

HORDES
OF
THE
THINGS
III

“Edición para Amiguetes”

WWW.LAARMADA.NET



INDICE

Introducción	3
Unidades.....	4
Tabla de Unidades.....	10
Habilidades de Unidad.....	11
Escenografía.....	13 y 14
Preparativos.....	15
Turno y Fases.....	16
Fase de Movimientos	17
Movimientos en distintos terrenos.....	18
Movimiento individual.....	18
Atravesar unidades.....	18
Pasar por huecos.....	19
Zona de Control.....	19
Movimiento en grupo.....	20
Movimiento en columna.....	20
Frontal, flanco y retaguardia	21
Cargar.....	22
Destrabarse.....	23
Encaramientos.....	24
Fase de proyectiles	24
Dispara proyectiles.....	24
Ataques mágicos.....	24
Fase de combates	25
Resultado de combate.....	26
Fase final	27
Tabla de resultados de combate.....	28
Tablas.....	29
Listas de Ejército.....	30

FALTA:

- Revisión general de textos y gramática
- Rehacer ejemplos con gráficos iguales
- Mas listas de ejército

INTRODUCCION

NOTAS DE ESTA VERSIÓN - (*b5 = Acechadores, Arco de Disparo, ZOC. Desvanecido, Batallas Masivas*)

Tienes entre tus manos una versión adaptada del Hordes of Things 2 "para amiguetes". La mayoría de los cambios se basan en la redacción del texto, intentando que sea algo mas entendible para todos los niveles de jugadores, incluidos los que no han tenido contacto alguno con la redacción del tipo "barkerniano". Se han sustituido frases subordinadas, excepciones y cosas así, por un nuevo sistema de Habilidades de Unidad. Que ha desmostado ser sencillo y efectivo. Los jugadores estamos mas acostumbrados que una unidad tenga una regla especial, a que las reglas tengan muchas excepciones en ella.

Siendo Hordes of Things un derivado del DBA pero algo mas simplificado, nos ofrece un sólido sistema de juego. Con el añadido del sistema de listas por puntos las opciones de juego se ven muy ampliadas y no solo para la temática de fantasía. Un DBA por puntos permite casi de todo :)

Zona de Juego

La zona de juego para miniaturas de 15mm es de 60x60cm. Por su tamaño es un juego ideal para jugar en pequeñas superficies como mesas auxilias, siendo poco mas que un tablero de ajedrez.

Ejércitos

Los ejércitos están formados por un numero variables de unidades, mas una fortaleza que usarás en el caso de las partidas que juegues como el defensor y una de las unidades que designaras como tu general.

El número de unidades es variable pues se basa en un sistema de puntos, y habitualmente las listas de ejército se hacen a 24 puntos. Pero mas o menos entre 10 o 15 unidades suele ser lo habitual en las listas.

Dados

Con un dado de seis caras por jugador es suficiente, aunque algunos jugadores usan un segundo dado a modo marcador de PIPs del turno, pero es opcional.

Cinta métrica o medidor

Necesitarás algún objeto para medir distancias sobre el tablero de juego. Aparte de la cinta métrica hay otros sistemas efectivo. Uno de los recursos mas utilizados es el palito medidor o varilla, el más básico se realiza con un palito de madera como el de los pinchos morunos, haciendo marcas cada 100 pasos del juego (1 pulgada), es muy sencillo y mas práctico que la habitual cinta métrica.

Escenografía

Las piezas de escenografías aportan un gran componente táctico al juego, y de igual forma lo eran en las batallas. El reglamento dispones e reglas para los accidentes del terreno mas comunes, bosques, colinas, ríos, etc..

Estos pueden ser representados por un simple pedazo de cartón o tela (barato y funcional), o por un modelo cuidadosamente construido (visualmente atractivo, pero quizá un tanto problemático a la hora de transportar), o cualquier versión intermedia. En la sección de escenografía tienes algunos consejos para realizar tus piezas.

Medidas

La edición original permite varias escalas, en esta edición nos centramos en la escala de 15mm, por lo que todas las medidas indicadas son siempre para este escala. Si quieres usar otra escala consulta la edición original.

Para medir distancias se usa la medida imaginaria "pasos", siendo la equivalencia 100 pasos = 1 pulgada. Por lo que cualquier sistemas que uses para medir deberá basarse en pulgadas. Ademas en algunos apartados se usa el frontal estándar de una base o peana como referencia, esto es 4cm.



UNIDADES

Para que te hagas una idea, con miniaturas de 15mm el frontal de todas las bases es de 40mm, lo que varía según el tipo de unidad, es la profundidad o cantidad de miniaturas a montar en la base.

Evidentemente, cada unidad tiene un frente, dos laterales y una parte trasera o retaguardia, y afectan al desarrollo de los combates.

Ademas las unidades se engloban dentro de tres posibles clases: Aéreas, Montadas o Infantería.

Hay distintas reglas que afectan a las unidades de manera diferente según su clase, pero al basarse en su movilidad es bastante sencillo identificar su clase una vez desplegadas. Por último algunas reglas usan la definición Terrestre, esta engloba las unidades Montadas y las unidades de Infantería.

Las unidades a parte de clase, disponen de tipo de unidad que viene a indicarnos el equipo o su naturaleza.

Clase de Unidad	Tipo de Unidad
Aéreas	Dioses, Dragones, Aeronaves, Voladores o Héroeas Aéreas
Montadas	Héroes, Paladines, Caballería, Jinetes, Monstruos o Bestias
Infantería	Infantes, Lanceros, Tiradores, Bárbaros, Artillería, Hordas, Acechadores, Asesinos, Magos o Clérigos

A lo largo del reglamento se usa el termino Héroeas, para referirse a Héroeas y Héroeas Aéreas.

Cada unidad dispone de unos atributos diferentes, lo que condiciona su valor en puntos. Estos puntos son los que usaremos para hacer nuestra lista de ejército. Cada lista de ejército debe contener unidades por un valor de 24 puntos, ademas una Fortaleza sin coste en puntos para las partidas que juegues como defensor.

No hay límite en cuantas veces se puede incluir una unidad, el único limite al hacer las listas es que el total de puntos de las unidades marcadas como Élite no puede sobrepasar el 50% (12p).

Todas las listas deben incluir un General del ejército, el jugador debe escoger que unidad será, aunque no todas las unidades están capacitadas para ello, consulta la tabla.

En la Tabla tras el listado de unidades y su descripción, tienes el perfil completo de la unidad:

P = Coste en Puntos

GEN = Si la unidad puede ser nombrada General.

HC = El valor de la Habilidad de Combate de la unidad. Algunas unidades disponen de dos valores según a que oponente se enfrenten.

Base= El tamaño de la base según con miniaturas de 15mm (frente/fondo)

Minis = Número de miniaturas en la unidad

C = Clase de la unidad, Aéreas, Montadas o Infantería.

Notas: Algunas unidades disponen de habilidades especiales, aquí irán indicadas. Tras el listado de unidades tienes el apartado de Habilidades de Unidad.

NOTA: En este apartado se indica el nombre de la unidad en inglés y en español, pero es el único apartado donde esto ocurre, es solo para identificar la nueva nomenclatura.



UNIDADES

A continuación un listado de las unidades disponibles en el juego, y algunas de sus características.

Dioses (Gods)	Élite, Invocación
<i>Poderosas entidades sobrenaturales, como Zeus, Ra, o Eru.</i>	
Las unidades del tipo Dios no comienza la partida en la zona de juego, el jugador necesitará de 6 PIPs para Invocarlo. Gastando 6 PIPs un jugador podrá colocar la unidad en cualquier parte de su mitad de la zona de juego. Debe ser una zona sin tropas enemigas a menos de 200 pasos.	
En los posteriores inicio de turno si el jugador con uno o mas Dioses bajo su control saca un 1 en la tirada para calcular PIPs, deberá retirar de la mesa el primer Dios que controlo.	
Dragones (Dragons)	Aérea, Élite, Imponente, Solitario
<i>Dragones o gigantescas criaturas aladas con intelecto. Gran capacidad de ataque y de clase voladora.</i>	
Las unidades del tipo Dragón no comienza la partida en la zona de juego, el jugador necesitará de 6 PIPs para Invocarlas. Gastando 6 PIPs un jugador podrá colocar TODOS sus Dragones, salvo los de ejércitos aliados.	
Una vez pagado el coste coloca el Dragón(s) junto al borde donde empieza tu zona de despliegue, encarado hacia el centro de la mesa. Debe ser una zona sin tropas enemigas a menos de 200 pasos.	
Aeronaves (Airboats)	Aérea
<i>Grandes maquinas voladoras, como zeppelines. Unidad especialista para el ataque a tropas de Infantería.</i>	
Voladoras (Flyers)	Aérea
Caballeros del pegaso, demonios, águilas gigantes o cualquier criaturas aladas de envergadura media. Unidad de gran movilidad pero ataque moderado.	
Héroe (Hero)	Élite
<i>Poderosos guerreros de renombre, como Aragorn, Tyrion o Aquiles.</i>	
Los Héroes son excelentes combatiendo dragones o magos y liderando tropas inferiores.	
Héroe Aéreo (Aerial Hero)	Élite, Aérea
Héroes con habilidades para volar, o montura voladora. tropas inferiores.	
Paladines (Paladins)	Élite
El juramento de un paladín es un lazo muy poderoso. Es una fuente de poder que convierte a un devoto guerrero en un campeón bendecido	
Caballeros (Knights)	Impetuosa
<i>Jinetes bien equipados para brutales cargas al combate.</i>	
Jinetes (Riders)	
<i>Tropas montadas de segunda categoría,</i>	

Monstruos (Behemots)	Impetuosa, Imponente
<i>Grandes criaturas como Elefantes, Gigantes, Dinosaurios, Kraken, etc.</i>	
Bestias (Beasts)	Impetuosa, Explorador
<i>Criaturas salvajes de tamaño medio, como lobos, tigres, arañas gigantes.</i>	
Infantes (Blades)	
<i>Soldados de infantería bien equipados y experimentados, como los grandes espaderos o legión romana.</i>	
Lanzas (Spears)	Apoyo a iguales
<i>Infantería de tipo defensiva como muros de escudos o falanges</i>	
Tiradores (Shooters)	Explorador, Proyectiles
<i>Tropas equipadas con armas de proyectiles, como ballestas, arcabuceros, arcos.</i>	
Bárbaros (Warbands)	Impetuosa, Explorador, Apoyo a Iguales
<i>Soldados feroces que carecen de disciplina pero no valentía.</i>	
Artillería (Artillery)	Proyectiles, Asedio
<i>Poderosas y grandes maquinas de guerra para proyectiles de largo alcance, catapultas, lanzavirotas, cañones.</i>	
Hordas (Hordes)	Invocar Hordas
<i>Luchadores de segunda clase donde su fuerza es su número. Goblins, Zombis, enjambres de animales.</i>	
<p>Cuando una unidad del tipo Horda sea destruida, podrá ser invocada otra a un coste de 1 PIP. Las hordas invocadas se despliegan con la parte trasera de su base en contacto con cualquier parte del borde del lado de despliegue del jugador o de su Fortaleza, pero a más de 200p del enemigo. Se gasta 1 PIP por cada horda invocada.</p> <p>Si se invoca más de una horda durante el mismo turno, la segunda y siguientes deberán desplegarse con un lateral en contacto con otra horda que también se haya desplegado en ese turno. El turno que aparecen no podrán realizar movimientos voluntarios.</p> <p>Los Generales del tipo Horda, retornaran como simples Hordas, el General contará como muerto.</p>	
Asesinos (Sneakers)	Rematador
<i>Ninjas y otros tipos de asesinos furtivos y sigilosos.</i>	
Magos (Magicians)	Magia
<i>Magos, brujos, criaturas mágicas o cualquier ser con el poder de usar la magia.</i>	
Las unidades del tipo Mago disponen de un ataque de proyectiles, llamado Ataque Mágico. Ver sección de Ataques de Proyectiles.	
Clérigos (Clerics)	
<i>Líderes religiosos que desempeñan un papel anti-mago.</i>	

Acechadores (Lurkers)***

Explorador

Acechadores en las sombras, asesinos, pequeñas criaturas elementales. Unidad con un nivel de ataque moderado pero gracias a su despliegue especial actuá como un cazador al entrar directamente al combate.

Las unidades del tipo Acechador no se despliegan en mesa de la manera habitual, depende del tipo de elemento que escojan al hacer la lista ejército (Tierra = Bosque, Colina Escarpada o Agua = Ríos)

Una vez comenzada la partida, pueden desplegarse en una pieza de escenografía que les corresponda, en la Fase de Eventos del primer turno o justo el turno siguiente a que un elemento enemigo entre en una pieza de escenografía del tipo difícil.

Cuando despliegues un Acechador este lo hará en contacto completo en el frontal del enemigo y a su vez con parte de su base dentro de la pieza de escenografía. Las tropas del tipo aéreo, solo pueden ser "acechadas" si ya estaban en contacto.

Este tipo de unidades no puede abandonar de manera voluntaria la pieza de escenografía donde aparecieron. Además si huyen del combate o no tienen enemigos a 600 pasos son retirados de la zona de juego, no cuenta como muertos.

La única manera de hacer movimientos voluntarios, es que se hayan vistos forzados a retroceder y salir de la pieza de escenografía, en ese caso podrán realizar movimiento para volver a el y están obligados a hacerlo si mueven, pero no pueden ampliar su capacidad de movimiento en caminos.

Mientras el Acechador NO haya muerto como resultado del combate puede volver a ser desplegado una vez retirado de mesa hasta en tres ocasiones, pero cada vez el coste se incrementa en 1 PIP (1, 2 y 3 PIPs)

Fortalezas (Strongholds)

Muro

Aunque figura en listado de Unidades, no es una Unidad al uso. No cuesta puntos a la hora de hacer la lista de ejército, Es tu campamento base y en las partidas que juegues como defensor la desplegarás en mesa, su captura supondrá la derrota.

A la hora de hacer la fortaleza hay unas consideraciones a tener en cuenta, debe ser rectangular y con unas medidas mínimas de 200x200 pasos y un máximo de 600x600. Siendo el arco de medidas tan amplio lo recomendable es acordar un tamaño fijo en el grupo de juego en nuestro caso usamos bases de miniaturas para una medida de 8x8cm.

Cuando juegues como defensor deberá desplegar una fortaleza, no se puede colocar en una pieza de escenografía o Terreno Difícil, y no tiene capacidad de movimiento. Se toma como referencia el centro del lado de la mesa del jugador defensor, entonces se coloca dentro de un radio de 600 pasos de ese punto.

Para capturar una fortaleza debe ser atacada y como resultado del combate destruida, Esto solo pueden hacerlo las tropas terrestres, o unidades aéreas si están apoyadas por tropas terrestres.

A la hora del combate la fortaleza no tiene flanco o retaguardia, y aunque por sus dimensiones puede tener varias unidades enemigas en contacto completo, solo una podrá atacar (elige el jugador atacante) el resto puede ser apoyos si están debidamente colocadas, hasta un máximo de 2.

En el combate con las Fortalezas no se aplican modificadores por Terreno Difícil, en su lugar las tropas atacantes tendrán un modificador de -1 por la habilidad de Muro.



TABLA DE UNIDADES

Unidad	P	GEN	HC1	HC2	Base	TA - TD - C	Minis	C	NOTAS:
Dioses	4	No	6	6	40x30	1200	1	A	Élite, Invocación
Dragones	4	No	6	6	40x60	1200	1	A	Imponente, Élite, Invocación, Solitario
Aeronaves	3	Si	5	3	40x60	500	1	A	
Voladores	2	Si	2	2	40x30	1200	1-3	A	
Héroe Aéreo	6	Si	5	5	40x30	1200	1-3	A	Élite
Héroes	4	Si	5	5	40x30	500 / 200 / 500	1-3	M	Élite
Paladines	4	No	6	6	40x30	500 / 200 / 500	1-3	M	Élite
Caballeros	2	Si	3	4	40x30	300 / 200 / 400	2-4	M	Impetuosa
Jinetes	2	Si	3		40x30	500 / 200 / 500	2-3	M	
Monstruo	4	Si	4	5	40x40	300 / 200 / 400	1-4	M	Impetuosa, Imponente
Bestias	2	Si	3	4	40x40	400	2-4	M	Impetuosa, Explorador
Infantes	2	Si	5	3	40x15	200 / 200 / 400	3-4	I	
Lanzas	2	Si	4	4	40x15	200 / 200 / 400	4	I	Apoyo a iguales
Tiradores	2	Si	3	4	40x20	200 / 200 / 400	3-4	I	Explorador
Bárbaros	2	Si	3	3	40x20	300 / 300 / 400	3	I	Impetuosa, Explorador Apoyo a iguales
Artillería	3	Si	4	4*	40x40	200 / - / 100	1	I	Asedio
Hordas	1	Si	2	2	40x30	200 / 200 / 400	5-8	I	Invocar Hordas*
Acechadores	1	No	2	2	40x30	200 / 200 / 200	1-3	I	Explorador
Asesinos	3	No	5	3	40x20	300 / 300 / 400	1-3	I	Rematador
Magos	4	Si	4	4	40x40	500 / 200 / 500	1-3	I	Magia 600pasos
Clérigos	3	Si	4	4	40x30	200 / 200 / 400	1-3	I	
Fortaleza	-	No	6	6	60x60	-	-	I	Muro

ABREVIATURAS

P= Puntos, G =Si puede ser general, Base = tamaños de la base, Minis = miniaturas por base,

TA = Terreno Abierto, TD = Terreno Difícil, C = Caminos,

C = Clase de Unidad, Aérea, Montada o Infantería.

HC 1= Habilidad de Combate vs Infantería o Fortalezas, HC2= Habilidad de Combate vs Montadas o Aéreas

HABILIDADES DE UNIDAD

Algunas unidades disponen de Habilidades de Unidad, estas otorgan reglas especiales a las mismas, que en muchos casos son excepciones a las reglas normales o incluso reglas nuevas.

Ej. Las unidades con la habilidad Imponente, solo puede ser empujada por otras unidades Imponentes (excepción) a su vez esta habilidad también le otorga la capacidad de destruir las unidades que atraviesa al retroceder. (nueva regla)

Habilidad	Unidades	Efecto
Imponente*	Monstruo Dragón	Destruye las unidades que no sean imponentes y atraviese al retroceder. Solo puede ser empujado por otras unidades Imponentes. <i>No destruyen al ser empujados</i>
Rematador	Asesino	Si tiene contacto completo con un general que retrocede y solo hay unidades del tipo asesino, el general muere. Esquiva unidades Imponentes al retroceder (no es destruida)
Aéreas	Dragones Voladores Aeronaves	Las colinas escarpadas no son Terreno Difícil para ellas. No puede entrar en bosques o edificaciones, pero si sobrepasarlos Esquiva unidades Imponentes al retroceder (no es destruida) Pueden ser atravesadas por terrestres si no están en combate. Pueden atravesar cualquier unidad terrestre excepto cuando retroceden. Solo pueden formar grupos con otras unidades Aéreas
Impetuosa	Caballeros Monstruos Bestias Bárbaros	Persigue
Élite	Héroe (y Aéreo) Dios Dragón Paladín Monstruo Mago Aeronaves Artillería Asesinos Clérigos	En una lista de ejército el valor en puntos de estas unidades NO pueden exceder del 50% del total de los puntos de la lista de ejército.
Explorador	Bárbaros Bestias	No sufre el -2 por combatir desde Terreno Difícil
Muro	Fortalezas	Las unidades enemigas en combate con ella, reciben un -1 al combate.
Asedio	Artillerías	Solo puede cargar contra Fortalezas
Dragón	Dragones	No puede apoyar o recibir apoyos en combate.
Acuático	Acechadores*	+100 Pasos de capacidad máxima en agua.
Invocación		No son desplegados, deben ser invocados durante la fase de Eventos
Solitario	Dragón	No puede apoyar o ser apoyado en los combates.
General	Varios	+1 en combate, y cuando sea disparado con proyectiles incluidos mágicos.

**Solo para los Acechadores que escogen el agua como su elemento.*

ESCENOGRAFIA

Hemos alterado o concretado un poco las piezas de escenografía con respecto a la edición original, Con conceptos que a su vez están influidas o derivadas del DBA 2.2, pero sin llegar a la complejidad de este.

La siguiente tabla muestra todos los tipos de escenografía. En la columna de medidas, se incluyen unas medidas recomendadas que usamos en nuestros piezas de escenografías y han demostrado ser optimas, pues cumplen los mínimos indicados en las reglas originales y a su vez las usamos para identificarlas por su tamaño.

Por ejemplo, las colinas de hasta 10 cm, no son terreno difícil pero si bloque línea de visión, y las de mas de 10cm las tratamos como terreno difícil.

Para la elaboración de nuestra escenografía usamos dos tipos de bases, cuadradas de entre 6 y 10cm, y CD/DVD de 12cm, ríos y caminos los elaboramos con tiras de fieltro.

En el caso de los caminos un anchura minima de 4cm para que pueden transitar las tropas pero no mas de 5cm.

Los ríos también con fieltro, los que se puede cruzar un ancho de 2cm, y los impasables 3cm. Para estos últimos colocamos un puente en cada cuadrante que atraviesa. Los ríos impasables (para tropas terrestres) y su puente, son un elemento con mucha jugabilidad en este reglamento, potenciado por la existencia de tropas voladoras y acuáticas.

Por último indicar que ignoramos los elementos acuáticos de gran envergadura, por lo que no hay lagos, islas, etc. Por lo que omitimos toda regla a ellos ya que en nuestra opinión, aportan muy poco al juego y su elaboración no es rentable.

Pero puedes usar cualquier sistema, solo recuerda que se pueda identificar de manera fácil el tipo de cada pieza de escenografía.

Tipo de terreno	Medidas*	
Colina Difícil	10cm	Terreno difícil para tropas terrestres y bloquea línea de visión.
Colina Fácil	+10cm	Terreno abierto, pero bloquea línea de visión.
Construcciones Casas y zonas urbanas		Terreno difícil para todos
Construcciones Columnas, estatuas, etc..	6x6cm	Impasable y bloquea línea de visión.
Varios Pantano, pedregal, bosque quemado, huertos, etc..	Tamaño CD 12cm	Terreno difícil para tropas terrestres
Bosques	Tamaño CD 12cm	Terreno difícil para todos
Camino	Ancho 4cm	Terreno abierto, con movimiento mejorado para tropas terrestres
Río Difícil	Ancho =< 200	Terreno difícil para tropas terrestres
Río Impasable	Ancho => 200	Terreno impasable para tropas terrestres

NOTA, los elementos que sean terreno difícil deben tener un diámetro mínimo de 200 pasos.



Descripción elementos de escenografía

Los elementos de escenografía representa accidentes del terreno y construcciones, que modifican la capacidad de movimiento de las tropas, en el algunas casos bloquean la línea de visión o modifican los proyectiles o lanzamiento de hechizos. Todas estas alteraciones se explican en su correspondiente sección.

Terreno abierto

Con esta expresión nos referimos a cualquier parte de la zona de juego que NO tiene una pieza de escenografía. Por lo que no se verá afectado su capacidad de movimiento o visión.

Terreno difícil

Para que unidad cuente como en Terreno Difícil no es necesario que su base esté completamente dentro. Con que parte de su base lo esté, ya cuenta.

Caminos y carreteras (especial)

Ya sean pistas de tierra, pavimentados de piedra o incluso de oro como el Reino de la Atlántica. A nivel de juego todos los caminos son tratados por igual. Las tropas terrestres que se desplacen por un camino verán ampliada su capacidad de movimiento, para ello la base de la unidad debe estar completamente dentro del camino.

Colinas (Terreno abierto y Terreno Difícil)

Están representan elevaciones en el terreno sin llegar a ser montañas, distinguimos dos tipos:

Colina Fácil: Como su propio nombre indica no se considera terreno difícil, pero si bloquea línea de visión y también otorga el modificados por altura en combate.

Colina Difícil: Esta si que se considera Terreno Difícil y bloquea línea de visión. También otorga el modificador por altura en combate.

Bono por Altura

Una unidad combatiente que físicamente tenga su base a mayor altura que la del oponente dentro de una colina, recibirá un +1 a la tirada de combate de modificador por Altura contra unidades Terrestres.

Ríos (Terreno Difícil)

Como en el caso de las colinas clasificamos estas piezas de escenografía en dos tipos a nivel de reglas.

Río Difícil: Es posible cruzar en cualquier punto que no sea un puente, pero se considera terreno difícil a todos los efectos, salvo que la capacidad de movimiento máxima es 100 pasos.

Río Impasable: No es posible cruzar salvo en los puentes, es un gran elemento táctico en las partidas que convierte los puentes en piezas muy importantes del campo de batalla.

Bono por Defender la Orilla

Este modificador se otorga a unidades en combate que estén justo al borde del río, y su oponente dentro del río. Otorga un +1 a la tirada de combate por Defender la Orilla contra unidades Terrestres. Las tropas Aéreas y los Acechadores del Aguas, pueden cruzar cualquier elemento de agua y/o terminar su movimiento en el.

Varios: Pantano, pedregal, bosque quemado, huertos, etc..(Terreno Difícil)

En esta categoría englobamos distintas piezas de escenografía diferentes a los anteriores, como pantano, pedregal, bosque quemado, huertos, etc.. Se consideran terreno difícil pero no bloquea la línea de visión.

En nuestro caso usamos un viejo CD de 12cm, y en él modelamos un pantano, pedregal o incluso unas ruinas. Tienen su utilidad par entorpecer o condicionar tropas terrestres, y ademas dan mas variedad a la zona de juego.



PREPARATIVOS

Hacer las listas de ejército

Lo primero sería la creación de las listas de ejército, lo normal es acordar una cantidad de puntos, en partidas normales 24. El anexo dispones de reglas para otras cantidades de puntos.

Determinando el ejército atacante

Cada jugador tira un dado y se comparan los resultados, la puntuación mas baja determinara quien es el defensor, en caso de empate volver a tirar los dados en caso de empate.

Colocando la escenografía ***

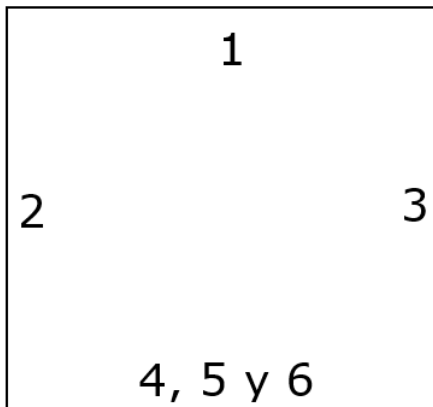
Para colocar las piezas de escenografía divide el tablero en cuatro partes iguales, puedes marcarlos temporalmente con dados o similares. Los cuadrantes están delimitados por dos líneas, perpendiculares y paralelas a los bordes del tablero de juego. Entonces el jugador defensor coloca las piezas escenografía según las siguientes normas:

- Coloca dos piezas de escenografía del tipo Terreno difícil con alguno de sus bordes a 600 pasos o menos del centro de la zona de juego, y de manera que estén en cuadrantes distintos.
- Añade un elemento del tipo difícil, impasable o un río, a un cuadrante sin escenografía.
- Añade una pieza de escenografía de cualquier tipo y en cualquier cuadrante, para llegar hasta cuatro elementos en mesa.

El mínimo son cuatro piezas de escenografía, las reglas no contemplan un máximo. Pero recomendamos no mas de 10 piezas en toda la mesa, y un máximo de 3 piezas por cuadrante.

Salvo en el caso de caminos que crucen ríos, las piezas de escenografía no pueden solaparse unas o otras.

Orientación del tablero de juego

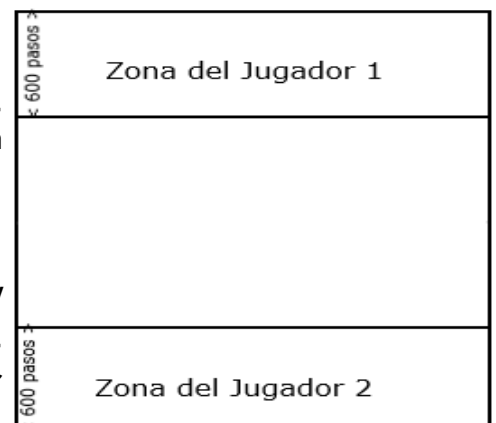


Para hacer esto, el jugador atacante asigna a tres de los bordes los números 1, 2, y 3, y al borde restante se le adjudican el 4, 5 y 6. Una vez hecho esto, el atacante tira un dado y el resultado determina el borde que corresponde. El borde opuesto le corresponde al defensor. Es probable que necesitéis rotar el tablero de juego o cambiar la posición de los asientos de modo que ambos jugadores se sienten delante de su propia zona de despliegue.

Despliegue

Lo primero será establecer las zonas de despliegue de cada jugador, cogiendo como referencia el borde de cada jugador marcamos una zona de 600 pasos de profundidad hacia el centro de la zona de juego.

Primero el defensor coloca su fortaleza en su zona de despliegue. El defensor desplegará sus tropas excepto Dioses, Dragones y Acechadores dentro de su zona de despliegue. Una vez terminado este, el atacante hace lo mismo. Tras todo esto, el defensor tendrá el primer turno de juego.



EL TURNO

La partida se juega mediante el sistema de turnos, esto hace que los jugadores comenzando por el defensor los jugadores van alternando sus turnos de juego. Además los turnos se dividen en fases durante las cuales se realizan las distintas acciones de juego.

Usamos el término PIP o PIPs, para los puntos de iniciativa de cada jugador, proviene del término inglés Player Initiative Points, es una de las pocas palabras que mantenemos, por costumbre y además por que suena mejor que su adaptación al castellano, PIJs.. [PIPs es mas fácil y bonito de pronunciar que PIJs](#)

LAS FASES DE UN TURNO

1. Fase de PIPs	2. Fase de Eventos	3. Fase de Movimiento	4. Fase de proyectiles	5. Fase de Combate
-----------------	--------------------	-----------------------	------------------------	--------------------

1. Fase de PIPs

El jugador con el turno el curso realiza una tirada de 1d6 para calcular los PIPs disponibles para este turno. Recuerda que al final del turno los que no gastes se pierden.

2. Fase de Eventos

En esta fase mediante el gasto de PIPs podremos invocar unidades especiales como Dragones, Dioses, Acechadores u Hordas y podremos devolver al juego Héroes y/o Magos que hayan sido **Desvanecidos**.

3. Fase de Movimiento

Esta fase mediante el gasto de PIPs podremos mover una o varias unidades, el movimiento es completamente voluntario, o incluso puede darse el caso de que no dispongamos PIPs y no realicemos ninguno.

En esta fase se encaran las unidades que han sido cargadas y las unidades con contactos parciales en sus cargas.

En esta fase realizaremos los movimientos de carácter voluntario, básicamente gastaremos PIPs en mover nuestras unidades, ya sea de manera individual o en grupo.

4. Fase de proyectiles

Aquí todas las unidades equipadas con proyectiles (incluidos mágicos) podrán disparar una vez, esto incluye las unidades del otro jugador.

5. Fase de Combate

En esta resolveremos todos los movimientos que hayan terminado en cargas, o unidades trabadas en combate del turno anterior. También se realizarán los movimiento involuntarios relacionados con el combate (Retrocede, Huir, Perseguir)

6. Fase Final

Se comprueba si algunos de los ejércitos ha sido derrotado, un jugador pierde la partida si:

- Su General ha muerto, y ha perdido mas puntos de unidades que el oponente.
- Ha perdido la mitad de sus de puntos de unidades y mas que el oponente.
- Ha perdido su fortaleza (solo el defensor defensor)

Por lo que un jugador que al principio de la Fase de Combate estuviera derrotado por perder el general o la fortaleza, aún puede variar el curso de la partida con los combate.



MOVIMIENTOS

Usarás los PIPs principalmente para mover tus unidades, **cada unidad puede mover una vez por turno y a sea de manera individual y/o en grupo**. Este es el detalle de los costes de PIPs relacionados con el movimiento:

Movimiento normal, 1 PIP

Por defecto el coste de un movimiento es 1 PIP sea una unidad individual o un grupo, pero algunas situaciones conllevan un coste gasto adicional en PIPs, detalle:

Magos o Aéreas, 2 PIP

Mover una unidad de este tipo o un grupo con alguna de estas unidades.

Fuera de Mando, +1 PIP

Esto es un modificador que se se aplica cuando la unidad o grupo se encuentra a mas de 1200 pasos del general o a mas de 600 pasos y sin línea de visión. Si el General ha muerto las unidades bajo su mando están Fuera de Mando siempre.

Extra Camino, +1 PIP

Los caminos permiten incrementar la capacidad de movimiento de las unidades terrestres aún mas, pueden gastar PIPs adicionales para incrementar en 100pasos por cada PIP el movimiento. Sirve para unidades individuales o grupos.

Capacidad de Movimiento

Las unidades terrestres disponen de tres valores de movimiento, esto se debe a que su capacidad se ve modificada según el tipo de terreno. En cambio las unidades aéreas solo tienen un valor, pues los accidentes del terreno no alteran su capacidad de movimiento.

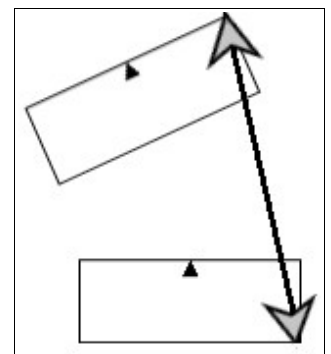
Tipo de Elemento	Caminos	Terreno abierto	Terreno difícil	Río
Dragones, Voladores, Héroes Aéreos, Dioses		1200		
Aeronaves		500		
Héroes, Paladines, Jinetes, Magos	500	200	200	100
Bestias	400	400	400	100
Caballería, Monstruos	400	300	200	100
Asesinos, Tiradores	400	300	200	100
Infantes, Lanzas, Bárbaros, Hordas, Clérigos	400	200	200	100
Acechadores Terrestres	200	200	200	100
Acechadores Acuáticos	200	200	200	200
Artillería	300	200	100	0

Midiendo distancias

A la hora de medir distancias, mide desde la esquina que deba moverse mas distancia, normalmente una de las esquinas traseras.

En el caso de los giros una esquina debe quedar inmóvil y la otra se desplaza, y esa la distancia que tienes que medir para comprobar que no excedes la capacidad máxima.

Recuerda que puedes realizar varios movimientos mientras se respete la capacidad máxima de la unidad o grupo.



Terreno Abierto

El valor a usar cuando nuestro movimiento se realiza en zonas del tipo Terreno Abierto.

Terreno Difícil

Este es el valor a usar cuando vamos a entrar o cruzar una zona de Terreno Difícil, incluso si empezamos en terreno abierto pero en cualquier parte del movimiento queremos atravesar zonas de Terreno Difícil el valor a usar es el de Terreno Difícil.

Caminos

Este valor solo se aplica a movimientos que se realicen enteramente dentro de un camino, si quieres salir del camino debes usar el valor de Terreno Abierto o Terreno Difícil dependiendo del tipo del terreno que hay al borde del camino.

Los caminos permiten incrementar la capacidad de movimiento de las unidades terrestres aún mas, pueden gastar PIPs adicionales para incrementar en 100pasos por cada PIP el movimiento.

Distintos tipos de terreno en un movimiento

Si en el transcurso de un movimiento la unidad o grupo van desplazarse por distintos tipos de terreno, deben de usar la capacidad de movimiento mas baja.

Ejemplo: Unidad de Arqueros Elfos Silvanos quiere entrar a un bosque para tomar una posición buena de disparo, aunque está en terreno abierto, como parte del movimiento va a ser por terreno difícil su capacidad es 200pasos en lugar de 300.

Movimiento Individual

Con el gasto requerido en PIPs procedemos a escoger una unidad y comprobamos su capacidad de movimiento en la Tabla de Unidades.

Una unidad en movimiento individual puede moverse en cualquier dirección y terminar el movimiento encarado en la dirección que el jugador quiera. La única restricción es no exceder su capacidad de movimiento con ninguna parte de la base de la unidad.

El movimiento puede realizarse en pequeños movimientos con el fin de esquivar otra unidad o una zona de Terreno Difícil, mientras la distancia total recorrida no supere su máximo permitido, no hay restricciones a como lo realizamos.

Atravesar unidades

En determinadas circunstancias otras unidades se interpondrán en nuestro camino o nos bloquean el acceso, es posible atravesarlas, pero no todas y hay una serie de condiciones. A continuación las situaciones en las que se puede atravesar el espacio ocupado por otra unidad:

- Acechadores pueden atravesar o ser atravesados por cualquier unidad amiga o enemiga.
- Magos pueden atravesar cualquier unidad amiga.
- Dioses pueden atravesar cualquier unidad amiga o enemiga.
- Cualquier tropa terrestre puede atravesar cualquier unidad Aérea que no estén en combate.
- Aéreas pueden atravesar cualquier unidad terrestre excepto cuando retroceden.
- Montadas pueden atravesar unidades de Infantería amiga, si su encaramiento es igual u opuesto.

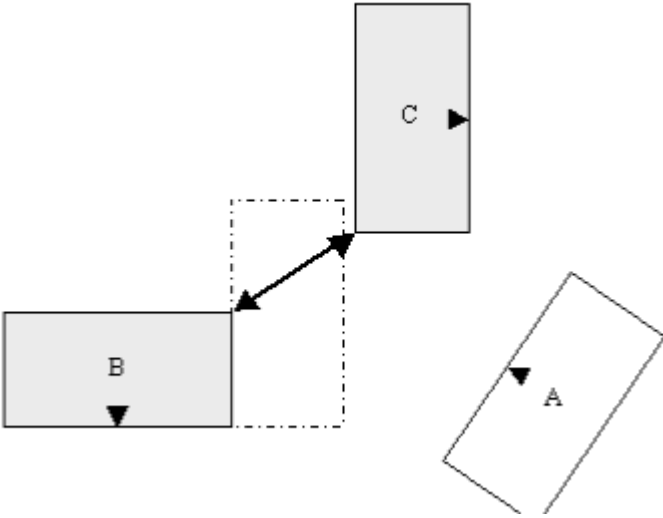
Cuando la capacidad máxima de movimiento de una unidad es insuficiente para atravesar completamente la unidad y terminar el movimiento tras ella, no puede realizar dicho movimiento.

Como excepción están los movimientos involuntarios derivados del resultado del combate. Si una unidad se ve obligada a atravesar a otra como resultado de un movimiento involuntario pero no tiene capacidad de movimiento suficiente, se colocará en el primer hueco justo detrás de dicha unidad.



Pasar por huecos***

En los movimientos de unidades no se permite atravesar un hueco con un ancho mas pequeño que el frontal de su base. Aunque físicamente quepa con un movimiento lateral. Esto es para evitar movimientos extraños, si cabes de frente puede pasar, en otros casos no.



Ejemplo Pasar por Huecos
La unidad A quiere carga contra el flanco de de la unidad B, pues esta correctamente posicionada, físicamente cabe y su capacidad de movimiento es suficiente.

Pero para ello tendría que en un hueco mas estrecho que el frontal de su base, por lo que NO puede.

Pero podría optar a cargar al flanco de la unidad C.

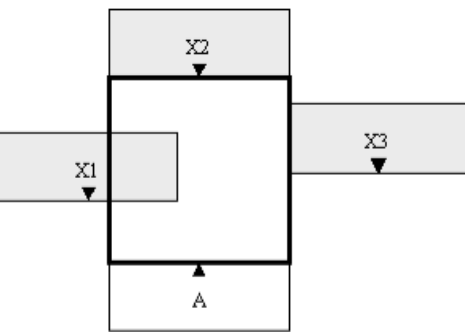
Zona de Control***

Todas las unidades disponen de una llamada Zona de Control (ZOC), esto es un aérea de 40x40 a continuación del borde frontal del enemigo y en esta zona los movimientos voluntarios están limitados si la unidad enemiga **no esta trabada** en combate.

Solo se puede entrar voluntariamente en una ZOC al realizar un carga, si la unidad se encentra en varias zonas a simultáneamente, deberá cargar al enemigo mas cercano.

Una unidad que empieza un movimiento en una ZOC enemiga, puede carga al enemigo o salir la de la zona, el movimiento de salir de la zona no puede usarse para cargar otros enemigos.

En caso de estar en varias ZOCs simultáneamente, la carga deberá realizarse contra la unidad mas cercana.



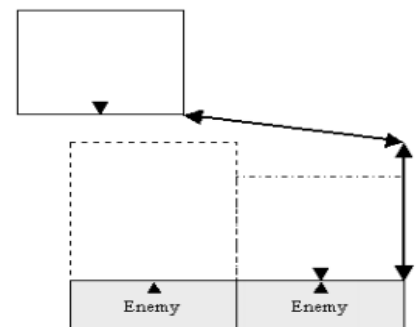
Ejemplo de Zona de Control
La unidad X1 esta en la zona de control de A, por lo que solo podría cargar contra ella o salir de elle sin cargar a otros.

La unidad X2, no está en la zona de control, pero sólo podría entrar en ella si va a carga a la Unidad A.

La Unidad X3, puede proseguir su movimiento hacia delante sin restricción.

Ejemplo de Esquivar Zona de Control

Si la capacidad de movimiento lo permite, una unidad que empiece su movimiento fuera de zonas de control, puede combinar movimientos frontales, laterales y giros, para esquivar una zona de control próxima y así cargar a un enemigo tras esta.



Movimiento en Grupo

Este tipo de movimiento nos permite desplazar más de una unidad con un único gasto de PIPS. Tanto el grupo como la columna son solo conceptos para el movimiento, y una vez finalizado el movimiento no afectan de manera alguna al resto de reglas.

Los requisitos:

-Todas las unidades que deseen mover en grupo deben estar en contacto completo con algún lado de su base con otra unidad del grupo, de manera que formen un único elemento sin huecos, y encarados en la misma dirección. El movimiento se realizará manteniendo esa forma, no se puede variar la forma inicial del grupo en este movimiento.

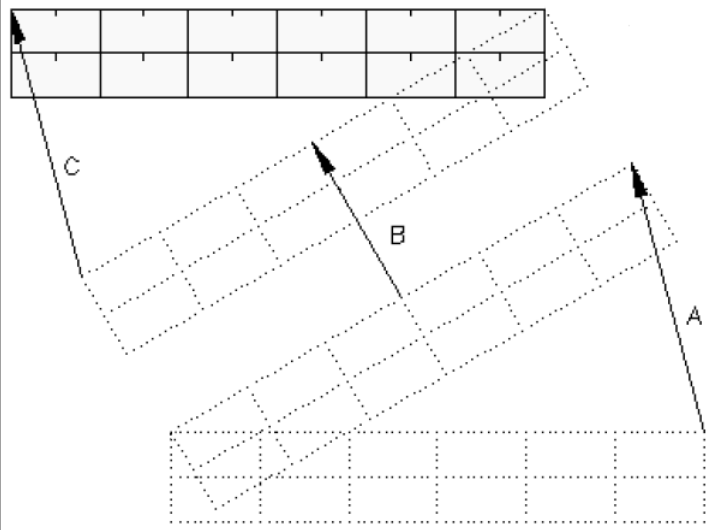
-Este tipo de movimiento solo puede usarse en zonas de Terreno Abierto. Por lo que ninguna unidad del grupo puede empezar o atravesar zonas que para ella sean Terreno Difícil.

-La capacidad de movimiento del grupo se ve limitada a la unidad más lenta.

Cumpliendo esos requisitos podremos mover hacia el frente o un lateral:

Movimiento frontal, podrá realizarse combinarse cualquier número de movimientos hacia delante, giros o una combinación de ambas opciones. A la hora de realizar los giros trata el grupo como una unidad más grande.

Movimiento lateral, podrá realizarse un movimiento lateral de hasta 200 pasos.



Ejemplo de Movimiento en grupo

En esta imagen podemos ver como un grupo realiza un combinación de distintos movimientos.

A - Un primer giro
B - Movimiento frontal
B - Un segundo giro

No es una maniobra habitual, es solo para ilustrar como mover el grupo tratándola como una unidad más grande y combinar movimientos.

Movimiento en Columna

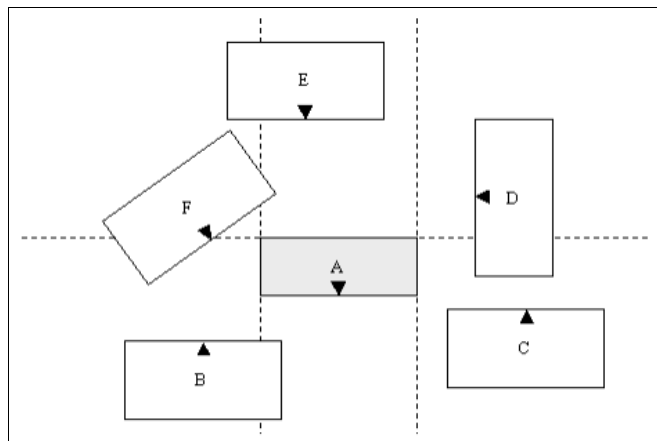
Se trata de un tipo de movimiento en grupo, la ventaja de esta es que permite desplazarse en Terreno Abierto o Caminos, así como serpentear con un único gasto de PIP. Pero tiene un requisito diferente al grupo. El frontal del grupo solo puede estar formado por una unidad, el resto de unidades se colocan en fila detrás.

Para formar el grupo cada unidad realiza un movimiento individual para colocarse de manera que formen una columna, mueve primero la unidad de vanguardia (o escoge una), y se van colocando detrás el resto con el mismo encaramiento y su correspondiente gasto en PIPs detrás. Cuando tengas dos o más unidades en fila se podrá considerar una columna y podrán mover como tal. Este movimiento te permite entrar o cruzar Terreno Difícil o Caminos.

Se pueden realizar giros, así como serpentear. Serpentear nos permite que varias unidades solo estén en contacto por sus esquinas frontales y/o traseras de manera que la columna pivote parcialmente en el movimiento.

Frontal, flanco o retaguardia

Sería mas sencillo directamente cargar al borde de la unidad enemiga mas cercano al centro del frente de la unidad que carga.



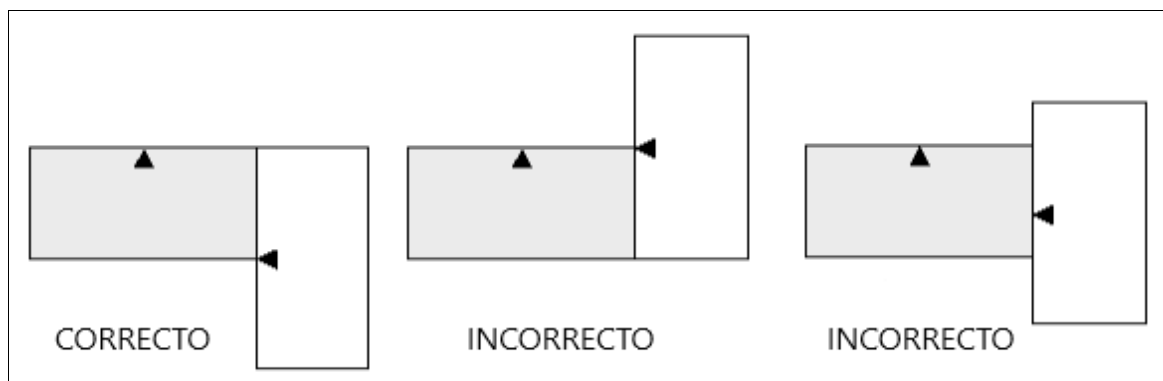
A la hora de determinar en que lado de la base enemiga se realizará la carga, usa como referencia el gráfico adjunto, que determina según la posición de la unidad a que lado debes cargar.

- A - Unidad que recibe la carga
- B - Carga al frente
- C - Carga al lateral
- D - Carga al lateral
- E - Carga por retaguardia o flanco
- F - Carga al lateral

Cargas y flancos

Las unidades con capacidad de movimiento pueden optar por cargar a unidades enemigas. Llamamos movimiento de carga, al movimiento que termina en contacto con una unidad enemiga.

- Carga frontal,
 - Lado frontal en contacto completo con el lado frontal de una unidad enemiga.
 - Esquina frontal en contacto con la esquina frontal de una unidad enemiga.
- Carga a la retaguardia,
 - Lado frontal en contacto completo con la retaguardia de una unidad enemiga.
- Carga al flanco
 - Lado frontal en contacto parcial con el flanco de cualquier unidad enemiga.
 - Esquina frontal en contacto con una esquina frontal de una unidad enemiga.



En una carga al Flanco la unidad que carga debe de colocarse de manera que la esquina frontal del enemigo este en contacto con una de sus esquinas frontales, como muestra la imagen superior.

*Las unidades aéreas solo pueden ser cargadas por otras unidades aéreas, paladines o héroes. O cuando ya están trabadas en combate. Pero ellas pueden cargar a cualquier unidad.

* Las unidades de artillería solo pueden cargar a Fortalezas.

Cargar a un grupo***

Unidades independientes que carguen contra un grupo, deben encararse contra el elemento mas cercano, recuerda que las unidades independientes pueden realizar movimientos laterales, pero este no puede ser usado para entrar en un hueco donde la unidad luego no pudiera retroceder.

Cargar en grupo***

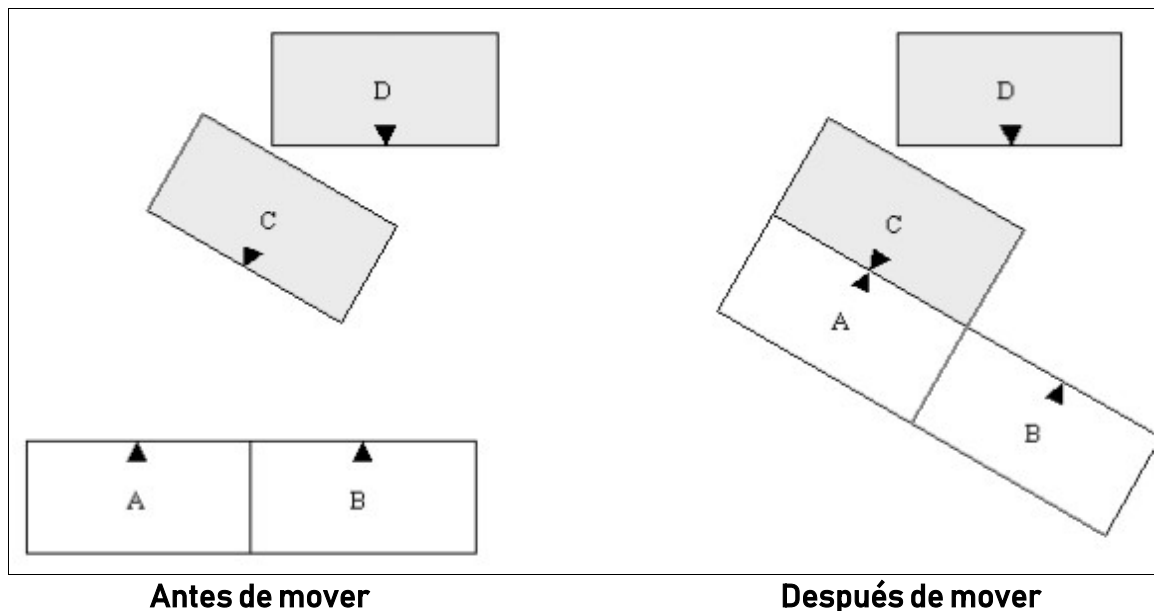
Este tipo de cargas puede dar situaciones anómalas en el terreno de juego, pues en muchas ocasiones se realizaran múltiples contactos y algunos de ellos pueden resultar extraños o parecer incorrectos, vamos a intentar aclararlas con dos puntos básicos:

Pueden darse situaciones en las que la carga del grupo hace contacto completo con unos de sus miembros con una unidad enemiga de manera correcta, pero a su vez y dada su envergadura contacta indirectamente con otro enemigo pero realizando un contacto parcial. Recuerda que solo las unidades que han recibido cargas por un flanco se giran o desplazan, por lo que en este caso la segunda unidad cargada, se queda como está, lo que podrá conllevar que este en contacto pero no en combate al ser un contacto completo.

En resumen al cargar con un grupo elige un elemento enemigo al que cargar, encarará el grupo si fuera el caso teniendo como objetivo esa unidad, el resto de contactos son involuntarios y pueden que no generen un contacto válido para combate, por lo que no cuentan como trabadas o cargadas, pero podrían estar dando apoyo.

Este tipo de cargas además puede generar situaciones en las que una unidad que no puede ser cargada (Ej. Aéreos) recibe contacto completo en su frente, sigue teniendo preferencia su habilidad para no ser cargadas si no estaban trabadas antes, por lo que no habría combate. Esto le permitirá a la unidad Aérea que si el turno siguiente sigue en contacto completo iniciar un combate sin gastar PIPs.

***Las unidades que estén trabadas, pero no en combate o apoyando, pueden salir de ese contacto como en el caso de una ZOC, las que estén trabadas, usando las reglas normales de destrabarse.



En la imagen superior tenemos un ejemplo sencillo de como un grupo carga encarándose al enemigo, con el antes y el después, observa como todo el grupo se encara en el contacto.

Es muy importante tener en cuenta que los contactos que se realicen como grupo, se encaran como grupo. Por lo que todo el grupo debe tener seguir las reglas de enceramiento como si se tratara de una unidad mas grande, lo mismo que haces al girar o mover con un grupo.

Destrabarse del combate

Una unidad puede realizar un movimiento individual para separarse de un combate frontal si su capacidad de movimiento en ese momento es superior a la de la unidad enemigo y no hay tropas enemigas en su flanco o retaguardia. De esta manera deberá separarse un mínimo de 200 pasos hacia atrás encarado a su enemigo, y no puede terminar su movimiento en contacto con otros enemigos.

Encaramientos

Al final de la fase de movimiento, se procede al encaramiento de las distintas cargas, de manera las unidades que han cargado y han hecho contacto parcial sea completo y que se giren unidades que han sido cargadas por los flancos.

De esta forma todas las unidades en combate deben quedar en contacto completo según proceda. Todos estos movimiento no tienen coste en PIPs.

1) Las unidades que hayan finalizado una carga realizando contacto solo con una esquina, deberán acercarse hasta estar en contacto completo el frontal de ambas bases.

2) Las unidades que reciban una carga por el flanco o retaguardia y no tengan un enemigo en su frontal, deberán girarse para quedar en contacto frontal con el atacante.

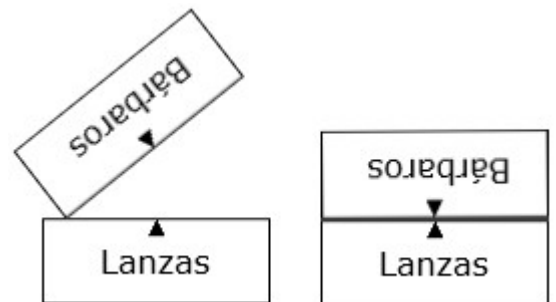
En caso de que sea cargado por más de una unidad, **elegirá** contra que unidad realiza el encaramiento. Si al realizar este giro rompiera el contacto con la segunda unidad este se moverá para recuperar el contacto si hay espacio suficiente.

En ambos casos, si no hubiese suficiente espacio para realizar el giro o acercamiento, el atacante se moverá hacia atrás para dejar sitio. Si eso es imposible, la carga se cancela.

En el caso de una unidad que carga contra el flanco de dos enemigos al mismo tiempo, se gira el primero y el segundo moverá detrás del primero. Si hubiera un tercer enemigo, es empujado.

Recuerda que una unidad en el flanco o la retaguardia de un enemigo que ya está trabado en su frontal solo luchara como apoyo al combate.

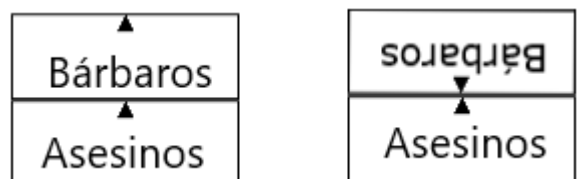
Encaramiento por contacto parcial



Encaramiento al flanco



Encaramiento a retaguardia



PROYECTILES

Unidades de Tiradores, Artillería o Magos de ambos jugadores, realizan aquí sus ataques de proyectiles. En esta fase las unidades de ambos jugadores con capacidad de proyectiles, pueden realizar un disparo por unidad, el jugador con el turno en curso elige el orden. La única interrupción a este orden es en el caso de unidad de disparo que reciba disparos, tiene la opción de devolver el fuego a la unidad enemiga mas próxima, si no había disparado antes. Estas disparo de reacción lo realiza justo después de que termine el oponente.

Una unidad que no esté trabada combate cuerpo a cuerpo, o apoyándolo podrá optar por disparar.

Elemento	Alcance
Tiradores	200
Magos	600
Artillería	500

La unidad que desea disparar deberá elegir un objetivo válido dentro de su alcance y se realiza la tirada de combate. Para que un objetivo sea válido, debe tratarse de una unidad a la que puedas trazar sin obstáculos (ya sean unidades o piezas de escenografía, las unidades aéreas no son obstáculos) una línea desde **cualquier punto en el frontal de la base** de la unidad que dispara a el lado visible mas cercano de la base de la unidad enemiga.

Tras comprobar que el disparo es valido, se comprueba si hay modificadores al combate y se calcula el resultado de combate, la unidad que dispara proyectiles normales o mágicos, ignora todos los resultados de derrota o empate que puedan suceder en esta tirada. Las unidades terrestres no bloquean la línea de visión para disparar a unidades aéreas.

Apoyar Ataques de Proyectiles. Unidades amigas también equipadas con proyectiles, puede apoyar una unidad disparando si están en contacto completo de alguno de sus flancos. De esta manera el enemigo recibirá un -1 a su tirada de combate por cada flanco del enemigo atacante que en el que tenga apoyo.

Disparar a /o desde un bosque

Las unidades objetivos que estén a menos de 50pasos del bosque no se cuentan como si tuvieran la línea de visión bloqueada por este, de igual manera un ataque de proyectiles de una unidad a menos de 50pasos del borde del bosque no se ve bloqueada por el bosque.

Ataque Mágico

Los Magos disponen de un ataque de proyectiles especial, el llamado Ataque Mágico. Este permite disparar hasta 600 pasos de distancia en cualquier dirección, e independiente de la línea de visión contra una unidad enemiga por un coste de 2 PIPs. Sigue requiriendo no estar en combate o apoyándolo. **Si este ataque se realiza contra otro Mago o Héroe puede dar el resultado de Desvanecido o contra el mismo si saca un 1 (p24).**

Potenciar Ataque Mágico. Magos adicionales pueden potenciar el Ataque Mágico de otro mago en lugar de lanzar ellos uno a un coste de 1 PIP, en ese caso la unidad objetivo sufre un -1 por cada mago a su tirada de combate.

Debilitar Ataque Mágico.

Hay tres situaciones en las que conseguir este modificador, no son acumulables.

1) Las unidades que sean objetivos de un Ataque Mágico y se encuentren en el interior de un bosque o edificación recibirán un +2 a su tirada de Combate.

2) Cuando el objetivo del Ataque Mágico sea un Héroe, Héroe Aéreo u otro Mago el resultado del combate tiene una opción nueva, Desvanecido. Además en este caso, si la línea entre el Mago y su objetivo cruza un Río o pasa a menos de 600 pasos de un Clérigo o Paladín (amigo o enemigo), el objetivo recibirá un +2 a su Tirada de Combate.

3) Los Magos que estén a menos de 600pasos de su fortaleza, recibirán un modificador +2 contra Ataques Mágicos.

COMBATE

Las unidades que tengan un enemigo en su zona frontal procederán a resolver los combates. El jugador con el turno en curso elige el orden de los mismos, pues la secuencia puede conllevar situaciones ventajosas o no, como la pérdida de un apoyo según el orden de los combates.

Recuerda que puede haber unidades trabadas en combate del turno anterior, no solo las cargas del turno en curso. Y que las unidades sin contacto frontal, pero con contacto lateral o retaguardia, no combaten, apoyan en el combate.

Modificadores a la Tirada de Combate

Algunas situaciones otorgan modificadores a la Tirada de Combate si se cumplen sus requisitos. Es muy importante tener en cuenta todos ellos pueden alterar enormemente el resultado de un combate.

Terreno Difícil, -2

Las unidades que combaten en un terreno difícil recibirán este modificador a su tirada de combate. Las unidades Montadas y Aéreas que combaten contra unidades que estén en un tipo de terreno que para ellas sea Terreno Difícil también recibirán el -2 como si estuvieran en Terreno Difícil, **pero NO lo están.**

Hostigar el lateral -1 o -2

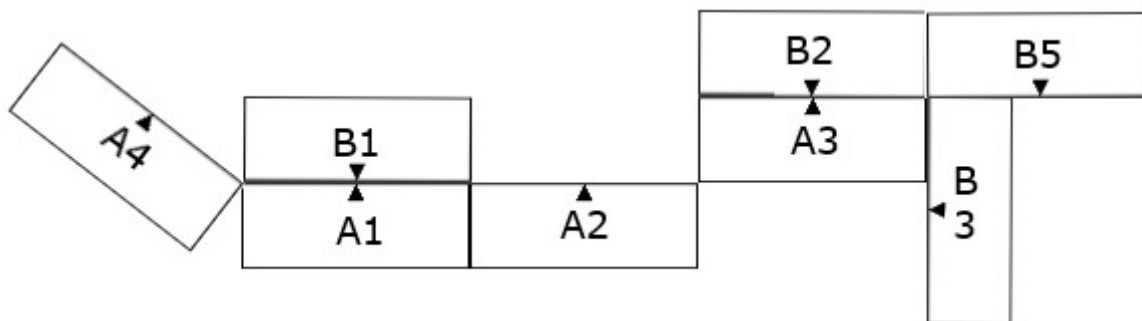
La traducción original es **Solapar, Hostigar o molestar** creo que son términos más amigables.

Otras unidades amigas pueden apoyar a unidades amigas en sus combates hostigando a los enemigos cercanos, para ello las unidades deben de tener una esquina frontal o el flanco en contacto con un enemigo que esta en combate con una unidad amiga en su frente. Dicho enemigo sufrirá un -1 en su tirada de combate por cada flanco en el que tenga un enemigo cumpliendo los requisitos. (Máximo -2)

Hostigar la retaguardia, -1

Las unidades trabadas en combate que tengan una unidad enemiga ocupando completamente su lateral trasero, recibirán un -1 a sus tiradas de Combate contra otras unidades enemigas.

Ejemplo: Unidades A contra Unidades B



La Unidad B1 ha cargado contra A1, en el combate recibirá -2 por los hostigamientos de A4 y A2.

La Unidad B2 ha cargado contra A3, la cual recibirá solo -1, pues aunque B5 y B2 le están hostigando correctamente, el máximo por lateral es -1.

Apoyo en profundidad, +1

Las unidades del tipo Lanceros o Bárbaros, pueden apoyar a otras unidades del mismo tipo desde atrás, para ello deberán estar justo detrás de la unidad a apoyar de manera que su borde frontal este enteramente en contacto con la unidad amiga. Este modificador no se puede aplicar al combatir en terreno difícil.

General, +1

La unidad que designada como general, dispone de un modificador especial de +1 en combate, y cuando sea disparado con proyectiles incluidos mágicos.

RESULTADO DE COMBATE

Ambas unidades en combate lanzan 1d6 mas la Habilidad de Combate de la unidad y por último añaden los modificadores si los hubiera, la suma total es el Resultado del Combate, se comparan ambos resultados y se consulta la Tabla de Resultado de Combate.

Tras lo cual hay que realizar el efecto indicado en la tabla (destruido, huir, etc..), si no hay ningún efecto y además ningún elemento se separa el siguiente turno continuará el combate. **Las unidades que apoyan al combate NO sufren el mismo efecto que la unidad combatiente.** Efectos posibles:

SIN EFECTO

La unidad permanece en su sitio.

RETROCEDER

Un elemento que retrocede debe mover recto hacia atrás sin girarse o pivotar, 400 pasos*.

Si el movimiento de retroceso no puede ser completado, la unidad será destruida. Hay una serie de factores que impiden que la unidad retroceda e implican su destrucción, con que uno de ellos se cumpla la unidad es destruida.

- Terreno impasable para la unidad o una fortaleza en su recorrido.
- Unidades enemigas, que no pueda atravesarlas en su recorrido.
- Unidades amigas que no pueda atravesar o empujar en su recorrido. (en este orden)
- Unidades enemigas en contacto completo en lateral o retaguardia.
- Esta dentro de un rio y retrocede en ángulo superior a 45° de la perpendicular de la orilla del rio.

En el caso de las unidades amigas, si no puede traspasarlas, puede empujarlas si las reglas lo permiten. En ese caso trata la unidad que es empujada como si estuviera retrocediendo, y si algo se lo impide destruye la unidad que le empujaba. En caso contrario la unidad será empujada es espacio suficiente para que la unidad que retrocede tenga espacio, si detrás de la unidad empujada había otras unidades amigas, son empujadas también.

Las unidades aéreas que retrocedan de tropas terrestres impetuosas y sean alcanzadas, continuaran el combate en el siguiente turno. Una aclaración del original que no se si es importante, la dejo de momento. Cualquier unidad que acaba parcial o completamente fuera del tablero por un retroceso o ser empujada, es destruida.

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

ABANDONAR EL CAMPO DE BATALLA***

Una unidad obligada a abandonar el campo de batalla primero realizará un retroceso como se describe en el punto anterior, tras completarlo es retirado de la zona de juego. **(Comprobar si huye primero p25)**

HUIR

Una unidad obligada a Huir, primero debe realizar un movimiento de retroceso, tras lo cual gira 180° y continua moviendo en dirección opuesta al enemigo hasta los 600 pasos.

Si en su recorrido encuentra unidades o piezas de escenografía que no puede atravesar, podrá girar lo justo necesario hasta 90° para evitarlos si no hay otra obstrucción a menos de 400pasos de la nueva ruta. Si no puede esquivarlos, será destruida.

PERSEGUIR

Las unidades impetuosas avanzaran tras un combate 400 pasos en recto si su oponente en el frontal de su base se separa por cualquier motivo (huir, retroceder) o es destruido y este hueco permanece libre al no ser ocupado por otra unidad.



Si este movimiento le haría entrar a la unidad en terreno difícil o abandonar la mesa de juego, NO se realiza. Si una unidad de Bárbaros ha dado Apoyo en Profundidad a la unidad que persigue, ella también persigue.

DESTRUIDO

A todo los efectos de juego la unidad no existe, anota su valor en puntos para el resultado de la partida.

DESVANECIDO*** (La vuelta del héroe si no hay fortaleza es diferente, resolver como una carga simplifica)

Este resultado solo se aplica contra ataques mágicos. Una unidad con el resultado de Desvanecido es retirada de mesa. En el caso de que fuera un Mago coloca un marcador para saber su posición de retorno.

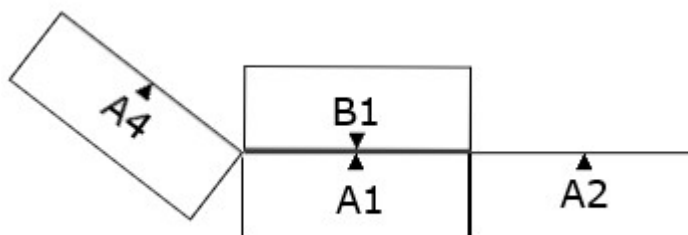
Si en la tirada de combate el Mago que realiza el ataque saca un 1, en lugar de su objetivo el quedará Desvanecido, y deberá usar el procedimiento normal para volver.

Para traer de vuelta una unidad Desvanecida hay dos formas: pagar un coste de 6 PIPs, o cuando el Mago que lanzó el Ataque Mágico muera o sea Desvanecido.

Los Magos reaparecen en su marcador, salvo que este este ocupado por otra unidad en cuyo caso si intenta volver o es forzado a volver con la zona del marcador ocupada, será destruido.

Los Héroes, reaparecen como si hubiera hecho una carga contra la Fortaleza enemiga, si no la hubiera, en el centro del borde la mesa del jugador oponente encarado hacia el centro de la mesa. Si ese punto esta ocupado por una tropa enemiga, resuélvelo como si el Héroe cargara contra esas unidad.

Ejemplo de combate



En mi Fase de Movimiento decidí cargar con mi Unidad de Espadas de reserva contras las Hordas que se acercaban hacia mi Fortaleza, esperando que la HC de 5 de las Espadas pudieran frenarlas.

Procedamos al calcular el resultado del combate. Mi unidad de Espadas tiene HC5 contra tropas de Infantería, menos 2 por el hostigamiento de las hordas en mis flancos, lanzó 1d6 obteniendo un mediocre 3, mi resultado de combate es 6.

La Horda de Zombis de mi oponente tiene una HC de 2, no sufre modificadores pues ni le hostigan y tampoco estamos en terreno difícil. Procede a su tirada y... 1. Con lo que su resultado de combate es tan solo 3.

Queda claro que la unidad de Espadas ha vencido, la unidad de Hordas ha sido derrotada, pero el resultado no es el doble del suyo, así que solo ha sido superada y no doblada. Ahora procedemos a la tabla de resultados para comprobar que efecto tiene este combate. Como no se cumplen los dos primeros efectos que solo son contra Caballeros o Bárbaros, la Horda retrocede.

FASE FINAL

En esta fase al final del turno se comprueba si alguno de los ejércitos ha sido derrotado, un jugador pierde la partida si:

- Su General ha muerto, y ha perdido mas puntos de unidades que el oponente.
- Ha perdido la mitad de sus de puntos de unidades y mas que el oponente.
- Ha perdido su fortaleza (solo el defensor defensor)

LISTAS DE EJERCITO

Cada unidad tiene un coste en puntos. Estos puntos son los que usaremos para hacer nuestra lista de ejército. La lista de ejército debe contener unidades por un valor de 24 puntos, y una Fortaleza sin coste en puntos para las partidas que juegues como defensor.

No hay límite en cuantas veces se puede incluir una unidad, el único límite al hacer las listas es que el total de puntos de las unidades marcadas como Élite no puede sobrepasar el 50% (12p).

Una de las unidades debe ser el General, pero recuerda que no todas las unidades pueden serlo.

A continuación unas listas de ejemplo, recuerda que el sistema de puntos te permite todo tipo de trasfondos, no solo fantasía. Las opciones son infinitas..

Generador de Listas Online (Inglés); <http://www.littlearmydesigner.com/hott/en#16>

EJÉRCITOS DE EJEMPLO	
Elfos Silvanos (10) 1 Mago General 1 Monstruo - Hombre Árbol 4 Tiradores - Arqueros élficos) 2 Jinetes - Jinetes élficos 2 Bestias - Dríadas	Nigromante (15) 1 Mago General 2 Voladores - Murciélagos 2 Caballeros - Caballeros No Muertos 8 Hordas - Esqueletos 2 Tiradores - Esqueletos con Ballesta
Tyrion y Teclis (10) 1 Héroe GEN - Tyrion 1 Mago - Teclis 4 Lanzas - Lanceros 2 Tiradores - Arqueros 2 Jinetes - Yelmos Plateados	Draconianos (9) 1 Hero Aéreo - Rey Draconiano 1 Voladores - Harpías 1 Bestias - Jabalís 1 Monstruo - Troll Esclavizado 5 Bárbaros - Draconianos
Madre de Dragones (10) 1 Héroe GEN - Madre 1 Dragón - Hijo 4 Lanzas - Inmaculados 2 Jinetes - Dothraki 2 Bárbaros - Esclavos liberados	Caballeros Sagrados (10) 1 Héroe GEN - Gran Maestre 1 Paladín - Caballeros Sagrados de la Guardia 4 Caballeros - Caballeros Sagrados 2 Tiradores - Ballesteros 2 Infantes - Hombres de Armas
Orcos y Goblins (13) 1 Héroe GEN 2 Bestias - Lobos 2 Jinetes - Goblins en Arañas 4 Bárbaros - Orcos 4 Hordas - Goblins	Demonios (13) 1 Héroe GEN - Príncipe Demonio 2 Monstruos - Demonios Mayores 2 Voladores - Diablillos 8 Hordas - Demonios Menores
La Batalla de los Cinco Ejércitos	
1 Bárbaros - GEN . Bolg 4 Bestias - Wargs y Wolf Riders 2 Tiradores - Arqueros trasgos 8 Hordas - Trasgos 2 Acechadores - Incursores	1 Lanzas - GEN 1 Tiradores - Arqueros Hombres 2 Acechadores - Incursores 2 Lanzas -Elfos 2 Tiradores - Elfos 2 Espadas - Enanos / Dain 1 Héroe - Thorin 1 Voladores - Águilas

GRANDES BATALLAS

Las siguientes reglas adicionales son para batallas entre ejércitos de 48 AP o más.

Zona de Juego

El área de juego debe ser más ancha, pero no más profunda que en un juego estándar. A 48 puntos usa 90cm, a 74 usa 120cm. Mas de 120cm la partida se convierte en varias partidas por zonas , no es recomendable.

Para determinar la elección del terreno, dividir la superficie total de juego en zonas estándar de juego y aplicar los requisitos habituales a cada una de estas zonas.

Listas de ejército

El sistema se basa en juntar varios ejércitos de 24 puntos, cada uno con su general y cumpliendo las reglas habituales de elaboración de listas de ejército. A estos ejército dentro de un mismo bando se les llama Cuerpo de Ejército, y al grupo formado por todo ellos Ejército.

De entro todos los generales de un Ejército hay que escoger uno para que sea el General Supremo.

La unidad o grupo en la que este el General Supremo, tendrá un modificador que hace que cualquier movimiento cueste un PIP menos.

Despliegue y Escenografía

Se usa el sistema normal salvo en el punto de la orientación de la zona de juego, dado que en las Grandes Batallas es un rectángulo en lugar de un cuadrado, solo se numera los lados largos (1,2 y 3,4,5,6). Lo sigue realizando el atacante así como la tirada.

PIPs

En la fase de PIPs cada Cuerpo de Ejército tiene su dado, y solo puede gastar sus PIPs para las tropas bajo su mando. Recomendamos dados de distinto color para cada general.

El orden en el que de gastar los PIPs de todo el ejército es indiferente, hasta se puede ir intercalando PIPs de un Cuerpo de Ejército u otro.

Invocaciones

Hordas: Solo se invocaran conjuntamente las de cada general, no todas juntas.

El resto de invocaciones cada general pagará los correspondientes PIPs para invocar las unidades de su lista.

Sistema de Moral***

Si un Cuerpo de Ejército pierde su general sufrirá una serie de penalizadores durante el resto de la partida:

- No podrá invocar Dragones, Dioses, Hordas o Acechadores. Y todos ellos contarán como bajas.
- Solo puede mover unidades de manera individual.
- Todas las unidades del cuerpo de ejército sufrirán un -1 en combate y proyectiles.

Si un Cuerpo de Ejército sufre bajas por la mitad o mas de sus puntos sufrirá los mismos penalizadores que cuando muere su general, obviamente la unidad del general sigue viva y puede seguir usándola. Esto se contabiliza en la Fase Final.

Victoria o derrota

Se comprueba si algunos de los ejércitos ha sido derrotado, un jugador pierde la partida si:

- Su General Supremo ha muerto, y ha perdido mas puntos de unidades que el oponente.
- Ha perdido la mitad de sus de puntos de unidades y mas que el oponente.
- Ha perdido su fortaleza (solo el defensor defensor)



Habilidades de Combate de las Unidades

Unidad	HC	TA - TD - C	HAB	Unidad	HC	MOV	HAB
Acechadores	2/2	200 / 200 / 200	Explorador	Lanceros	4/4	200 / 200 / 400	Apoyo a iguales
Aeronaves	5/3	500	*	Héroes	5/5	500 / 200 / 500	Élite
Artillería	4/4	200 / - / 100	Asedio	Hordas	2/2	200 / 200 / 400	Invocar Hordas
Asesinos	5/3	300 / 300 / 400	Rematador	Infantes	5/3	200 / 200 / 400	*
Bárbaros	3/3	300 / 300 / 400	Impetuosa, Explorador Apoyo a iguales	Héroes Aéreos	5/5	1200	Élite
Bestias	3/4	400	*Impetuosa, Imponente, Explorador	Dragones	6/6	1200	Imponente, Élite, Invocación, Solitario
Caballeros	3/4	300 / 200 / 400	Impetuosa	Magos	4/4	500 / 200 / 500	Magia 600pasos
Clérigos	4/4	200 / 200 / 400		Monstruos	4/5	300 / 200 / 400	Persigue, Imponente
Dioses	6/6	1200	Élite, Invocación	Paladines	6/6	500 / 200 / 500	Élite
Jinetes	2/2	500 / 200 / 500	-	Tiradores	3/4	200 / 200 / 400	Explorador
Fortaleza		-	Muro	Voladoras	2/2	1200	-

HC = vs Infantería o Fortalezas / Montadas o Aéreas
 TA = Terreno Abierto, TD = Terreno Difícil, - C = Camino

Modificadores al Combate Cuerpo a Cuerpo

+1	Unidad del General en CaC
-2	Por combatir en Terreno Difícil
-1	Hostigado en Retaguardia
-1	Hostigado en el Flanco Max -2
+1	Unidades de Lanzas o Bárbaros, con Apoyo en Profundidad.
-1	Contra Fortalezas, Muros
+1	Por combatir en Altura*1
+1	Por defender una orilla*1 y 2

*1, HOTT es un o, pero los ríos no tienen elevación así que no es posible recibir ambos.

*2 en las orillas no hay puentes, o hay puente o hay orilla, no se como explicarlo o el nombre correcto.

Modificadores al Combate con proyectiles

+2	Por ser objetivo de un Ataque Mágico Debilitado
+1	Unidad del General recibiendo ataques de proyectiles
+2	Los Magos que estén a menos de 600pasos de su fortaleza, recibirán un modificador +2 contra Ataques Mágicos.
-1	Por cada Mago enemigo potenciando un Ataque Mágico
-1	Por cada flanco de la unidad que dispara Proyectiles con apoyo
-1	Contra Fortalezas, Muro

RESULTADO DEL COMBATE**Empate**

-Héroe contra Héroe -Paladín contra Mago	Ambos destruidos si están en combate cuerpo a cuerpo, y ambos tienen un número impar en el Resultado de Combate.
Otras unidades	Sin efecto

Perdedor – Superado, (el Resultado del Combate del vencedor es superior a la del perdedor)

-Dioses	Contra Dios, Magos o Clérigos abandona el campo de batalla. Contra otros sin efecto
-Dragones	Destruído por Paladines o Héroes Abandona el campo de batalla contra otros
-Aeronaves -Voladoras	Contra Magos, Huye. Contra otros, retrocede.
-Héroes	Hechizado por un mago. Destruído por un héroe, paladín o artillería. Huye 600p de una fortaleza, Contra otros, retrocede.
-Paladines -Artillería	Destruído en combate. Contra proyectiles sin efecto.
-Caballeros	Destruído por Monstruos Destruído por Tiradores, Artillería o Magos si han cargado este turno. Destruídos en terreno difícil. Si no, retroceden
-Jinetes	Destruído si están en terreno difícil. Si no, retroceden.
-Monstruos	Huyen 600p de Magos, Dragones o Artillería. Si no, retroceden
-Bestias -Tiradores	Destruído por unidades montadas (proyectiles NO) Si no, retroceden.
-Infantes	Destruído por Bárbaros. Si no, retrocede.
-Lanceros -Hordas -Clérigos	Destruído por Caballeros en Terreno Abierto. Destruído por Bárbaros. Si no, retroceden.
-Bárbaros	Destruído por Caballeros en Terreno Abierto. Destruído por Monstruos Si no, retroceden
-Acechadores	Huyen del campo de batalla.
-Asesinos	Huyen 600p.
-Magos	Hechizados por magos. Destruídos por héroes, paladines, dragones o dioses. Si no, retroceden.
-Fortaleza	Capturado, el defensor pierde la partida.

Perdedor – Doblado (el Resultado del Combate del vencedor duplica la del perdedor)

-Aéreas	Destruídos por héroes, magos, aéreas o tiradores. Si no, huyen 600p.
-Otos	Destruídos.