabla de Resultados de Combate. Sin embargo si pierde una ronda de combate contra una unidad de Tropas Formadas, inmediatamente hará un Chequeo de Ruptura, huyendo si lo falla, y quedando Desmotivada si lo pasa.

Chequeos de Cohesión

Una unidad de tropas Escaramuceadoras hará cualquier chequeo de Cohesión usando su valor de Cohesión (C). Los Escaramuceadores no pueden usar el valor de Cohesión del General en Jefe a 6" (12").

Escaramuceadores Causando Perdida de Cohesión

Otras tropas no tienen que hacer chequeos de Cohesión por ver huir, romper o ser arrasada a una unidad Escaramuceadora.

CARROS

Los Carros fueron usados en los períodos tempranos que cubren estas reglas. Fueron poco a poco sustituidos por la caballería, desapareciendo entre los siglos II y I aC. Los carros fueron sin embargo usados aun en lugares como Britania o Irlanda hasta mucho después.

La mayoría de los carros tenían dos tripulantes, uno encargado del manejo del carro y otro para luchar. Sin embargo, también había carros pesadamente equipados como los Falcados y otros con solo el conductor acorazado.

CARROS EN EL CAMPO DE BATALLA

Los Carros se dividen en tres tipos:

- Ligeros, más rápidos y maniobrables, pero no muy efectivos al cargar directamente al enemigo, usados principalmente como plataforma de disparo.
- Pesados, preparados para el choque con el enemigo y con más tripulantes para poder combatir cuerpo a cuerpo.
- Falcados, preparados para “estamparse” con el enemigo y provocar su huida.

REGLAS APLICADAS

Todas las reglas que se aplican a la caballería y camellería también se aplican a los carros excepto las excepciones de abajo.

MOVIENDO LOS CARROS

Los Carros Ligeros mueven normalmente 8” (16”) y los Carros Pesados 6” (12”). Los Carros no pueden mover a través de Obstáculos o Terreno Dificil, excepto para cruzar un río por un puente o un vado. Los carros que huyen deben mover desviándose de estos terrenos, Los Carros Pesados huyen y persiguen 1D6(2D6). Los Carros Ligeros huyen y persiguen 1D6+2(2D6+4).

Los Carros Ligeros pueden Evadir también de las cargas, si lo hacen moverán 1D6+2 (2D6+4)

DISPARANDO A LOS CARROS

Los Carros Ligeros son especialmente pequeños y pueden moverse muy rápidamente haciendo que sea difícil impactarles cuando ellos mueven. Para reflejar esto trátalos como si fueran Escaramuceadores siendo disparados

DISPARANDO DESDE LOS CARROS

Las unidades de Carros lanzan 3D6 al disparar.

CARROS EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Los Carros Ligeros lanza 3D6 en melé. Los Carros Pesados lanzan 4D6. Son tratados como caballería para las modificaciones en D6 lanzados.

CARROS FALCADOS

Los Carros Falcados tienen una gran capacidad de infligir mucho daño, principalmente porque son conducidos a máxima velocidad hacia el enemigo para desordenar sus formaciones. Esto conllevaba invariablemente también a la destrucción del carro, el conductor solía saltar antes del contacto. Sin el conductor el carro se convertía en un ariete para golpear a hombres parados.

El coste de un Carro Falcado es de 25pts

Cuando los Carros Falcados declaran una carga, su objetivo debe hacer un chequeo de Cohesión para determinar si ellos mantienen la posición. Si el objetivo falla en chequeo, inmediatamente huye y es destruido si es cogido por el Carro Falcado. Si saca el chequeo entonces es el Carro Falcado el que debe hacer un chequeo de Cohesión para determinar si su conductor lo lanza o no. Si el carro falla el chequeo, la unidad es retirada de la partida, el conductor habrá perdido el control y se estrella.

Para representar los efectos de la carga el Carro Falcado lanza 6D6 en el primer turno de Combate cuando cargue al enemigo. Si alguna baja es causada, la unidad enemiga se Desmotiva. La unidad de carros es retirada al final del turno.

Las tropas Entrenadas no tienen que hacer chequeo de Cohesión cuando sean cargadas por carros, por lo que el carro hará el chequeo primero. Si el carro carga, las tropas entrenadas pueden hacer un chequeo de Cohesión para abrir sus filas y dejar pasar el carro a través de ellos. Si pasan el chequeo retira el carro de la partida. Si fallan, el carro logra cargar y se produce un combate con normalidad.

ELEFANTES

Los elefantes son controlados por un conductor llamado mahout, que cabalga el elefante justo detrás de la cabeza. Además del mahout, el elefante lleva una tripulación de dos o más hombre armados con lanzas largas, jabalinas o arcos. La tripulación va o sentada en el lomo del elefante o en un castillo llamado howdah.

Un elefante cuesta 30 puntos además de los puntos que cueste mejorarlo.

Los Elefantes pierden el 25% de su distancia de movimiento cuando no muevan rectos igual que el resto de las tropas. Los elefantes pueden hacer Línea de Batalla como el resto de Tropas Formadas, pero sin embargo no pueden avanzar o retroceder conforme a otras unidades en la línea si ellos no están luchando (o sea, están en línea pero no trabados en combate).

Los Elefantes son criaturas altas y pueden ver y disparar por encima de las cabezas de otras tropas. Pueden ver también por encima de vallados y otros obstáculos bajos, pero los árboles y edificios bloquean su línea de visión. Los Elefantes son habitualmente acompañados por una escolta de Escaramuceadores. Estos se pueden poner en la base y su presencia es tenida en cuenta para el lanzamiento de dados de la unidad.

COHESIÓN

Un Elefante nunca puede usar el bono a la Cohesión de un Comandante, ni el valor de Cohesión del General en Jefe, incluso si está sentado en el elefante.

VALORES DE DEFENSA

El Elefante tiene un Valor de Defensa de 3 o más contra ataques desde el frente, y de 6 contra los lados o retaguardia. La Barda le da un modificador de -1, dándole por tanto un valor de Defensa de 2 de frente y de 5 en cualquier otro lado.

DISPARO

Un elefante lanza 3D6 cuando dispare.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Los Elefantes son clasificados como Guerreros Superiores. Un elefante lanza 6D6 en Combate.

Los elefantes son vulnerables a los Escaramuceadores que son lo suficientemente valientes para acercarse y atacar sus patas y panza que es más vulnerable. En Combate contra Escaramuceadores, los Elefantes lanzan 2D6 menos de lo normal.

RESULTADOS DEL COMBATE

Si hay un elefante luchando, las unidades de ninguno de los dos bandos sumarán el bono de Orden Cerrado a su resultado de Combate. Los Elefantes no niegan la habilidad *Muro de Escudos*.

Si un elefante gana una ronda de Combate, su oponente leerá en la Tabla de Resultados de Combate una línea por debajo de lo que haría normalmente.

ESTAMPIDA DE ELEFANTES

Si un Elefante sufre **dos o más bajas** por disparo enemigo puede entrar en estampida. Haz un chequeo de Cohesión al final de la Fase de Disparo. Si pasa el chequeo el elefante permanece bajo control y no ocurre nada. Si falla el chequeo el elefante entra en estampida. Solo se hace un Chequeo de Cohesión sin importar si ha sufrido más bajas en la Fase de Disparos (esto es, cuatro bajas no provocan dos chequeos).

Aparte de estas circunstancias, los elefantes y sus tripulaciones son inmunes a las reglas de pérdida de Cohesión y Moral, y nunca huirán de cargas o combates (perdidos por amigos).

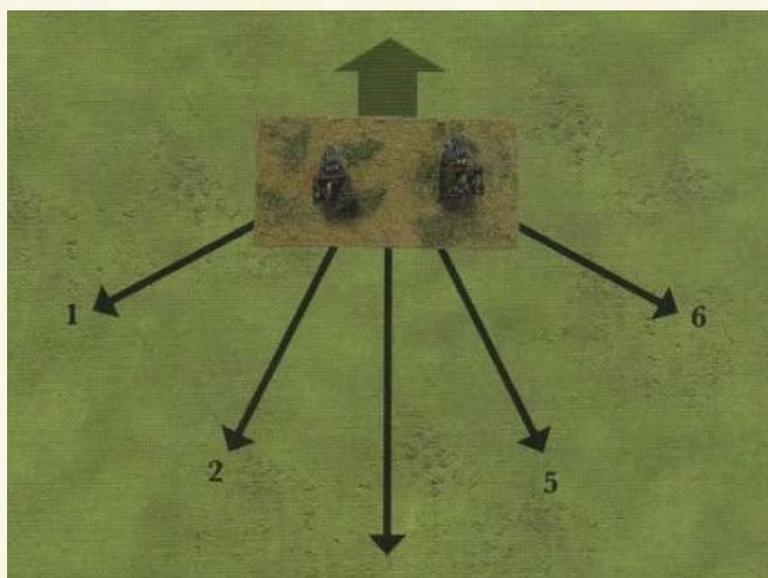
MOVIMIENTO DE ESTAMPIDA

Un elefante en Estampida mueve 1D6" (2D6") inmediatamente, en la dirección indicada por un D6.

Después el Elefante seguirá moviendo 1D6"(2D6") en la subfase de Movimientos Obligatorios del turno del propietario. Una vez ha comenzado la estampida, continuará en estampida en la misma dirección 1D3 turnos o hasta que se salga de la mesa. Después de que pasen 1D3 turno haz un chequeo de Cohesión para ver si el Mahout controla a la bestia. Si el chequeo es fallado la estampida continuará hacia el borde más cercano a 1D6" (2D6") de distancia por turno.

Si la estampida es fuera de un Combate Cuerpo a Cuerpo el primer turno encarará como se describe arriba.

Para determinar la dirección la 1D6 y comprueba la dirección con el diagrama



Los Elefantes en Estampida solo se desvían si encuentran Terreno Impasable, en cuyo caso se desvían lo mínimo e imprescindible para sortearlo.

Si cualquier tropa se encuentra en la trayectoria del elefante contará como siendo cargadas por este. Si un elefante en estampida rompe a un oponente perseguirá 1D6" (2D6") y luego continuará la estampida en esa dirección en su próximo turno de movimiento. Si el elefante en estampida pierde el Combate la estampida se hará como de fuera de un combate como se explica arriba. Ningún jugador es recompensado con Marcadores de Momentum en la realización de un combate de un elefante en estampida.

Un elefante en estampida que abandona un campo de batalla no puede regresar.

TERROR

Los Elefantes son criaturas terroríficas para sus oponentes. Causan *Terror* a la caballería. Los elefantes causan *Terror* incluso a las tropas de su propio bando. Además la caballería y los carros no pueden cargar a los elefantes. La caballería que pasa el chequeo de *Terror* puede *Evadir* inmediatamente y reagruparse como es habitual.

AXOSTUMBRADO A LOS ELEFANTES

Algunos ejércitos tenían contactos prolongados o entrenamientos específicos para permitir a sus tropas luchar junto a los elefantes. Los tipos de tropa con esta regla están reflejados en las listas de ejército. Sin embargo esto no capacita a la caballería para cargar a los elefantes. Simplemente no chequean por tenerlos cerca.

ARTILLERÍA DE TORSION

Aunque principalmente usada en sitios y asedios, algunos ejércitos emplearon máquinas de guerra como grandes ballestas o lanzadores de piedras o flechas contra las formaciones enemigas. Los romanos fueron un exponente en el uso de esta tecnología al igual que los griegos y los chinos.

Una Artillería de Torsión cuesta 20 puntos. Ver abajo que ejércitos pueden emplearla.

BATERÍAS

Una unidad de Artillería de Torsión es llamada Batería.

COMANDANTES

Una base de Comandantes puede asignarse a una batería igual que a cualquier otra unidad. La batería se beneficia del bono de cohesión igual que el resto de unidades. Si un Comandante está en una batería puede morir por disparos. Si hay alguna baja lanza 2D6. Con un resultado de 12 el Comandante es baja.

DISPARANDO A UNA ARTILLERÍA DE TORSION

Una batería sufre una Desmotivación si sufre dos bajas por Disparo. Hará un chequeo de Cohesión si sufre cuatro bajas.

RESPUESTA A LAS CARGAS

Si es cargada, la tripulación de una batería se dispersará ya que no son una defensa suficiente para defender la batería. La unidad que carga es movida hasta la posición de la batería que es retirada en la Fase de Combate.

CHEQUEOS DE COHESIÓN

Si una batería es forzada a un chequeo de Cohesión por alguna razón y lo falla, la unidad será retirada de la partida.

DISPARADOS POR ARTILLERÍA DE TORSION

Las baterías tienen un alcance de 18" (36"). El disparo se hace en la Fase de Disparo de la misma forma que cualquier otro disparo, lanza 2D6 de base para determinar los impactos. Si hay alguno, el objetivo automáticamente sufre 1D6 bajas. Todos los disparos de Artillería de Torsión se consideran a largo alcance.

APÉNDICE

EJÉRCITOS A LOS QUE SE LES PERMITE DESPLEGAR ARTILLERÍA DE TORSION.

Esta lista referenciada a los libros de ejército de Swordpoint (mantenemos los originales en inglés al no estar traducidos todos los libros de ejército), incluye solo a aquellos ejércitos con capacidad para desplegar artillería de torsión en el campo de batalla, ignorando a aquellos que la usaban en sitios, por lo que la lista es más corta de lo que puede esperarse.

EJÉRCITOS CLÁSICOS

- Republican Indian
- Classical Indian
- Warring States Chinese
- Later Hoplite Greece
- Later Achaemenid Persian
- Macedon
- Macedonian Successor
- Lysimachid Successor
- Eumenid Successor
- Antigonid Successor
- Twilight Greece
- Seleucid
- Pyrrhic
- Ptolemaic Egyptian
- Pergamene
- Later Macedon
- Baetrian Greek
- Han Chinese
- Later Republican Rome
- Dacian
- Early Imperial Rome
- Sassanid Persian

EJÉRCITOS EDAD OSCURA

- Korean
- Late Imperial Rome
- Hindu Indian
- Early Byzantine
- Champa
- Heraclian Byzantine
- Tang China
- Thematic Byzantine
- Song Chinese
- Later Byzantine

SWORDPOINT

Milites Mundi

Milites Mundi is a set of “big battle” game rules for fighting actions in the ancient and medieval periods. Games of Milites Mundi involve hundreds of figures per side arranged into multiple units.

The game is designed to last about two hours and encourages the use of historical tactics and emphasises the need to maintain cohesion in the army’s battle line, without being prescriptive.

Contains full battle rules plus twelve scenarios.

