DBA 2.2

DE BELLIS ANTIQUITATIS

GUÍA NO OFICIAL

BATALLAS EN LA ANTIGÜEDAD

WARGAME DE AMBIENTACIÓN HISTÓRICA: 3000A.C – 1500D.C

LA ARMADA

Tu Comunidad de WARGAMES

Edición Revisada – Noviembre 2019 (Borrador 3)
www.LaArmada.net

:: ÍNDICE ::

Introducción
Materiales necesarios para jugar.....
Escala de juego.....
Elementos.....
Listas de ejércitos.....
Escenografía.....
Campamentos.....
Áreas Urbanas.....
Ríos.....
Preparando la partida.....
Colocación del terreno.....
Secuencia de juego.....

Moviendo tus tropas
Movimiento táctico.....
Puntos de iniciativa.....
Capacidad de movimiento.....
Movimientos de un único elemento.....
Movimientos en grupo.....
Movimientos en columna.....
Desembarcos litorales.....
Segundos movimientos.....
Desmotar.....
Moviendo a través de elementos amigos.....
Zona de control.....

Combatiendo
Contactando con el enemigo.....
Frente, flanco y retaguardia.....
Ataque a distancia.....
Combate cuerpo a cuerpo.....
Vagones de guerra.....
Resolución de combate.....
Movimiento de reacción.....
Ganando y perdiendo.....
Factores de resolución de combate.....
Tabla de resultados de combate.....

***Este documento esta diseñado para imprimir en tamaño cuartilla (A5) y B/N.**

***Todas las imágenes y tipografías incluidas en este documento son de dominio público, o uso libre para fines no comerciales.**

Añadidos – Revisar / falta - Modifcaciones

.: INTRODUCCIÓN :.

¿Qué necesitas para jugar?

Lo básico que necesitarás es:

- Dos jugadores
- Un tablero de juego
- Un ejército para cada jugador
- Un dado de 6 caras por jugador
- Un instrumento de medición
- Algunos elementos de escenografía

Tablero de juego

El tablero de juego es una superficie cuadrada, normalmente hecha de tela, fieltro, madera o cualquier versión más o menos sofisticada. Toda la acción tiene lugar en el tablero de juego. El tablero de juego estándar para miniaturas de 15mm es de 60x60cm. y, en el caso de las miniaturas de 25mm, se juega sobre 90x90cm.

Ejércitos

Cada ejército consiste en doce elementos de tropa, un campamento opcional y un elemento opcional de seguidores de campamento. Uno de los doce elementos de tropa ha de ser designado como general. Así que ¿qué es un elemento? Un elemento representa un grupo de soldados que se mueven y luchan como una misma unidad. Físicamente, un elemento consiste en una base rectangular con una o más miniaturas sobre ella.

Dados

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

Instrumentos de medición

Necesitarás algún objeto para medir distancias sobre el tablero de juego. Puedes usar una cinta métrica o ayudas especializadas de juego. 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.

Elementos de escenografía

Jugar sobre un tablero de juego totalmente vacío sería realmente aburrido, unos pocos elementos de escenografía dinamizan el juego representando diferentes tipos de terreno. Algunas posibilidades son:

- Bosques.
- Terrenos áridos (Eriales o roquedales)
- Colinas suaves o escarpadas
- Marjales, ciénagas o pantanos
- Costas y ríos
- Caminos y Áreas Urbanas (BUA "*Builded Up Area*" en la versión inglesa)
-

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.

Marcas de miniaturas

En el mercado tienes infinidad de marcas con packs de ejércitos para DBA, siendo la escala mas usada 15mm. Por nombrar algunas Essex, Xyston, Forged in Battle, Old Glory.Estos pack por norma general, incluyen la lista de ejército que escojas y sus variantes si las hubiera. Lo que por un precio relativamente barato te permite iniciarte con tu primer ejército de una manera rápida y sencilla.

Hay quien prefiere hacerse los ejércitos a la carta eligiendo las referencias sueltas, pero hay que tener en cuenta las variaciones de tamaño entre marcas.

Variantes y material adicional
El DBA es un reglamento con una historia muy larga, por lo que dispone de múltiples y variadas modificaciones o añadidos al juego, puedes consultar la sección de descargas del foro de La Armada si estas interesadao.

DBA 2.2+ y DBA 3.0 ¿?
Se trata de ediciones posteriores del reglamento. La 3.0 es la versión oficial del creador del juego, con mejoras y cambios varios, a destacar se amplia el terreno de juego, distancias de movimiento, modificaciones en listas y aclaraciones varias.

La 2.2+ es una versión modificada de este reglamento realizada por los jugadores del Club de Washington de DBA, también amplia el terreno de juego, cambios en distancias de movimiento, tabla de combate, etc.. Posteriormente derivó en un reglamento nuevo llamado Triumph!

Ambas versiones son buenas y tienen sus adeptos, pero tras muchos años de uso el DBA 2.2 sigue siendo a día de hoy el sistema de reglas preferido o mas usado por los jugadores. Ya que las distintas ediciones no solo mejoran reglas, modifican tamaño de zona de juego, composición de algunos elementos, listas de ejércitos, etc..

Si esto funciona, ¿para que cambiarlo?

No hay uno mejor que otro, lo recomendable es que compruebes que edición se usa en tu zona y te decantes por esa, así no tendrás problema en encontrar compañeros de juego y eventos.

.: ESCALA :.

Nota: todas las posibles referencias que se realizan a lo largo del documento sobre medidas tanto en el sistema decimal como por pulgadas corresponden a la escala 15mm.

Figuras
DBA se juega en dos escalas básicas: 15 y 25mm. Las dos escalas difieren en el tamaño de los elementos y el tablero de juego, pero las reglas son las mismas.

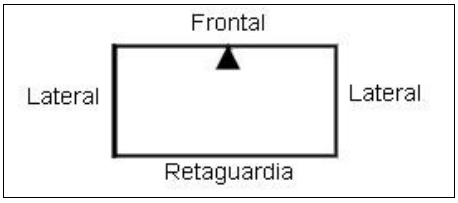
TABLAS DE DISTANCIAS Y MEDIDAS SEGÚN ESCALA	
Escala 15mm 100 pasos = 1 pulgada 1 ancho de base = 40mm	Escala 25mm 100 pasos = 40mm 1 ancho de base = 60mm

Todas las distancias están especificadas en pasos o anchos de peanas. Los jugadores pueden medir las distancias en cualquier momento del juego (medir antes de mover está permitido). Para medir las distancias más fácilmente, además de una regla, la mayoría de los jugadores usa el **Marcador ZOC** (Zone of Control - Zona de Control), un cuadrado de cartón, madera, metal o cualquier otro material con el ancho de una peana (40mm en miniaturas de escala 15mm), y que sirve para determinar si un elemento está en la Zona de Control de otro. Puedes pegarlo a un palo o dispositivo similar para simplificar la medición en un campo de batalla abarrotado de miniaturas.

Tiempo y números
Nominalmente, cada turno en DBA, simula aproximadamente 15 minutos de batalla real y cada figura representa a entre 250 y 300 hombres. Pero teniendo en cuenta que DBA es un juego altamente abstracto, es mejor no poner demasiado énfasis en estos números. Después de todo, cada ejército de DBA tiene doce elementos, independientemente del tamaño de su correspondiente histórico. Así que bastante mejor que pienses en un turno como un turno y en un elemento como un elemento y dejarlo estar.

Comencemos con unas pocas definiciones...

.: ELEMENTOS :.



Llamamos elemento al conjunto de base y miniaturas en él, también llamado unidad, plaqueta, o simplemente base. Según el tipo de elemento la cantidad de miniaturas en él es diferente, pero tranquilo es un sistema muy sencillo y enb las propias listas lo tienes identificado. Por ejemplo un elemento de 3Bd, lleva montadas 3 miniaturas.

Evidentemente, cada elemento tiene un frente, dos laterales y una parte trasera. También tiene dos esquinas frontales y dos esquinas traseras. En caso de duda consultar la imagen adjunta...

Cuando se usan miniaturas de 15mm, la anchura estándar es de 40mm; con miniaturas de 25mm, la anchura estándar es de 60mm. La profundidad depende del tipo y subtipo de elemento. (Ver Tabla de Elementos)

Categoría,tipos y subtipos de Elementos

Hay dos categorías principales de Elementos: Montados e Infantería, distribuidos en veintiún tipos de elementos diferentes. A su vez cada elemento puede tener uno o más subtipos. Los subtipos dentro de un tipo son tratados a nivel de reglas exactamente igual, su única diferencia es por la profundidad de la peana y el número de figuras.

Por ejemplo, 3Cv y 6Cv son tipos de Caballería y ambos siguen las reglas para los elementos de Caballería.

La única diferencia es que 3Cv tiene 3 figuras montadas en una peana de 30mm y 6Cv tiene 6 figuras montadas en una peana de 60mm (para miniaturas de 15mm; en caso de 25mm usarían peanas de 40 y 80mm respectivamente).

Ahora una breve descripción de los elementos, tras el nombre observaras unas siglas, que corresponden a su abreviatura en el reglamento original en inglés, y se mantienen por que se usan en las listas de ejército.

Elefantes (El)

Elefantes de guerra usados en la antigüedad, gran capacidad ofensiva tanto contra tropas a pie como montados, buenas para romper líneas, flaquea contra tropas ligeras.

Caballería (Cv)

La caballería básica, tropas montadas con buen equipo y entrenamiento. Buena movilidad y capacidad de combate moderada contra todo tipo de tropas. Ideales para flanquear tropas a pie.

Camellería (Cm)

Tropa especialistas montada, con alto poder ofensivo contra otros montados, pero muy limitado contra tropas a pie. Se ven poco en mesa, dado que no muchos ejércitos dispusieron de estos animales históricamente.

Caballería ligera (LH) – Camellería Ligera (CmL)

Unidad hostigadora montada, tropas escasamente armadas para molestar al enemigo. Tienen la mayor capacidad de movimiento del juego, un poder ofensivo muy bajo contra todo tipo de tropas, en muchas situaciones huyen.

Caballeros (Kn)

Representan la variante mas pesada de la caballería, potentes jinetes equipados con armadura completa y caballos con barda. Hechos para cargar, son impetuosos por lo que no mantiene bien la línea del frente.

Carros falcados (Sch)

Los misiles de la antigüedad, carros veloces diseñados para empotrar contra el enemigo, buena capacidad de combate, pero la mayoría de veces de un solo uso. Impetuosas.

Carros ligeros (LCh)

Unidades muy usadas en el periodo bíblico, haciendo el rol de unidades de caballería. Como estas una unidad equilibrada entre poder ofensivo y movilidad.

Carro pesado (HCh)
Otra unidad muy usada en el periodo bíblico, pero esta hace el rol de las unidades de caballeros. Son también impetuosas, pero mas lentos que la caballería normal.

Espadas (Bd)
Lo equivalente a la infantería pesada, tropas bien entrenadas y equipadas, la élite de la infantería. No muy veloces pero con una capacidad ofensiva devastadora contra otras infanterías.

Lanzas (Sp)
La infantería media de los ejércitos, con muy buena capacidad ofensiva contra todo tipo de tropas, pero poca movilidad. Puede apoyarse a si mismas si forman en dos líneas.

Picas (Pk)
Unidades de infantería en formación cerrada con picas o grandes lanzas, con el apoyo trasero de otras Picas son un frente duro, pero de poca movilidad.

Arcos (Bw) (Lb) (Cb)
Guerreros con armas de proyectiles, aunque este juego cubre periodos anteriores a la pólvora, armas como los arcos y ballestas ocuparon un lugar destacado en los campos de batalla durante siglos. Son difíciles de dominar por lo que sacarles uso ofensivamente es difícil.

Bandas de guerra (Wb)
Imagina una partida de guerra de germanos con equipamiento muy varipinto.. Decentes contra otras infanterías y pueden apoyar unidades de su mismo tipo, pero mal equipados para combatir tropas montadas. Ademas impetuosos.

Auxiliares (Ax)
Su nombre puede dar una falsa impresión, bien usado es una tropa muy capaz contra otras infanterías y con mayor movilidad que estas. Representan tropas de apoyo que en caso de necesidad pueden aguantar el frente.

Psiloi (Ps)
Tropas de hostigadores con buena movilidad, aunque capacidad de combate limitada. En segunda línea pueden dar un pequeño apoyo a otras tropas, y en terreno accidentado pueden ser un incordio importante. Caen con facildiad ante los montados en campo abierto.

Hordas (Hd)
La descripción mas cercana sería algo como milicias descontroladas o desorganizadas, son impetuosas y con poco poder ofensivo. Por lo que no sirven en la línea de frente, ademas poca movilidad y mueren fácilmente contra proyectiles.

Artillería (Art)
Representan todo tipo de armas de proyectiles de gran envergadura, son inmóviles pero con un gran alcance de disparo. Si son alcanzadas en combate cuerpo a cuerpo son destruidas fácilmente.

Vagones de guerra (WWg)
O carro de guerra de la antigüedad, una especia de carro fortificado con capacidad de lanzar proyectiles y movilidad dentro del campo de batalla. Unidad rara en el juego, tiene la movilidad de una infantería lente y los proyectiles de los arcos, pero no puede cargar.

Litera (Lit)
Versión sin proyectiles del vagón de guerra, la unidad mas rara del juego. Muy pocos aficionados tienen una, y menos todavía han averiguado su uso bélico, pero son una delicia en mesa. No puede cargar, no dispara y es gigante.

Seguidores de Campamento (CF)
Realmente serían los civiles o personal no combatiente, de en un campamento o área urbana. Como tal, son la tropa mas devil de juego.

.: TABLA DE ELEMENTOS :.

Categoría	Tipo de Elemento	Subtipo	Profundo 15mm	Profundo 25mm	Miniaturas
Montados	Elefante	El	40mm	80mm	1
	Caballeros	6Kn	60mm	80mm	6
		4Kn	30mm	40mm	4
		3Kn	30mm	40mm	3
	Carro Pesado	Hch	40mm	80mm	1
	Caballería	6Cv	60mm	80mm	6
		3Cv	30mm	40mm	3
	Carro Ligero	Lch	40mm	80mm	1
	Carro Falcado	Sch	40mm	80mm	1
	Camellos	3Cm	30mm	40mm	3
	Caballería Ligera	2Lh	30mm	40mm	2
	Camellería Ligera[4]	2Cm	30mm	40mm	2
A pie	Lanzas	4Sp	15mm	20mm	4
		3Sp	20mm	30mm	3
	Picas	4Pk	15mm	20mm	4
	Espadas	6Bd	40mm	60mm	6
		4Bd	15mm	20mm	4
		3Bd	20mm	30mm	3
	Arcos	8Bw [1]	40mm	60mm	8
		4Bw [2]	20mm	30mm	4
	Bandas de Guerra	5Wb	30mm	40mm	5
		4Wb	15mm	20mm	4
		3Wb	20mm	30mm	3
	Hordas	7Hd	30mm	40mm	7
	Auxiliares	4Ax, 3Ax	20mm	30mm	4 o 3
	Psiloi	2Ps	20mm	30mm	2
	Artillería	Art	40mm	80mm	1
	Vagones de Guerra	WWg	80mm	120mm	1
	Literas	Lit	80mm	120mm	5 o 6
	Seguidores de Campamento	CF	20mm [3]	30mm [3]	2 o 4

1 - El subtipo 8Bw incluye 8Bw, 8Lb, 8Cb y 6Bw

2 - El subtipo 4Bw incluye 4Bw, 4Lb, 4Cb, 3Bw, 3Lb y 3Cb

3 - La profundidad de peana de un elemento de Seguidores de Campamento no tiene efecto en juego, así que se permite cierta flexibilidad. El elemento puede ser modelado como parte fija de un campamento en lugar de un elemento de peana separado

4 - A efectos de reglas la Camellería Ligera no existe, es un elemento que se monta con 2 camellos pero usa las reglas de Caballería Ligera a todos los efectos.

Recuerda que el ancho para todas las peanas con miniaturas de 15mm es 40mm, y para las de 25mm es 60mm

.: LISTAS DE EJÉRCITOS :.

Una de las mayores diferencias del DBA con otros reglamentos, es su formato de listas de ejércitos. Pues dispone de un número fijo de bases de miniaturas en mesa para todos los ejércitos, 12. Algunas listas disponen de las llamadas sublistas, las cuales están clasificadas alfabéticamente (a), (b), (c)... Por último algunas listas tienen elementos opcionales que te permiten variar o uno varios elementos (Ej. 7Hd o 2Ps), pero siempre el número de elementos en mesa es de 12.

El juego dispone de 310 listas de ejército de temática histórica agrupadas por periodos en los llamados Libros, del 1 al 4. Esas son las listas oficiales, las habituales en las partidas y torneos.

De manera adicional hay mucho material de juego con listas alternativas, como la variante para ejércitos de la Tierra Media o el periodo de los Samuráis, estas listas son material opcional, como tales son perfectamente válidas para jugar, pero no son las listas oficiales y originales para las que fue diseñado el reglamento.

Leyendo una Lista de Ejército

Las listas en el manual de DBA están en un formato muy conciso que requiere un poco de experiencia para ser leídas. Cada lista incluye la siguiente información:

Libro/Número de Ejército:

Identifica claramente la lista de ejército. Derivada de la correspondiente lista de DBM

Nombre de Ejército:

Nombre del ejército. Vale, eso era bastante obvio

Fechas de comienzo y final:

La fecha de comienzo es el primer año en el que esta lista de ejército puede ser usada. La fecha final es el último año en el la lista puede ser usada.

Lista de Enemigos:

Esta es una lista de ejércitos a los cuales se ha demostrado históricamente que este ejército se enfrentó.

Lista de Aliados. Lista de ejércitos que pueden ser usados como aliados en Big Battles DBA (BBDBA).

- Aliados separados por "o" son elecciones excluyentes mutuamente
- Aliados separados por "y" deben ser elegidos ambos (si uno es elegido). Aliados separados por "y/o" pueden ser elegidos individual o conjuntamente

Libro de Referencia:

Cita de uno o más libros que proveen información adicional sobre este ejército.

Topografía Local:

Topografía local de este ejército, usado en preparar el terreno

Agresividad:

Medición general de cuánto solía atacar este ejército fuera de su territorio local. Usado para determinar el invasor.

Elementos permitidos:

La parte clave de la lista de ejército que especifica exactamente qué elementos pueden ser usados en este ejército y qué elementos pueden ser designados para ser el general.

Sublistas:

Algunos ejércitos proporcionan una única serie de elementos permitidos mientras que otras proporcionan dos o más. Estas son llamadas sublistas, y permiten que una lista de ejército sea confeccionada en un determinado periodo, región o estado. Cada sublista tiene su fecha inicial y final, lista de enemigos y lista de aliado.

.: EJEMPLO DE LISTAS DE EJÉRCITOS :.

En la página siguiente encontrarás un ejemplo de una lista de ejército con la cual te ayudaremos a comprender las litas.

Describe los ejércitos de las dinastías de los Hyksos del antiguo Egipto. Incluye dos sublistas, la primera para el periodo entre el 1645 y el 1591 a. C. y la segunda entre el 1590 y el 1537 a. C.

Las listas de ejércitos completas suelen ser mencionadas como I/17 Hyksos, mientras que las sublistas se suelen mencionar como I/17a y I/17b.

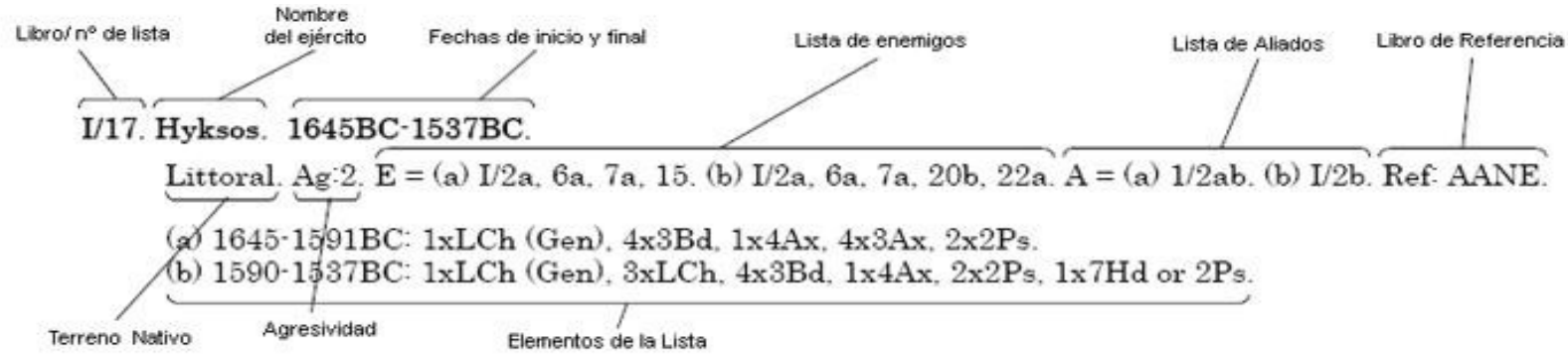
Mucha de la información es sencilla, como el libro/número de ejército, el nombre del ejército, las fechas de inicio y final, la topografía local y la agresividad.

La lista de enemigos y la lista de aliados son un poco más complicadas. Están divididos en los enemigos (o aliados) de la primera sublista seguidos por una "a" y los enemigos (o aliados) de la segunda sublista seguidos por una "b".

La parte más dura es descifrar los tipos de elementos permitidos. Esta lista está formada por un número de entradas, cada una dando un número de elementos y un subtipo (Ver los códigos en la Tabla de Elementos) separados por una "x". Así, la entrada 4x3Bd significa que la lista incluye cuatro elementos de 3Bd.

Una entrada marcada como "(Gen)" significa que ese elemento debe ser designado como general. Para ambas sublistas de Hyksos, el general debe ser un Lch.

En ocasiones se dan una elección de elementos. Así, la entrada 1x7Hd or 2Ps significa que puedes poner un elemento que puede ser bien 7Hd o 2Ps. Si la entrada fuera 2x7Hd o 2Ps, significa que puedes escoger cualquier combinación de dos elementos entre 7Hd y 2Ps. Así que podrías poner dos Psiloi, un Psiloi y una Horda o dos Hordas.



Otros tipos de entrada

Aunque no está mostrado en la lista de Hyksos, se puede especificar una elección de subtipos. La entrada 2x3/4Ax significa que puedes escoger cualquier combinación de 3Ax o 4Ax.

Hay unas pocas entradas que designan combinaciones aún más complicadas. Por ejemplo la entrada (2x6Cv+2x2LH) o (2x4Bd+2x2Ps) significa que puedes elegir bien dos elementos de 6Cv junto con dos elementos de 2Lh o dos elementos de 4Bd junto con dos elementos de 2Ps.

Finalmente, hay entradas que designan elementos que pueden ser desmontados. Los elementos que pueden desmontar son especificados por dos tipos de elementos separados por "//". Así, la entrada 4x3Kn//4Bd significa que puedes tomar cuatro elementos de 3Kn que pueden desmontar como 4Bd.

Reseñar que independientemente de las elecciones y combinaciones que son especificadas por la lista siempre debes acabar con 12 elementos en total.

.: ESCENOGRAFÍA :.

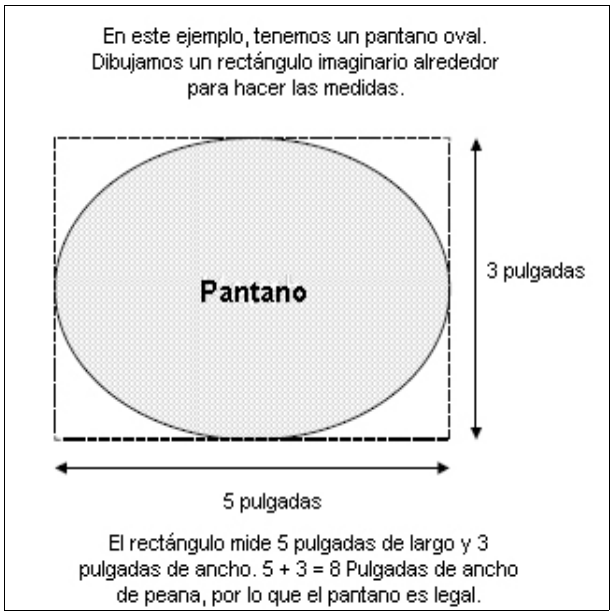
Un tablero vacío es tremendamente aburrido. Debes tener algo de escenografía para hacer las cosas más divertidas. Hay de dos clases: piezas de escenografía en área y piezas de escenografía lineal. Mira en la tabla de la página siguiente para una lista completa de piezas de escenografía y como afectan al movimiento de los distintos elementos.

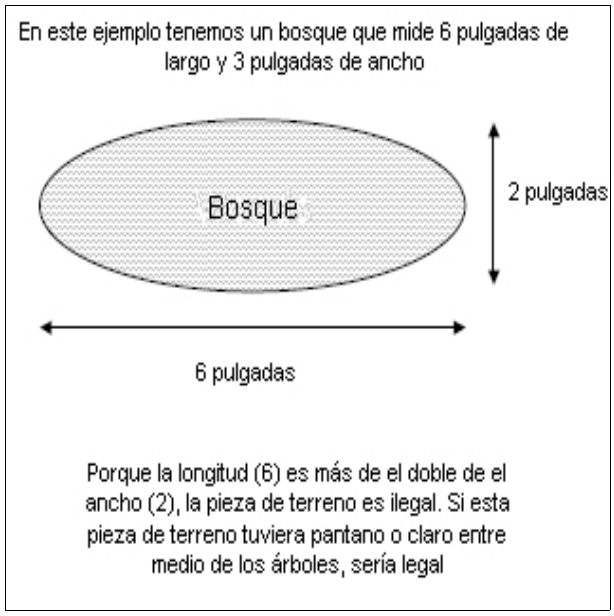
Piezas de escenografía en Área

Una pieza de escenografía en área representa un área completa de terreno uniforme. O sea, un área de bosques o un terreno pantanoso, o lo que tengas.

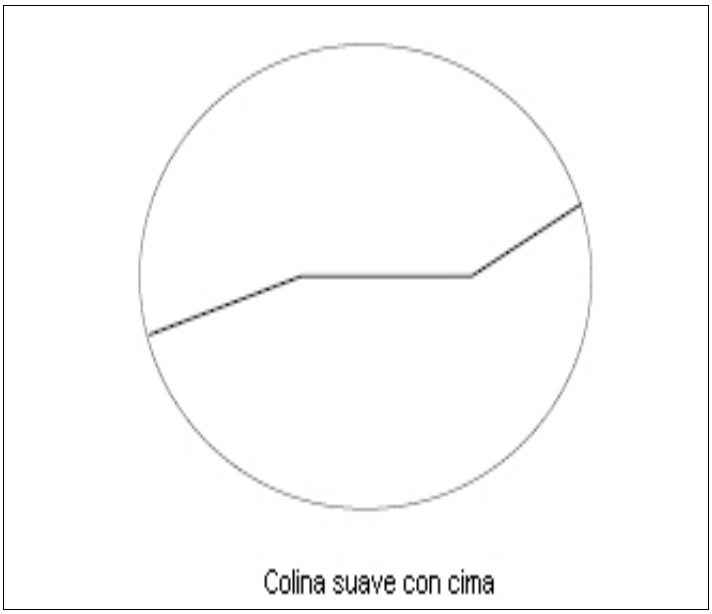
Para ser correctas a nivel de juego, una pieza de escenografía debe seguir las siguientes reglas:

- BUAs tienen que ser poligonales u ovales, todo lo demás debe de ser aproximadamente oval.
- Debe tener al menos el ancho de una peana en todas direcciones.
- La pieza de escenografía debe ajustarse dentro de un rectángulo imaginario cuya longitud más anchura no sea más grande que nueve anchos de peana.
- Bosques, BUAs, colinas suaves, colinas empinadas, dunas y oasis no pueden ser más largos que dos veces su ancho.





Las colinas suaves y escarpadas deben subir en pendiente hasta la cima. La cima es importante porque bloquea la línea de visión.



Segmentos de escenografía lineales

Un segmento de escenografía lineal representa un elemento topográfico que va de un borde del tablero al contrario.

Para ser correcto a nivel de juego, una costa debe obedecer las siguientes reglas.

- Debe de ser entre 200 y 600 pasos de ancho.
- Al menos la mitad de su longitud no puede ser mayor de 400 pasos de ancho.

Para ser correcto a nivel de juego, un río debe obedecer las siguientes reglas.

- No puede ser más ancho que una peana.
- No puede ser más largo que una vez y media la distancia entre sus extremos. Esto limita la cantidad de meandros que puede tener el río.
-

Para ser correctas a nivel de juego, un camino debe obedecer las siguientes reglas.

- No puede ser más ancho que una peana.
- Sólo puede girar para evitar segmentos de escenografía en área.

Colocar la escenografía

Las piezas de escenografía también están restringidas en la forma en la que deben ser colocadas en el tablero. Mira en la página 14 para una completa descripción de las reglas para colocar la escenografía.

Efectos del terreno

Cada tipo de terreno está clasificado como terreno abierto, terreno difícil, impasable o especial.
(Nótese que cada parte del tablero que no tiene una pieza de escenografía es considerada terreno abierto).

El efecto de los diferentes tipos de escenografía están explicados en detalle donde sea apropiado (por ejemplo, los efectos en los disparos a distancia están explicados en la sección de disparo a distancia).

Camino

Los caminos afectan al movimiento, incluyendo:

- Movimientos por camino
- Cruzar un río
- Movimientos subsecuentes

Para todos los demás propósitos, incluyendo combates a distancia y combate cerrado, trata un camino como el tipo de terreno sobre el que está.

Tabla de terreno

Categoría	Tipo de terreno	Clase
Escenografía de Área	Bosque	Terreno Difícil
	Área Urbana (BUA)	Especial (pág. 11)
	Colina Suave	Terreno Abierto
	Colina Escarpada	Terreno Difícil
	Pantano	Terreno Difícil
	Terreno Árido	Terreno Difícil
	Dunas	Terreno Difícil
	Oasis	Terreno Difícil
Escenografía lineal	Costa	Impasable
	Río	Especial (pág. 11)
	Camino	Especial (ver arriba)

*Camellería y Camellería Ligera tratan las Dunas y Oasis como Terreno Abierto

.: CAMPAMENTOS :.

Cada ejército debe poseer un campamento, a menos que se apliquen una o ambas de las condiciones siguientes:

- El ejército juega como defensor y coloca un BUA.
- El ejército posee más de un elemento de vagón de guerra (WWg).

Un campamento puede estar ocupado por solamente un elemento, o bien puede permanecer vacío. Un elemento que ocupa un campamento se puede poner en cualquier lugar dentro de los límites del campamento, ya que la localización exacta no tiene ningún efecto en la partida, aunque un elemento no debe estar "a medias" dentro o fuera del campamento.

Forma y Tamaño

Un campamento puede tener cualquier forma. Pero debe cumplir los requisitos siguientes para el tamaño mínimo y máximo:

- Debe ser lo bastante grande como para albergar un elemento de tropas o de seguidores del campamento.
- Debe poder caber dentro de un rectángulo imaginario cuya suma de longitud más anchura no sea mayor de cuatro bases de elementos.

Los Seguidores del campamento

Cada ejército que tenga un campamento puede también incluir un elemento de Seguidores del campamento, pero no está obligado a hacerlo. Un elemento de Seguidores del campamento no se considera un elemento de tropas y no cuenta para el total de doce elementos permitidos a cada ejército. Si es incluido debe comenzar el juego ocupando su campamento.

Un elemento de Seguidores del campamento no puede abandonar un campamento como parte de un movimiento táctico (aunque puede ser eliminado del juego si es destruido en combate o reemplazado por un elemento amigo que se introduzca en el campamento).

Un elemento de Seguidores del campamento no tiene que estar representado por un elemento con base independiente. Muchos jugadores los modelan como parte fija del campamento. En caso de necesidad, el elemento real de Seguidores del campamento puede dejarse fuera. A menos que el jugador lo indique de otra manera, el campamento vacío todavía se trata como si estuviera ocupado por un elemento de los Seguidores del campamento.

Modelando un campamento

No hay realmente ninguna restricción en relación al aspecto que un campamento pueda ofrecer, y el modelado de un campamento no tiene ningún impacto en una partida. Muchos jugadores construyen sus campamentos a modo de fortificaciones completas, con empalizadas o torres.

Otros optan por escenas del campamento con tiendas y fuegos. En el otro extremo de la escala, no es inusual ver una jarra de cerveza o algo similar que pueda ser utilizado en algunas ocasiones (sin embargo, advertimos de que tus amigos pueden burlarse de ti por recurrir a esta clase de medida).

IMAGEN DE CAMPAMENTO Y BREVE DESCRIPCION, TAMAÑO, ETC

.: ÁREAS URBANAS (BUA) :.

Un "Built-Up Area" o "Área Urbana" (en adelante BUA) es un elemento de escenografía que representa un área urbana fortificada, como una ciudad amurallada. Las reglas para el tamaño y la colocación de un BUA se pueden encontrar en las páginas 9 y 14.

Un BUA puede estar ocupado por un único elemento. Este puede se colocado en cualquier punto dentro de los límites del BUA, ya que su localización exacta no tiene ningún efecto en la partida, aunque un elemento no debe estar "a medias" dentro o fuera del BUA. Si un BUA no está siendo ocupado por ningún elemento, se asume que contiene un grupo de habitantes que la. Los habitantes no se deben representar con ningún elemento físico. Son inicialmente leales al jugador que colocó el BUA.

Defendiendo el BUA

Se considera que los habitantes siempre están defendiendo el BUA. Además, se considera que un elemento de infantería está defendiendo el BUA bajo las circunstancias siguientes:

- Se sitúa en el BUA durante el despliegue.
- Se introduce en un BUA vacío que no contenga ningún otro elemento dentro de el y que esté controlado por el ejército amigo.
- Ha terminado de saquear el BUA.

Atacando el BUA

Para atacar a un BUA, debe contactarse con el borde de él o que esté al alcance de los disparos que se efectúen contra él. Se aplican los modificadores de combate normalmente. Si el BUA tiene un elemento dentro, se combatirá contra este. Si no hay ningún elemento, se combatirá contra los habitantes.

Resolución de combate en el BUA

Cuando el atacante gana un combate en el BUA, puede darse uno de los cinco casos siguientes:

- Si el elemento defensor pierde el combate cuerpo a cuerpo, es eliminado. Los habitantes no mueren, pero tampoco defienden el BUA. El atacante saquea el BUA.
- Si el elemento defensor pierde el combate por cualquier disparo, es eliminado. Los habitantes defienden el BUA.
- Si los habitantes pierden el combate cuerpo a cuerpo, son eliminados. El atacante saquea el BUA.
- Si los habitantes pierden el combate por disparo (excepto de Artillería), son eliminados. El primer elemento que entre en el BUA, sea del ejército que sea, la conquista. No se realiza el saqueo.
- Si los habitantes pierden el combate por disparo de Artillería, se rinden. El BUA pasa al control del ejército atacante. Cualquier elemento de ese ejército puede entrar a defenderlo. No se realiza el saqueo.

Saqueando el BUA

Si un elemento de tropas ocupa un BUA no controlado por su ejército, comienza inmediatamente a saquearlo. Un elemento que esté saqueando un BUA sufre los siguientes efectos:

- Aunque esté ocupando el BUA, a efectos del juego no se considera que lo esté defendiendo.
- No puede disparar contra el enemigo.
- No puede ser víctima de disparos enemigos.

En el caso de que el jugador saque un 5 ó un 6 en la tirada de PIP en cualquier turno siguiente, el elemento acaba el pillaje del BUA y se considera que pasa inmediatamente a ocuparse de su defensa.

Motines y revoluciones en un BUA

Un jugador puede pagar, en un solo turno, seis PIPs (saca un 6 y los destina a ello) para promover un motín en un BUA controlada por el enemigo. Para ello, el BUA debía pertenecer anteriormente a su bando, no debe estar guarecida por ningún elemento enemigo y lo ciudadanos deben de estar vivos. A partir del momento en el que se paguen los 6 PIPs, el BUA, volverá bajo el mando de su propietario inicial.

.: RÍOS :.

En DBA, los ríos representan corrientes de agua de tamaño mediano que se presentan como un obstáculo que puede ser vadeado. El río puede ser cruzado, pero la dificultad de hacerlo es desconocida hasta que lo intentes. Los ríos realmente grandes, como el Nilo o el Rin, están considerados como terreno costero y son infranqueables.

Echa una ojeada a la página 9 para ver las reglas para la forma y el tamaño de los ríos, y ve a la página 14 si quieres consultar las reglas sobre la colocación de un río en el tablero del juego.

¿Terreno abierto o difícil?

Técnicamente, los ríos no se consideran ni terreno abierto ni terreno difícil. Pero, puesto que no sufren ninguno de los efectos del terreno difícil, deben ser tratados como terreno abierto, con las condiciones especiales descritas en esta sección.

Cruzando sobre una calzada

Los elementos que crucen un río mediante un puente o camino no ven su movimiento afectado de ninguna manera.

Dificultad

La dificultad de cruzar un río no debe saberse al comienzo del juego. La primera vez que un elemento intente cruzar un río (mediante un movimiento táctico) o sea empujado dentro de un río (durante un movimiento de resultado de combate), el jugador cuyo turno esté en curso debe tirar 1D6 para conocer la dificultad del río. Un elemento que se mueva sobre un camino o puente no requiere tirada alguna.

Tirada 1D6	Dificultad del río	Restricciones
1, 2	Ínfima	Ninguna. Se considera terreno abierto.
3, 4, 5	Normal	Solo puede cruzarse con movimiento individual o de columna. Solo se puede mover 100 pasos dentro del río. Se recibe +1 al factor de combate por defender la orilla.
6	Difícil	Igual que los ríos normales. Solo puede cruzarse con 3+ en 1D6 (tirar cada turno).

Restricciones al movimiento

Cuándo un elemento entra en un río, puede moverse solamente hacia delante o hacia atrás, hasta que esté completamente fuera del río. Sin embargo, si un elemento está en un río y está también en el ZOC de un elemento enemigo, puede moverse para encarar o contactar con ese elemento.

Ríos "ínfimos"

Estos ríos pueden ser ignorados. No ralentizan el movimiento de las tropas, ni obligan a los soldados a prepararse antes de cruzarlos, ni afectan al combate. De todas formas, los elementos que estén cruzando un río de dificultad ínfima deben atenerse a las restricciones al movimiento convencionales.

Ríos normales

Los ríos normales afectan tanto al movimiento como al combate. Los elementos de tropas no pueden cruzar un río de este tipo usando un movimiento de grupo. Los elementos pueden cruzar solamente utilizando un movimiento individual o un movimiento en columna. Un elemento cuyo borde frontal comienza dentro o bien se introduce en el río puede mover tan sólo 100 pasos mediante un movimiento individual.

Si el borde frontal del primer elemento de una columna comienza dentro o bien se introduce en un río durante un movimiento de columna, toda la columna podrá mover como máximo 100 pasos. Una vez el borde frontal de la columna esté fuera del río, la columna podrá mover normalmente.

Un elemento que defienda la orilla de un río normal recibe un factor táctico de +1 en combate cuerpo a cuerpo.

Ríos difíciles

Los ríos difíciles afectan tanto al movimiento como al combate. Los elementos no pueden cruzar un río difícil utilizando un movimiento del grupo, y sólo pueden cruzarlo con un movimiento individual o de columna.

Cada elemento que intente cruzar un río difícil debe tirar un dado para saber si está en condiciones de hacerlo. Un resultado de 3+ implica que sí puede atravesarlo. Con un 1 ó 2, el elemento debe detenerse en la orilla del río (si retrocede, se considerará destruido). En el caso de obtener un 1 ó 2, significa también que ningún otro elemento puede intentar cruzar dicho río en cualquiera de sus partes durante el turno actual (a menos que lo haga sobre un puente o camino).

Los elementos que ya estaban previamente en el río no necesitan tirar otra vez el dado para moverse y no se consideran afectados cuándo otro elemento saque un 1 ó 2.
Un elemento cuyo borde frontal comienza dentro o bien se introduce en un río difícil puede mover solamente 100 pasos mediante un movimiento individual.

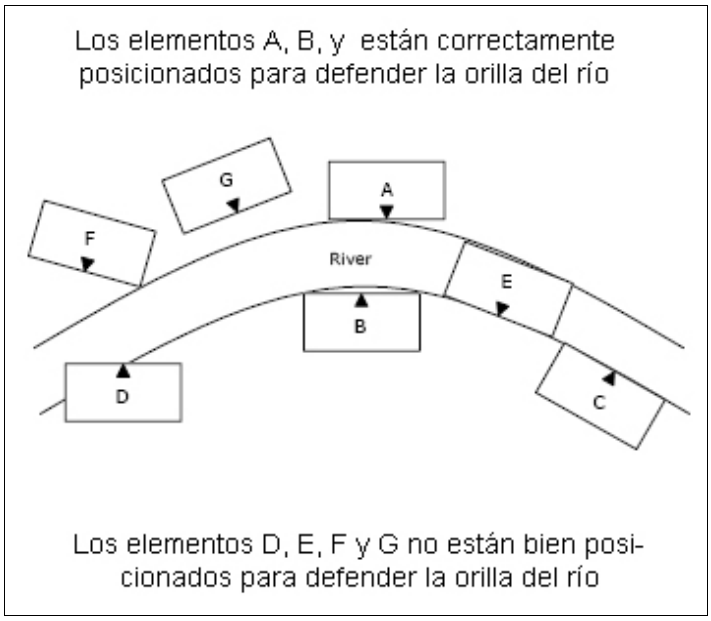
Si el borde frontal del primer elemento de una columna comienza dentro o bien se introduce en un río difícil durante un movimiento de la columna, toda la columna podrá mover tan sólo 100 pasos. Una vez el borde frontal de la columna esté fuera del río, la columna podrá mover normalmente. Sin embargo, cada elemento debe tirar un dado para saber si puede cruzar el río individualmente (tira un dado por cada elemento cuándo este alcance la orilla del río). Si cualquier elemento de la columna se ve obligado a detenerse, entonces toda la columna deberá detenerse.

Un elemento que defienda la orilla de un río difícil recibe un factor táctico +1 en combate cuerpo a cuerpo.

Defendiendo la orilla de un río

Se considera que un elemento está defendiendo la orilla de un río cuándo se aplican todas las condiciones siguientes:

- No hay ninguna parte del elemento dentro del río.
- El elemento está en contacto frontal con la orilla del río o tiene ambas esquinas delanteras en contacto con ella.
- El elemento no está en un camino cuando defiende el río.



.: PREPARANDO LA PARTIDA :.

Antes de comenzar a jugar, es necesario preparar la partida. Debes seguir estos seis pasos:

1. Selecciona los ejércitos.
2. Tira un dado para determinar quién será el atacante o invasor.
3. Coloca la escenografía y los efectos del terreno.
4. Tira un dado para establecer la orientación del tablero de juego.
5. Coloca los campamentos.
6. Despliega a las tropas.

Seleccionando los ejércitos

Primero, tú y tu oponente debéis elegir los ejércitos con los que vayáis a jugar (es decir, la lista o sublista de ejército que pretendáis utilizar). Jugando en casa o en un local habitual, esto es generalmente un proceso informal, basado sobre todo en los ejércitos disponibles y lo que consideréis que pueda ser una buena elección.

Después elegirás los 12 elementos de tropas que vayas a utilizar de tu lista o sublista de ejército. Esto incluye seleccionar qué elemento será el general. Jugando informalmente, esto se hace generalmente después de saber qué ejército utilizará el oponente, pero antes tirar un dado para determinar qué ejército será el atacante o invasor.

En la mayoría de los torneos, se elige la lista de ejército y la combinación exacta de los elementos que se vayan a utilizar antes de que el torneo comience. No se suelen permitir ningún tipo de cambios en el transcurso del torneo. Sin embargo, esto es variable, así que consulta con el organizador del torneo para saber si hay reglas específicas que afecten al desarrollo del torneo.

Seleccionando el ejército atacante (Invasor)

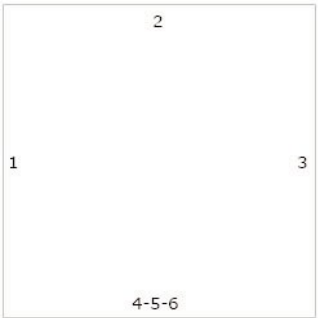
Cada lista de ejército tiene un factor de agresividad, variando de 0 a 4.

Para escoger un ejército atacante, cada jugador tira un dado y agrega el factor de agresividad de su ejército al resultado de la tirada de su dado.

El ejército con el total más alto se considerará el atacante.

El ejército con el total más bajo jugará como defensor. Vuelve a tirar los dados en caso de empate.

Observa las designaciones de "atacante" y "defensor" son solamente significativas en un sentido estratégico, no en un sentido táctico. Tienen importancia para la preparación de la partida y determinar quién jugará su turno primero, pero no tendrán más efectos sobre la partida en el futuro.



Generando la escenografía

Llegados a este punto, el defensor instala el terreno siguiendo las reglas para la colocación de escenografía (véase la página 14).

Orientación del tablero de juego

Después, el jugador atacante tira un dado para ver qué borde del tablero del juego será su zona de despliegue. 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 al ejército invasor. 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.

El gráfico muestra la asignación de números a los bordes del tablero del juego:

Situando los campamentos

El jugador defensor colocará primero su campamento sobre el terreno de juego, y entonces el invasor hará lo propio con el suyo. Los campamentos deben estar en contacto con los bordes del tablero asignados a sus ejércitos (excepción: si un terreno costero ocupa, a lo largo, la totalidad de uno de los bordes, entonces el campamento se debe poner en contacto con el límite de costa). Un ejército no poseerá ningún campamento si ya ha colocado un BUA o si tiene más de un elemento de Vagón de Guerra (WWg). Los campamentos deben colocarse siempre en terreno abierto.

Desplegando las tropas

Finalmente, los jugadores despliegan a sus ejércitos mediante la siguiente secuencia:

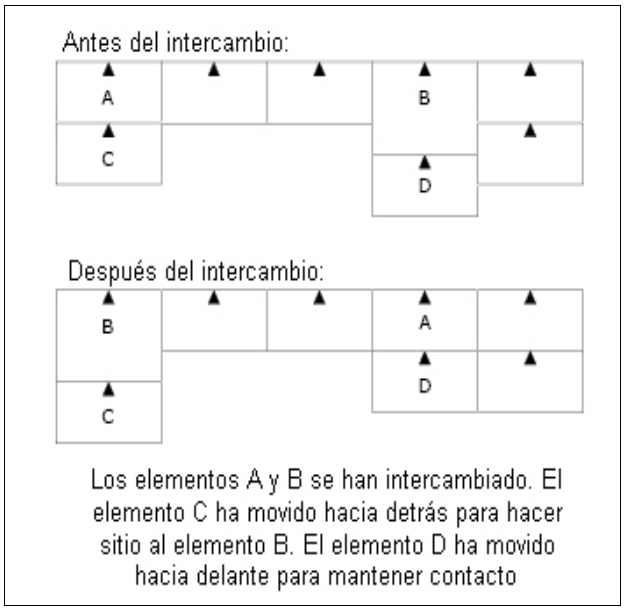
1. El defensor despliega a su ejército.
2. El atacante despliega a su ejército.
3. El defensor puede intercambiar de posición hasta dos pares de elementos.

Los elementos deben ser colocados a una distancia no superior a 600 pasos desde su borde del tablero. (Excepción: si una costa está situada en el borde correspondiente a un ejército, entonces los elementos deben ser colocados a menos de 600 pasos de la costa). Los elementos se deben situar a por lo menos 300 pasos de los bordes laterales del tablero. El área donde los elementos pueden ser desplegados recibe el nombre de "Zona de despliegue".

Si la topografía de la región a la que pertenece un ejército es Litoral y se ha colocado en el terreno de juego una zona de terreno costero (por parte de cualquier jugador), entonces ese ejército puede realizar un desembarco litoral, para ello reserva entre 0 y 4 elementos para el desembarco. Estos elementos no se colocan en el tablero de juego durante el despliegue inicial. Serán colocados como parte de su ejército durante su primer turno de juego.

Si se utiliza, el elemento de Seguidores de Campamento (CF) se debe desplegar ocupando su campamento. Si el elemento de Seguidores de Campamento no se incluye en la partida, un elemento de tropas podrá desplegarse posteriormente ocupando el campamento, o bien el campamento puede dejarse vacío. La regla para la colocación de elementos en los bordes laterales del terreno de juego debe ignorarse para un elemento desplegado ocupando un campamento.

Si el ejército ha colocado un BUA, se puede desplegar un elemento ocupando dicho BUA. Las reglas para la colocación de elementos en los bordes del terreno de juego deben ser ignoradas para un elemento dentro de un BUA.



Los elementos que pueden desmontar deben ser desplegados en su versión montada.

El intercambio de posición de un par de elementos consiste en elegir dos elementos e intercambiar sus posiciones. Los elementos deben ser colocados de forma que el borde frontal de cada uno esté en la posición exacta del borde frontal original del otro elemento. Si los elementos intercambiados no poseen la misma profundidad, la posición de otros elementos a su alrededor puede ajustarse para hacerles sitio o mantener posiciones de contacto, como sea necesario. Los elementos que se han reservado para un desembarco no pueden ser intercambiados de posición. Obsérvese que no se obliga al defensor a intercambiar las posiciones de sus elementos. Siempre puede elegir entre intercambiar un par de ellos, dos pares o bien ninguno.

.: COLOCACIÓN DEL TERRENO :.

Topografía natal	Terreno obligatorio	Terreno opcional
Fértil	BUA - Camino*	Río – Colina Escarpada – Colina Suave – Bosque – Camino – Costa
Bosque	Bosque	Río – Pantano – Colina Suave
Montañoso	Colina Escarpada	Río – Bosque – BUA – Camino.
Estepa	Colina Suave	Río – Terreno Árido – BUA
Árido	Terreno Árido	Dunas – Colina Escarpada – Oasis – BUA
Tropical	Bosque	Río – Pantano – Terreno Árido – BUA – Camino
Litoral	Costa	Colina Escarpada o Pantano – Bosque o Dunas – BUA – Río

*Un camino, BUA, o bien ambos, pueden ser tomados como elementos de terreno obligatorio.

Topografía natal

Cada lista de ejército tiene una topografía natal, que es el tipo básico de terreno que puede encontrarse en la región natal de cada ejército. Esto es una especie de generalización, sobre todo para ejércitos cuyas regiones cubren un área geográfica fronteriza. La topografía natal determina el tipo de terreno que puede ser colocado por el defensor cuando se monta el tablero de juego. Consulta la tabla en la página siguiente para ver la lista de tipos de terreno obligatorios y opcionales para cada topografía.

Cuadrantes del tablero de juego

Para colocar los elementos de escenografía divide el tablero en cuatro partes iguales (puedes pintar las líneas o marcarlos temporalmente con dados o similares). Los cuadrantes están delimitados por dos líneas, perpendiculares y paralelas a los bordes del tablero de juego.

Reglas para la colocación del terreno

Para que sea legal, la colocación del terreno debe seguir estas reglas:

- Debe haber uno o dos elementos de terreno obligatorios.
- Debe haber dos o tres elementos de terreno opcionales.
- Al menos tres de los cuadrantes deben incluir alguna parte de un elemento de terreno.
- Al menos dos de los cuadrantes deben incluir alguna parte de una costa, río o elemento de terreno difícil.
- No pueden ser desplegados más de una costa, río, oasis o BUA.
- No pueden desplegarse más de dos elementos de cualquier otro tipo.
- El área de los elementos de terreno debe ser al menos de una base de anchura.

Además, BUAs, costas, ríos y caminos poseen las siguientes restricciones en su colocación: poseen las siguientes restricciones en su colocación:

- Todos los BUAs deben estar a menos de 900 pasos de dos de los bordes del tablero (esto obliga al BUA a estar en una esquina, pero no necesariamente a estar en contacto con el borde).
- Si el defensor coloca un BUA y uno o más caminos, al menos uno de los caminos debe pasar a través o estar en contacto con el BUA.
- Las costas, ríos o caminos deben extenderse desde un borde del tablero hacia el contrario, y pueden atravesar tan solo dos de los cuadrantes.
- Las costas deben colocarse en contacto con el borde del tablero y extenderse entre 200 y 600 pasos desde una de las esquinas.
- El río debe ser colocado al menos a 600 pasos desde uno de los bordes del tablero que le sea paralelo.

  Por supuesto, todos los elementos de terreno del tablero deben ser legales. Consulta la página 9 para tener una descripción completa de las reglas que hacen que un elemento de terreno sea legal.

Solapar elementos de terreno

Un camino puede pasar a través de cualquier área de elemento de terreno. Un camino puede ser también colocada atravesando un río. De lo contrario, ningún elemento de terreno puede colocarse encima de otro.

.: SECUENCIA DE JUEGO :.

Habiendo colocado el tablero de juego, ya estás preparado para comenzar a jugar. El juego se desarrolla alternando los turnos de cada jugador, comenzando por el invasor. Cada turno sigue esta secuencia:

1. Fase de PIPs
2. Fase de movimientos tácticos
3. Fase de disparo a distancia
4. Fase de combate cuerpo a cuerpo

Los turnos se alternan hasta que uno de los dos jugadores gane la partida.

Fase de PIPs

El jugador activo comienza su turno con una tirada de dado (1D6) para determinar sus PIPs o "Puntos de Iniciativa".

Cuando se realicen los movimientos tácticos en un turno, el jugador necesitará gastar un PIP (a veces más de uno) para poder mover un elemento o grupo de elementos.

Esto refleja las dificultades del mando en un ejército de la antigüedad, donde no existían sistemas de comunicaciones por satélite y consolas de mando, y la transmisión de una orden con éxito dependía de que el oficial de una unidad escuchase un tañido de trompeta, un grito o viese moverse un estandarte, o que el mensajero a caballo llegase con vida para transmitir el mensaje desde el mando (y que el oficial entendiese correctamente la orden, claro).

Fase de movimientos tácticos

El movimiento táctico es el movimiento voluntario de los elementos del jugador activo. El movimiento táctico es descrito en profundidad a continuación.

Fase de disparo

Durante la fase de disparo a distancia, ambos ejércitos tienen la posibilidad de disparar desde sus posiciones. El disparo a distancia tan solo puede realizarse por los elementos de: Arcos, Vagones de guerra y Artillería. El disparo a distancia está descrito en detalle a comienzos de la página 27.

Fase de combate cuerpo a cuerpo

Durante la fase de combate cuerpo a cuerpo, un elemento que esté en contacto frontal con otro enemigo entablan combate. El combate cuerpo a cuerpo se encuentra detallado a comienzos de la página 29.

.: MOVIMIENTO TÁCTICO :.

Tus elementos no están pegados al tablero de juego, están hechos para moverse. ¡Carga con tus caballeros contra las líneas enemigas! ¡Intenta una amenazadora maniobra de flanqueo con tu caballería ligera! ¡Retrocede con tus psiloi en un desesperado intento de escapar de una muerte casi segura!

Durante la fase de Movimientos tácticos del turno el jugador en activo mueve sus elementos. Es un movimiento voluntario, el jugador no está obligado a mover sus elementos y tiene total libertad para elegir cuáles se mueven y cómo lo hacen (Esto sucede a diferencia de los movimientos obligatorios como resultado de un combate, donde el jugador no tiene elección sobre qué elementos mover y cómo hacerlo).

Los movimientos tácticos incluyen los movimientos para entrar en combate contra el enemigo; no existe ningún tipo de movimiento separado de carga. La mayoría de las veces un elemento sólo puede realizar un movimiento táctico por turno, las excepciones se describen más adelante.
Hay cuatro tipos de movimiento táctico:

Movimiento individual:
Permite mover un único elemento, pero de forma muy flexible

Movimiento de grupo:
Permite mover un grupo de elementos de una sola vez. Tiene restricciones sobre las posibilidades de maniobra de los elementos.

Movimiento de columna:
Es un tipo especial de movimiento de grupo para elementos que se desplazan en columna.

Desembarco litoral:
Un movimiento especial que tiene lugar en el primer turno de juego para determinados ejércitos.

.: PUNTOS DE INICIATIVA :.

Cualquier tipo de movimiento táctico exige el gasto de al menos un PIP (de la forma inglesa "Placer Initiative Points").

- Un jugador no puede gastar más PIPs de los que ha obtenido en el dado.
- Un jugador no está obligado a gastar todos sus PIPs.
- Los PIPs no pueden ser guardados de un turno para otro. Cualquier PI no gastado en el turno en juego se pierde.

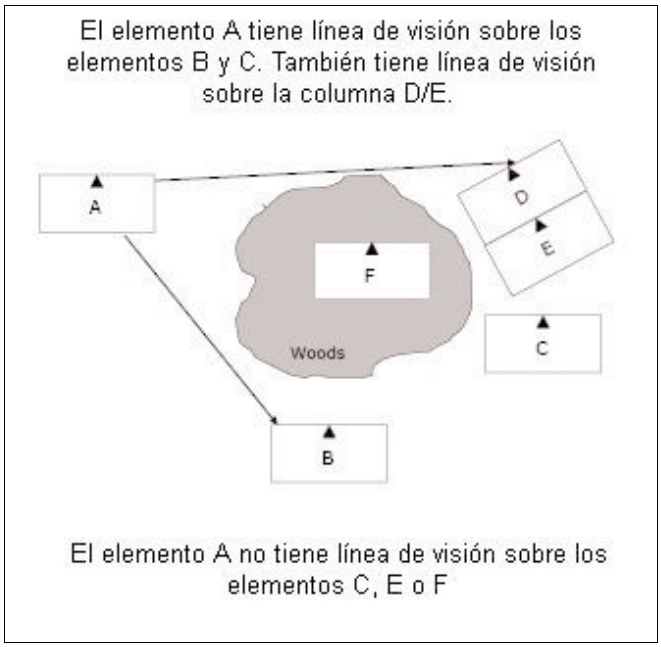
Algunos movimientos requieren del uso de PIPs extras. Los PIPs adicionales no son necesarios en el primer turno de juego. A continuación detalle de las situaciones que requieren el gasto de PIPs adicionales:

Categoría 1.
+1 PIP si se cumple cualquiera de estas condiciones:
- El grupo que se mueve incluye elefantes, hordas, vagonetas de guerra o artillería.
- El movimiento requiere que uno o más elementos desmonten.
- El movimiento se realiza para entrar, salir o por el interior de un BUA.

Categoría 2.
+1 PIP si se cumple cualquiera de éstas condiciones:
- Si el elemento o grupo está fuera de la distancia de mando del general
- Si el general ha sido destruido

Categoría 3.
+1 PIP si se cumple cualquiera de éstas condiciones:
- El general está completamente dentro de un BUA, campamento, bosque, oasis o pantano/marisma (no se aplica si se está haciendo un movimiento individual con el elemento del general)

Sólo se utiliza un PIP extra por categoría, aunque el movimiento cumpla varias condiciones de ésta. Por ejemplo, si el movimiento incluye a un elemento de elefantes, uno de hordas y uno de caballeros desmontados solo gasta un PIP extra aunque cumpla varias condiciones de la categoría 1.



Radio de Mando

Es de 1200 pasos si hay línea de visión clara entre cualquier punto del elemento y cualquier punto del general. Si la línea de visión está obstruida será solo de 600 pasos. La línea de visión se considera bloqueada por la cresta de una colina o los límites de un BUA, campamento, bosque, oasis o duna. Si el elemento que pretende mover se encuentra totalmente dentro de un bosque, oasis o duna la línea de visión se considera bloqueada.

Mide las distancias entre los puntos más cercanos del elemento del general y el elemento que trata de mover.

.: CAPACIDAD DE MOVIMIENTO :.

Cada tipo de elemento tiene una capacidad de movimiento máxima (representada por una distancia en pasos) según se encuentre en terreno abierto, terreno difícil o moviéndose por un camino. Se considera que un elemento se esta moviendo por camino si la totalidad de su movimiento se realiza a lo largo de un camino. Un elemento se considerara moviéndose por terreno difícil si no mueve a lo largo de un camino y durante su movimiento cualquier parte del elemento penetra en terreno difícil. En cualquier otro caso se considera un movimiento a través de terreno abierto.

Camellería y Camellería ligera consideran las áreas de oasis y dunas como terreno abierto en sus movimientos tácticos.

La tabla de movimientos muestra la capacidad de movimiento máxima en pasos de cada tipo de elemento. Todas las tropas pueden mover un máximo de 400 pasos cuando lo hacen a lo largo de un camino. La artillería (Art), vagones de guerra (Wwg) y literas (Lit) no pueden mover por terreno difícil si no es a lo largo de un camino.

Los elementos que muevan a través de un río pueden sufrir una reducción de su capacidad de movimiento. Ver la página 11 para mas detalles.

Los elementos de seguidores de campamento no pueden realizar ningún tipo de movimiento, permanecen siempre en el campamento.

Midiendo distancias

La distancia que mueve un elemento se mide desde la esquina que debe moverse más distancia. Se debe medir desde la posición inicial de dicha esquina hasta su posición final.

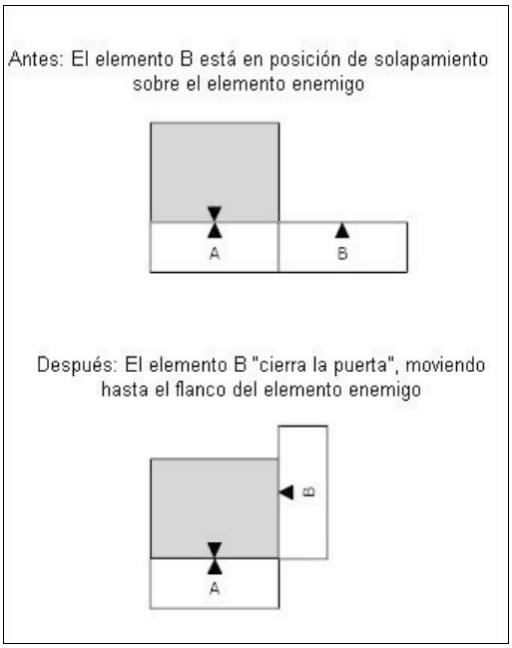
Terreno Difícil

Un elemento no puede tratar parte de su movimiento como si lo hiciera a través de terreno abierto y otra parte como si lo realizara a través de terreno difícil. Si el elemento penetra en terreno difícil (sin estar moviendo por camino) durante cualquier parte de su movimiento, entonces la totalidad de este se considera como un movimiento a través de terreno difícil y está limitado por la capacidad de movimiento máxima por terreno difícil.

Esto puede dar lugar a una situación en la que un elemento mueva hasta un área de escenografía de terreno difícil, y esto no le permita entrar en él al ver su capacidad de movimiento reducida. Por ejemplo, si un elemento de caballería ligera está a 300 pasos de un bosque (terreno difícil), éste puede mover hasta el bosque pero no entrar en él por medio de un único movimiento táctico.

Mientras se mueva por terreno abierto, la Caballería Ligera puede mover hasta 500 pasos. Pero si este movimiento fuera para entrar en terreno difícil, la distancia máxima que puede moverse se vería reducida a 200 pasos, con lo cual ni siquiera alcanzaría el bosque.

Los elementos de carromato de guerra, artillería o litera solo pueden entrar o moverse a través de terreno difícil si lo hacen mientras realizan un movimiento por camino. Si uno de estos elementos termina en una posición en la que esté en terreno difícil y no puede hacer un movimiento por camino, no le estará permitido realizar ningún movimiento táctico más. El único caso en que algo como esto puede ocurrir es si un elemento de artillería es forzado a retroceder hacia un área de terreno difícil.



Cerrando la Puerta

Esta es una situación en la que un elemento puede exceder su capacidad de movimiento normal. Esto ocurre cuando un elemento inicia su movimiento desde una posición en la que está solapando a un elemento enemigo hasta otra en la que esta flanqueando a ese mismo elemento. Este movimiento es conocido como "Cerrar la puerta". Al medirlo, este movimiento puede requerir más de 200 pasos, siendo imposible realizarlo con un único movimiento para la mayoría de los elementos de infantería pesada.

Cualquier elemento puede "cerrar la puerta" en un único movimiento táctico, incluso si uno o mas de sus esquinas exceden la capacidad de movimiento máxima normal. Este elemento no puede hacer nada más durante este movimiento.

Un elemento solo puede "cerrar la puerta" sin medir el movimiento si un elemento amigo esta en contacto frontal con el elemento enemigo.

.: TABLA DE MOVIMIENTO :.

Tipo de Elemento	Terreno Abierto	Terreno Difícil	Camino
Elefante Caballeros Carro Pesado	300	200	400
Caballería Carro Ligero Carro Falcado Camellería	400	200	400
Caballería Ligera Camellería Ligera	500	200	400
Lanzas Picas Espadas Bandas de Guerra Arcos Hordas	200	200	400
Auxilia Psiloi	300	300	400
Artillería Vagón de Guerra Litera	200	No pueden mover	400

.: MOVER UN ELEMENTO :.

En los movimientos de un único elemento sólo esta permitido mover un elemento (lo cual parece bastante evidente). Esto proporciona una gran flexibilidad en el modo en que puedes moverlo. No necesitas preocuparte de girar, orientar tu frente, ni nada por el estilo. Solo mueve el elemento hasta donde quieras que vaya. Existen un par de restricciones al movimiento:

- El elemento no puede exceder su capacidad de movimiento máxima.
- Si el elemento comienza o entra en la zona de control (ZOC) de otro elemento, éste vera limitado el modo en que puede mover (ver página 23).
- El elemento no puede atravesar un hueco menor a una base de ancho.

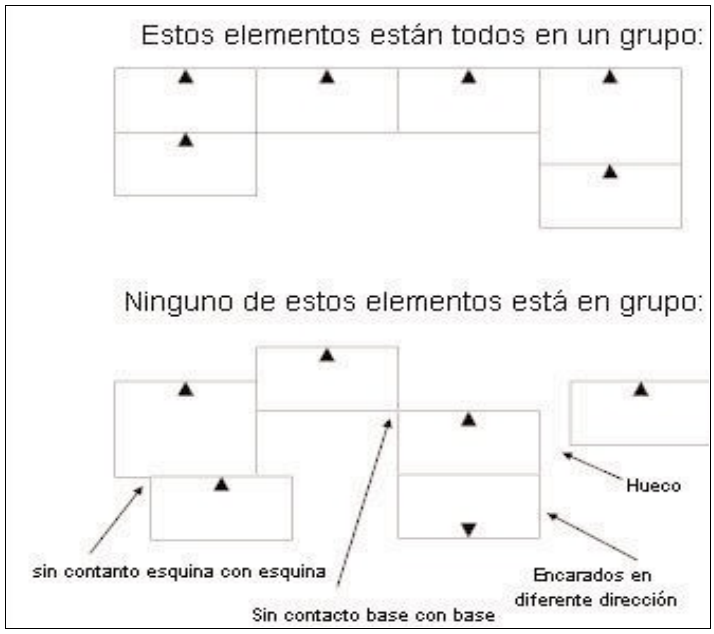
Además, el movimiento de un único elemento debe ser tomado como una serie de movimientos intermedios si se desea evitar un elemento amigo que no se puede atravesar o un elemento enemigo, o si se desea evitar una ZOC, terreno Difícil o terreno impasable.

La distancia de cada uno de los movimientos se suma para obtener el total de la distancia recorrida. En el movimiento de un único elemento se pueden realizar cualquier número de movimientos intermedios, siempre que el total de distancia recorrida no exceda la capacidad de movimiento máxima del elemento.

.: MOVER UN GRUPO :.

El juego puede volverse muy lento si solo puedes mover elementos de manera individual. Afortunadamente, también puedes mover grupos de elementos. Las maniobras que un grupo puede realizar son muy limitadas. De hecho, prácticamente todo lo que puede hacer un grupo es moverse de frente y pivotar sobre sus esquinas frontales.

Dos o más elementos pueden mover como un grupo mientras cumplan las siguientes condiciones:



- Ningún elemento puede exceder su capacidad de movimiento máxima.
- Los elementos deben empezar y terminar en contacto de modo que formen un grupo (ver mas adelante).
- Ningún elemento del grupo puede cambiar su posición relativa respecto al resto de elementos
- El grupo puede mover directamente hacia el frente, pivotar, o realizar cualquier combinación de estas maniobras, incluyendo múltiples pivotajes.
- El grupo puede mover hasta media anchura de base directamente hacia la izquierda o la derecha para enfrentar su formación a un elemento enemigo, pero solo si este elemento enemigo esta a menos de una anchura de base de al menos un elemento del grupo.
- Ningún elemento del grupo puede empezar en terreno difícil o entrar en él en cualquier punto del movimiento.

Los pivotajes se realizan sobre la esquina frontal exterior del elemento situado más a la izquierda o a la derecha del grupo.

Formar un grupo

Dos o más elementos se considera que están formando un grupo si se cumplen todas las siguientes condiciones:

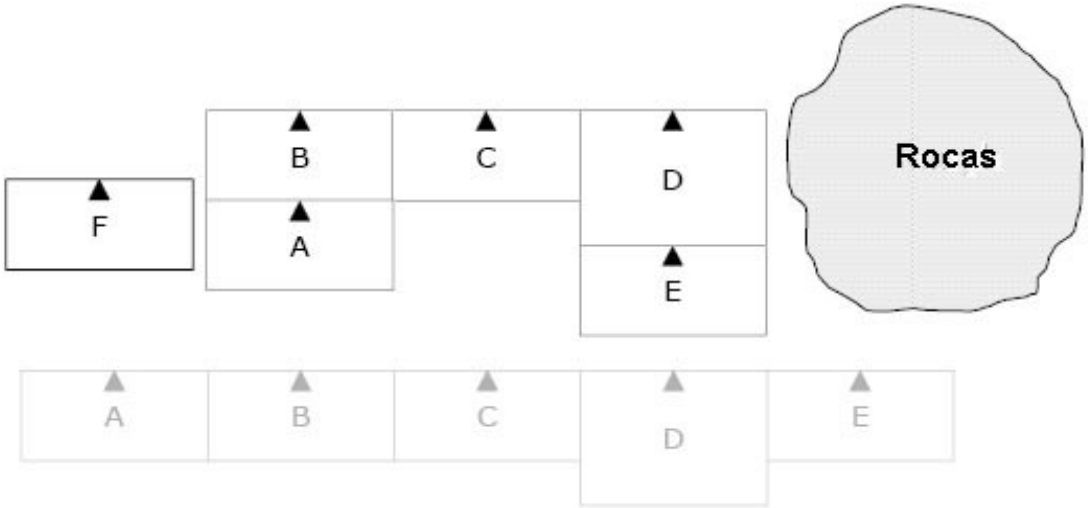
- Todos los elementos están encarados en la misma dirección.
- Todos los elementos deben estar en contacto lado con lado y esquina con esquina con al menos otro elemento del grupo.
- Los elementos deben ser contiguos, no puede haber un hueco separando algunos miembros del grupo de otros.

Reduciendo el frente

Un grupo puede reducir su frente para pasar a través de un hueco. El grupo no puede reducir su frente más del mínimo necesario para pasar a través del hueco. Cuando reduce su frente, los elementos que quepan por el hueco deberán realizar un movimiento en grupo normal. Los elementos que no quepan pasaran a situarse detrás de los otros elementos.

Todos lo elementos deberán empezar y acabar el movimiento en contacto de modo que formen un grupo.
Un hueco se define como el espacio, de al menos un elemento de ancho, entre dos cualquiera de los siguientes elementos:

- Elemento de un ejército (amigo o enemigo)
- Campamento
- BUA
- Elemento de escenografía
- Borde del tablero de juego



El grupo compuesto por los elementos A, B, C, D, y E necesita pasar através del hueco entre el elemento F y el terrero rocoso.

Los elementos B, C, y D mueve directamente hacia delante. Los elementos A y E estásn fuera del hueco y se colocan detrás. (Notese que el elemento F no mueve)

.: MOVER UN GRUPO :.

El reglamento de DBA trata el movimiento en columna como un movimiento de grupo con restricciones especiales. Ya que estas restricciones hacen al movimiento en columna algo distinto, hemos optado por describirlo como un tipo de movimiento específico. Esto hace al movimiento en columna más fácil de entender, pero no modifica la forma de jugar.

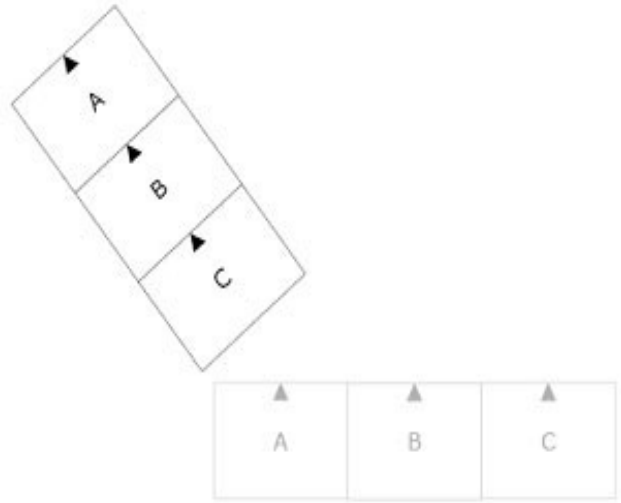
Dos o más elementos pueden realizar un movimiento en columna, cumpliendo las siguientes restricciones:

- Los elementos deben comenzar en contacto de modo que formen una columna.
- Ningún elemento de la columna puede cambiar su posición relativa con respecto a los demás elementos.
- Ningún elemento de la columna puede exceder su capacidad de movimiento máxima.
- La columna puede mover directamente hacia delante, o el elemento de vanguardia puede pivotar sobre sus esquinas frontales de modo que los demás elementos también pivoten al llegar a la misma posición, o realizar cualquier combinación de estas maniobras. La columna puede finalizar su movimiento con una o más curvas debido a los giros realizados.

Los pivotajes pueden realizarse sobre cualquiera de las esquinas frontales del elemento de vanguardia.

¿Qué es una columna?
Dos o más elementos se considera que están formando una columna si se cumple todo lo siguiente:

- Los elementos deben formar en una columna de un elemento de ancho.
- Todos los elementos deben estar tanto en contacto esquina con esquina como con su borde posterior en contacto con el borde frontal del siguiente elemento o con una esquina posterior en contacto con el borde frontal del siguiente elemento cuando la columna pivota o sigue un camino.
- Los elementos de la columna deben ser contiguos; no puede haber ningún hueco de de separación entre ningún miembro de la columna.



Los elementos A, B, y C son caballería ligera y empiezan el movimiento en contacto como grupo.

El elemento A es el elemento en cabeza. Este gira hacia su frontal izquierdo primero. Los elementos B y C se colocan detrás suyo. Ningún elemento excede su distancia máxima de movimiento.

Formando una columna
Los elementos que comiencen su movimiento formando un grupo pueden formar una columna. Esto es similar a reducir el frente para atravesar un hueco, excepto que se debe formar una columna de un elemento de ancho y que se puede realizar en cualquier momento y no solo cuando se tiene que atravesar un hueco.
Para formar una columna, designa un elemento como el elemento de vanguardia. Este elemento realiza un movimiento en columna normal (Esto es, mueve directamente hacia delante, gira sobre sus esquinas frontales, o cualquier combinación).

Cualquier otro elemento que comience en contacto con el elemento de vanguardia de modo que formen un grupo puede mover siguiendo a éste situándose justo detrás. Se aplican las restricciones siguientes:

- Ningún elemento que pase a formar parte de la columna puede exceder su capacidad de movimiento máxima.
- Ningún elemento puede retroceder para unirse a la columna
- Todos los elementos que muevan como parte de la columna deben finalizar el movimiento formando una columna de un elemento de ancho.

.: DESEMBARCOS LITORALES :.

Un jugador que ha reservado elementos para un desembarco litoral puede, en su primer turno, desplegar algunos o todos los elementos reservados sobre el tablero del juego.

Los elementos se deben desplegar en contacto formando un grupo. Si se despliega solamente un elemento, ese elemento debe estar en contacto con un borde de la costa.

Si se despliega más de un elemento, por lo menos dos de esos elementos deben estar en contacto con el borde de la costa.

El jugador debe desplegar todos los elementos reservados en su primer turno. Si no lo hace, los elementos no desplegados no se podrán utilizar durante toda la partida. Los elementos que no se despliegan en el tablero no cuentan como destruidos.

Establecer un desembarco de litoral cuesta 1 PI. ¿?

.: MOVIMIENTOS ADICIONALES :.

La mayoría de los elementos solamente pueden realizar un único movimiento táctico por turno. Sin embargo, bajo ciertas circunstancias los elementos pueden moverse dos veces o más.

Los elementos pueden hacer el segundo y los subsecuentes movimientos tácticos como elementos individuales o como parte de un grupo o columna. Los elementos requeridos pueden realizar los movimientos tácticos subsecuentes después de un aterrizaje litoral. Cada segundo o subsiguiente movimiento cuesta PIPs de la manera normal.

Elemento	Movimientos	Condiciones
Psiloi	Ilimitado	Solo en el primer turno del jugador
Bandas de Guerra Carros Falcados	1 Movimiento adicional	Debe terminar su segundo movimiento: - En contacto legal con el frontal, con un flanco o con la retaguardia de un elemento enemigo - En posición adecuada para proporcionar apoyo lateral o por la retaguardia en un combate. - En posición adecuada para proporcionar un solapamiento en combate.
Caballería Ligera Camellería Ligera	Ilimitado	No puede comenzar su movimiento, mover o terminar su movimiento a una distancia menor de un ancho de base (40mm) de un elemento enemigo, o de un campamento o BUA ocupado por el enemigo durante su segundo o posteriores movimientos.
Todos	Ilimitado	El segundo y posteriores movimientos deben realizarse por un camino y no pueden terminar en contacto con un elemento enemigo, o con un campamento o un BUA ocupado por el enemigo.

.: DESMONTAR :.

En algunos casos, una lista de ejército designará que determinados elementos pueden desmontar. Desmontar es un simple cambio de un elemento montado por otro a pie. Esto representa a los soldados abandonando sus caballos para luchar a pie.

En las listas de ejército, los elementos que pueden desmontar están especificados por dos tipos de elemento separados por dos barras "//". De este modo el epígrafe 4x3Kn//4Bd significa que puedes elegir cuatro elementos de 3Kn que pueden desmontar pasando a ser 4Bd.

Todos los elementos que puedan desmontar deben empezar el juego como elementos montados. Un elemento puede desmontar durante de un movimiento táctico normal, incluyendo un movimiento de un único elemento, un movimiento en grupo, un movimiento en columna o un desembarco en el litoral.

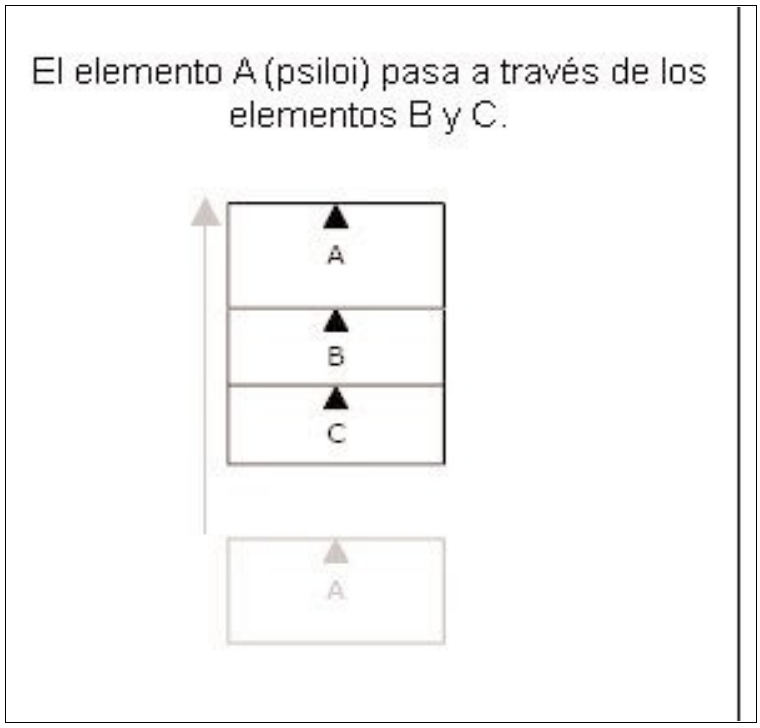
Cualquier número de elementos puede desmontar como parte de un único movimiento, siempre que estos se encuentren en el mismo grupo. Para desmontar, simplemente remplaza los elementos montados por su sus tipos de tropas a pie correspondientes y realiza el resto del movimiento de la forma habitual. La acción de mover y desmontar está permitida, gastando los PIPs correspondientes a la hora de mover, y los PIPs adicionales por desmontar.

Si se desmonta mientras se realiza un movimiento en grupo o en columna y esto causa la aparición de un hueco en la formación, se deben ajustar los elementos adelantándolos lo que sea necesario para cerrarlo. Este ajuste no cuenta como parte del movimiento de los elementos. Ningún elemento que desmonte ni ninguno que mueva con un elemento que acabe de desmontar puede finalizar su movimiento en contacto con un elemento enemigo, o con un campamento o un BUA ocupado por el enemigo.

Una vez un elemento desmonte, este no podrá volver a cambiarse por el tipo de elemento montado correspondiente durante el resto de la batalla.

.: ATRAVESAR :.

Un elemento puede pasar a través de uno o más **elementos amigos** durante su movimiento táctico (o cuando realice el equivalente a un movimiento táctico mientras huye) si cumple las siguientes condiciones:



- Las tropas montadas pueden mover a través de Psiloi y los Psiloi pueden mover a través de cualquier elemento amigo. Los demás tipos de elementos no pueden mover a través de elementos amigos.
- Todo elemento que se encuentre a su paso debe estar encarado en la misma dirección o en la opuesta.
- Debe haber un espacio libre inmediatamente detrás del elemento más alejado que se encuentra a su paso, que sea lo suficientemente amplio para albergar al elemento que se mueve, y este elemento debe poder mover lo suficiente para llegar a este espacio.

Los elementos pueden además atravesar elementos amigos cuando retroceden. En la página 33 tienes más información sobre como realizar este movimiento

.: CORTAR ESQUINA :.

El elemento A (lanzas) atraviesa horizontalmente al elemento B

Solo el frontal izquierdo pasa a través de B, pero el movimiento es permitido

Esto es un poco extraño, pero un elemento puede también mover a través de un elemento amigo si éste solamente "corta la esquina". Esto es, si trazas una línea entre la posición inicial y final de cada una de las esquinas del elemento que se mueve y solo una de éstas, pasa a través de un elemento amigo, entonces este movimiento está permitido. Al contrario que al traspasar a un elemento, este movimiento está permitido a todos los tipos de elemento.

Lo más común es que este movimiento lo use un elemento para, iniciando su movimiento detrás de un elemento amigo, situarse directamente al lado de este.

.: DESTRABARSE :.

Un elemento en contacto frontal con un elemento enemigo, un campamento o un BUA ocupado por el enemigo solo puede mover si se separa del contacto. Una separación del contacto es siempre un movimiento de un elemento individual y por lo tanto, se ha de disponer de PIPs para ello. Para separarse del contacto, un elemento debe cumplir las siguientes restricciones:

- Debe mover directamente hacia su retaguardia. No están permitidos los cambios de dirección.
- Debe permanecer encarado en la misma dirección, hacia el elemento enemigo.
- Debe mover por lo menos 200 pasos.
- No puede comenzar su movimiento en contacto con un elemento enemigo por su flanco o su retaguardia.
- No puede finalizar su movimiento en contacto con un elemento enemigo ni con un campamento o BUA controlado por el enemigo.

Si se interrumpe el contacto con un elemento de Caballeros, Carros Falcados, Banda de Guerra u Horda, éste perseguirá inmediatamente al elemento enemigo mediante un movimiento de reacción (ver página 32).

EJEMPLO DESTRABARSE ¿?

.: ZONA DE CONTROL (ZOC) :.

Todo elemento ejerce una Zona de Control (ZOC, de la forma inglesa, “Zone of Control”) que restringe el movimiento de los elementos enemigos.

La ZOC se extiende hasta un ancho de base directamente frente al elemento, o hasta el punto donde sea interrumpida por otro elemento, lo que sea menor. Obsérvese que un elemento que bloquee de este modo una ZOC se considera en el interior de ésta.

A menos que sea bloqueada, la ZOC incluye el borde frontal del área de la ZOC (verbi gratia.: A menos que sea bloqueada, un elemento situado exactamente a un ancho de base se considera en el interior de la ZOC). En la ZOC no se incluyen los bordes laterales o las esquinas frontales del área de la ZOC.

Bloquear una ZOC

Puedes determinar si una ZOC esta bloqueada mediante el método de la "Alfombra rodante". Imagina una alfombra enrollada. Al desenrollar la alfombra, esta rodará hasta que se tope con algo, y entonces se detendrá por completo. La ZOC actúa de la misma manera. Se extiende desde el elemento hasta donde toque con otro elemento o campamento o BUA ocupados, deteniéndose en ese punto en todo su anchura.

Comenzar un movimiento táctico en el interior de la ZOC de un elemento enemigo

Un elemento que comience un movimiento táctico en el interior de la ZOC de uno o más elementos enemigos sufre ciertas restricciones en el modo en que puede moverse. Puede realizar tres acciones:

1. El elemento puede retirarse, cumpliendo las siguientes restricciones:
   - Debe mover directamente hacia su retaguardia. No están permitidos los cambios de dirección.
   - Debe permanecer encarado en la misma dirección.
2. El elemento puede mover hasta estar en contacto frontal con uno de los elementos "controladores" (*)
3. El elemento puede mover para encararse hacia uno de los elementos enemigos "controladores" (*), siempre que cumpla las siguientes restricciones:
   - En ningún punto del movimiento, las esquinas frontales del elemento no pueden alejarse de las esquinas frontales correspondientes del elemento enemigo.
   - En ningún punto del movimiento, las esquinas frontales del elemento no pueden cruzar unas líneas imaginarias que partan de las esquinas frontales correspondientes del elemento enemigo.
   - No puede aumentarse, en ningún punto del movimiento, el ángulo formado entre los bordes frontales de ambos elementos.

(*) Los elementos enemigos "controladores" son aquellos en cuya ZOC inicia el movimiento. Esto no incluye a los elementos en cuya ZOC entre durante el movimiento. Un elemento que comience en el interior de la ZOC de varios elementos enemigos puede elegir con cuál de ellos se pone en contacto o encara.

Entrar en la ZOC de un elemento enemigo durante un movimiento táctico

Un elemento que al comenzar un movimiento táctico no se encuentre en el interior de la ZOC de un elemento enemigo, pero entre en una mientras mueve, sufre ciertas restricciones en el modo en que puede moverse. El elemento puede moverse de la forma habitual hasta que entre en contacto con la ZOC de un elemento enemigo. Una vez esto ocurra:

1. El elemento puede mover para contactar frontalmente con uno de los elemento enemigos "controladores" (**)
2. El elemento puede encararse hacia cualquiera de los elementos enemigos "controladores" (**), siguiendo las reglas expuestas anteriormente.

(**) Los elementos enemigos "controladores", en este caso, son aquellos en cuya ZOC el elemento penetre en primer lugar. Esto no incluye a los elementos en cuya ZOC penetre posteriormente. Un elemento que entre en la ZOC de varios elementos enemigos simultáneamente puede elegir con cual de ellos se pone en contacto o encara.

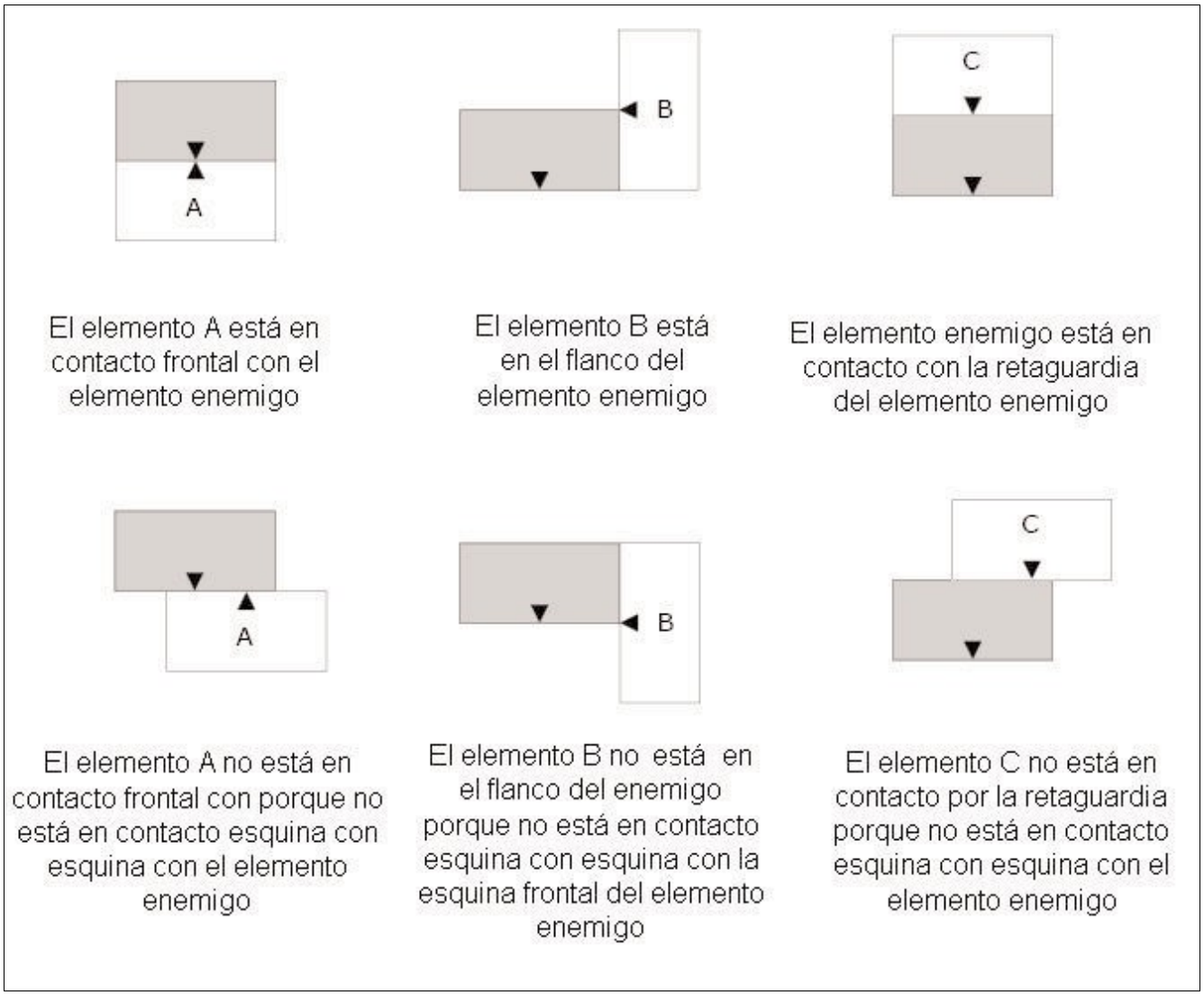
.: FRENTE, FLANCO Y RETAGUARDIA :.

Contacto Frontal.
Un elemento está en contacto frontal con un elemento enemigo si los elementos están en contacto mutuo con el borde y las esquinas delanteras. Un elemento está en contacto delantero con un campamento o un BUA ocupado enemigo si su borde delantero está en contacto con el del campamento o del BUA.

El contacto con un Vagón de guerra (WWg) o una Litera (Lit) se considera un caso especial. Consulta las reglas de la página 30.

Contacto con un Flanco.
Un elemento está en contacto con el flanco de un elemento enemigo si su borde delantero está en contacto con el borde lateral del elemento enemigo y los elementos están en mutuo contacto de la esquina izquierda-izquierda o derecha-derecha. Un elemento no puede estar en contacto con el flanco de un campamento o un BUA, ya que estos elementos no tienen borde lateral.

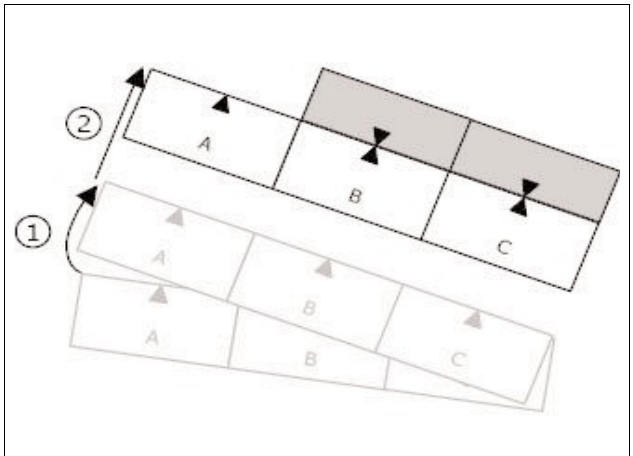
Contacto con la Retaguardia.
Un elemento está en contacto con la retaguardia de un elemento enemigo si su borde delantero está en contacto con el borde trasero del elemento enemigo y los elementos están en contacto de la esquina frontal con la esquina trasera. Un elemento no puede estar en contacto con la retaguardia de un campamento o un BUA, ya que estos elementos no tienen borde trasero.



.: CONTACTO CON EL ENEMIGO :.

La Artillería (Art), los Vagones de Guerra (WWg) y las Literas (Lit) no pueden moverse para contactar con un elemento enemigo, un campamento o un BUA. Esta restricción incluye todo el contacto, incluyendo el contacto esquina con esquina. Por lo tanto estos tipos del elemento pueden no moverse a una posición de solapamiento.

El resto de elementos pueden mover para entrar en contacto con un elemento enemigo, un campamento o un BUA ocupado por el enemigo si termina su movimiento en contacto con el frente, flanco, o retaguardia de cualquiera de estos elementos.



Para hacer un contacto legal, el grupo de elementos A, B, y C debe girar primero hasta alinearse con el elemento enemigo, y después moverse hasta contactar con él

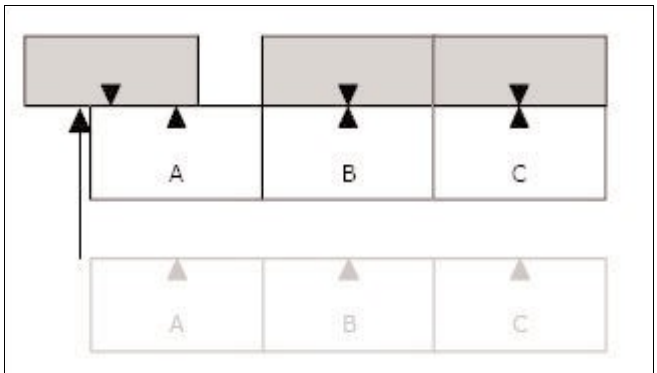
Nota: La Unnoficial Guide permite contactos ilegales siempre y cuando sean legales al final de la fase de movimiento (tras los encaramientos). En otras palabras, se permite el contacto si el elemento que ha movido termina la fase de movimientos tácticos pudiendo proporcionar apoyo por solapamiento en combate cuerpo a cuerpo. El reglamento no permite tales contactos, y los considera ilegales.

A menos que el elemento contactado esté obligado a ajustarse (ver el apartado Encararse a un contacto), el elemento o grupo que contactan deben maniobrar para alcanzar una posición legal del contacto.

Se exceptúan los contactos a campamentos o BUA: para contactar con cualquiera de los dos elementos citados, el borde delantero del elemento atacante deberá tocar al elemento cargado, no se requiere ningún tipo de alineamiento.

Recuerda que un grupo puede mover hasta la mitad de la anchura de su base directamente a izquierda o derecha para alinear su frente con el de un elemento. Esto hace más fácil que los grupos entren contacto correctamente.

De nuevo, entrar en contacto con un Vagón de Guerra (WWg) o una Litera (Lit) es un caso especial. Vea la página 30 para más detalles.



Moviendo como un elemento suelto, A no debería contactar con un elemento como este. Sin embargo, moviendo como parte de un grupo, esto es legal

Contacto especial

Normalmente un elemento no puede entrar en contacto con un elemento enemigo a menos que cumpla los requisitos descritos arriba. Sin embargo, se renuncia a los requisitos de contacto en las siguientes condiciones:

- El elemento que produce el contacto especial se está moviendo como parte de un movimiento de grupo.
- Uno o más elementos del grupo móvil contactan normalmente con un elemento enemigo según lo descrito arriba.
- Hay un hueco entre los elementos enemigos de menos de la anchura de una base.

Esta excepción disuade al jugador a separar sus elementos de una manera extraña o rara simplemente para hacer difícil el contacto.

Encararse a un contacto

Cuando un elemento de caballería ligera, de camellería ligera o de psiloi no pertenece a ningún grupo y es contactado por un elemento enemigo debe ajustarse con ese elemento si se aplica todo lo siguiente:

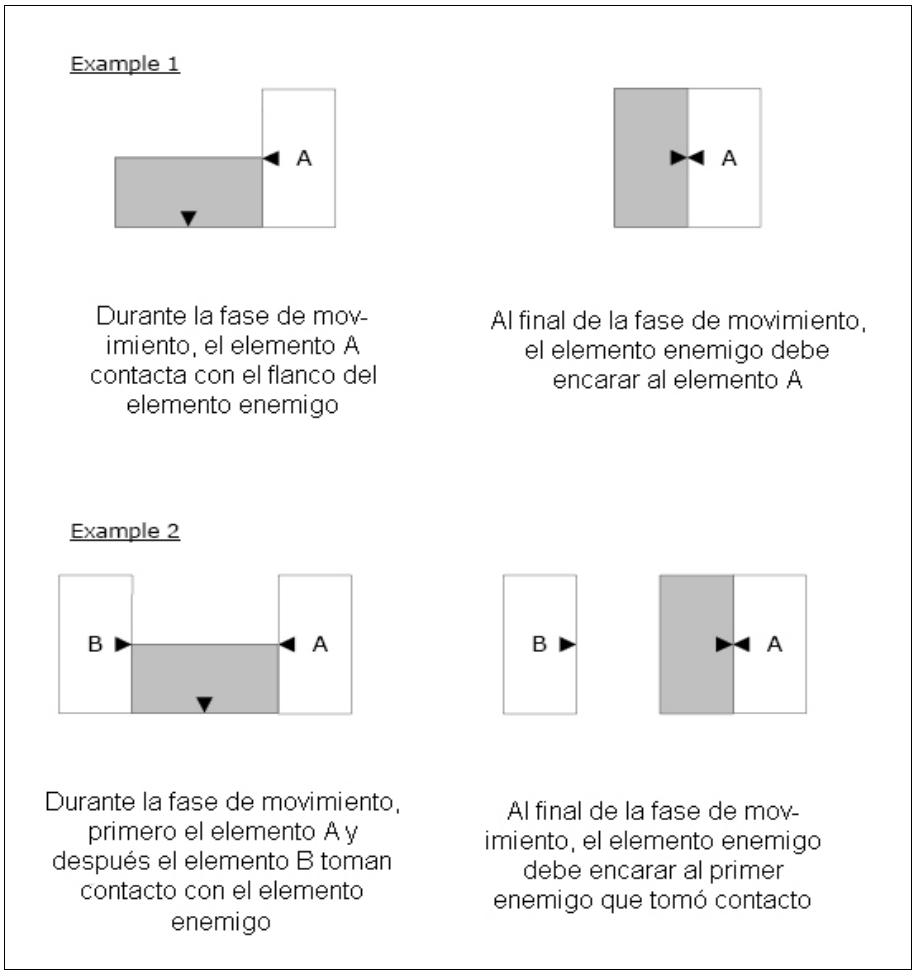
- El elemento enemigo mueve como parte de un movimiento en grupo o en columna, o es parte de un desembarco litoral llevado a cabo por dos o más elementos.
- Hay suficiente espacio libre para que el elemento contactado se ajuste.

Si un elemento de Psiloi está en terreno difícil, este no se ajusta al enemigo.

Para ajustarse, el elemento se adapta al finalizar la fase de movimiento para hacer frente al elemento que entra en contacto con él, terminando en contacto frontal. Si dos o más elementos contactan al mismo tiempo, el elemento contactado se encara hacia el primer elemento que le contacte si ningún otro elemento estaba combatiendo contra su frente.

Los elementos en un grupo móvil, columna, o el desembarco litoral pueden ignorar la ZOC de un elemento que deba ajustarse con él. Esto se debe a que el elemento que se ajusta termina el movimiento en contacto frontal con uno de los elementos móviles, satisfaciendo los requisitos de la ZOC.

Ejemplo de encaramiento 1



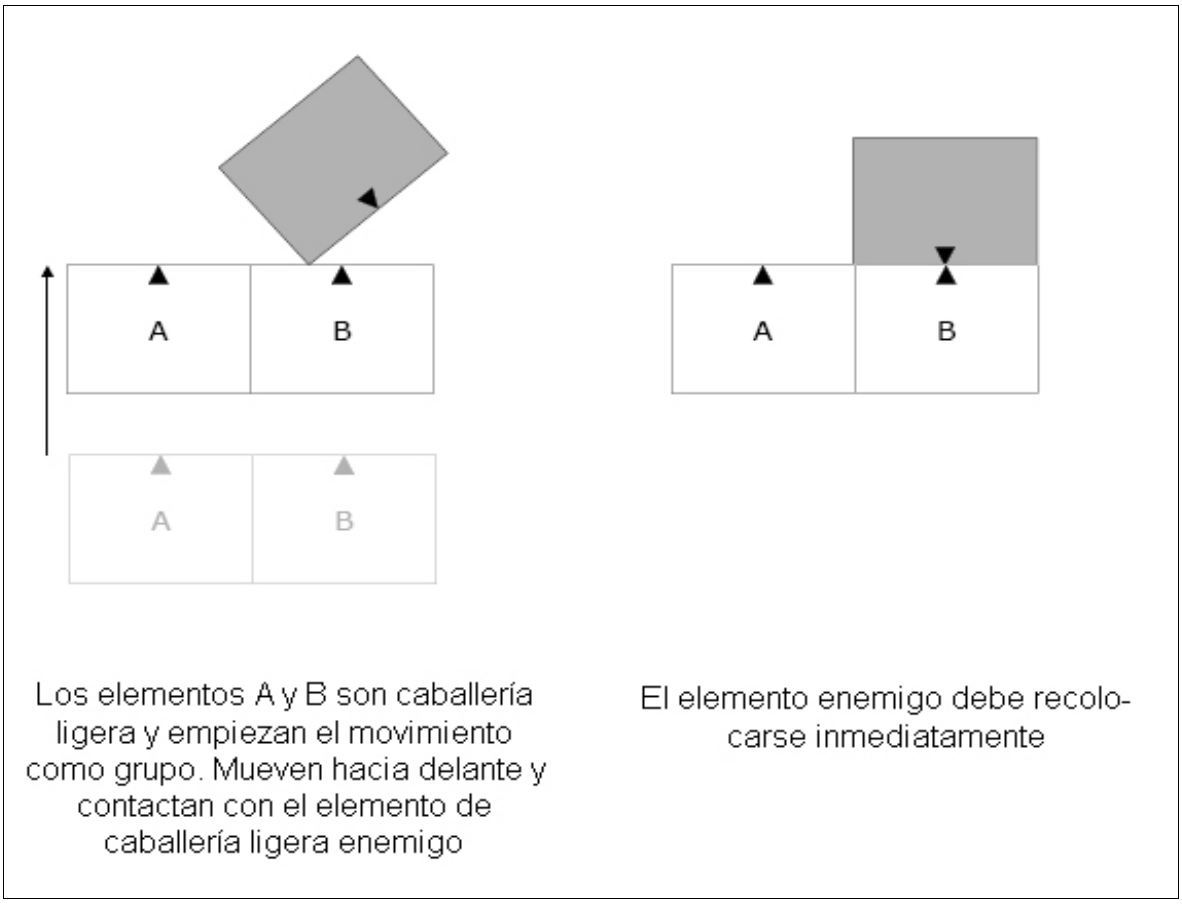
Encaramiento

Al final de la fase de movimientos tácticos, cualquier elemento que tenga un elemento enemigo en contacto por el flanco o por la retaguardia, pero no tenga elementos en contacto frontal, se encara inmediatamente con él, terminando en contacto delantero.

Si hay dos o más elementos en contacto con el flanco o la retaguardia, el elemento se gira para contactar frontalmente con el primero que estableció contacto.

Si un elemento entra en contacto con el flanco de dos elementos, ambos se giran. El segundo elemento se mueve detrás del primero, si hubiera un tercero es empujado hacia atrás.

Ejemplo de encaramiento 2



.: ATAQUE A DISTANCIA :.

En DBA, el ataque a distancia representa el disparo de largo alcance por parte de Arqueros, Vagón de Guerra o Artillería. Los disparos de corto alcance están incluidos dentro del combate cuerpo a cuerpo, así que se resuelven tal y como indican las tablas de “Factores de Resolución de Combate” y “Tabla de Resultados de Combate”. Las reglas específicas de ataque a distancia se recogen en esta sección

Los ataques a distancia solo pueden ser realizados por elementos de Arqueros, Vagón de Guerra o Artillería:

- Los elementos de Arqueros y Vagón de Guerra pueden disparar tanto en su propio turno como en el del oponente.
- Normalmente, los elementos de Artillería solo disparan en su propio turno y solo si no han realizados ningún movimiento táctico.
- Sin embargo, si el oponente dispara contra un elemento de Artillería en su turno este podrá devolver el fuego.

Cada tipo de elemento tiene un alcance máximo (en pasos):

Elemento	Alcance máximo
Arco	200
Vagón de Guerra	200
Artillería	500

El jugador cuyo turno se está jugando elige en qué orden tienen lugar los disparos, seleccionando, de entre los elementos designados, uno que aún no haya disparado. Cada disparo y todos los movimientos de reacción correspondientes se deben completar antes de pasar al siguiente disparo.

Si un elemento es capaz de disparar al inicio de la fase pero al llegar su turno para disparar ya no lo es, no podrá disparar en ese turno. Paralelamente, si un elemento no es capaz al inicio de la fase de ataque a distancia pero es apto a consecuencia de los resultados de otro disparo, entonces este elemento podrá ser seleccionado disparar con él. Un elemento no puede disparar más de una vez por turno.

No se puede disparar contra un mismo elemento más de una vez por turno. Sin embargo, hasta 3 atacantes pueden combinar sus disparos contra un mismo elemento, de este modo los atacantes extra colaboraran con el disparo del principal.

Recuerda que si dos o más elementos están disparando contra el mismo objetivo, el atacante más cercano a este será el "atacante principal". Como "atacante principal", el factor de combate de este elemento será el utilizado en la resolución del combate.

Los elementos capaces de disparar deben hacerlo durante la fase de ataque a distancia (no pueden elegir no disparar). Es obligatorio disparar contra un objetivo que también dispare. Los elementos de diferente bando que puedan dispararse los unos a los otros deben hacerlo

Un elemento que dispare contra otro que no pueda responder a sus disparos, ignora los resultados del combate que pudiesen afectarle.

Designar Objetivo

Los ataques a distancia tienen lugar entre el borde de la unidad que dispara y el borde de la unidad objetivo. Los elementos de Arqueros y Artillería siempre disparan desde su borde frontal. Los elementos de Vagón de Guerra pueden disparar desde cualquiera de sus bordes. Es posible disparar sobre cualquiera de los bordes de la unidad objetivo.

Puedes designar objetivo a un elemento para realizar un ataque a distancia contra él siempre que cumpla las siguientes condiciones:

- Al menos parte del elemento objetivo debe estar dentro del arco de tiro del elemento que dispara.
- La distancia desde cualquier parte del borde desde el que se dispara al borde de la unidad objetivo debe ser menor que el máximo alcance del elemento que dispara.
- La trayectoria entre el borde desde el que se dispara y el borde objetivo no puede estar bloqueada.
- Ni el elemento que dispara ni el elemento objetivo pueden estar en contacto por el frente, el flanco o la retaguardia con el enemigo.
- Ni el elemento que dispara ni el elemento objetivo pueden estar solapando a una unidad enemiga.

Disparar contra la retaguardia

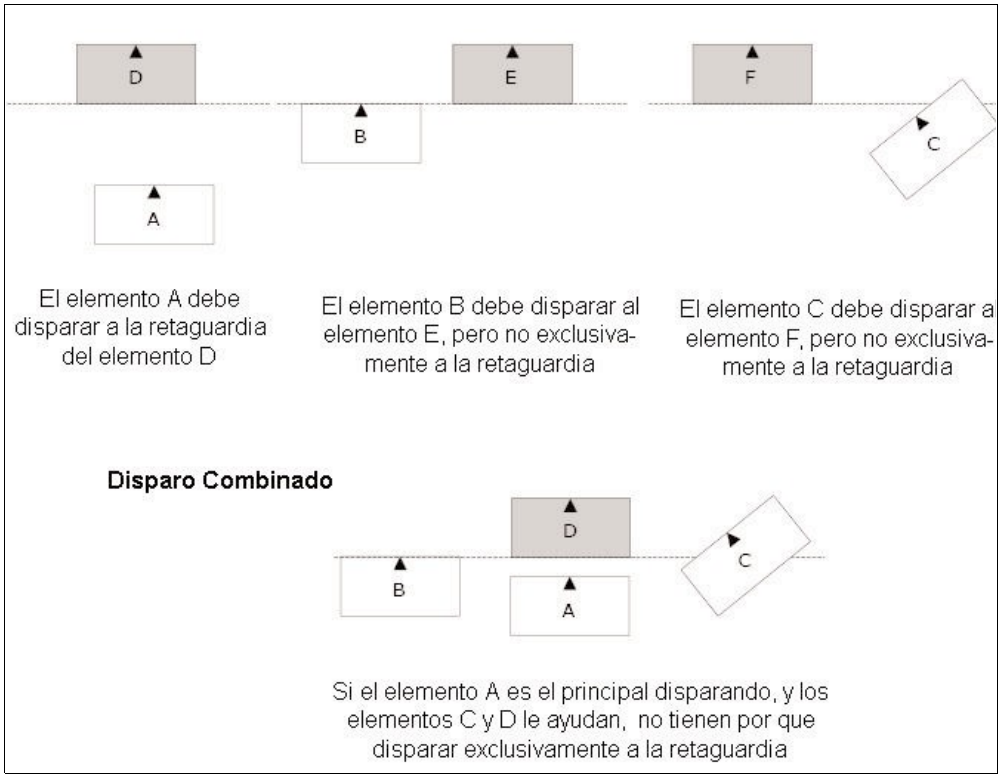
El disparar contra la retaguardia de un elemento enemigo puede hacerle mucho daño. ¡Un elemento que reciba disparos exclusivamente por su borde posterior es destruido si el resultado del ataque le obliga a retroceder!

Un elemento puede ser designado para realizar un disparo exclusivamente contra la retaguardia siempre que cumpla las siguientes condiciones:

- El borde desde el que se realice el disparo debe encontrarse totalmente detrás de una línea imaginaria que pase por el borde posterior del elemento enemigo.
- El elemento debe cumplir las restricciones normales para poder disparar contra el borde posterior del objetivo.

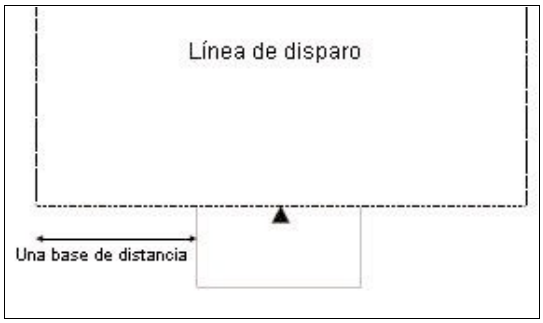
La situación se complica si más de un elemento dispara contra el objetivo. Si el elemento atacante está siendo apoyado en su disparo por uno o más elementos amigos, todos ellos deben cumplir las restricciones para ser designados para disparar exclusivamente contra el borde posterior del elemento enemigo.

Si todos ellos no son capaces de disparar por la retaguardia, el ataque se resuelve como un disparo normal.



Arco de tiro

Los elementos de Arqueros y Artillería tienen un arco de tiro representado por un rectángulo que se extiende hacia delante desde el borde frontal del elemento y lateralmente hasta una distancia de un ancho de base por cada lado.



Para los elementos de Vagón de Guerra el arco de tiro es un círculo completo 360º en torno al elemento.

Para los elementos de Arqueros o Artillería ocupando un campamento o BUA el arco de tiro es un círculo completo 360º en torno al campamento o BUA.

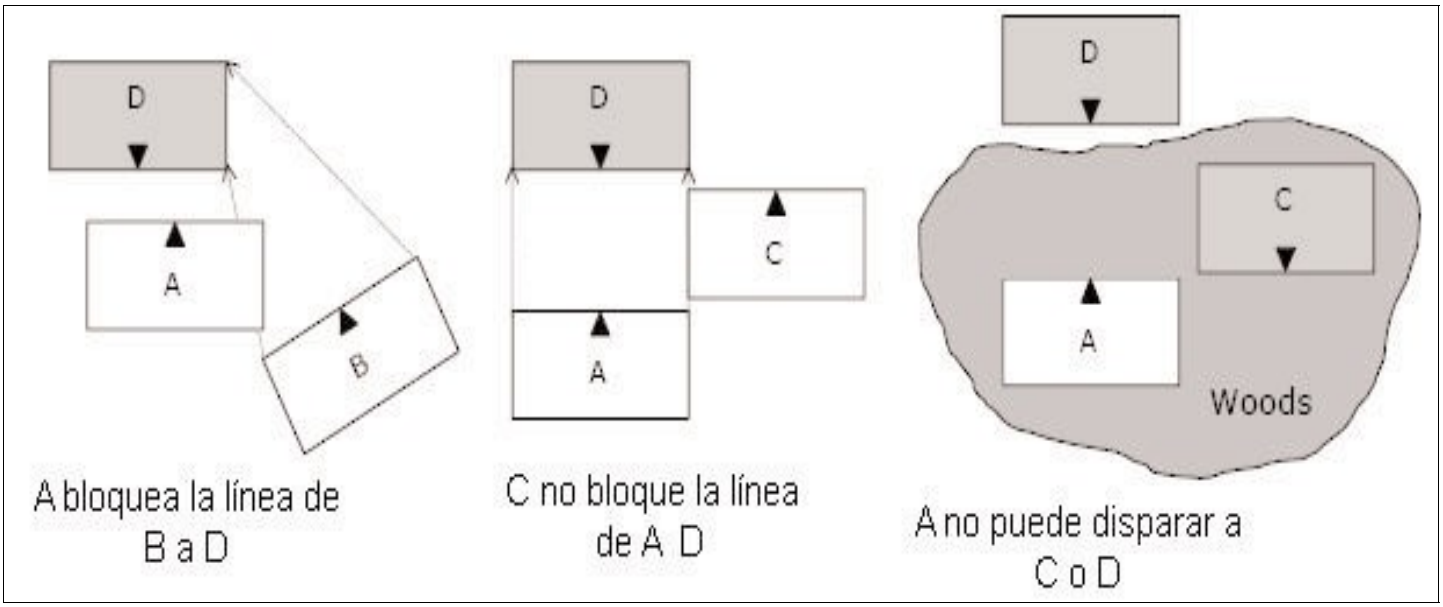
Bloquear la trayectoria

La trayectoria entre el borde desde el que se dispara y el borde objetivo se representa por dos líneas que, sin cruzarse, van desde las esquinas del primero hasta las del segundo, y el área que comprenden.

Si una parte de cualquier elemento (incluidos el elemento que dispara y elemento enemigo) se encuentra en el interior de este área, la trayectoria se considera bloqueada. Un elemento cuyo borde discurra a lo largo de una de estas líneas no bloquea la trayectoria.

La trayectoria también se considera bloqueada en las siguientes situaciones:

- El elemento objetivo esta totalmente en el interior de un bosque o un oasis.
- El elemento atacante esta totalmente en el interior de un bosque o un oasis.
- La trayectoria es bloqueada completamente a lo ancho por la cresta de una colina.
- La trayectoria es bloqueada completamente a lo ancho por un bosque o un oasis.



Resolución del combate

La resolución del combate sigue el mismo mecanismo tanto en combate cuerpo a cuerpo como en los ataques a distancia. (Ver las páginas 32, 36 y 37 para una información mas detallada).

.: COMBATE CUERPO A CUERPO :.

En DBA, el combate cuerpo a cuerpo representa todos los combates entre tropas cercanas las unas a las otras. Hostigadores lanzando o disparando proyectiles a corta distancia; arqueros a caballo acercándose al galope, disparando y retirándose de nuevo; y por supuesto, el combate cara a cara.

Todos los pares de elementos en contacto frontal mutuo al comienzo de la fase de combate cuerpo a cuerpo participan en éste durante dicha fase. El jugador que esté jugando su turno elige el orden en el que los combates tendrán lugar. Debe resolverse cada combate y los movimiento de reacción resultantes antes de pasar al siguiente.

Si un elemento que estuviese en situación de combatir al inicio de la fase es destruido por el resultado de otro combate antes de que se resuelva el suyo, no podrá combatir en esa fase.

Si un par de elementos no se encuentran en contacto frontal mutuo al inicio de la fase pero pasan a estarlo durante la misma (como resultado de un movimiento de reacción), no podrán combatir durante esta fase.

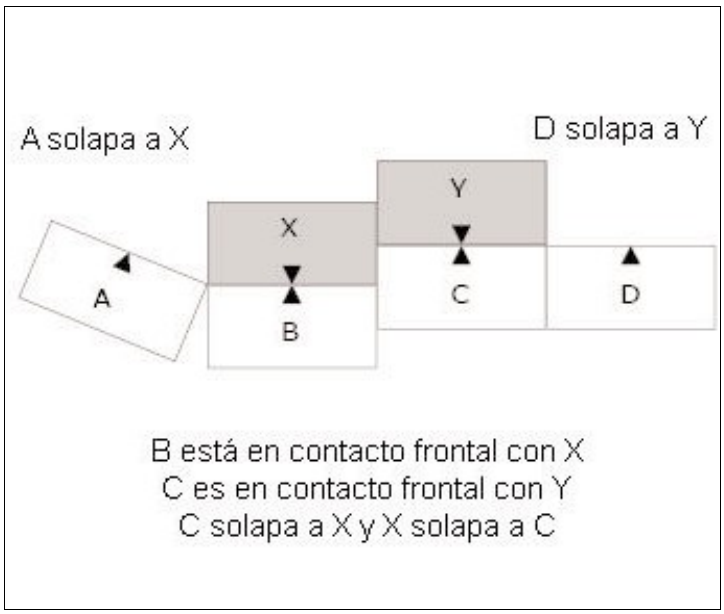
Posición elevada

Un elemento está en una posición elevada respecto a su oponente si al menos alguna parte de su borde frontal está en una colina (suave o escarpada) Y parte de su borde frontal esta en una posición más elevada que la totalidad del borde frontal de oponente.

Solapar

Un elemento se considera solapando a un elemento enemigo si está en contacto esquina con esquina con éste cuando se cumple todo lo siguiente:

- El elemento no está en contacto por el flanco con el elemento enemigo.
- Los elementos están en contacto con sus respectivas esquinas frontales derechas o izquierdas (derecha con derecha o izquierda con izquierda)
- Un elemento amigo está en contacto frontal con el elemento enemigo
- El elemento no está en contacto frontal con un elemento enemigo.



Un elemento se considera solapando a un elemento enemigo si está en contacto lateral cuando se cumple todo lo siguiente:

- Los elementos están en contacto mutuo por sus bordes laterales.
- Un elemento amigo esta en contacto frontal con el elemento enemigo.

Un elemento no puede solapar un campamento o BUA y éstos no pueden a su vez solapar a un elemento enemigo.

Un elemento puede sufrir como mucho un -1 por estar solapado o flanqueado por la derecha, otro -1 por estar solapado o flanqueado por la izquierda y otro -1 por ser atacado por la retaguardia.

Apoyo desde la retaguardia

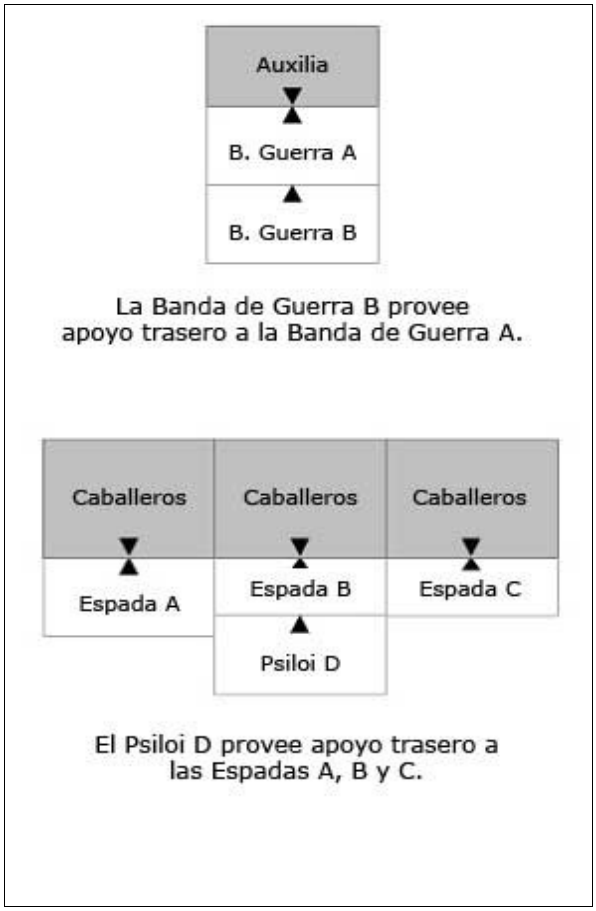
Las picas, las bandas de guerra y las lanzas suministran apoyo desde la retaguardia si se cumple todo lo siguiente:

- La combinación entre elemento apoyado, elemento que apoya y elemento enemigo se encuentra en la tabla de factores de apoyo desde la retaguardia.
- El elemento apoyado está directamente delante y mirando en la misma dirección que el elemento que apoya.
- Ni el elemento que apoya ni el apoyado están en terreno difícil.

Los psiloi suministran apoyo desde la retaguardia bajo unas condiciones más amplias:

- La combinación entre elemento apoyado, elemento que apoya y elemento enemigo se encuentra en la tabla de factores de apoyo desde la retaguardia.

- El elemento de psiloi se encuentra directamente detrás y encarado en la misma dirección que el elemento apoyado o el elemento de psiloi se encuentra directamente detrás de un elemento del mismo tipo que el elemento apoyado y que se encuentra en contacto tanto con su borde lateral como con la esquina frontal con el elemento apoyado.



Un elemento de psiloi puede apoyar de este modo a más de un elemento en el mismo turno. Un elemento de psiloi que esté apoyando sólo se ve afectado por el resultado del combate del elemento situado directamente frente a él.

En todos los casos el subtipo de elemento y la profundidad de éste no son importantes, siempre que los elementos sean del tipo apropiado. Por ejemplo: un elemento de 5Wb puede apoyar a otro de 3Wb y viceversa. Del mismo modo, un elemento de psiloi directamente detrás de uno de 4Bd puede apoyar a uno de 3Bd que este en contacto con su borde lateral y su esquina frontal con el de 4Bd.

Si un elemento resulta destruido mientras recibe apoyo desde la retaguardia de otro elemento este también es destruido. Aunque existe una excepción: Un elemento de picas que este apoyando no resultara destruido. Un elemento que pueda apoyar desde la retaguardia debe hacerlo.

Nótese que un elemento de picas, banda de guerra o lanzas no puede proporcionar apoyo desde la retaguardia si se encuentra en terreno difícil, sin embargo esta restricción no se aplica a los psiloi. Un elemento de psiloi puede proporcionar este apoyo tanto si uno de los elementos o ambos están en terreno difícil. Este es un detalle que suele ser olvidado incluso por los jugadores experimentados.

Atacar un campamento

Un elemento en contacto frontal con un campamento enemigo ocupado puede atacar en la fase de combate cuerpo a cuerpo. Sólo un elemento puede atacar al campamento durante una misma fase de combate. Un elemento no puede solapar a un campamento y éste a su vez no puede solapar a un elemento. Sin embargo, un elemento que esté atacando a un campamento puede recibir apoyo desde la retaguardia en determinadas condiciones (ver más arriba).

Si el elemento que defiende el campamento es destruido el elemento atacante lo ocupa inmediatamente. Un elemento que se encuentre proporcionando apoyo desde la retaguardia al elemento atacante no se moverá en este caso.

Atacar un BUA

Un elemento en contacto frontal con un BUA ocupado por el enemigo puede atacar en la fase de combate cuerpo a cuerpo. Hasta tres elementos pueden atacar un BUA en una misma fase de combate. Cada uno de los tres elementos ataca por separado, y cualquier ataque que aún no se haya realizado se pierde si el elemento defensor es destruido.

Un elemento no puede solapar a un BUA y éste a su vez no puede solapar a un elemento. Sin embargo, un elemento que esté atacando a un BUA puede recibir apoyo desde la retaguardia en determinadas condiciones (ver más arriba).

Si el elemento que defiende el BUA es destruido el elemento atacante la ocupa inmediatamente (aunque el primero no estuviera guarneciéndola, ver página 11). Si hay un elemento que se encuentra proporcionando apoyo desde la retaguardia al elemento atacante no se moverá en este caso.

Resolución del combate

La resolución del combate sigue el mismo procedimiento tanto para los ataques a distancia como para el combate cuerpo a cuerpo. Ver las páginas 32, 36 y 37.

.: VAGONES DE GUERRA :.

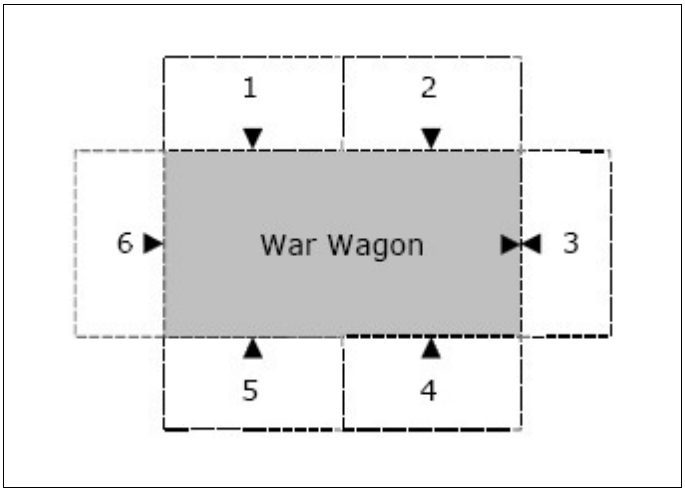
Las Literas se comportan exactamente como los Vagones de guerra (excepto que no se les permite el ataque a distancia). Todas las reglas de esta sección se aplican tanto a las Literas como a los Vagones de guerra.

Comparados con otros tipos de elementos de tropas, los Vagones de guerra son una clase muy diferente de fuerza de combate. En vez de ser una tropa formada por hombres y caballos, los Vagones de guerra representan una formación de vagonetas protegidas y de los soldados que las acompañan. Estas formaciones eran lentas y requerían esfuerzo para moverse, pero tenían la capacidad de luchar con eficacia en todas sus frentes. Esta capacidad conlleva la necesidad de establecer algunas reglas especiales para los Vagones de guerra.

Además, los Vagones de guerra son los elementos con más profundidad del juego. La longitud de su borde lateral es dos veces la anchura de la base de un elemento corriente. Esto conlleva más reglas especiales.

La primera regla especial es que los Vagones de guerra consideran siempre al primero de sus bordes que entre en contacto con el enemigo como su borde frontal para el combate cuerpo a cuerpo. Esto no afecta a su manera de moverse -para la fase de movimiento, todavía tienen un borde frontal que nunca cambia. Pero el primer borde que entre en contacto con un elemento enemigo se considera el borde frontal para cualquier tema relacionado con el combate cuerpo a cuerpo*.

Esta designación como borde frontal no es permanente. Si el primer elemento enemigo que entró en contacto deja de estarlo, debe determinarse de nuevo el borde frontal tomando como referencia el siguiente elemento enemigo que entró en contacto con el Vagón de guerra.



Contactando con un Vagón de guerra

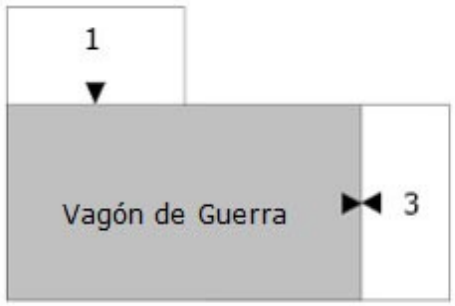
Los Vagones de guerra deben ser tratados como si tuvieran seis posiciones correctas de contacto (es decir, seis lugares donde los elementos enemigos puedan hacer contacto reglamentario); uno a lo largo de cada uno de sus bordes cortos y dos a lo largo de cada uno de los bordes largos del Vagón de guerra.

Se considera que un elemento en una de estas posiciones está en contacto con el frente, flanco o retaguardia del Vagón de guerra (la designación correcta depende de cual de sus bordes entró en contacto primero).

Ya que dos elementos pueden estar en contacto reglamentario con uno de los bordes largos del Vagón de guerra, es posible que dos elementos establezcan contacto frontal (o bien un contacto por la retaguardia) al mismo tiempo.

Cuerpo a cuerpo con un vagón de guerra

Una vez que uno de los bordes cortos del Vagón de guerra está siendo considerado como borde delantero para el combate cuerpo a cuerpo, la mayoría de las reglas para los combates CaC pueden aplicarse sin ningún cambio. La única excepción es que cabe la posibilidad que dos elementos enemigos estén en contacto, a la vez, con uno de los flancos del Vagón de guerra. Sea como sea, el Vagón de guerra recibe como máximo un -1 a su resolución de combate por cada flanco (tanto en el caso de solapamiento como de un contacto directo).



Si el elemento 1 es el primero en entrar en contacto con el Vagón de Guerra, y el elemento 3 lo hace en segundo lugar, el elemento 1 está en contacto frontal con el Vagón de Guerra y el elemento 3 está en contacto por el flanco.

Si uno de los bordes largos del Vagón de guerra está siendo considerado como el borde frontal, entonces puede ocurrir la inusual situación de que dos elementos enemigos establezcan contacto frontal. En tal caso, el jugador al que pertenezcan los elementos atacantes del Vagón de guerra escoge cuál de ellos será considerado el atacante; el otro, sencillamente, es ignorado (ni siquiera contará como si estuviera solapando).

Si un elemento enemigo que estuviera en contacto con el Vagón de guerra se ve obligado a retroceder, huye o es destruido, todos los elementos en contacto peana con peana con el Vagón de guerra deberán retroceder.

Las reglas para los Vagones de guerra no fueron completamente rematadas, y pueden conducir a algunas situaciones extrañas, la más común de las cuales se presenta cuando dos elementos están en contacto peana con peana con el borde largo del Vagón de guerra pero solamente se permite a uno de ellos participar en el combate.

Afortunadamente, a menos que estés extremadamente encariñado con los Husitas, no es muy probable que esto ocurra a menudo. Y siempre se pueden usar reglas caseras en partidas fuera de torneos para solucionar los problemas que surjan.

.: RESOLUCIÓN DE COMBATE :.

La resolución del combate es igual tanto para el cuerpo a cuerpo como para el ataque a distancia:

- Calcula los factores de combate tácticos y apoyos de los 2 elementos involucrados en el combate.
- Tira un dado por cada elemento. Este el que llamamos "dado de combate".
- Suma el total de los factores de combate tácticos y apoyos al resultado del dado. El número total es la puntuación de combate de cada elemento
- Compara ambas puntuaciones con la tabla de resultados.

En combate los factores tácticos y de apoyo se calculan en el momento de resolver cada combate de acuerdo a la posición de los distintos elementos en ese instante. Esto significa que la resolución de un combate suele afectar a otros combates, haciendo que el orden de las resoluciones sea muy importante. Los buenos jugadores deberían elegir el orden de los combates con mucho cuidado.

A continuación las tablas de factores y resultados de los combates:

.: FACTORES DE RESOLUCIÓN DE COMBATE :.

Factores de Combate

Tipo de Elemento	Vs Infantería	Vs Montados		Tipo de Elemento	Vs Infantería	Vs Montados
Elefantes (El)	+4	+5		Espadas (Bd)	+5	+3
Caballeros (Kn)	+3	4		Arcos (Bw) (Lb) (Cb)	+2	+4
Carros Pesados (Hch)	+3	+4		Bandas de Guerra (Wb)	+3	+2
Caballería (Cv)	+3	+3		Hordas (Hd)	+3	+2
Carros Ligeros (Lch)	+3	+3		Auxilias (Ax)	+3	+2
Carros Falcados (SCh)	+4	+4		Psiloi (Ps)	+2	+2
Camellería (Cm)	+2	+4		Artillería (Art) (disparando)	+4	+4
Caballería Ligera (Lh)	+2	+2		Artillería (Art) (En combate)	+2	+2
Camellería Ligera (Cm)	+2	+2				
Lanzas (Sp)	+4	+4		Vagón de Guerra (WWg)	+3	+4
Picas (Pk)	+3	+4		Seguid. de Camp. (CF)	+1	+1

Factores en ataques a distancia

Tipo de Elemento	Situación	Factor
Infantería	Guarecida en un BUA y siendo disparada	+3
Infantería	Ocupando su propio campamento y siendo disparado	+2
Cualquiera	Elemento del General y siendo disparado	+1
Cualquiera	Por cada elemento enemigo que apoye en el disparo	-

Factores en Cuerpo a Cuerpo

Tipo de Elemento	Situación	Factor
Infantería	Guarecida en un BUA	+3
Infantería	Ocupando su propio campamento	+2
Cualquiera	Elemento del general	+1
Cualquiera	Encima de una colina o defendiendo un río	+1
Cualquiera	Por cada elemento enemigo solapado en un flanco o retaguardia	-1
Montados	En terreno difícil En combate cuerpo a cuerpo con un elemento que esté en terreno difícil En combate cuerpo a cuerpo con un enemigo ocupando un BUA *	-2
Lanzas Picas Espadas Hordas Artillería Vagón de Guerra Litera	En terreno difícil	-2

- Elefantes no reciben el factor táctico -2 en este caso.

Factores de Apoyo por Retaguardia

Elemento apoyado	Elemento que apoya	Oponente	Factor
Picas	Picas	Elefantes, Caballeros, Lanzas, Picas, Espadas, Bandas de Guerra, Hordas, Auxilia, Artillería, Vagones de Guerra, Litera o Seguidores de Campamento	+3
Bandas de Guerra	Bandas de Guerra	Elefantes, Caballeros, Lanzas, Picas, Espadas, Bandas de Guerra, Hordas, Auxilia, Artillería, Vagones de Guerra, Litera o Seguidores de Campamento	+1
Lanzas	Lanzas	Caballeros o Lanzas	+1
Lanzas Espadas Auxilia	Psiloi	Montados, Bandas de Guerra, BUA o Campamento	+1

.: TABLA DE RESULTADOS DE COMBATE :.

EMPATE - Resultado igual que el del enemigo (revisada)

Elemento empatado	Situación	Resultado
Carros Falcados (SCh)	vs. Todo	Destruido
Todo lo demás	vs. Todo	Se mantienen

DERROTA SIMPLE - Resultado menor que el del enemigo pero mayor que la mitad de este (revisada)

Elemento derrotado	Situación	Resultado
Elefante (El)	vs. Psiloi, Auxilia, Caballería Ligera o Camellería Ligera vs. Artillería disparando Resto de situaciones	Destruido Destruido Retroceden
Carros Falcados (SCh)	vs. Todo	Destruido
Caballeros (Kn) Carros Pesados (HCh)	vs. Elefantes, Carros Falcados, Caballería Ligera o Camellería Ligera vs. Arcos contra los que contactó en este turno por el borde delantero En terreno difícil Resto de situaciones	Destruido Destruido Destruido Retroceden
Caballería (Cv) Carros Ligeros (LCh) Camellería (Cm)	vs. Carros Falcados En terreno difícil Resto de situaciones	Huyen Huyen Retroceden
Caballería Ligera (LH) Camellería Ligera ()	vs. Carros Falcados vs. Artillería disparando En terrero difícil Resto de situaciones	Huyen Huyen Huyen Retroceden
Espadas (Bd)	En terreno abierto y vs. Caballeros, Carros Pesados o Carros Falcados. vs. Bandas de Guerra si no están en BUA o Campamento Resto de situaciones	Destruido Destruido Retroceden
Vagón de Guerra (WWg) Litera (Lit)	Vs. Elefantes Vs. Artillería disparando Ocupando un BUA o Campamento Resto de situaciones	Destruido Destruido Destruido Se Mantienen
Artillería (Art)	En combate cuerpo a cuerpo Resto de situaciones	Destruido Retroceden
Picas (Pk) Lanzas (Sp)	En terreno abierto y vs. Elefantes, Caballeros, Carros Pesados, Caballería Ligera o Carros Falcados vs. Bandas de Guerra si no están en BUA o Campamento Resto de situaciones	Destruido Destruido Retroceden
Auxilia (ax)	En terreno abierto y vs. Caballeros o Carros Pesados Resto de situaciones	Destruido Retroceden
Bandas de Guerra (Wb)	En terreno abierto y vs. Elefantes, Caballeros, Carros Pesados o Carros Falcados Resto de situaciones	Destruido Retroceden
Arcos (Bw)	vs. Montados Resto de situaciones	Destruido Retroceden
Psiloi (Ps)	En terreno abierto y vs. Caballeros, Carros Pesados ,Caballería o Camellería Resto de situaciones	Destruido Retroceden
Hordas (hs)	En terreno abierto y vs. Elefantes, Caballeros, o Carros Falcados vs. Bandas de Guerra si no están en Campamento Vs. Arcos disparando, Artillería disparando o Vagones de Guerra disparando Ocupando un BUA o Campamento Resto de situaciones	Destruido Destruido Destruido Destruido Se Mantienen
Seg. Campamento (CF)	vs. Artillería disparando En combate cuerpo a cuerpo Resto de situaciones	Se Rinden Destruido Se Mantienen

DERROTA POR DOBLE O SUPERIOR - Resultado igual o menor que la mitad del enemigo

Elemento derrotado	Situación	Resultado
Caballería (Cv)	En terreno abierto y vs. Picas, Lanzas u Hordas Vs. Artillería en combate cuerpo a cuerpo Resto de situaciones	Huyen Huyen Destruido
Caballería Ligera (LH) Camellería Ligera ()	Vs. Montados, Arcos o Psiloi Vs. Artillería disparando En terreno difícil Resto de situaciones	Destruido Destruido Destruido Huyen
Psiloi (Ps)	En terreno abierto y vs. Caballeros, Carros Pesados ,Caballería, Camellería, Caballería Ligera (-CML) Vs. Arcos, Auxilia o Psiloi Resto de situaciones	Destruido Destruido Huyen
Todo lo demás	Vs. Artillería en combate cuerpo a cuerpo Resto de situaciones	Retroceden Destruido

.: MOVIMIENTOS DE REACCIÓN :.

Los movimientos de reacción incluyen todas las acciones ocurridas como resultado de un combate.

Elemento perdedor:
Hace referencia a un movimiento de reacción realizado por el elemento que ha perdido el combate. El tipo de movimiento de reacción a realizar figura en la columna de "Resultado" de la tabla de resultados del combate.

Elemento vencedor:
En algunas circunstancias, el elemento que gana el combate deberá perseguir al perdedor. Las persecuciones se describen en la página 34.

Contacto por el flanco o la retaguardia:
Si un elemento retrocede, huye, o es destruido estando en contacto frontal con el enemigo, cualquier elemento del bando perdedor en contacto con el flanco o la retaguardia con el elemento del bando ganador deberá retroceder.

Elemento de apoyo:
Si un elemento es destruido mientras recibía el apoyo desde la retaguardia por parte de un elemento amigo situado directamente detrás suyo, el elemento que apoyaba también resultara destruido. Existe una excepción: Un elemento de Picas dando su apoyo no es destruido.

Ninguno
Un resultado del combate de "Ninguno" no tiene ningún efecto sobre el elemento (Vale, esto era obvio)

Destruido
Un elemento que resulte destruido es retirado del tablero de juego y depositado fuera de éste.

Retroceder
Al retroceder, un elemento mueve directamente hacia su retaguardia sin girarse para ello. Este movimiento es igual a la profundidad de la base del elemento o a la anchura del mismo, la que sea menor. Un elemento que deba retroceder es destruido automáticamente si se cumple alguno de los siguientes supuestos:

- Comienza con un elemento enemigo con su borde frontal en contacto con uno de sus flancos o con su retaguardia. (Nótese que el elemento enemigo no tiene por qué estar en contacto por el flanco o la retaguardia como se describe en la página 24 para destruir al elemento que retrocede. Cualquier contacto entre el borde frontal del enemigo y el elemento que retrocede causa la destrucción de este).

- Ha sido obligado a retroceder por un ataque a distancia dirigido exclusivamente contra su retaguardia.

- Al retroceder se encuentra con un elemento enemigo.

- Al retroceder se encuentra con un campamento o un BUA.

- Al retroceder se encuentra con un elemento amigo que no puede atravesar o empujar.

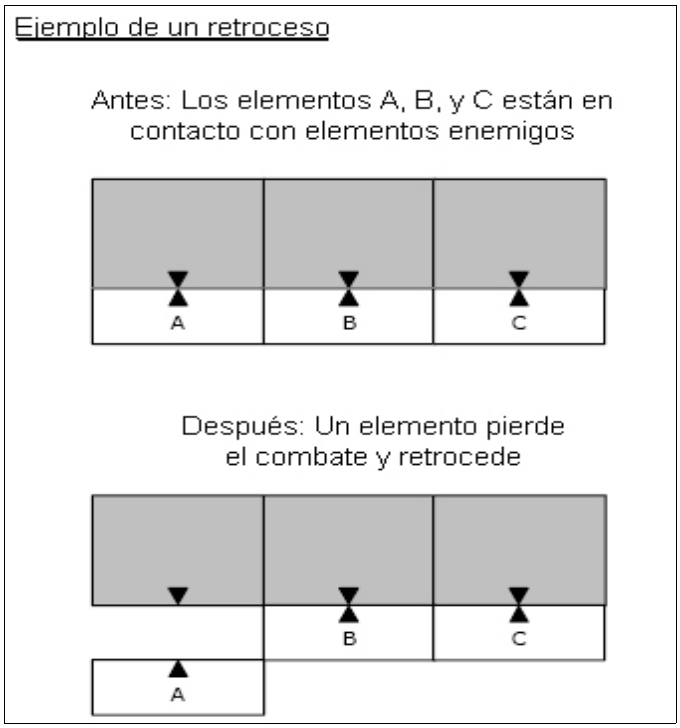
- Ha sido obligado a retroceder mientras ocupaba un campamento o un BUA.

- Al retroceder se encuentra con un río que no puede cruzar.

- Al retroceder se encuentra con terreno impasable.

- Al retroceder se encuentra con un borde del campo de batalla.

Un elemento que retrocediendo choque contra un elemento enemigo lo destruirá en cualquiera de los siguientes supuestos:



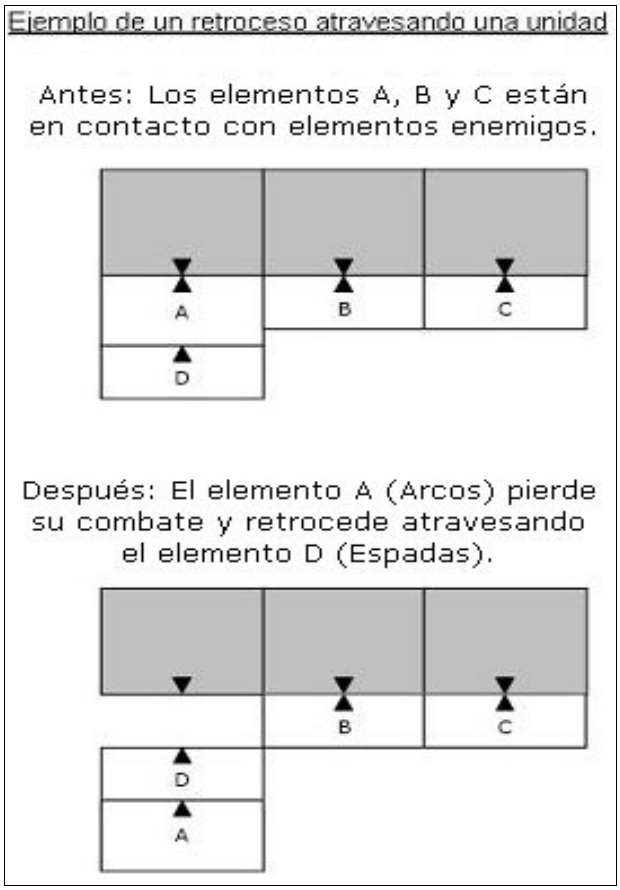
- El elemento que retrocede contacta con el borde posterior de un elemento enemigo con su propio borde posterior o una de sus esquinas posteriores.

- El elemento que retrocede contacta con la esquina posterior de un elemento enemigo con su propio borde posterior.

- El elemento que retrocede contacta con el borde lateral de un elemento enemigo únicamente con una de sus esquinas posteriores.

Un elefante que retrocediendo choque contra un elemento amigo destruye a este elemento automáticamente Si este elemento amigo es también un elefante, ambos elementos resultan destruidos.

.: ATRAVESAR TROPAS :.



Un elemento que al retroceder encuentre con un elemento amigo o aliado, podrá atravesarlo si se cumple todo lo siguiente:

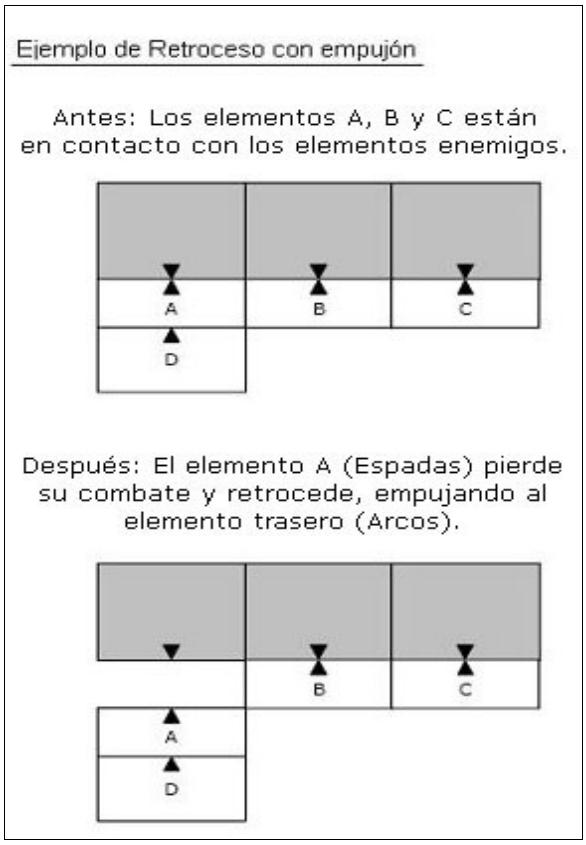
- El elemento amigo esta mirando en la misma dirección que el que retrocede.

- Hay un espacio libre inmediatamente detrás del elemento amigo lo suficientemente amplio para acoger al elemento que retrocede.

- El tipo del elemento que se encuentra en su camino está entre los que el elemento que retrocede tiene permitido atravesar.

Ele. que retrocede	Ele. que puede atravesar
Montados	Cualquiera excepto Picas o Elefantes
Espadas	Espadas y Lanzas
Picas	Espadas
Arcos	Espadas
Psiloi	Cualquiera excepto Psiloi

.: EMPUJAR :.



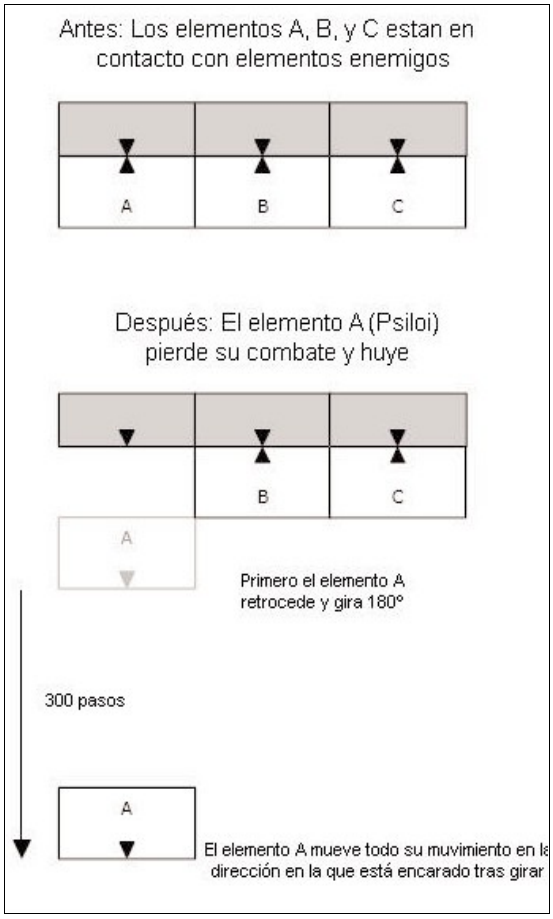
Un elemento que al retroceder encuentre con un elemento amigo lo empujará si se cumple todo lo siguiente:

- No puede atravesar al elemento que se encuentra.
- El elemento que se encuentra esta mirando en la misma dirección que el que retrocede.
- El elemento que se encuentra no es un Elefante o un Vagón de Guerra.

Al empujar tanto el elemento que retrocede como el que se encuentra en su camino mueven directamente hasta su retaguardia hasta que el primero haya completado su retroceso. Si el elemento que se interpone en su camino se topa a su vez con otro elemento, lo empuja del mismo modo si puede hacerlo, si no es así, el elemento que retrocede resulta destruido. Éste podrá empujar al siguiente elemento si se cumple todo lo siguiente:

- El siguiente elemento es un elemento amigo.
- El siguiente elemento se encuentra mirando en la misma dirección que el que retrocede.
- El siguiente elemento no es un Elefante o un Vagón de Guerra.

.: HUIR :.



Al huir, un elemento debe seguir los siguientes pasos:

1. Retroceder.
2. Girar 180º.
3. Realizar el equivalente a un movimiento táctico hacia la dirección en la que ahora esta mirando.

El movimiento táctico solo debe cambiar lo mínimo necesario para evitar todo lo siguiente:

- Elementos enemigos.
- Elementos amigos que no puede atravesar.
- Un campamento o un BUA ocupados.
- Terreno impasable (incluye borde del tablero).
- Terreno difícil bajo las circunstancias de la siguiente tabla:

Elemento huyendo	Evita
Caballería Ligera, Psiloi	No evitan ningún terreno
Camellería, Camellería Ligera	Bosques, Colinas Escarpadas
Resto	Bosques, Colinas Escarpadas, Oasis, Dunas

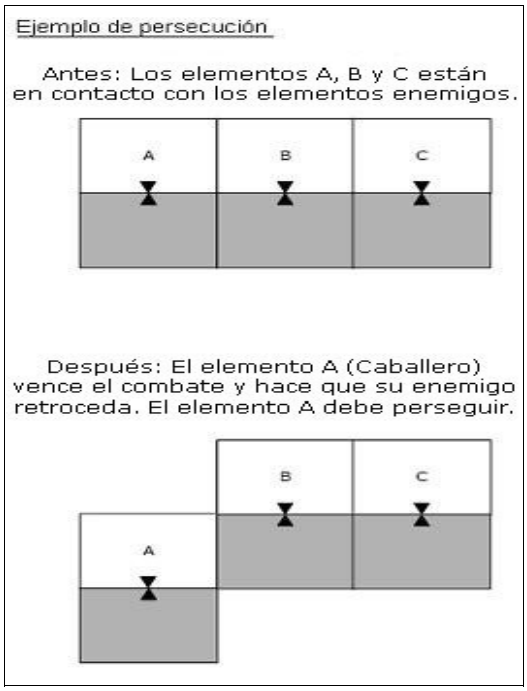
Un elemento ignora las ZOC enemigas mientras huye. Un elemento que huye resulta destruido si se encuentra con un borde del campo de batalla o con un río que no sea "ínfimo". Un elemento que huye se detendrá si no puede mover o continuar su movimiento.

.: PERSECUCIÓN :.

Históricamente algunas tropas eran muy difíciles de controlar. Esto se representa en DBA obligando a determinados tipos de elementos a perseguir.

Un elemento de Caballeros, Carros Falcados, Bandas de Guerra, u Hordas deben perseguir inmediatamente si estando en contacto frontal con un elemento enemigo y este:

Retrocede	Se separa del contacto	Huye	Es detruido



Un segundo elemento de Bandas de Guerra también perseguirá si había proporcionado o estaba en una posición que le permitiera proporcionar apoyo desde la retaguardia al elemento de bandas de Guerra que persigue.

Al perseguir, un elemento mueve directamente hacia delante su propia profundidad de base o un ancho de base, lo que sea menor. El elemento perseguidor se detiene si se encuentra con algo de lo siguiente:

- Otro elemento.
- Un BUA o un campamento ocupados.
- Terreno impasable.
- Una borde del tablero.

A través de Bosques, colinas escarpadas, oasis o dunas no es obligatorio perseguir, pero si se quiere, puede hacerse. Un elemento que este ocupando un campamento o un BUA nunca perseguirá. Si el elemento perseguidor se encuentra con un campamento o u BUA desocupados, lo ocupa automáticamente.

.: GANANDO Y PERDIENDO :.

Lo mejor que un hombre puede hacer es perseguir y derrotar a su enemigo, apoderarse de sus pertenencias, montar sus caballos y usar el cuerpo de sus mujeres dejándolas llorando y gimiendo.

- Atribuido a Genghis Khan, y más tarde a Conan el bárbaro.

Un jugador gana la partida cuándo, al final de un turno, cumple las siguientes condiciones:

- El elemento del general enemigo o al menos cuatro elementos de tropas del ejército enemigo han sido destruidos.
- El ejército enemigo ha perdido más elementos que el tuyo propio.

Hay algunas reglas especiales para contar los elementos que han sido destruidos:

- Carros Falcados, seguidores de un campamento y ciudadanos o habitantes de un BUA no se incluyen en la cuenta de elementos destruidos.
- Un campamento ocupado en última instancia por un elemento enemigo cuenta como dos elementos destruidos.
- Un BUA controlada por el enemigo cuenta como dos elementos destruidos.

Y por supuesto, si el otro jugador gana, entonces tú eres el que pierdes. Pero una partida de DBA se juega rápidamente; así que todavía hay tiempo para otra partida. Y esta vez, esos malditos dados no te harán perder.

.: GLOSARIO :.

Agresividad: Estima cuan inclinado estaba un determinado ejército en luchar fuera de su hogar natal. Se especifica en la lista de ejército y se usa al determinar qué ejército es el atacante y cual el defensor.

Ataque a distancia: Disparos a larga distancia por parte de arqueros, carromatos de guerra o artillería.

BUA (Built-Up Area): Un elemento de terreno que representa un área urbana fortificada, como una ciudad amurallada.

Campamento: Elemento de juego que representa el convoy, las tiendas, el ganado, y otros trastos y estorbos que siguen al ejército en campaña.

Combate cuerpo a cuerpo: Representa todos los combates entre tropas cercanas las unas a las otras. Hostigadores lanzando o disparando proyectiles a corta distancia; arqueros a caballo acercándose al galope, disparando y retirándose de nuevo; tropas a pie lanzando los pilums como preludio a su carga; y por supuesto, el combate mano a mano.

Cerrar la puerta: Se trata de un movimiento en el que un elemento desde una posición en la que se encuentra solapando a un elemento enemigo se sitúa de modo que este ene contacto por el flanco con el mismo elemento.

Defensor: Ejercito que estratégicamente defiende. El defensor elije el terreno, despliega primero y mueve en segundo lugar.

Desembarco en el litoral: Se trata de un tipo de movimiento especial disponible para aquellos ejércitos cuyo terreno natal sea el litoral. De 0 a 4 elementos pueden reservarse durante el despliegue y ser situados en cualquier punto del curso de agua en el primer turno.

Desmontar: Consiste en sustituir un elemento montado por su equivalente a pie. Solo esta permitido cuando se especifica en la lista de ejercito.

Elemento: Pieza de juego básica. Cada ejército esta compuesto por 12 elementos.

General: Elemento desganado para incluir al líder del ejército.

Grupo: Dos o mas elementos en contacto por uno de sus bordes y sus esquinas de modo que puedan realizar un movimiento como grupo.

Impetuosos: Termino usado para designar los tipos de elementos que están obligados a perseguir: (Caballeros, Bandas de Guerra, Carros Falcados, y Hordas.)

Invasor: Ejército que estratégicamente es el atacante. El invasor hace la tirada para decidir el borde del tablero en el que se despliega, sitúa sus tropas en segundo lugar y mueve primero.

Lista de ejercito: Descripción de un ejercito, incluyendo: fechas históricas, enemigos, aliados, topografía natal, agresividad y tipos de elementos.

Marcador Barker: Otro nombre para un marcador de ZdC. Llamado así en honor del principal autor de las reglas de DBA.

Medidor de giros: Varilla, normalmente hecha de madera o metal, marcada a intervalos de iguales a un ancho de base (40 ó 60mm). Se utiliza para medir los giros de grupos de elementos. Situándola entre las posiciones en las que los elementos comienzan y finalizan su movimiento, es el mejor método para medir correctamente esta distancia y comprobar el alineamiento final del grupo.

Movimiento de reacción: Movimiento involuntario de un elemento debido a el resultado de un combate.

Movimiento táctico: Movimiento voluntario de uno o más elementos.

Muerte instantánea: Es toda aquella situación en que un elemento es destruido automáticamente si es derrotado en combate. Por ejemplo, los carros falcados pueden destruir instantáneamente a un elemento de blades que este en terreno abierto, y cualquier elemento será destruido automáticamente si sale por el borde del tablero mientras retrocede.

Palito medidor: normalmente hecho de madera o metal, y marcado a intervalos de 100 pasos, se utiliza para medir el movimiento y otras distancias en el tablero de juego.

Pinza: Teniendo elementos tanto en contacto lateral como frontal con un elemento enemigo, este contacto por el flanco causará la destrucción del elemento enemigo si este se ve obligado a retroceder.

PIPs o PIs: Puntos de iniciativa de cada jugador (Player Initative Points). Los jugadores tiran un dado al inicio de cada turno para saber cuantos tienen disponibles y los gastan para poder mover sus tropas.

Solapar: Se aplica a los elementos que cuelgan del final de la línea enemiga o que están en contacto por un borde lateral con un elemento enemigo. Proporciona una ventaja en el combate.

Terreno abierto: Planicie despejada que no dificulta el combate ni el movimiento. Todas las zonas de terreno que no incluyan un elemento de escenografía se consideran terreno abierto. Las colinas suaves se también se consideran terreno abierto.

Terreno difícil: Terreno que dificulta el movimiento y el combate.

ZoC: Zona de control. Se trata del área situado directamente delante de un elemento, hasta una distancia de un ancho de base.

ZoC (Marcador): Pieza cuadrada de metal o madera, de lado equivalente a una anchura de base. Se utiliza para comprobar si un elemento esta en el interior de la ZdC de otro.

Zona de despliegue: El área en el campo de batalla donde las tropas pertenecientes a un mismo ejército pueden ser desplegadas.

PREPARAR UNA PARTIDA	
1. Seleccionar los ejércitos	Decidir los 12 elementos que se van a utilizar de entre las opciones, conociendo el ejército de tu rival.
2. Invasor o Defensor	Tirar 1D6 + Agresividad de cada ejército. El total más alto es el Invasor
3. Generar la escenografía	El Defensor selecciona y coloca la escenografía de acuerdo con el reglamento
4. Establecer orientación del tablero	El Invasor elige el lado en el que prefiere desplegar y le asignar los valores 4, 5 y 6. A los restantes lados se les asignan los valores 1, 2 y 3. Tira 1D6 para comprobar donde despliega. El Defensor despliega en el lado opuesto
5. Situar los campamentos	Primero el Defensor y luego el Invasor. Deben estar en contacto con el borde de despliegue asignado y en terreno abierto. Un ejército no tiene campamento si ha colocado una BUA o tiene más de un Vagón de Guerra.
6. Desplegar las tropas	1. El Defensor despliega su ejército. 2. El Invasor despliega su ejército. 3. El Defensor puede intercambiar de posición hasta 2 pares de elemento. Los elementos deben situarse a menos de 600 pasos de su borde del tablero y a más de 300 pasos de los bordes laterales

COLOCACIÓN DEL TERRENO	
General - Debe haber 1 o 2 elementos de terreno obligatorios - Debe haber 2 o 3 elementos de terreno opcionales - Al menos 3 de los cuadrantes deben incluir parte de 1 terreno - Al menos 2 de los cuadrantes deben incluir una costa, río o parte de 1 elemento de terreno difícil - No puede desplegarse mas de 1 camino, río, oasis o BUA - No pueden desplegarse más de 2 elementos de cualquier tipo	**BUAs, Costas, Ríos y Caminos** - Una BUA debe estar a menos de 900 pasos de 2 bordes del tablero - Si se coloca una BUA y un Camino, el Camino debe pasar por la BUA - Costas, Ríos y Caminos deben ir desde un borde al opuesto y solo pueden atravesar 2 cuadrantes - Una Costa debe colocarse en un borde del tablero y extenderse entre 200 y 600 pasos - Un Río debe ser colocado a más de 600 pasos de un borde que le sea paralelo

TABLA DE TOPOGRAFIA		
Topografía natal	**Terreno obligatorio**	**Terreno opcional**
Fértil	BUA - Camino*	Río – Colina Escarpada – Colina Suave – Bosque – Camino – Costa
Bosque	Bosque	Río – Pantano – Colina Suave
Montañoso	Colina Escarpada	Río – Bosque – BUA – Camino.
Estepa	Colina Suave	Río – Terreno Árido – BUA
Árido	Terreno Árido	Dunas – Colina Escarpada – Oasis – BUA
Tropical	Bosque	Río – Pantano – Terreno Árido – BUA – Camino
Litoral	Costa	Colina Escarpada o Pantano – Bosque o Dunas – BUA – Río

TABLA DE RÍOS		
Tirada 1D6	Dificultad del río	Restricciones
1, 2	Ínfima	Ninguna. Se considera terreno abierto.
3, 4, 5	Normal	Solo puede cruzarse con movimiento individual o de columna. Solo se puede mover 100 pasos dentro del río. Se recibe +1 al factor de combate por defender la orilla.
6	Difícil	Igual que los ríos normales. Solo puede cruzarse con 3+ en 1D6 (tirar cada turno).

LAS HOJAS FINALES PARA RESUMEN DE TABLAS, LAS TABLAS ORIGINALES DE COMBATE, EN LA SECCION DE COMBATE

Factores Tácticos

Tipo de Elemento	Situación	Factor
Infantería	Guarecida en un BUA	+3
Infantería	Ocupando su propio campamento	+2
Cualquiera	Elemento del general	+1
Cualquiera	Encima de una colina o defendiendo un río	+1
Cualquiera	Por cada elemento enemigo solapado en un flanco o retaguardia	-1
Montados	En terreno difícil En combate cuerpo a cuerpo con un elemento que esté en terreno difícil En combate cuerpo a cuerpo con un enemigo ocupando un BUA *	-2
Lanzas , Picas, Espadas , Hordas , Artillería , Literas y Vagón de Guerra	En terreno difícil	-2

Apoyo trasero en Cuerpo a Cuerpo

Elemento apoyado	Elemento que apoya	Oponente	Factor
Picas	Picas	Elefantes, Caballeros, Lanzas, Picas, Espadas, Bandas de Guerra, Hordas, Auxilia, Artillería, Vagones de Guerra, Litera o Seguidores de Campamento	+3
Bandas de Guerra	Bandas de Guerra	Elefantes, Caballeros, Lanzas, Picas, Espadas, Bandas de Guerra, Hordas, Auxilia, Artillería, Vagones de Guerra, Litera o Seguidores de Campamento	+1
Lanzas	Lanzas	Caballeros o Lanzas	+1
Lanzas Espadas Auxilia	Psiloi	Montados, Bandas de Guerra, BUA o Campamento	+1

Movimientos adicionales

Elemento	Movimientos	Condiciones
Psiloi	Ilimitado	Solo en el primer turno del jugador
Bandas de Guerra Carros Falcados	1 Movimiento adicional	Debe terminar su segundo movimiento: - En contacto legal con el frontal, con un flanco o con la retaguardia de un elemento enemigo - En posición adecuada para proporcionar apoyo lateral o por la retaguardia en un combate. - En posición adecuada para proporcionar un solapamiento en combate.
Caballería Ligera Camellería Ligera	Ilimitado	No puede comenzar su movimiento, mover o terminar su movimiento a una distancia menor de un ancho de base (40mm) de un elemento enemigo, o de un campamento o BUA ocupado por el enemigo durante su segundo o posteriores movimientos.
Todos	Ilimitado	El segundo y posteriores movimientos deben realizarse por un camino y no pueden terminar en contacto con un elemento enemigo, o con un campamento o un BUA ocupado por el enemigo.

Atravesar torpas amigas

ATRAVESAR TROPAS AMIGAS		
Moviendo o Huyendo	Retrocediendo	
Psiloi atraviesan cualquier elemento	Montados atraviesan cualquier elemento excepto Piqueros y Elefantes	
	Espaderos atraviesan Espaderos o Lanceros	
	Piqueros o Arqueros atraviesan Espaderos	
	Psiloi atraviesan cualquier elemento excepto Psiloi	

LAS HOJAS FINALES PARA RESUMEN DE TABLAS, LAS TABLAS ORIGINALES DE COMBATE, EN LA SECCION DE COMBATE

TABLA DE RESULTADOS Y FACTORES DE COMBATE

Elemento	I-M	TA	TD	Superado	Doblado
Elefantes (El)	4-5	300	200	Destruidos por Psiloi, Auxilias, Caballería Ligera o disparo de Artillería ¿?	Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.
Carros Falcados (Sch)	4-4	400	200	Destruidos, y en resultado empate también destruidos.	Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.
Caballeros (Kn) Carros Pesados (Hch)	3-4	300	200	Destruidos por Elefantes, Carros Falcados o Caballería Ligera, o por Arqueros con cuyo borde frontal han contactado ese asalto, o en terreno difícil. Si no,, retroceden.	Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.
Camellería (Cm)	2-4	400	200	Huyen de Carros Falcados o si está en terreno difícil. Si no, retroceden.Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.	Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.
Caballería (Cv) CarrosLigeros (Lch)	3-3	400	200	Huyen de Carros Falcados o si está en terreno difícil. Si no, retroceden.	Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.
Caballería Ligera (Lh) Camellería Ligera ()	2-2	500	200	Huyen de Carros Falcados, de Artillería disparando, o si está en terreno difícil. Si no, retroceden.	Destruida por cualquier montado, disparos de Artillería, Arqueros o Psiloi, o está en terreno difícil. Si no, huye.
Espadas (Bd)	5-3	200	200	Destruidos por Caballeros, Carros Pesados o Carros Falcados en terreno fácil o por Bandas de Guerra no guarneciendo un BUA o Campamento. Si no, retroceden	Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.
Vagón de Guerra (WWg)	3-4	200	0	Destruidos por Artillería disparando o Elefantes o si están en un Área Construida o Campamento. Si no, sin efecto.	Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.
Artillería (Art) *Disparando +2*	*2-2*	200	0	Destruida por cualquier unidad en combate cuerpo a cuerpo. Si no, retrocede.	Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.
Lanzas (Sp)	4-4	200	200	Destruidos por Elefantes, Caballeros, Carros Pesados o Carros Falcados en terreno fácil o por Bandas de Guerra no guarneciendo un BUA o Campamento. Si no, retroceden.	Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.
Picas (Pk)	3-4	200	200	Destruidos por Elefantes, Caballeros, Carros Pesados o Carros Falcados en terreno fácil o por Bandas de Guerra no guarneciendo un BUA o Campamento. Si no, retroceden.	Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.
Auxilias (Ax)	3-2	300	300	Destruidos por Caballeros o Carros Pesados si están en terreno fácil. Si no, retroceden.	Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.
Bandas de Guerra (Wb)	3-2	200	200	Destruidos por Elefantes, Carros Pesados , Caballeros o Carros Falcados si están en terreno fácil. Si no, retroceden.	Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.
Arcos (Bw) (Lb) (Cb)	2-4	200	200	Destruidos por cualquier Montado. Si no, retroceden.	Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.
Psiloi (Ps)	2-2	300	300	Destruidos por Caballeros, Carros Pesados , Caballería, Carros Ligeros o Camellería si están en terreno fácil. Si no, retroceden.	Destruidos por Caballeros, Carros Pesados , Caballería, Carros Ligeros, Camellería o Caballería ligera si están en terreno fácil. Si no, retroceden.
Seguid. de Camp. (CF)	1-1	0	0	Si son disparados por Artillería, se rinden. En combate cuerpo a cuerpo, son destruidos. Si no, sin efecto	Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.
Hordas (Hd)	3-2	200	200	Destruidos si están guarneciendo un Área Construida o Campamento, o por Elefantes, Caballeros, Carros Pesados o Carros Falcados en terreno fácil, o por Bandas de Guerra no guarneciendo un BUA o Campamento, o si son disparados. Si no, sin efecto.	Retroceden de la ART en CaC Si no, destruidos.

NOTA: ***Todos los elementos salvo el Carro Falcado (Sch) se mantienen en un resultado de empate .***