

ONUS!

EL JUEGO DE BATALLAS HISTÓRICAS



REGLAS DE JUEGO



ONUS!

AUTOR DE "ONUS!":

Luis Álvaro Hernández Albújar.

COLABORACIÓN ESPECIAL Y ASESORAMIENTO:

David Soria Molina (*Doctor en Historia Antigua*).

ILUSTRACIONES: Paco Arenas.

DISEÑO GRÁFICO: Matías Cazorla Genre.

COLABORADORES:

Joel Cabrero, David Palacio, Enrique Prieto, Iván Martín, Adrián G^a Escudero, Eduardo González Cauhapé-Cazaux, Sergio Rodríguez Yanes, Javier Romero, Jose Manuel Moreno Ramos, David García Martín, Enrique González, Mario Agudo Villanueva, Omar, Jaime Hernández Albújar, Jose María Núñez de Castro, Jose Antonio Melguizo, Fede Lozano, Javier Zurera, Jaime Devesa, Andrés Delgado, Fernando Piedrabuena y Rodrigo Royo.

AGRADECIMIENTOS:

A todos los mecenas de las sucesivas campañas de *crowdfunding*, cuyo cariño y respaldo hemos recibido en cada ocasión, habiéndose convertido muchos de ellos en amigos y colaboradores, tanto en este como en otros proyectos, ¡GRACIAS!

También queremos agradecer el apoyo recibido en los foros de Darkstone, Puntadelanza, LaArmada, LaBSK, y otros muchos; a Matías Cazorla por sus consejos, sensacional trabajo y ayuda; a Paco Arenas y Ramsés Bosque por las ilustraciones y esa "perspectiva isométrica" que tanto nos ha costado crear; a Jose María Núñez de Castro y Jose Antonio Melguizo por ser adalides y embajadores del juego; a Quino de la revista *BreakingWar*; a Raquel López por su paciencia y prototipos; a Sergio (alias Fardelejo) de Darkstone por sus consejos; a Jose Manuel Moreno Ramos por su apoyo incondicional, reglas en solitario, tapetes y difusión del juego; a Michel González del juego *Krynea*.

 DRACO
I D E A S

www.dracoideas.com



Más información

© COPYRIGHT 2014-2022 DRACO IDEAS.

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso explícito de la editorial. *ONUS!* y su logotipo son marcas registradas. No apropiado para menores de 5 años por contener piezas pequeñas. Los componentes en el manual pueden variar de los del juego.



ÍNDICE DE CONTENIDOS



I- INTRODUCCIÓN	5
◆ Ejércitos en <i>ONUS!</i>	5
II- NOVEDADES EN ESTA VERSIÓN	6
III- UNIDADES	7
IV- GENERALES	8
V- CARTAS DE ACCIÓN	9
◆ Órdenes	9
◆ Eventos	9
VI- PREPARANDO LA BATALLA	10
◆ Crear los ejércitos	10
◆ Condiciones de victoria	10
◆ Despliegue de las tropas	10
VII- SECUENCIA DEL TURNO	12
◆ 1. Fase de activación	12
◆ 2. Fase de movimiento	13
● Tipos de movimiento	14
○ <i>Movimiento normal</i>	14
○ <i>Marcha forzada</i>	14
○ <i>Movimiento reducido</i>	15
● Maniobras especiales	15
○ <i>Movimientos en todas las direcciones</i>	15
○ <i>Giro Libre</i>	16
○ <i>Ampliar o acortar la formación</i>	17
○ <i>Adoptar o cambiar de formación especial</i>	17
○ <i>Realizar un ataque a distancia</i>	18
○ <i>Combinación de maniobras especiales</i>	18
● Cargar	18
○ <i>Cargar contra varias unidades</i>	20
○ <i>Cargar sobre secciones de unidades ampliadas o que envuelven</i>	20
● Activación de unidades trabadas en combate	21
○ <i>Envolver al enemigo</i>	21
○ <i>Reducir unidad ampliada</i>	22
○ <i>Recolocar una unidad trabada en combate</i>	22
○ <i>Replegarse</i>	24
○ <i>Retirarse</i>	25
◆ 3. Fase de disparo	25
● Procedimiento	25
● Alcance	26
● Línea de visión (LdV)	26
● Eventos	26

● Resolución del disparo	27
● Consecuencias	27
◆ 4. Fase de hostigadores	28
◆ 5. Fase de combate	29
● Secuencia	29
● Desarrollo del combate	29
◆ 6. Fase de huida	33
◆ 7. Fase de fin de turno	35
VIII- FORMACIONES ESPECIALES	36
IX- HABILIDADES DE LAS UNIDADES	38
◆ Habilidades en tipos de terreno	39
◆ Otras habilidades	39
X- MODIFICADORES	41
XI- MÁS SOBRE ÓRDENES Y EVENTOS	43
XII- OTRAS FORMAS DE JUGAR A ONUS!	44
◆ A. Reglas opcionales	44
● General novato	44
● General siempre activado	44
● Varios generales	44
● Jugar sin eventos	44
● Visibilidad limitada	44
● Niebla de guerra	45
● Flancos protegidos	45
● Avance en línea	45
● Dromedarios intimidantes	46
● Unidades reforzadas	46
◆ B. Partidas a 4 o 6 jugadores	47
◆ C. Partidas a 3 o 5 jugadores	47
RESUMEN DE REGLAS IMPORTANTES	48
GLOSARIO DE TÉRMINOS	49
RESUMEN DE MODIFICADORES	52

IMPORTANTE:

- ◆ *Este es el reglamento del sistema ONUS!, común a la edición Traianus y Pack, pero en el que se han incluido ejemplos de ambos.*
- ◆ *Dispones de un desglose de componentes y facciones de esta edición en el Libro de Campañas.*

ONUS!



I - INTRODUCCIÓN



*¿Has soñado alguna vez con liderar poderosos ejércitos de la Antigüedad?
 ¿Has disfrutado de una buena novela histórica sobre la Antigua Roma y te habría gustado trasladarte a aquellos días en plena batalla?
 ¿Te gustaría poder cambiar la Historia o reproducir lo que ocurrió en un escenario histórico?*

Si has contestado a alguna de estas preguntas afirmativamente, entonces este es tu juego.

ONUS! es un sistema de juego de guerra (o *wargame*) de simulación de batallas históricas, parecido a los juegos de miniaturas, donde dos bandos se enfrentan en una batalla de la Edad Antigua.

EJÉRCITOS EN ONUS!

Lidera tu facción favorita. Este juego representa a poderosos ejércitos de la Antigüedad tales como:

ONUS! PACK				ONUS! Roma vs Cartago (JUEGO)	
				ONUS! Macedonia (EXPANSIÓN)	
ONUS! TRAIANUS				ONUS! Traianus (JUEGO)	



II - NOVEDADES EN ESTA VERSIÓN



Este manual es una versión mejorada sobre la 2ª y 3ª edición de *ONUS! Roma vs Cartago*, que es independiente, pero puede combinarse con toda la serie *ONUS!*.

Las reglas son las mismas en su mayor parte, además de añadirse explicaciones más detalladas y con más ejemplos.

También debes tener en cuenta algunos cambios. Si nunca has jugado a *ONUS!*, no hace falta que leas este apartado:

- ◆ **Nuevas habilidades:** se crean nuevas habilidades para unidades en diferentes tipos de terreno, muy útiles si utilizamos la expansión de *Terreno y Fortalezas*.
- ◆ **Giro Libre:** eliminamos la posibilidad de girar las unidades hacia atrás, dado que tenemos la opción de Giro Libre que lo engloba. También podremos cargar. Más información en el apartado *Maniobras especiales (VII)*.
- ◆ **Fase de huida:** ahora las unidades que huyen lo hacen con su capacidad total de movimiento normal, no reducido. *Ver apartado VII-6*.
- ◆ **Ahora es más beneficioso el descarte.** Al final del turno, si no jugamos ninguna orden y elegimos la opción de descarte, robamos 1 carta adicional al número de cartas descartadas. *Ver apartado VII-7*.
- ◆ **Se simplifican los modificadores** cuando se atacan a unidades con movimiento de marcha forzada o en huida.
- ◆ **Las unidades de Élite** ahora tienen dos opciones en vez de una para aplicar los eventos. *Ver apartado XI*.
- ◆ **Las unidades con la Falange activa** se mantendrán tras el primer combate, hasta que decidan cambiar su formación voluntariamente tras una activación.
- ◆ **El nuevo motor de cartas con Órdenes y Eventos se llaman cartas de Acción.** Cambian ligeramente y se amplían.
- ◆ **Se ha aumentado el tamaño de las cartas de Generales** para ver más grandes las ilustraciones y ayudar en la lectura de sus atributos y habilidades respectivas.
- ◆ **Los nombres utilizados para los generales** suelen ser originales en latín, en griego o en su lengua de origen, más reconocibles para jugadores de todo el mundo, así como para mejorar la inmersión histórica.
- ◆ **Se incluyen nuevas reglas opcionales** que permitirán ayudar al jugador a sentirse más cómodo con el sistema de juego o aumentar el realismo de la batalla.
- ◆ **Formaciones especiales:** en el capítulo VIII- **Formaciones especiales** de este manual, se indica que en el turno en que se activan estas formaciones, pueden cargar. Además, en el despliegue, podemos poner cada una de ellas en una formación especial activada (*marcadores azules*), a elección del jugador.
- ◆ **Caballería (ahora unidades montadas):** se elimina la bonificación que había anteriormente al **Impactar** cuando cargaba la caballería contra una unidad de infantería.
- ◆ **Nuevos componentes de juego:** que pueden utilizarse para los anteriores juegos y que explicamos más adelante:
 - **Modificador +1/-1:** para ayudarnos a recordar los modificadores a la tirada.
 - **Marcadores de movimiento fraccionado:** para recordar el movimiento anterior de los hostigadores antes de la fase de disparo.

Para más información y dudas del juego puedes consultar en nuestra web: www.dracoideas.com.



III - UNIDADES



Las **cartas de Unidades** representan, por lo general, formaciones militares de unos 80 o 100 soldados en el caso de la infantería (*equivalente a una centuria romana*), de unos 30 jinetes en la caballería (*equivalente a una turma romana*) y unos 6 elefantes o carros. No obstante, en función del escenario que se juega, pueden representar unidades de mayor escala.



Ejemplo de carta de unidad y sus atributos en ONUS!

Una Unidad tiene las siguientes características:



ATAQUE: representa la fuerza de la unidad en combates de cuerpo a cuerpo. El primer valor es para impactar y el segundo para herir.



ATAQUE A DISTANCIA: solo aparecen en las unidades que pueden lanzar proyectiles. El primer valor es la **fuerza** (tanto para impactar como para herir) y el segundo es el **alcance**.



DEFENSA: capacidad de defensa de la unidad, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia. El primer valor es la habilidad para evitar el impacto (*esquiva*) y el segundo para evitar la herida (*armadura*).



MORAL: representa el nivel de disciplina y cohesión de los soldados en su unidad. Normalmente, fallar un chequeo de moral desorganiza la unidad, quedando **ROTA**. La unidad **rota** que falla otro chequeo de moral, **HUYE**.



VIDA: representa las heridas que puede recibir la unidad antes de ser destruida.



MOVIMIENTO: representa la distancia máxima en UD (*1 Unidad de Distancia = 5cm*) que es capaz de recorrer la unidad en un turno en condiciones normales. Se puede mover cualquier distancia intermedia hasta dicha distancia máxima.



VALOR DE UNIDAD: los puntos que vale cada unidad. Se utiliza para la elección de ejército antes de empezar la batalla y para determinar la cantidad de bajas producidas.



SECCIONES: las cartas de Unidad tienen unas marcas en el perímetro que la dividen en 4 secciones por el frente y la retaguardia y 2 en cada lateral. Dichas secciones nos permiten conocer si toda o parte de la unidad está en combate con el enemigo, y por lo tanto, cuántos dados tiraremos en combate cuerpo a cuerpo.



HABILIDADES: representan, mediante iconos, habilidades especiales de las unidades. Algunas son automáticas (*en color naranja y verde*) y otras necesitan ser activadas (*azules*). Se detallan en el apartado *IX-Habilidades de las unidades*.



Ejemplos de otras cartas de unidades.



IV - GENERALES



El **marcador de General** representa al líder de tu ejército, con sus ayudantes y escolta. Al inicio del juego, debes situarlo en una de tus unidades a tu elección.

El general está ligado al destino de su unidad: si es eliminada, el general morirá. Sin embargo, existen **cartas de Acción** que pueden afectar al general o incluso permiten desplazarlo a otra unidad.



Ejemplo de carta de General y sus atributos.

La **carta de General** define quién dirige nuestro ejército, con su nombre e ilustración además de la siguiente información:



MODIFICADORES: mejoran los atributos de la unidad del general, representados por los iconos **fuerza** (*aplicable a combate cuerpo a cuerpo y a distancia*), **defensa** y **moral**.



RADIO DE INFLUENCIA: es la distancia en UD hasta donde alcanza la influencia del general. Toda unidad propia que se encuentre dentro de este radio recibe una bonificación de +1 a la moral. Dicho radio se mide desde cualquier extremo de la **carta** donde se encuentra el General hasta que alcance cualquier parte de una **carta de Unidad** para aplicar su efecto.



LIDERAZGO: determina el número de **cartas de Acción** iniciales, así como el máximo de cartas que el jugador puede tener en su mano al finalizar su turno.

Además, hay órdenes que hacen referencia al valor **Liderazgo**.



HABILIDAD ESPECIAL: detalla el poder específico de cada general.



MODIFICADOR DE PUNTOS: indica el incremento al valor del ejército que aporta el general. Al valor del ejército se le sumará el porcentaje de este modificador de su valor. *Por ejemplo, un ejército de 1000 puntos liderado por Trajano incrementará su valor en un 30%, pasando a valer 1300 puntos (1000 + 300). Otra forma de calcularlo es a la inversa. Si por ejemplo, queremos jugar a 1000 puntos y deseamos jugar con Trajano, entonces podemos hacer la división de $1000/1,3 = 769$ puntos que podremos gastar en unidades.*



GENERAL MUERTO, HERIDO O EN HUIDA: Cuando se dé alguna de estas circunstancias, se voltea el marcador de **General**. A partir de ese momento, todas las unidades del ejército propio tienen un -1 a todas las tiradas de moral que realicen. Para recordarlo, coloca en la carta del **General** el marcador que indicamos como recordatorio. Adicionalmente, el valor de **Liderazgo** también se reducirá en -1. Las bonificaciones y habilidades del **General** dejarán de surtir efecto. Si la unidad del **General** está huyendo y se recupera por cualquier causa, estas penalizaciones desaparecen, pero un **General** que haya resultado herido o muerto ya no puede recuperarse para el resto de la batalla.



Ejemplos de otras cartas de generales.



V - CARTAS DE ACCIÓN



Las **cartas de Acción** están divididas en dos partes. En la parte superior se representa la **ORDEN** en color naranja y en la inferior el **EVENTO** en color azul.

- ◆ Las **ÓRDENES** representan instrucciones del mando para activar las unidades o generar un efecto especial en la **Fase de activación** del jugador activo.
- ◆ Los **EVENTOS** se juegan durante los combates o disparos.

Cada jugador comienza con tantas cartas en su mano como **Liderazgo tenga su General**. Este tamaño de mano no podrá superarse al final del turno del jugador, salvo que algún evento lo modifique.



ÓRDENES

Un comandante de la Antigüedad no podía dar órdenes directas a todas las unidades. En muchas ocasiones, no se podían hacer entender en distancias cortas a causa del ruido del combate, ni podía saber qué estaba pasando en todo momento y en todas partes.

Sus órdenes podían no llegar a su destino (mensajeros interceptados o desorientados, señales no vistas u oídas, etc.), podía estar confuso y, del mismo modo, sus oficiales podían fallarle, no comprender sus órdenes, tomar sus propias decisiones (buenas o malas) o no tomar ninguna en absoluto.

Las **ÓRDENES** permiten al jugador, al inicio de su turno, activar unidades o aplicar algún efecto especial:

- ACTIVACIÓN:** permiten activar determinadas unidades para que puedan actuar durante este turno.
- MANDO:** afectan a tu General y a las cartas de Acción.
- MORAL:** afectan a la moral de las tropas.
- SALUD:** ayudan a las unidades a recuperar sus bajas.

Las órdenes deben jugarse en la **fase de Activación** usando las cartas que el jugador tiene en su mano. Se pueden utilizar tantas como el jugador desee, pero una misma unidad no puede recibir más de una orden en el mismo turno.

EVENTOS

La Historia militar está llena de acontecimientos, muchos anecdóticos y fortuitos, que decidieron enfrentamientos: la flecha en el ojo de Harold II en Hastings, las almorranas de Napoleón en Waterloo, César devolviendo al frente a un portaestandarte en fuga por el pescuezo o un cónsul romano tirando por la borda a las gallinas augurales delante de sus tropas.

En cada combate o disparo, se roba una carta de Acción y se lee el **EVENTO**.

Después podrán jugarlo de su mano el jugador activo y finalmente el contrario.

El **icono** indica a quien se aplica:

- APLICABLE AL JUGADOR ACTIVO** (será el atacante en este turno).
- APLICABLE AL JUGADOR QUE NO ESTÁ ACTIVO EN EL TURNO** (el defensor en este turno).
- APLICABLE SOLO EN ATAQUES A DISTANCIA.**



VI - PREPARANDO LA BATALLA



En **ONUS!** los contrincantes definen la composición de los ejércitos y las condiciones de la batalla. Además, en este juego encontrarás algunos escenarios que recrean batallas históricas.

La preparación de la batalla comprende las **fases** que se detallan a continuación.

CREAR LOS EJÉRCITOS

Antes de comenzar, los contrincantes deciden con que facción van a jugar, así como el tamaño de cada ejército, medido en puntos. Normalmente ambos ejércitos tienen el mismo número de puntos, pero si uno de los jugadores es novato, podemos nivelar otorgándole algunos puntos adicionales.

Si jugamos un **Escenario Histórico**, nos guiaremos por lo que indiquen sus instrucciones.

Cada jugador elige en secreto a su general y sus unidades. Ambos jugadores podrán también incluir en su ejército tropas mercenarias.

La suma del valor de las unidades seleccionadas, más el bono del general, no podrá superar el valor máximo de ejército establecido para la batalla.

Además, en la página web de www.dracoideas.com dispones de un **fichero en Excel** que te ayuda a calcular los puntos de tu ejército y el número de unidades que puedes usar de cada tipo.

CONDICIONES DE VICTORIA

Salvo que se juegue un Escenario Histórico, los contrincantes acordarán las condiciones de victoria. Las opciones más comunes son:

- ◆ **POR BAJAS:** se consideran bajas las unidades eliminadas o que están huyendo. El jugador que al inicio de su turno tenga bajas superiores al 50% del valor inicial de puntos de su ejército, incluyendo al General, debe realizar un chequeo de liderazgo de su ejército. Si el General está muerto o herido, lo falla automáticamente y habrá perdido. **En el caso contrario, tira 2 dados:**
 - Si el resultado es más bajo o igual que el Liderazgo del General, entonces siguen luchando un turno más. Se debe repetir este chequeo todos los turnos mientras las bajas continúen sobre el 50%.
 - Si el resultado supera el Liderazgo del General, entonces el ejército se retira y la partida termina inmediatamente.
- ◆ **ANILACIÓN TOTAL O RENDICIÓN:** la partida no concluye hasta que un bando se rinda o todas sus unidades estén huyendo o hayan sido eliminadas.
- ◆ **MUERTE DEL GENERAL:** si el General muere, la partida termina de forma inmediata con la derrota del bando del General eliminado.

DESPLIEGUE DE LAS TROPAS

Una vez que ambos jugadores tienen en su mano las cartas de unidades que van a formar su ejército, se ha elegido General y han pactado las condiciones de victoria, comienza el despliegue en el área de juego.

Se recomienda usar una mesa lo más grande posible, sobre todo para batallas grandes o de más de 2 jugadores.

- ◆ **PROFUNDIDAD:** se recomienda una profundidad del campo de batalla de al menos 70 cm. Cada bando desplegará sus tropas en los primeros 15 cm (el tamaño de la regla de medir) desde su fondo, de tal manera que exista un espacio central de al menos 40 cm entre cada ejército.
- ◆ **FRENTE:** se recomienda un ancho de juego de unos 70 cm por cada 1000 puntos de ejército.

Se puede jugar en un **tapete o mesa más amplia**, pero se recomienda mantener estas distancias entre los ejércitos en el despliegue inicial.

Empezando por el **jugador con más cartas de Unidad** (*se determinará al azar en caso de empate*), cada jugador irá colocando una **carta de Unidad** boca abajo en su área de despliegue. Si un jugador ha acabado de situar todas sus unidades, el otro jugador colocará el resto. Posteriormente, los jugadores descubren sus tropas. Sí lo deseamos, podemos poner las **unidades con formaciones especiales** (*fichas azules, si tenemos la habilidad*) y **secciones ampliadas**.

El **jugador que colocó la última carta de Unidad**, coloca su marcador de **General** en una de sus unidades y a continuación, lo hace el contrario.



En este ejemplo hemos establecido un espacio de batalla de 110cm de ancho y 90cm de profundidad, por lo que hay 40cm (8 UD) entre ambos ejércitos, con una profundidad de despliegue de unos 15cm (3 UD) y 10cm (2 UD) libres tras los ejércitos.

Finalmente se baraja el mazo de **Cartas de Acción** y se reparten tantas cartas a cada jugador como el valor de **Liderazgo** de su **General**.

El jugador inicial será el que indique el escenario histórico que vayamos a jugar, o bien el que gane en una tirada de 1 dado sumándole el valor de **Liderazgo** de su **General**. Si se empata en el resultado, repite la tirada hasta que se obtenga un ganador.



VII - SECUENCIA DEL TURNO



El **jugador activo** realiza cada una de las fases de su turno en este orden, no pudiendo jugar la siguiente fase hasta terminar la anterior.

Las fases en las que se divide el turno de juego son las siguientes:

- 1 **ACTIVACIÓN:** el jugador activo juega todas las cartas de Acción que desee (*de su mano*), aplicando las órdenes, situadas en la parte superior de estas cartas, para activar unidades y marcarlas con su marcador de **Unidad Activa** y aplicar efectos especiales. Las unidades activadas serán las que durante el resto del turno podrán moverse y disparar.
- 2 **MOVIMIENTO:** podemos mover las unidades activas.
- 3 **DISPARO:** las unidades activas, con capacidad de lanzar proyectiles, podrán realizar un ataque a distancia.
- 4 **HOSTIGADORES:** las unidades con la capacidad especial de hostigadores, podrán utilizar los puntos adicionales de movimiento no usados en la **fase de movimiento**. Es decir, pueden fraccionar su movimiento antes y después de los ataques a distancia.
- 5 **COMBATE:** en esta fase se resuelven todas las batallas de las unidades trabadas en combate (*tanto de las unidades activas como de las que ya estaban en combate en turnos anteriores*). El jugador activo decide el orden.
- 6 **HUIDA:** las unidades propias que estaban en huida en turnos anteriores, realizan un **chequeo de moral**. Si lo superan se reorganizan y dejan de huir. Si no, continúan su movimiento hacia la retaguardia.
- 7 **FIN DE TURNO:** el jugador roba cartas de Acción. Posteriormente, verifica que el número de cartas de su mano no excede del Liderazgo de su General, descartándose cualquier exceso.

Una vez acabado el turno de un jugador se pasará el turno al otro jugador, alternándose ambos, hasta que la partida finalice.


A continuación, se amplía **información sobre las distintas fases del juego**.

1. FASE DE ACTIVACIÓN

CONDICIONES DE VICTORIA: si se juega con la opción de **victoria por bajas**, se verificará en este momento el volumen de bajas del jugador activo. Si se dan las condiciones, se realizará la tirada de dados de **chequeo de Liderazgo** del ejército del jugador activo. Si se falla, habrá perdido y la partida finalizará en ese momento. *Ver el apartado "Condiciones de victoria" (pág. 10).*

El jugador en turno podrá jugar tantas **cartas de Acción de su mano** como desee. En esta fase solo se tomarán en cuenta las órdenes y los eventos de la parte inferior de la carta se ignoran.

Con las cartas Mando , Moral  y Salud  se aplica directamente su efecto.

Con las cartas Activación  se activan las unidades indicadas, siguiendo las indicaciones de la carta. Se colocará un **marcador de Unidad Activa** sobre cada una de las unidades activadas.

Solo las unidades activas podrán moverse, cambiar de formación, disparar o cargar en este turno.



Ejemplo de unidad activa.

◆ **IMPORTANTE:**

No pueden utilizarse 2 cartas de órdenes sobre la misma unidad en el mismo turno. Por ejemplo, no puede utilizarse la carta de orden “REFORZAR UNIDAD” para curar 2 heridas, y una carta “ESCARAMUZA” para activar dicha unidad.

◆ **UNIDADES EN COMBATE NO ACTIVADAS:**

Las unidades trabadas en combate seguirán combatiendo **obligatoriamente** en la fase cuerpo a cuerpo, sin necesidad de ser activadas. Sin embargo, si no se activan, no podrán moverse o cambiar de orientación durante la fase de movimiento.

◆ **ACTIVAR UNIDADES ROTAS:**

Si se activa una unidad **rota**, que **no se encuentre trabada en combate**, el jugador podrá en ese momento realizar un chequeo de moral, aplicando los modificadores pertinentes. Si la supera, la unidad se habrá reorganizado y se quitará el marcador de **Unidad Rota**. Dicha unidad solo podrá moverse con movimiento reducido (*ver adelante*) y no podrá cargar. En el caso de no superarse dicha tirada de moral, o si no la hubiese hecho, la unidad continúa **rota** pero podrá hacer movimiento normal.

◆ **ACTIVAR UNIDADES HUIDAS:**

Al activarse una unidad **huida** que no esté en combate, se realiza inmediatamente un chequeo de moral, aplicando los modificadores pertinentes. Si se supera, la unidad se recupera, se retiran los **marcadores de huida y unidad rota**. El jugador podrá cambiar su orientación. Luego, se retira el marcador de **Unidad Activa**, ya que esta unidad no podrá moverse ni combatir este turno. No hay penalización por fallar la tirada de moral (*podrá intentar recuperarse de nuevo en la fase de huida*).

2. FASE DE MOVIMIENTO

Las unidades activas que no están en huida, podrán moverse y girar en función del factor de movimiento impreso en su carta. La unidad no está obligada a agotar toda su capacidad de movimiento.

ATRAVESAR UNIDADES:

◆ Durante el movimiento una unidad **NO** puede atravesar ni siquiera parcialmente unidades enemigas.

Las unidades amigas **SÍ** se pueden atravesar, **salvo** cuando dicha unidad atravesada se encuentre en una de estas circunstancias:

- Esté en formación especial activa (*con marcador azul*).
- La unidad que atraviesa tampoco puede tener una formación especial activa.
- Esté trabada en combate.
- Sea una unidad de elefantes en huida.

Si la unidad que atraviesa está en estado normal, la unidad atravesada no se ve afectada. Sin embargo, si la unidad que atraviesa está rota o en huida (*en el caso de que se mueva durante la fase de huida*), la unidad atravesada se romperá. Inmediatamente se colocará encima un marcador de **Unidad Rota**.

Si la unidad atravesada ya estaba **rota** o en huida, tampoco se verá afectada.

Si una unidad atraviesa una **Unidad Rota**, también cambiará su estado a **Rota**.

◆ **SOLAPAMIENTO:**

Salvo que alguna norma especial lo permita, **al terminar la fase de movimiento** ninguna unidad puede quedar encima o debajo de otra unidad, amiga o enemiga.

Por ello, para atravesar una unidad es necesario que finalice el movimiento sin que haya solapamiento. Si ello no es posible, la unidad en movimiento debe detenerse antes de iniciar el solapamiento. No obstante, si ambas unidades han sido activadas, el solapamiento se permite temporalmente si la segunda unidad mueve antes de que termine la fase de movimiento fuera del espacio ocupado por la primera unidad, cruzándose entre ellas.

2.A. TIPOS DE MOVIMIENTO

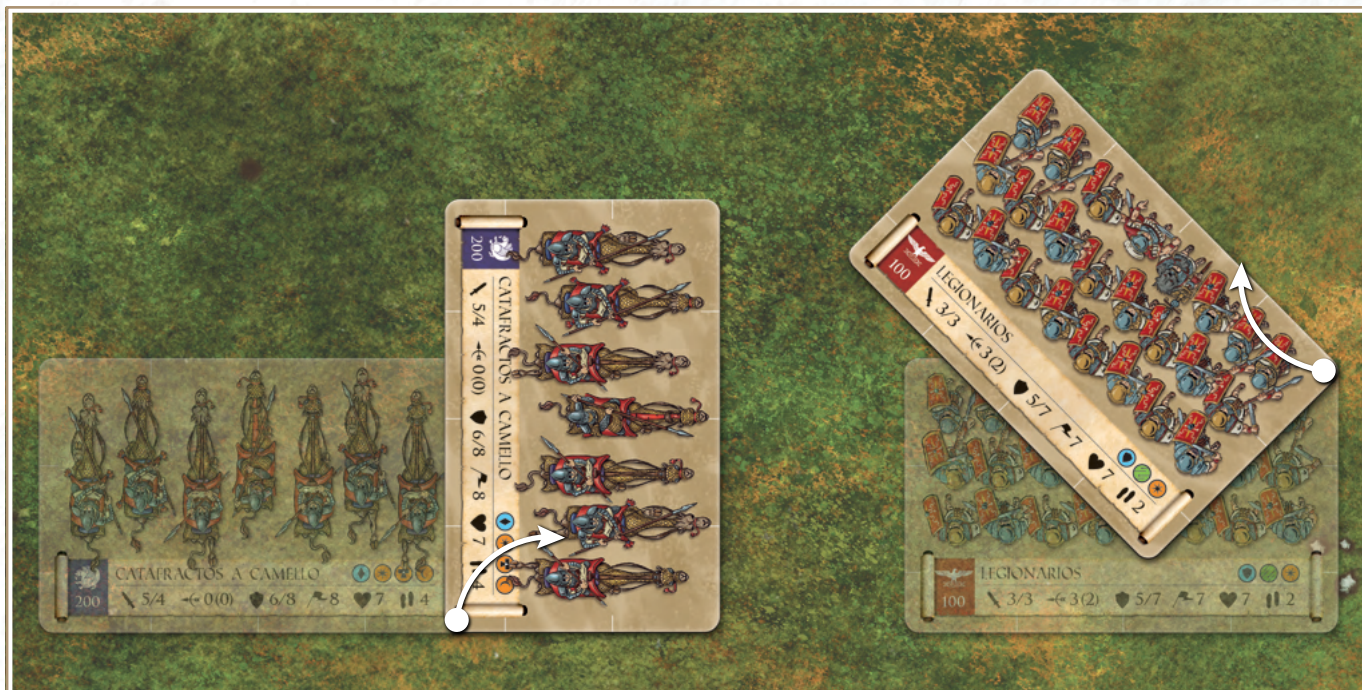
Las unidades pueden realizar tres tipos de movimiento, cada uno de los cuales tiene ventajas y limitaciones: movimiento normal, marcha forzada y movimiento reducido.

MOVIMIENTO NORMAL

Permite desplazar una unidad activa utilizando hasta el máximo los puntos de movimiento mostrados en su carta de Unidad. Podrá mover hacia adelante tantas unidades de distancia (UD) como puntos de movimiento tenga. Además podrá girar hacia **adelante** hasta un máximo de 90°, usando como punto de rotación cualquiera de sus esquinas. Al hacer los giros debe respetar las reglas descritas para «*atravesar unidades*» y «*solapamiento*». Cada vez que gire, gastará 1 punto de movimiento (1 UD).

Con tu unidad de 3 podrás, por ejemplo, mover hasta 2 UD y hacer un giro de hasta 90 grados, o realizar 2 giros y mover 1 UD; o mover 1 UD, hacer 1 giro y mover 1 UD.

Si se gira varias veces se hará siempre hacia el mismo lado, es decir, girando sobre la misma esquina y en el mismo sentido (no se permite el zigzag).



En este ejemplo, tu unidad de Catafractos a camello (Partos) está girando 90° tomando como punto de rotación su esquina inferior derecha. La unidad de infantería de Legionarios está girando algo más que 45° rotando sobre su esquina superior derecha. En ambos casos gastaron 1 UD para hacer esta maniobra.

Las unidades que realizan movimiento normal pueden entrar en contacto con el enemigo para iniciar un combate cuerpo a cuerpo, a lo que llamaremos **Cargar**, descrito más adelante.

MARCHA FORZADA

Una unidad activa puede mover hasta el doble de su capacidad de movimiento usando la marcha forzada. El jugador debe anunciarlo antes de mover y coloca un marcador de **Marcha Forzada** encima de la unidad al finalizar su movimiento.

Una unidad con 2 puntos de movimiento que mueva en marcha forzada podrá, por ejemplo, mover 3 UD hacia adelante y girar 1 vez hasta 90°.

La unidad que se mueva en marcha forzada no puede **Cargar** ni realizar **Disparos** durante dicho turno. Las unidades en formación especial (*marcador azul*) no pueden realizar marcha forzada salvo que deshagan esa formación. Las unidades en formación ampliada (*ver más adelante*) sí pueden realizar marcha forzada, pero las penalizaciones en la moral se acumulan.

Si la unidad en marcha forzada es atacada, tanto en combate cuerpo a cuerpo como por disparos, recibe una penalización de -2/-2 ♠ y -2 ♣, como si recibiera un ataque por retaguardia, **no acumulable a otras penalizaciones por flanco o retaguardia**.

La unidad en marcha forzada mantiene el marcador y la penalización, hasta que vuelva a ser activada, momento en el que se retirará el marcador sin ningún coste.

MOVIMIENTO REDUCIDO

Se realiza movimiento reducido cuando las unidades realizan **maniobras especiales** que implican un costo de tiempo adicional (*como ponerse en formación o disparar proyectiles*) o un movimiento particularmente complejo (*avanzar en falange*) que las hace moverse más despacio o bien se han reorganizado este turno.

Las unidades en movimiento reducido disponen de solo la mitad de su factor de movimiento. Por ejemplo, una unidad de 3 UD dispondrá de un máximo de 1,5 UD (*se admiten fracciones*).

El movimiento reducido impedirá que la unidad cargue contra el enemigo durante esta fase de movimiento, salvo que se indique lo contrario en una carta de Acción, o sea debido a tener Muro de Escudos o Falange, o bien por alguna situación que se indica en la **expansión de Terreno y Fortalezas**.

Las unidades con la capacidad especial de hostigadores son la excepción a esta regla, ya que pueden hacer este tipo de maniobras especiales usando todo su factor de movimiento e **incluso disparar** (pero no disparar y cargar).

2.B. MANIOBRAS ESPECIALES

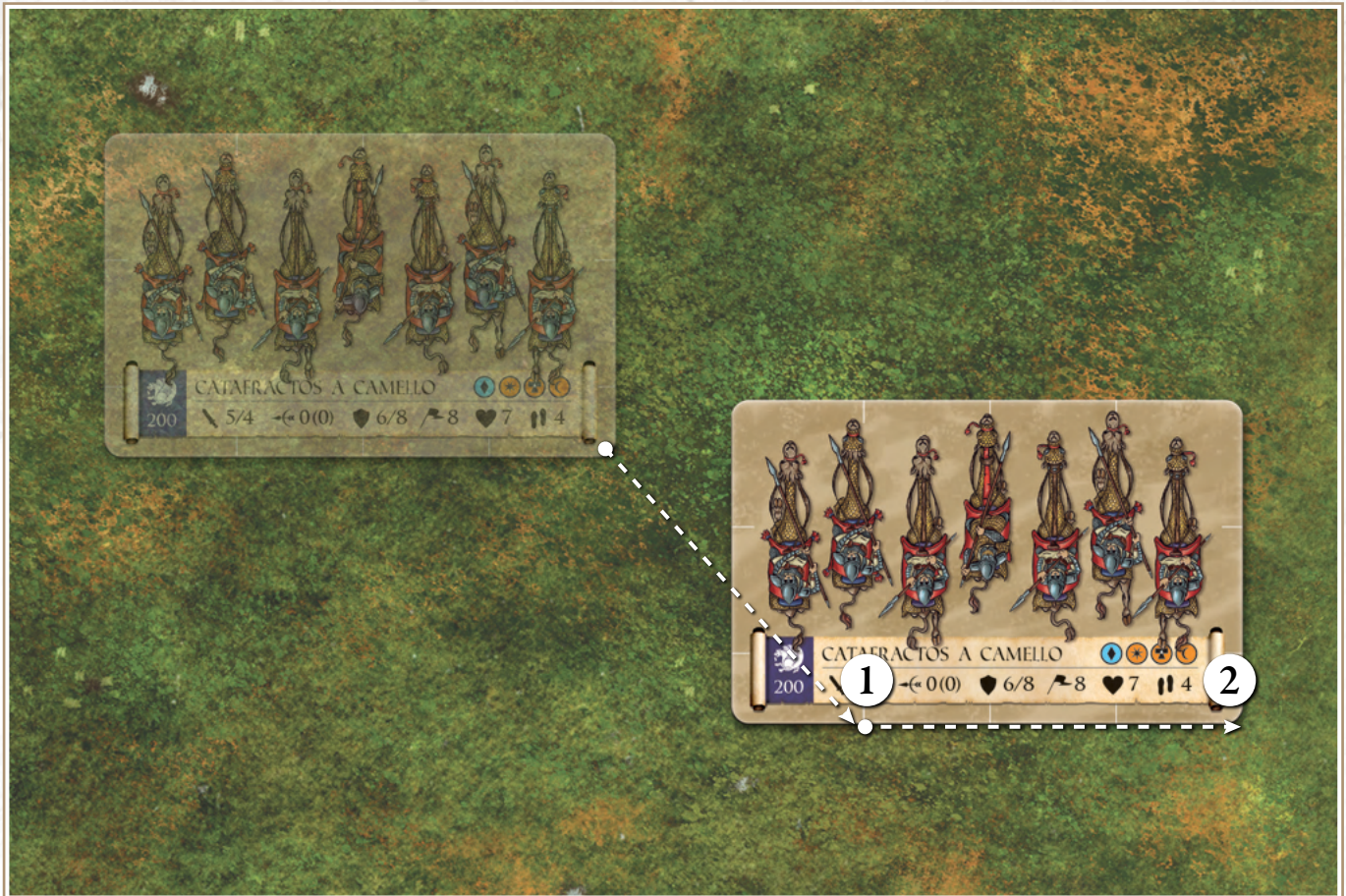
En esta sección se detallan las maniobras que obligan al **movimiento reducido**. Se inicia cada epígrafe con una tabla en la que se aclara si la unidad que realiza la maniobra puede en ese turno realizar un ataque a distancia o cargar. También si es realizable por unidades en formación especial (*marcador azul*). Finalmente se indican las excepciones a la regla general.

MOVIMIENTO EN TODAS LAS DIRECCIONES

CARGAR	▶ NO	ATAQUE A DISTANCIA	▶ SI	FORMACIÓN ESPECIAL	▶ NO
EXCEPCIONES	▶ HOSTIGADORES (movimiento normal, pero no pueden cargar)				

Cualquier unidad no trabada en combate puede moverse en cualquier dirección, incluido hacia atrás, y manteniendo la misma orientación. Puede mantener la misma dirección, pero también puede variar en cada paso.

Al hacer este tipo de maniobra, tanto parcial como completamente, tiene que hacer su **movimiento reducido** y **no podrá Cargar** (*aunque sea Hostigador*). Se puede combinar esta maniobra con otras especiales.



Necesitas reubicar tus Catafractos Partos de **4**. Usas movimiento reducido (se queda en 2 UD) para desplazarlos un movimiento en diagonal hacia atrás y otro lateral. Si fuese hostigadora, podrías usar sus 4 UD.

GIRO LIBRE

CARGAR	▶ SI	ATAQUE A DISTANCIA	▶ SI	FORMACIÓN ESPECIAL	▶ SI
EXCEPCIONES	▶ HOSTIGADORES (movimiento normal) ▶ ROMBOIDALES (movimiento normal, 1 giro gratis por movimiento)				

Al principio del movimiento, podemos girar la unidad en cualquier dirección (360°), tomando como eje el centro de la carta, pero sólo moveremos la mitad de nuestra capacidad normal (*movimiento reducido*), y podremos cargar.

Al hacer los giros debes respetar las reglas descritas para “*atravesar unidades*” y “*solapamiento*”.

Las unidades con la capacidad especial de hostigadoras pueden hacer cualquiera de estos giros al inicio, durante o al final de su movimiento normal. Al hacerlo, gastan 1 UD (*igual que cuando se gira 90° en el movimiento normal*) y pueden cargar.

Otra excepción son las unidades con la formación especial **Romboidales**, dado que pueden hacer la rotación de hasta 360° al inicio, durante o al final de su movimiento normal y además, sin gastar UD alguna (*una vez por movimiento*).

Adicionalmente, pueden cargar ese turno.

AMPLIAR O ACORTAR LA FORMACIÓN

CARGAR	▶ NO	ATAQUE A DISTANCIA	▶ SI	FORMACIÓN ESPECIAL	▶ NO
EXCEPCIONES	▶ HOSTIGADORES (movimiento normal) ▶ MANIOBRABLES (movimiento normal, pueden cargar)				

Ampliar la formación implica extender la línea frontal de la unidad, usando los marcadores de *Sección (flecha blanca)*. Al ampliar una formación se debe colocar un marcador a izquierda y/o derecha de la línea frontal. Para acortar la formación, simplemente se retirarán **1 o 2 marcadores**. Las unidades trabadas en combate no pueden ampliar la formación, aunque si acortarla, recibiendo un ataque gratuito a dicha sección por el enemigo (*1 dado de ataque por sección retirada, que explicaremos más adelante*). Ampliar la formación permite envolver con más facilidad al enemigo, pero hace más delgada la línea frontal de la unidad. Por ello, por cada sección que se amplíe la formación, se reduce su moral en -1. Es decir, si se tiene ampliada la unidad por los dos flancos, la penalización será de -2 \curvearrowright .

Las unidades **Hostigadoras** y **Maniobrables** pueden ampliar o acortar la formación usando su movimiento normal.

Las unidades en formación especial no pueden ampliarse.



Unidad en formación ampliada por ambos lados. Debes tener cuidado porque su moral se reduce en 2.

ADOPTAR O CAMBIAR FORMACIÓN ESPECIAL

CARGAR	▶ SI	ATAQUE A DISTANCIA	▶ NO	FORMACIÓN ESPECIAL	▶ SI
EXCEPCIONES	▶ MANIOBRABLES (movimiento normal) ▶ BRAVURA (movimiento normal)				

Las unidades activas que no estén huyendo pueden, al inicio o al final de su movimiento reducido, adoptar o deshacer una formación especial (*punta de flecha, muro, falange, cuadro, etc.*), o cambiar de una a otra.

Para ello, simplemente se **añade o retira** el correspondiente marcador azul, su movimiento es reducido (*salvo Maniobrables y Hostigadores*) y pueden cargar.

REALIZAR UN ATAQUE A DISTANCIA

CARGAR	▶ NO	ATAQUE A DISTANCIA	▶ SI	FORMACIÓN ESPECIAL	▶ SI
EXCEPCIONES	▶	HOSTIGADORES (movimiento normal)			
	▶	ONAGROS Y BALISTAS (pueden disparar solo si no se mueven)			

Las unidades que deseen atacar a distancia en la fase siguiente al movimiento, solo pueden realizar movimiento reducido.

Cuando una unidad con capacidad de disparar realiza movimiento normal, se le retira el marcador de **Unidad Activa**, para recordar que no puede disparar durante la fase de ataque a distancia.

Las **unidades de hostigadores** pueden hacer movimiento normal (*o fraccionado*) y disparar. Los **onagros, balistas y scorpiones** solo pueden disparar si no se mueven.

COMBINACIÓN DE MANIOBRAS ESPECIALES

Todas las **maniobras especiales** que se realicen durante la fase de movimiento, pueden combinarse siempre y cuando se hagan en el mismo momento. Deben hacerse antes o después de realizar el movimiento reducido.

Tu unidad podrá, por ejemplo, en un mismo turno, acortar su formación, hacer un Giro Libre, adoptar formación de Falange y mover a la mitad de su capacidad o movimiento reducido.

2.C. CARGAR

La carga es el movimiento que permite a las unidades activas entrar en contacto **frontalmente** con unidades enemigas para entablar un combate cuerpo a cuerpo.

La carga será realizada siempre con movimiento normal, con la excepción de las unidades en formación especial de Falange y Muro de escudos, que pueden cargar con movimiento reducido.

La unidad que carga puede girar si lo desea para acercarse al enemigo (*consumiendo las unidades de movimiento correspondientes*), mover hasta contactar con el enemigo y luego debe alinearse automáticamente (*y gratuitamente*) por el lado que más interese al atacante.

Si por ejemplo, contacta con una esquina de la carta enemiga, el atacante se adapta a la posición del defensor por el lado que más le interese encararse.

Las secciones deben enfrentarse totalmente, la sección que esté parcialmente en contacto debe ajustarse para encararla completamente con el enemigo. Es decir, si al encarar hay **2 secciones** y una porción de la tercera sección en contacto, entonces se colocan las unidades de forma que las **3 secciones** queden completamente unidas.

En el caso de que una o varias secciones queden libres por la parte frontal, tenemos la opción de **envolver al enemigo**, utilizando los marcadores correspondientes siempre que haya espacio libre para colocarlos. El enemigo sufre penalizaciones si se le ataca por un flanco o retaguardia. Si una unidad tiene la **Formación Ampliada**, también puede envolver con las secciones frontales añadidas.

*En este ejemplo la unidad montada tiene la **Formación Ampliada** por el lado izquierdo y carga contra la infantería. Al entrar en contacto se encara por el lateral que más le interesa. En este caso lo hace por la retaguardia. Quedan en contacto las 2 secciones y se encaran completamente ambas unidades. Finalmente podemos envolver con las 2 secciones de la izquierda de la propia carta que nos quedan libres y la sección que teníamos ampliada puede envolver por retaguardia. Es decir, en este caso, atacaríamos con 5 secciones (5 dados) con la ventaja de atacar por flanco y retaguardia.*



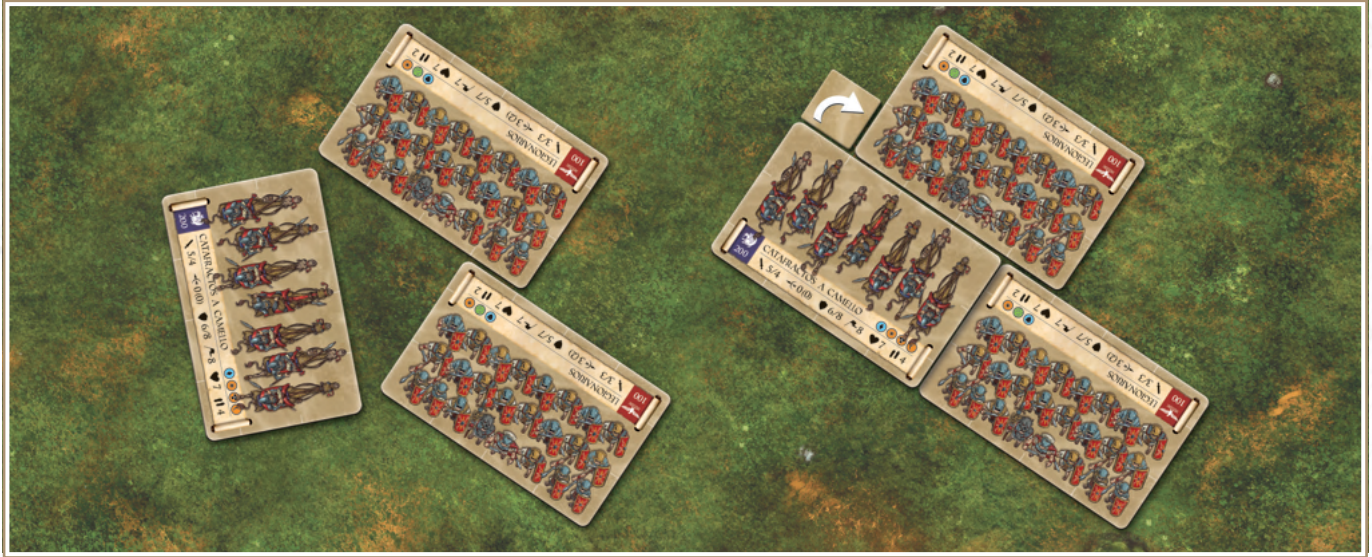
Al envolver al enemigo también impedimos que pueda cambiar la orientación o incluso moverse. Si estábamos flanqueando a una unidad que huye o que es destruida, inmediatamente retiraremos los marcadores de envolver si el objetivo ya no está en contacto con dicha unidad.



En este nuevo ejemplo, una unidad montada que tiene ampliados sus flancos (6 secciones frontales) carga contra la infantería. Una vez encaradas sus secciones envuelve con la sección ampliada del flanco izquierdo la retaguardia del romano, y por el derecho con la ampliada y 2 secciones delanteras. Es decir, en total combatiría con 6 secciones: 3 contra la retaguardia del enemigo, 2 contra el lateral y 1 por el frontal, por lo que el defensor tendrá -3/-3 ♠ y -3 ♣.

CARGAR CONTRA VARIAS UNIDADES

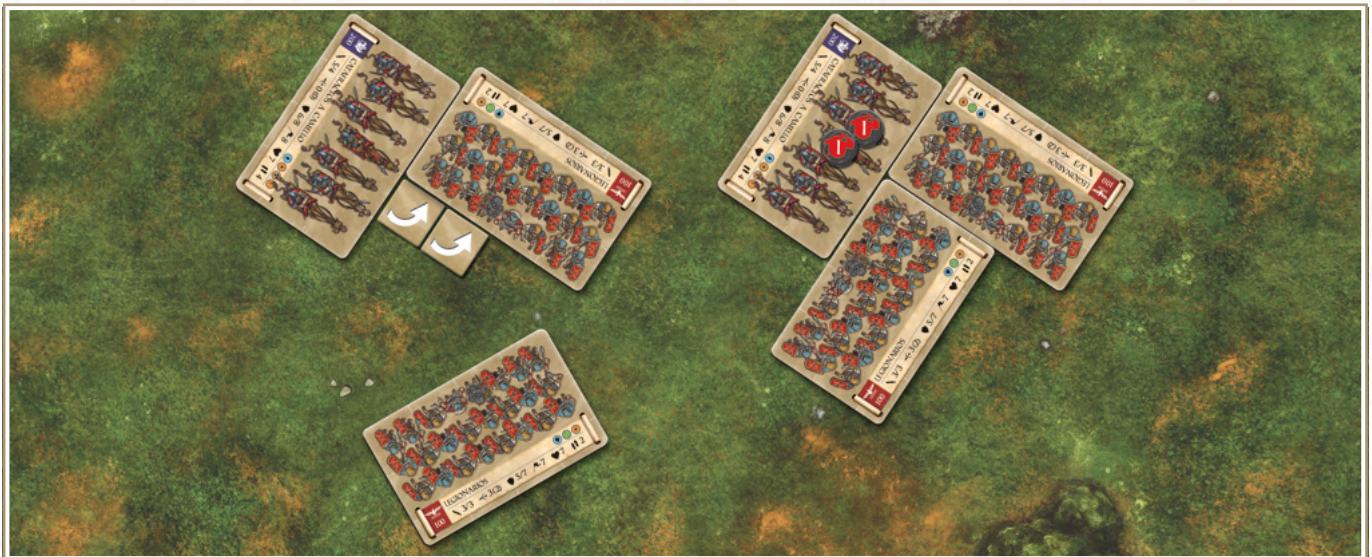
Al cargar contra una unidad, si al alinear ambas unidades “tropezamos” con otra unidad amiga o enemiga, adaptaremos la unidad que carga al máximo para alinearse correctamente.



En este caso el parto se adapta a la nueva situación, incluso puede envolver por su flanco izquierdo, y entablaría combate con 4 secciones contra el de delante, pero no habría combate con las otras 2 secciones laterales dado que ninguna de las unidades está encarada frontalmente.

CARGAS SOBRE SECCIONES DE UNIDADES AMPLIADAS O QUE ENVUELVEN

Si una unidad carga sobre un marcador de Sección de otra unidad enemiga que envuelve o que está ampliada, por su parte trasera o lateral, entonces dicho marcador es eliminado y la unidad recibe automáticamente una herida por cada marcador. También se elimina cualquier sección que quede separada de la carta de Unidad tras el ataque (*recibiendo también una herida por marcador retirado*).



En este ejemplo la unidad montada envuelve a la infantería. Pero otra unidad acude en su ayuda en el siguiente turno, se acerca y carga contra las secciones que envuelven a la otra unidad, por lo que al hacerlo sobre una zona diferente a la frontal de dichas secciones, estas son inmediatamente eliminadas y la unidad montada recibe 2 heridas. Después se juegan los 2 combates de las dos unidades contra la unidad montada (en el orden que elija el jugador activo).



Sin embargo, si cargamos a una unidad ampliada frontalmente y nos sobran secciones frontales, podremos envolver a su vez al contrario, pero sin eliminar su sección ampliada, como en este ejemplo en el que se tirarían 4 dados para el combate (tanto por el atacante como por el defensor).

2.D. ACTIVACIÓN DE UNIDADES TRABADAS EN COMBATE

Las unidades **trabadas en combate**, aunque no se hayan activado, están obligadas a combatir en la **fase de combate**.

Sin embargo, el jugador activo, puede activar sus unidades trabadas en combate con el objeto de envolver, orientarse o destrabarse durante la fase de movimiento, si tiene posibilidad de hacer dicho movimiento sin solaparse y sin atravesar unidades enemigas.

Si la unidad trabada en combate es activada, tiene capacidad de movimiento y no se encuentra bloqueada (*sin posibilidad de moverse a ningún lado*), puede realizar alguna de las acciones que se describen a continuación, para colocarse en una mejor posición de cara al combate siguiente o para destrabarse.

ENVOLVER AL ENEMIGO

La unidad activada no bloqueada puede envolver al enemigo, siempre que cumpla las dos condiciones siguientes:

- ◆ Al menos una de sus secciones frontales debe estar en contacto con el enemigo. Por ejemplo, si la unidad activada es atacada por detrás por una unidad enemiga esta operación no podría realizarse.
- ◆ Debe tener libre (*no trabado en combate*) al menos una sección frontal o sección ampliada.

En este caso, se colocarían los respectivos marcadores de **Sección** a la unidad enemiga, tal y como se hace al momento de cargar.

Según el ejemplo anterior, tu unidad montada recibe la carga de la infantería. En el combate ambos tirarán 4 dados. Si en el siguiente turno se activara la unidad montada, podría envolver con las 3 secciones frontales restantes (2 de la carta y 1 sección ampliada), envolviendo a su vez a la infantería. En este caso ambas unidades tirarán 7 dados de combate cada una.

REDUCIR UNIDAD AMPLIADA

También se puede activar la unidad para reducir una unidad ampliada o retirar algún marcador de **Sección**. Si la sección de unidad ampliada que se retira del juego, no está trabada en combate, no habría ninguna penalización. Sin embargo, si la sección está en contacto con el enemigo, se recibiría un ataque de 1 dado por cada marcador que se retire, por parte de la unidad enemiga que estuviese en contacto. Este ataque se resolvería inmediatamente, sin jugar cartas de eventos (*explicado más adelante*). Sin embargo, cualquier daño generado no se tendría en cuenta a la hora de determinar un posible chequeo de moral en la fase de combate cuerpo a cuerpo siguiente.

Una unidad trabada en combate no puede ampliar su formación. Tampoco puede adoptar una formación especial, ni deshacer las formaciones especiales **Muro de Escudos** o **Formar en Cuadro**, para colocarla en estado normal. Recuerda que la formación **Punta de Flecha** se elimina automáticamente tras el primer combate.

RECOLOCAR UNA UNIDAD TRABADA EN COMBATE

Esto representa a los soldados dentro de la unidad que se desplazan durante la batalla para colocarse en una posición más beneficiosa. Se distinguen dos tipos de recolocación: **Recolocación de 90°** y de **180°**.

RECOLOCACIÓN DE 90°:

La **recolocación de 90°** representa el cambio de forma que, en el fragor del combate, bajo la dirección de un líder competente, adopta la unidad. Nuestra unidad debe disponer de espacio libre para poder hacer esta maniobra. Para recolocar una unidad se puede **reorientar la carta 90°** respecto a su posición previa, **debiendo cumplirse las dos siguientes condiciones**:

- ◆ La unidad enemiga debe mantener en contacto con la unidad propia las mismas secciones frontales (*incluyendo marcadores de envolver*) que tenía antes de esta acción. Al efecto, posiblemente sea necesario que la unidad que se recoloca ponga nuevas secciones de envolver. No se pueden eliminar o añadir marcadores de **Sección** de la unidad enemiga.
- ◆ La unidad reposicionada no puede solaparse a ninguna unidad o marcador de **Sección**.



En este ejemplo, la unidad de la izquierda recoloca su unidad 90°. Al efecto debe mantener los mismos puntos de contacto, por lo que necesita desplegar tres marcadores de envolver.

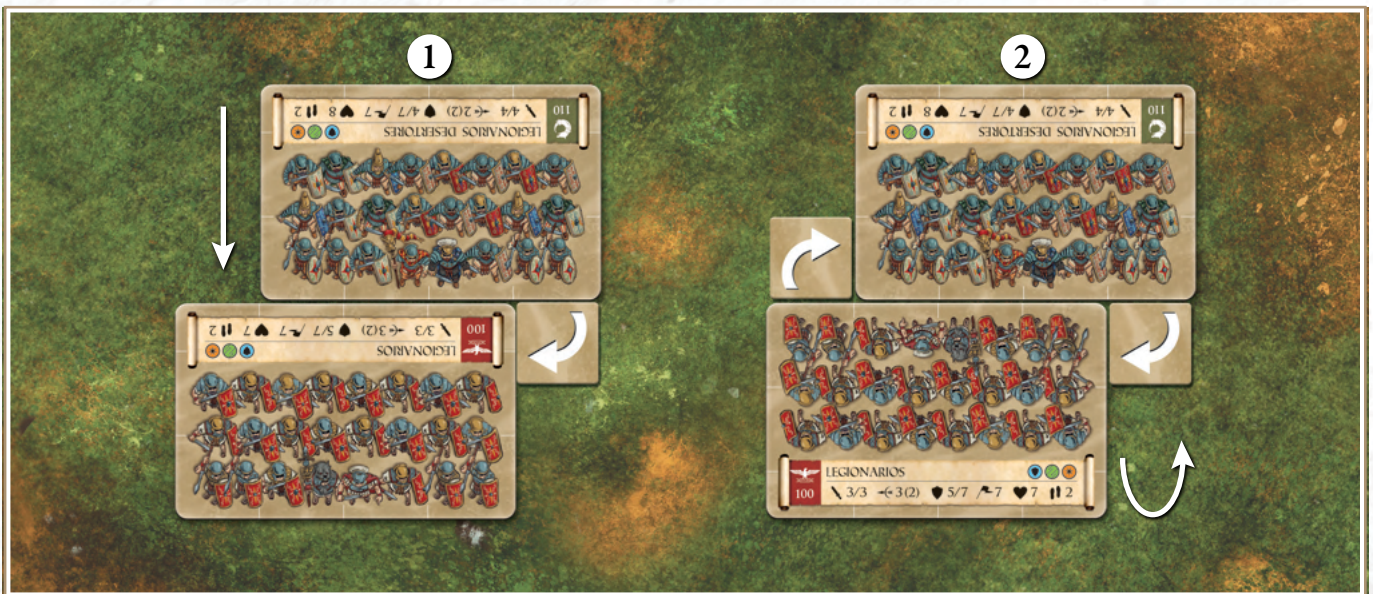


Y en este otro ejemplo la unidad de la derecha está en una posición muy desfavorable, recibiendo el ataque de dos secciones por retaguardia, por lo que decides activar la unidad para girar 90 grados, enfrentándote frontalmente al enemigo. Aprovechas para envolverlo a su vez, dado que tienes espacio para realizar esta maniobra. Ambos combatiréis con 6 dados.

RECOLOCACIÓN DE 180°:

La **recolocación de 180°** implica poner la carta en la misma posición en la que estaba, simplemente cambiando su orientación. De realizarse, cualquier marcador de **Sección** de la unidad recolocada que estuviese trabada con una unidad enemiga se retira, debiendo sufrir inmediatamente el jugador activo un ataque de un dado por marcador retirado. Si la unidad que se recoloca tiene marcadores de **Sección** enemigas trabadas, estas quedan en la misma posición.

Una vez realizada la recolocación de 90° o 180°, la unidad recolocada puede envolver, si se cumpliesen las condiciones explicadas más arriba.



En este ejemplo, la unidad de arriba ataca al enemigo por la retaguardia (1). El otro jugador en su turno, para evitar la penalización, activa su unidad y la recoloca 180°. La sección de envolver del enemigo permanece en su lugar, pero tras el giro decide envolver a su vez.

REPLEGARSE

La unidad activada y trabada frontalmente en combate, puede realizar un movimiento de repliegue ordenado.

En este caso, moverá hasta la mitad de su capacidad de movimiento en dirección contraria al enemigo, sin realizar giros y sin darle la espalda.

No podrán atravesar a ninguna unidad y se deben cumplir **las siguientes condiciones:**

- ◆ La unidad que se repliega está encarada al enemigo, la parte frontal de la unidad activada está en contacto con la unidad enemiga (*o unidades enemigas*).

El repliegue, a diferencia de la retirada, no genera ningún tipo de ataque de oportunidad por parte de la unidad rival de la que se separa.

Cada unidad enemiga que tuviera en contacto, tiene **dos opciones:**

- ◆ **Mantener la posición:** la unidad contraria no se mueve y cualquier marcador de **Sección** de ambos contendientes se retiran sin consecuencias, incluso si alguna de ellas tuviera formación ampliada, adoptaría de nuevo una formación normal. La unidad ya no está trabada en combate.
- ◆ **Mantener el contacto:** la unidad se mueve, “siguiendo” a la unidad que se repliega, manteniéndose el mismo encaramiento, salvo que esté trabada en combate con otro enemigo. Los marcadores de **Sección** de la unidad perseguidora se mantendrían también. Ambas unidades seguirían trabadas en combate en la nueva posición y habría combate.

Si el contrario quiere mantener el contacto, pero su movimiento máximo es inferior al recorrido de la unidad repliegada, entonces puede colocar su unidad a dicha distancia máxima, pero sin poder mantener el contacto.

Por ejemplo, una unidad montada que mueve 5 decide repliegarse, por lo que mueve hacia atrás 2,5 UD. Si el contrario es una unidad que mueve 2 UD, seguirá el repliegue pero se quedará a 0,5 UD de distancia.



En este ejemplo el romano se repliega manteniendo la formación. El enemigo puede elegir entre mantenerse en contacto o quedarse donde está. Si se queda dónde está la sección que envolvía debe retirarla, si le persigue puede mantenerla si lo desea.

RETIRARSE

Una unidad activada, no bloqueada, puede optar por retirarse del combate. El jugador anuncia su deseo de retirarse y recibe inmediatamente un ataque sin réplica (*con tantos dados como secciones tenga el enemigo en contacto con la unidad en retirada*) y sin que se puedan jugar eventos.

Posteriormente, si la unidad no ha huido, se retiran los marcadores de **Sección**, si los hubiese, y la unidad se considera desenganchada: puede moverse, girar, etc. Aunque, si el movimiento se produce hacia atrás, salvo en el caso de los Hostigadores, este será reducido.

Si la unidad, está en combate con dos unidades enemigas, recibe el ataque de oportunidad de ambas unidades.

3. FASE DE DISPARO

El **ataque a distancia** permite disparar proyectiles con diferentes armas (*jabalinas, arcos, hondas, ...*) contra otras unidades, indicándose con valores de ataque a distancia, impresos en su carta, **mayores de 0**.

Por ejemplo, los arqueros tienen un valor de ataque a distancia 3 (8), lo que quiere decir que su valor de ataque (tanto para impactar como herir) es de 3 y su alcance máximo es de 8 UD.

Para que este tipo de unidades pueda realizar un ataque a distancia tiene que cumplir las siguientes condiciones:

- ◆ Ni la unidad que dispara, ni la unidad objetivo, pueden estar trabadas en combate cuerpo a cuerpo, salvo que una carta indique lo contrario.
- ◆ La unidad objetivo no puede estar más allá del alcance máximo de la unidad que dispara.
- ◆ La unidad que dispara no se ha movido o solo ha realizado movimiento reducido este turno.

Estas reglas pueden variar en el caso del uso de alguna carta de **Acción**.

*La balista, el onagro y los scorpiones son una excepción: no pueden disparar a distancia si se mueven.
Los hostigadores pueden disparar y hacer movimiento normal.*

PROCEDIMIENTO

El ataque a distancia sigue la siguiente secuencia en cada ataque:

- ① **OBJETIVO:** el atacante indica la unidad que dispara y la unidad enemiga objetivo.
- ② **DISTANCIA:** se mide la distancia y la línea de visión entre ambas unidades.
- ③ **EVENTO:** se levanta una carta de Evento del mazo (*evento aleatorio*). El atacante y luego el defensor pueden jugar una carta adicional de evento de su mano.
- ④ **DADOS:** el atacante tira 2 dados (*larga distancia*) o 4 dados (*corta distancia*), y se aplican las posibles heridas.
- ⑤ **DAÑO:** si se han hecho heridas que igualan o superan los puntos de vida que le quedaban a la unidad, esta es eliminada y retirada del juego. En caso contrario, las heridas se suman y el defensor hará un chequeo de moral.
- ⑥ **HUIDA:** si el defensor queda “**en huida**” a consecuencia del chequeo de moral, el movimiento de huida se realiza inmediatamente.

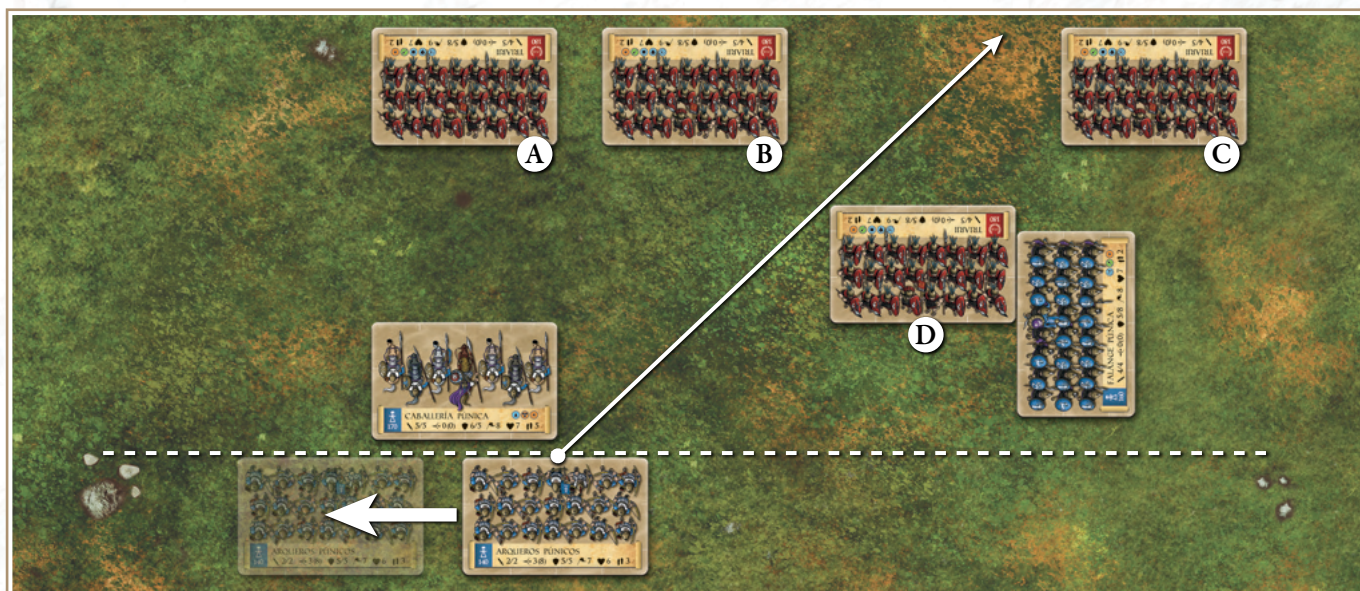
A continuación, se explica la secuencia con más detalle:

ALCANCE

El jugador debe declarar a qué unidad ataca y cuál es el objetivo, sin medir previamente. Posteriormente, se determina el alcance usando la regla de medir, desde el centro del borde frontal de la unidad atacante hasta cualquier parte de la unidad objetivo (*incluso a sus marcadores de formación ampliada*). Si la unidad objetivo está a menos del alcance del que dispara, el ataque puede ser llevado a cabo. En caso contrario se pierde el ataque y esa unidad ya no puede disparar a otra. Si la distancia es menor de la mitad del alcance de la unidad atacante, se considerará **ataque a corta distancia**, en caso contrario sería a **larga distancia**.

LÍNEA DE VISIÓN (LdV)

La **línea de visión** se establece desde la mitad frontal de la unidad atacante, dentro de un ángulo de **180 grados** desde su frontal, a cualquier parte de la unidad enemiga. La **línea de visión** queda obstruida si atraviesa alguna unidad amiga o enemiga. En este caso, las tiradas de ataque a distancia de impactar y herir sufren una penalización de **-1/-1** (*independientemente del número de obstáculos que hubiese en la línea de visión*).



En este ejemplo el arquero puede disparar a todas las unidades romanas salvo a la que está en combate cuerpo a cuerpo de su derecha (d). Además no ve a la unidad de la izquierda (a) ni a la derecha (c), al no tener línea de visión, tendría un negativo al disparo. Si previamente al disparo, movemos lateralmente a la izquierda (Movimiento Reducido) a la unidad de arqueros, podríamos ver a la unidad romana (a).

EVENTOS

Verificado el alcance, se juega un evento **aleatorio**, levantando la primera carta del mazo de cartas de Acción. A continuación, el **atacante** puede jugar una (y sólo una) carta de Evento de su mano, revelándola. Tras ello, el defensor puede también **jugar** un único evento de su mano. A continuación, se aplican los eventos, si se puede, teniendo preeminencia aquellos que anulen el combate o anulen otro evento. Los eventos aplicables en el ataque a distancia son los que tiene el icono de arco y algunos de los que tienen el icono de escudo. La descripción del evento clarifica si procede en este tipo de ataque.

En función de la naturaleza del evento aleatorio, este se aplicará al atacante, defensor, ambos o ninguno. Sin embargo, el evento que juega cada jugador se aplicará sólo a su favor, debiendo cumplirse el requisito que aparece en la carta y ser aplicable a los ataques a distancia. No pueden aplicarse **eventos repetidos** en un mismo ataque.

RESOLUCIÓN DEL DISPARO

El jugador atacante lanzará **2 dados** para un ataque a distancia larga y **4 dados** a corta distancia. En el ataque a distancia, solo el atacante puede causar daño. Una unidad está a corto alcance si está a la mitad o menos de distancia del atacante que el alcance máximo del disparo.

El disparo consta de dos fases:

- ◆ **IMPACTAR:** el atacante hace una primera tirada de dados (2 o 4) y a cada uno les suma el factor de ataque a distancia y los posibles modificadores. Cada dado que **supere** el primer valor de defensa del contrario (esquivar), se considera un impacto. Si ningún dado impacta, el ataque termina sin consecuencias.
- ◆ **HERIR:** el atacante realiza una segunda tirada usando solo los dados que impactaron. Se les añade el factor de ataque a distancia y los posibles modificadores. Cada dado que **supere** el segundo valor de defensa del contrario (armadura) ha causado una herida. Se le coloca a la unidad tantos marcadores de heridas como heridas recibidas.

En la sección final encontrarás el Resumen de reglas importantes, con los modificadores que se aplican al combate y a los chequeos de moral.

En las tiradas de dados de la resolución del disparo, hay **2 resultados especiales** en los que no será necesario hacer estos cálculos:

- ◆ **CRÍTICO:** la tirada de dado de un **6** se considera siempre de impacto en el caso de la primera tirada para impactar, o herida en el caso de tirada para herir.
- ◆ **PIFIA:** si el resultado del dado es 1, se considera fallo automático, tanto para impactar como para herir. Las unidades con la capacidad especial profesionales pueden volver a tirar una vez cada dado en el que salga un 1 (*una vez por dado*).

CONSECUENCIAS

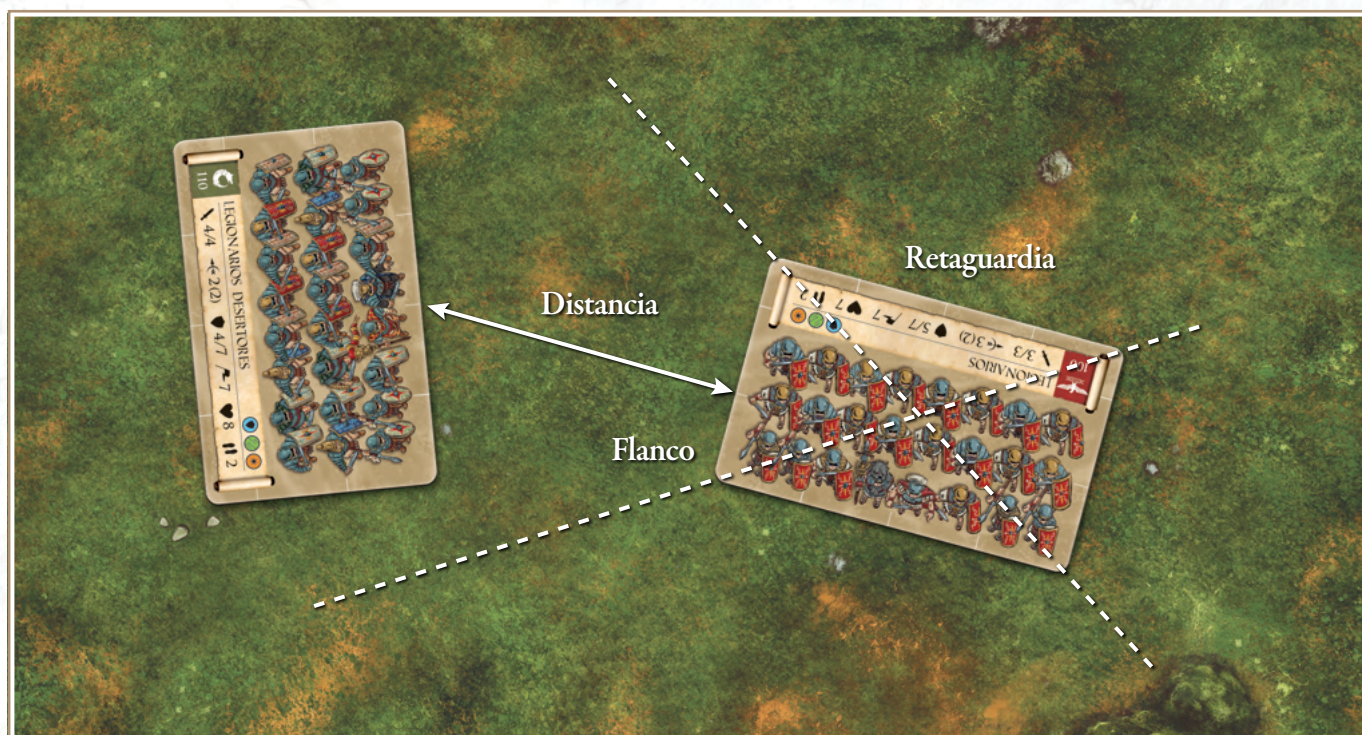
- ◆ **SIN BAJAS:** no se causa herida alguna. No ocurre nada.
- ◆ **ELIMINACIÓN:** si el número de heridas acumuladas equivale o supera al valor de vida de la unidad defensora, la unidad es eliminada y la carta retirada del juego.
- ◆ **CHEQUEO DE MORAL:** si la unidad ha recibido heridas en este ataque y sigue viva, debe realizar un chequeo de moral. Se tira un dado y se aplican los posibles modificadores. Si el número resultante supera la moral de la unidad, esta falla el chequeo de moral y queda **rota** (*se le añade el marcador de **Unidad Rota***). Si ya estuviese **rota**, queda en "huida" (*y se le añade el marcador*).

Una tirada de 1 en un chequeo de moral se considera **siempre un éxito**.

Atacas con tu arquero \leftarrow 3/(8) a una unidad romana \heartsuit 5/8 a una distancia de 3,5 UD de frente. Sin embargo, la línea de visión está obstruida por otra unidad tuya, por lo que hay una penalización de -1/-1. Como es ataque a corta distancia, usarás 4 dados. En la tirada para impactar obtienes 1, 2, 4 y 5. El 1 es una pifia. Solo las tiradas a las que sumándole 2 (+3 de ataque y -1 por línea obstruida) superen los 5 de defensa, serán impactos. En este caso, tu 4 y 5. Tiras a continuación la tirada para herir y te das cuenta que no es posible, porque sumándole 2 necesitas superar un 8. Tiras los dados y sacas 5 y 6. Afortunadamente harás una herida porque el 6, al ser crítico, es siempre éxito. El romano, como ha sido herido, hace chequeo de moral.

MOVIMIENTO DE HUIDA: en el caso de estar la unidad **rota** y fallar el chequeo de moral, la unidad **huye** y dicho movimiento se produce inmediatamente. Las unidades que huyen dirigen su movimiento hacia su línea de retaguardia. Si fuese necesario, se comienza rotando la unidad en esa dirección. (*Nota: para más explicación ver en la sección Huida en Combate, pág. 32*).

MODIFICADORES POR ATAQUES AL FLANCO Y RETAGUARDIA: si una unidad recibe un ataque a distancia por algún flanco, el defensor tendrá $-1/-1$ ♥ y -1 ♣, y, si lo recibe por la retaguardia, en marcha forzada o huyendo, entonces el defensor tendrá $-2/-2$ ♥ y -2 ♣. Para ello se debe determinar por qué lado le llegan los proyectiles, trazando una línea desde el **punto central** del frente de la unidad atacante al punto **más cercano** de la carta del defensor. Si el punto más cercano coincide con una esquina de la carta objetivo, entonces se tiene en cuenta el lado más cercano, en el caso de que ambos lados estén igual de cercanos, decide el defensor.



En este ejemplo, el punto más cercano de la unidad romana al punto central del frente del arquero es un lateral. Por lo tanto, estaremos ante un ataque por el flanco con un modificador del defensor de $-1/-1$ ♥ y -1 ♣.

4. FASE DE HOSTIGADORES

Los hostigadores que se hayan activado este turno y que durante la fase de movimiento no agotaron todos sus puntos de movimiento, pueden en esta fase continuar moviendo las UD aún no usadas, pero **NUNCA** realizar una carga para entrar en combate cuerpo a cuerpo si dispararon previamente.

El movimiento utilizado anteriormente por el Hostigador debe redondearse por exceso a 1 UD o 0,5 UD.

Como recordatorio, podemos usar los marcadores para anotar cada 1 UD o ½ UD que recorre la unidad de hostigadores en la fase de movimiento. De esta manera, recordaremos los puntos de UD disponibles en esta fase. Terminada la fase se retiran los marcadores.

Por ejemplo, si una unidad Hostigadora de capacidad de movimiento 3 ♠ f mueve 1,2 UD en la fase de movimiento, redondeamos por exceso, pondremos los marcadores de movimiento fraccionado por valor de 1,5 UD, y en la fase de hostigadores solo puede mover un máximo de 1,5 UD.

5. FASE DE COMBATE

Durante esta fase se suceden todos los combates cuerpo a cuerpo, tanto los originados por cargas en este mismo turno, como los de unidades trabadas en combate en turnos anteriores.

El jugador activo elige el orden en el que se resuelven los combates y siempre es considerado el atacante, aunque se esté dando continuidad a un combate que inició el jugador contrario.

Los combates cuerpo a cuerpo solo ocurren entre dos unidades. Si una unidad está en combate con dos o más enemigos, se realiza un combate con cada uno de ellos, uno detrás del otro.

SECUENCIA

El combate cuerpo a cuerpo normal o simultáneo, sigue la siguiente secuencia:

- 1 **EVENTOS:** se levantan y resuelven los eventos.
- 2 **DADOS:** se determina el número de dados a tirar. El atacante tira los dados, primero para impactar y luego para herir. Se calculan los posibles daños realizados y posteriormente el defensor hace lo mismo. Si ninguna unidad logró hacer daño, aquí termina la secuencia.
- 3 **DAÑOS:** se aplican simultáneamente (*salvo excepciones*) los daños a ambas unidades. Si una unidad (*o ambas*) acumula tantas o más heridas que sus puntos de vida, la unidad es eliminada y termina aquí la secuencia.
- 4 **CHEQUEO DE MORAL:** la unidad con más heridas recibidas en este combate realiza un chequeo de moral. En caso que ambas hayan recibido las mismas heridas, las dos lo deben realizar. Si una unidad falla el chequeo de moral, queda **rota**. Si ya estaba **rota**, huye.
- 5 **HUIDAS:** si una unidad huye, el movimiento de huida se realiza inmediatamente. Si ambas están en huida, empieza huyendo el jugador en activo. Si ninguna de las dos unidades huye o es eliminada, las unidades quedan trabadas en combate para el siguiente turno.

DESARROLLO DEL COMBATE

El combate cuerpo a cuerpo tiene muchas similitudes con el ataque a distancia, por lo que en esta sección solo desarrollaremos sus particularidades específicas.

EVENTOS

- ◆ **JUGAR LAS CARTAS DE EVENTO:** el procedimiento es semejante al del ataque a distancia. Se juega el evento aleatorio, luego el atacante juega un evento de su mano, si lo desea, y finalmente el defensor, tras ver los eventos anteriores, puede jugar también un evento de su mano. En aquellos casos particulares en los que se genera un combate en una fase distinta a la de combate cuerpo a cuerpo (*movimiento al retirar secciones de envolver, movimientos de huida o movimiento de elefantes*) no se juegan eventos.
- ◆ **TITULARIDAD DEL EVENTO:** si en el evento aleatorio aparece el icono espada, este favorece al atacante en su tirada de dados. Si aparece un escudo favorece al defensor. Si aparecen ambos, se aplica a ambos. El evento que juega cada jugador de su mano solo beneficia al que lo juega, independientemente de los iconos que tenga, salvo que indique lo contrario la descripción del evento.

Por ejemplo, si el evento con escudo «Resistid» (que otorga +1/+1 ♠ y +2 ♣) aparece como evento aleatorio, solo favorecerá al jugador defensor. Pero si la juegas de tu mano cuando estás atacando, te favorecerá cuando el defensor tiré los dados. Si aparece como evento aleatorio «Lanzad Jabalinas» (con icono de ♠ y ♣) y ambos tienen jabalinas, el evento favorecerá a ambos. Pero si lo juegas de tu mano, aunque ambos tengan jabalinas, solo tú usarás este ataque especial.

- ◆ **TIPOS DE COMBATE CUERPO A CUERPO:** se diferencian tres tipos de combate cuerpo a cuerpo, en función de cuando se resuelven:
 - **Simultáneo:** es el combate normal. Las heridas obtenidas tras la tirada de dados se aplican a atacante y defensor a la vez, una vez que ambos han tirado los dados. El chequeo de moral lo realiza la unidad que ha recibido más heridas en ese combate (*no importa las que tuviera antes*) y en caso de empate, ambas.
 - **Prioritario:** diversas formaciones especiales, eventos o ventaja de terreno, otorgan a una unidad la característica de “prioritaria”. La unidad prioritaria ataca primero, aunque sea defensora. En el combate prioritario, tras resolverse los eventos, la unidad prioritaria realiza el ataque y aplica las heridas generadas. Si inflige daño, la unidad afectada debe pasar un chequeo de moral. Si tras el ataque sigue viva y no huye, realiza entonces su ataque contra la prioritaria, aplicando cualquier penalización generada por el primer ataque. Se compararán las heridas producidas y, si procede, se harán chequeos de moral. De esta manera, la unidad no prioritaria puede llegar a pasar dos chequeos de moral en un mismo combate.
 - **Único:** la habilidad especial “*sarissas*” permite a la unidad, en su primer combate, tras trabarse cuando está activada la formación en falange, realizar un ataque sin que la unidad contrincante pueda atacar a su vez. Si se llegan a enfrentar una unidad con ataque prioritario contra otra con ataque único, se resuelve un combate prioritario (*pero será la que tiene combate único la que actúa como unidad prioritaria*).



DADOS


En el combate cuerpo a cuerpo, se cuentan todas las secciones frontales (*de la carta y de los marcadores de Sección*) del atacante que están en contacto con las del defensor. Por cada sección se tira un dado y tanto defensor como atacante siempre tiran el mismo número de dados.



En este ejemplo, la unidad dacia carga en formación ampliada contra la romana y luego envuelve con las 2 secciones frontales libres. Hay 6 secciones en contacto con el enemigo. Como todas las secciones en contacto del romano lo están con secciones frontales dacias, ambos tirarán 6 dados en el combate cuerpo a cuerpo.

DAÑOS

Al igual que en el combate a distancia, se tiran primero todos los dados para impactar y con aquellos que se tenga éxito se efectúa una segunda tirada para herir. A diferencia del ataque a distancia, el factor de ataque para impactar y herir de cada unidad pueden ser distintos. Se aplican también los críticos  como éxito y las pifias  como fallo automático. Tira primero el atacante y, a continuación, el defensor, tirando el mismo número de dados. En ese momento se colocan tantos marcadores de herida en cada unidad como heridas hayan recibido.


Siguiendo el ejemplo anterior, tirarás 6 dados con los dacios, que son los atacantes. Como está envolviendo por un flanco, el defensor tendrá -1/-1 . Su valor de impacto es 4 y el valor de esquivar del romano es 4 (5-1). Al tirar, obtienes solo una pifia en 1 dado, siendo los otros 5 éxitos. El valor para herir de la unidad dacia es de 4 y el valor de defensa del romano es 6 (7-1), por lo que los resultados de 3 o más serán éxito, y por lo tanto harán herida. Tira los 5 dados (los que impactaron) y logras 4 heridas. A continuación, el romano hace lo mismo y hace 3 heridas. Colocas un marcador de III (3) heridas en la unidad dacia y el romano una de III (3) y una de I (1).

Los marcadores de heridas representan las bajas que ha sufrido la unidad: muertos, heridos y desaparecidos. Si el número de heridas acumuladas por la unidad iguala o supera su valor de vida, la unidad es eliminada y retirada del juego. Es posible que ambas unidades sean eliminadas en un mismo combate.

- ◆ **CONTROL DE HERIDAS:** para tener claridad de cuales han sido las heridas provocadas durante ese combate, se recomienda dejar en el centro de la unidad los marcadores de herida antiguos y colocar en un borde los infligidos durante esa batalla.
- ◆ **MODIFICADOR POR HERIDAS:** la acumulación de heridas afecta a la capacidad de la unidad. Cada herida reduce en 1 la moral de la unidad. Además, por cada 3 heridas, la unidad tiene un modificador de -1/-1 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y a distancia. No obstante, el valor mínimo de ataque será siempre 1/1, independientemente del número de heridas recibidas y otros modificadores.



Estos mercenarios tienen tres heridas. Como consecuencia su poder de ataque es 2/2 y su moral es de 5 (8-3).

- ◆ **CHEQUEO DE MORAL:** si ambas unidades han sobrevivido, la unidad que recibió más heridas en el combate previo (*no el total de heridas*) pasará un chequeo de moral. En caso de empate, ambos habrán de pasarlo y, si ninguno tuvo heridas, nadie hará el chequeo. Al igual que en el ataque a distancia, se tira un dado para hacer el chequeo. Si sale , es éxito automático. Si no, se aplican los modificadores y si el resultado es superior a la moral de la unidad se habrá fallado el chequeo.

Siguiendo con nuestro ejemplo, como el romano tuvo más heridas deberá pasar el chequeo de moral. Su moral es 7, pero tiene -1 por estar siendo atacada por el flanco y -4 por sus 4 heridas, quedando en 2. El dado arroja un 4, por lo que falla la moral (por poco) y la unidad queda rota.



UNIDAD ROTA: las unidades se rompen cuando fallan su chequeo de moral. Algunas circunstancias del juego también pueden romper la unidad. Al suceder esto, se le pone a la unidad el marcador de **Unidad Rota**, que implica una penalización de **-1/-1** a impactar/herir y **-1** a la moral.

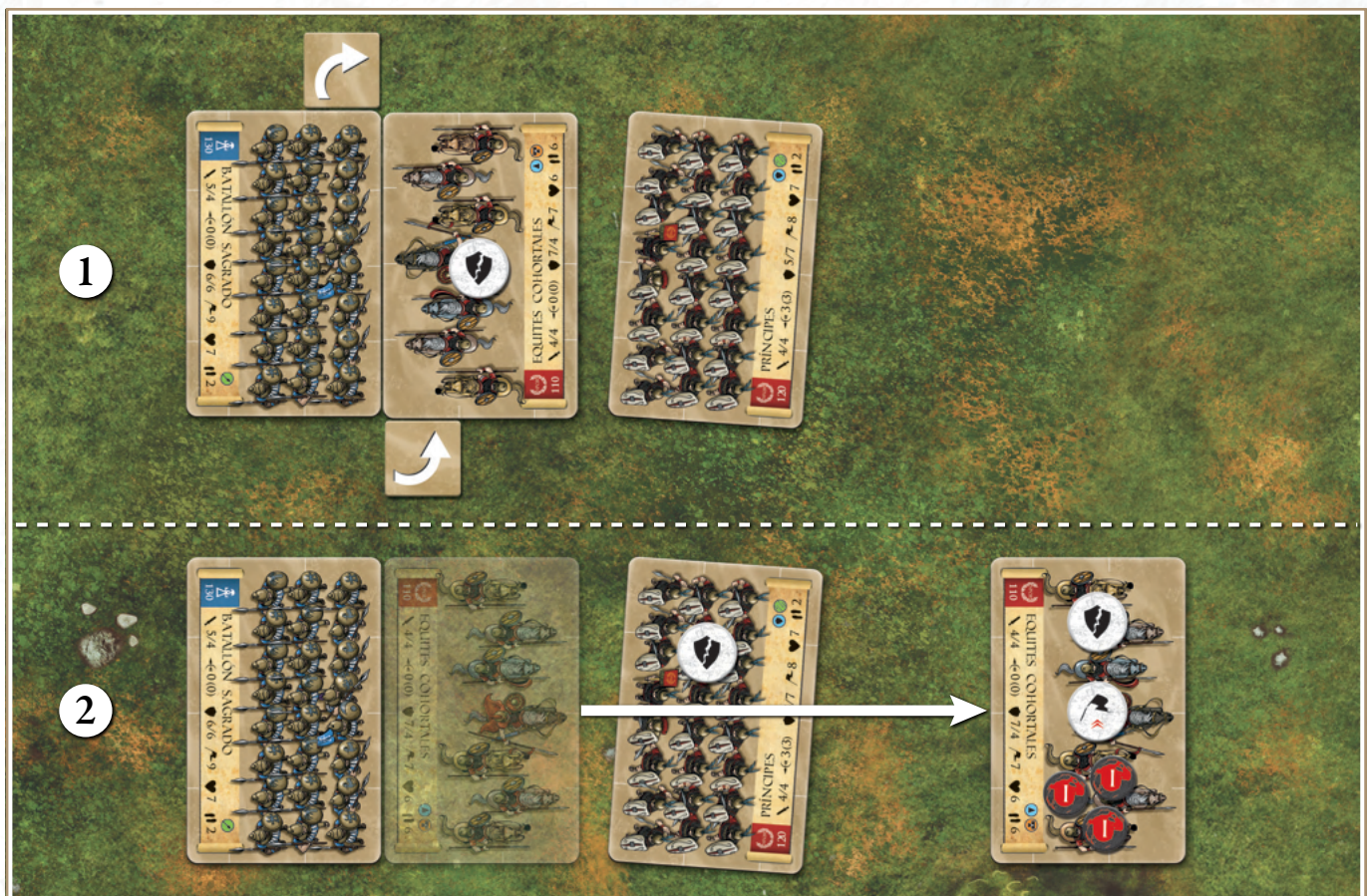
HUIDA EN COMBATE

- ◆ **UNIDAD EN HUIDA:** si una unidad **rota** falla un chequeo de moral entonces huye. Inmediatamente se quitará cualquier marcador de **Formación Especial (azul)** o de **Sección** y se colocará el marcador de **Unidad en Huida**. Se retirarán también los marcadores de **Sección** del enemigo. Si la unidad en huida está bloqueada, no se retirarán los marcadores de **Sección** enemigas (*las propias sí*) y continuará en combate cuerpo a cuerpo hasta que pueda moverse.

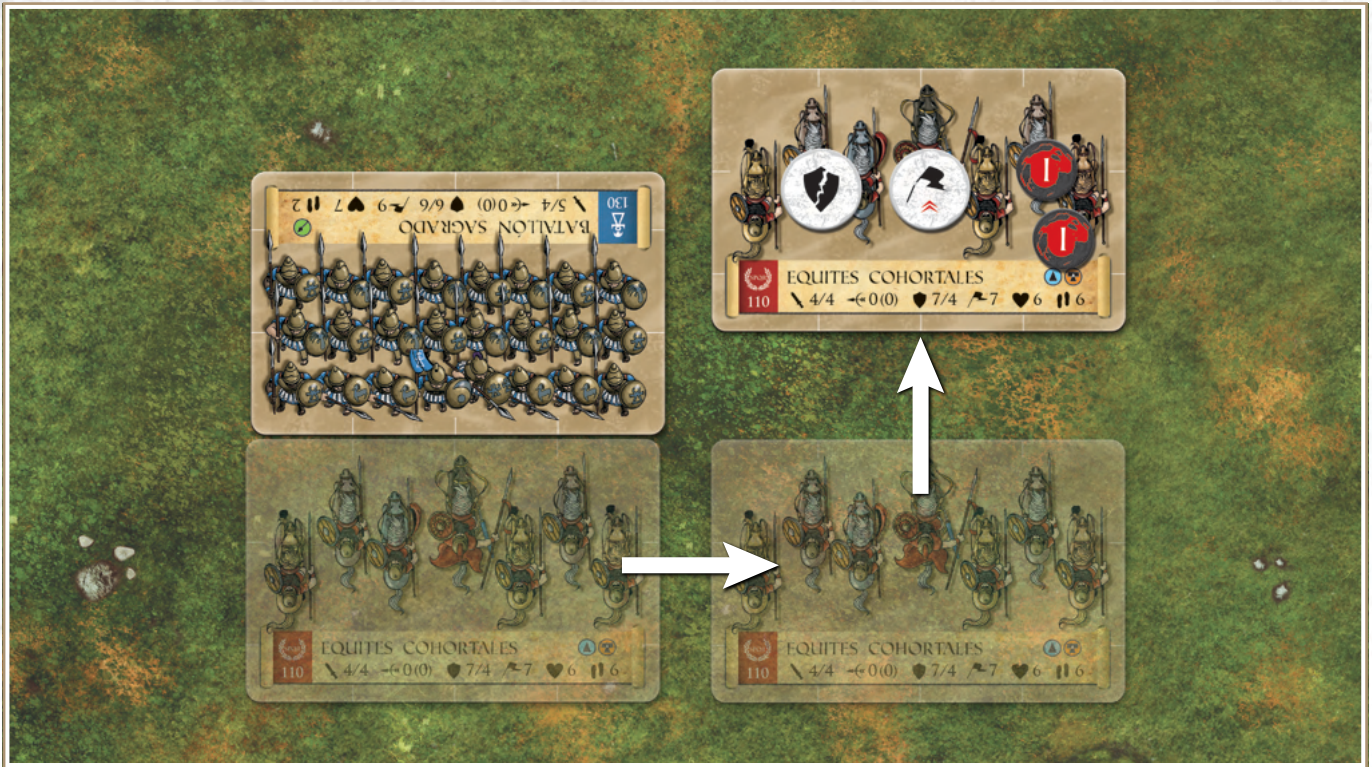
Si el desbloqueo sucede en ese mismo turno, por resolución de otro combate, se procederá inmediatamente a la huida. Cuando esto ocurra en otros turnos, el desplazamiento se efectúa en la siguiente fase de huida.

- ◆ **MOVIMIENTO INICIAL DE HUIDA:** este movimiento se produce inmediatamente terminado el combate que la origina, durante la fase combate cuerpo a cuerpo. La unidad que huye en este momento moverá como si fuera hostigadora, con toda su capacidad de movimiento y puede realizar cualquiera de los giros y rotaciones necesarios para separarse de la unidad atacante y dirigirse hacia sus propias líneas por el camino más directo.

En su huida, atravesará obligatoriamente cualquiera de las unidades amigas que se encuentren en su camino y no estén en formación especial. Al hacerlo las romperán.



En 1, tu unidad montada romana resuelve el combate contra la unidad cartaginesa. Tu unidad recibe 3 heridas y ninguna para el cartaginés. Haces chequeo de moral (-1 por estar **rota**, -1 por estar flanqueada y -3 por las heridas recibidas) y lo fallas. En 2 vemos el movimiento de huida: te recolocas 180° en dirección a tu retaguardia y avanzas, atravesando a la unidad aliada, que queda **rota**.



En este caso, tu unidad montada ha sido puesta en huida tras combatir contra la infantería parta, que se interpone en tu camino para huir a tus propias líneas romanas, por lo que haces un movimiento en lateral para separarte (2 UD) y luego continúas moviéndote recto hacia tu retaguardia (otras 2 UD), de forma similar a una unidad hostigadora.

- ◆ **HUIDA VOLUNTARIA:** tras un combate cuerpo a cuerpo o ataque a distancia en el que nuestra unidad haya sufrido al menos una herida, podremos decidir que huya voluntariamente. Se le añadirá un marcador de **Unidad en Huida** y la de **Rota** (si no la tuviera de antes) y debe iniciar su movimiento de huida. A partir de este momento, será considerada “en huida” sufriendo las mismas condiciones que las unidades que huyen forzosamente.
- ◆ **BALISTA, ONAGRO Y SCORPIONES:** se consideran armas de asedio y artillería, también utilizables en combate en campo abierto, que no pueden realizar movimiento de huida, resultando destruidas en su lugar.

6. FASE DE HUIDA

Las unidades en huida no mueven durante la fase de movimiento, no pueden estar en formación especial ni ampliada, no pueden disparar y, salvo que estén bloqueadas en combate o sean atacadas, no combaten en la fase de cuerpo a cuerpo.

Pueden ser activadas para tratar de ser recuperadas en la **fase de activación**. Si la unidad en huida sale parcial o totalmente del campo de batalla, se considerará eliminada.

- ◆ **ATAQUE A UNIDAD EN HUIDA:** si recibe un ataque, se defenderá como una unidad normal con -2/-2 ♠ pero no hará chequeo de moral porque ya está huyendo.
- ◆ **FASES:** en el orden elegido por el jugador activo, para cada unidad en huida que esté o no activada y que **no haya iniciado su huida en este mismo turno**, se realizan las siguientes dos acciones:
 - ① Realiza un chequeo de moral para ver si la unidad se recupera.
 - ② Si lo falla, sigue realizando el movimiento de huida hacia su retaguardia.

- ◆ **RECUPERACIÓN DE LA UNIDAD EN HUIDA:** la unidad lleva a cabo un chequeo de moral (*con los modificadores que correspondan*) para tratar de interrumpir la huida. Si lo supera, la unidad queda en el mismo lugar, pero en la orientación que desee su propietario. Se retirarán los marcadores de unidad en huida y unidad **rota**, pero mantienen las heridas y cualquier otro marcador que ya tuviese.

Las **unidades en huida** que se encuentren trabadas en combate y bloqueadas, también efectúan chequeo de moral. Si lo superan, no se mueven ni cambian su orientación, pero pueden retirar el marcador de **Unidad en Huida** y el de **Unidad Rota**.

- ◆ **MOVIMIENTO DE HUIDA:** una unidad que no se recuperó hace su movimiento de huida. La unidad que huye lo hace a su plena capacidad de movimiento, pudiendo realizar todos los giros y maniobras necesarias (*como si fuese unidad hostigadora*) para dirigirse por la vía más corta hacia su línea de retaguardia.
- ◆ **OBSTÁCULOS A LA HUIDA:** las unidades que huyen no pueden atravesar las unidades rivales (*independientemente de su estado*), ni las unidades propias que estén en formación especial (*con marcador azul*), ni los elefantes en huida (*ver más abajo*). En estos casos, deben realizar los giros necesarios para evitar estos obstáculos, siempre optando por el camino más corto hacia su línea de despliegue inicial.

Sin embargo, si hay unidades amigas por el camino más recto, las atravesarán siempre y cuando no finalicen su movimiento encima de la unidad amiga. En este caso, la unidad en huida debe detener su movimiento en el punto previo a la toma de contacto. Pueden continuar su movimiento en la siguiente fase de huida (*y eventualmente atravesar la unidad propia si esta no se ha movido o adoptado formación especial*).

Se considera que una unidad atraviesa a otra aunque solo se pase por encima de una esquina, es decir, no hace falta que sea atravesada de lado a lado. Las unidades amigas que sean atravesados quedan **“rotas”**. Sin embargo, si la unidad amiga atravesada ya estuviese **rota** o estuviese también en huida, no sufriría ningún efecto adicional.

- ◆ **HUIDA DE ELEFANTES:** los elefantes son armas de guerra poderosas, pero en situaciones de tensión, pueden ser incontrolables, generando daños a unidades amigas y enemigas. Como otras unidades, los elefantes en huida no bloqueados realizan los giros y movimientos necesarios para orientarse a su línea de retaguardia. A continuación, inician su movimiento en línea recta hacia la misma.
- ◆ **ARROLLO POR ELEFANTES:** en su camino, los elefantes no se desviarán y arrollarán cualquier unidad que atraviesen, sea del bando que sea e independientemente de su formación. Para arrollar, el elefante debe atravesar totalmente la unidad. En caso de no poder hacerlo, debe detener su movimiento en el punto previo a la toma de contacto. Al arrollar el elefante hace un ataque, sin eventos, tirando tantos dados como secciones suyas atraviesen la unidad enemiga y se aplicarán los efectos respectivos. No hay réplica de la unidad arrollada. Si la unidad arrollada queda **“en huida”** a consecuencia de ser arrollada, realiza inmediatamente su movimiento de huida, tras la finalización del movimiento del elefante. Si tras la finalización del combate, la unidad siguiese operativa, se coloca el marcador de **Unidad Rota**. Si ya estuviese **rota** (*o en huida*), no le ocurriría nada más.

Ejemplo: tu unidad de honderos baleares es arrollada, siendo atravesada por la unidad de elefantes por tres secciones, tirándose 3 dados y produciendo 2 heridas. Los honderos tiran los dados para un chequeo de moral y lo fallan, quedando la unidad rota. Si la unidad no hubiese fallado el chequeo de moral, hubiera quedado rota a continuación, por el simple hecho de ser arrollada.

En las sucesivas tiradas de moral para tratar de recuperar la unidad de elefantes, si el resultado iguala exactamente la moral de los animales (*con los modificadores oportunos*), pero no la supera ni es inferior a esta, el jugador puede elegir si los conductores matan a los elefantes para evitar males mayores, la unidad resulta destruida.

En aquella época los conductores de los elefantes llevaban consigo un martillo y un cincel para matar a sus animales en caso de que se volvieran demasiado peligrosos para las propias tropas.

- ◆ **COMBATIR ELEFANTES EN HUIDA:** la unidad que vaya a ser arrollada (*enemiga o aliada*), puede optar por entablar combate contra el elefante. En ese caso, el elefante se encara (*sin poder envolver*) y se procede a realizar un combate normal, aunque sin eventos. Si al resolverse siguen las unidades vivas y la defensora no ha huido, quedan trabadas en combate. Posteriormente, si la unidad defensora huye, se retira o es eliminada, el elefante prosigue su huida si no se ha recuperado.

7. FASE DE FIN DE TURNO

El turno del jugador activo termina con esta fase.

- ◆ **TURNO CON ALGUNA ORDEN JUGADA:** si durante el turno, el jugador ha jugado al menos una orden, roba 1 carta.
- ◆ **TURNO SIN JUGAR NINGUNA ORDEN:** si durante el turno, el jugador no ha jugado ninguna orden (*aunque haya jugado eventos*), debe elegir una de las siguientes acciones:
 - **DESCARTE:** puede descartarse de las cartas que desee y robar el mismo número de cartas descartadas más 1.
 - **ROBAR:** el jugador roba 3 cartas.

Si hay varios jugadores en el mismo bando, pueden regalarse cartas de Acción entre ellos. A continuación, si el número de cartas en la mano excede el valor de liderazgo del general, el jugador debe descartarse del exceso a su elección.

FIN DE MAZO: en el caso de que se acaben las cartas del mazo, debe barajarse el mazo de descarte y ponerse boca abajo para ser usado de nuevo. Nótese que en algunos escenarios esto puede significar que termina la partida.



Frente y dorso de la carta de ayuda de ONUS!



VIII - FORMACIONES ESPECIALES



Algunas unidades tienen un **icono redondo azul** en las cartas que representan formaciones especiales que pueden adoptar. **Para activar esta formación especial**, la unidad que tenga esa capacidad debe hacerlo en la fase de movimiento y cumplir los siguientes requisitos:

- ◆ Debe haber sido activada.
- ◆ En el turno en el que se activa, solo puede hacer movimiento reducido (*salvo Maniobrables y Hostigadores*) y además pueden cargar. En turnos posteriores puede desactivarse y realizar movimiento normal.
- ◆ No debe estar trabada en combate cuerpo a cuerpo.

Al activarse, se le coloca a la unidad el marcador **azul** correspondiente. Ninguna unidad puede tener más de una formación especial activada (*solo se puede tener un marcador azul*).

Los beneficios que otorgan las **formaciones especiales**, se acumulan con cualquier habilidad especial que posea (*iconos naranjas y verdes*).

Salvo que se especifique lo contrario en un Escenario Histórico, los jugadores podrán elegir iniciar la partida con unidades con la formación especial ya activada, tras mostrar la unidad por su lado visible en el despliegue y poner el marcador correspondiente.

A continuación, se detallan las particularidades de las formaciones especiales:



MURO DE ESCUDOS: es una formación defensiva en la que se cierran filas y se utilizan grandes escudos.

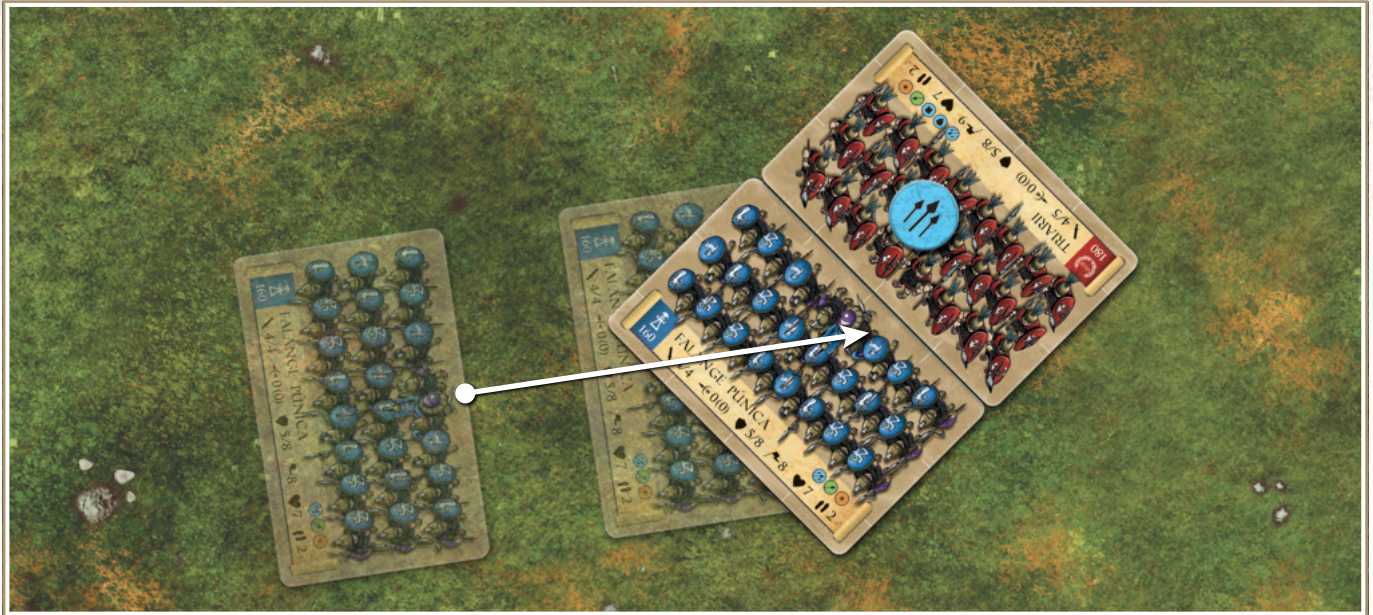
- Añade +1/+1♥ a la defensa contra proyectiles y en combate cuerpo a cuerpo.
- La unidad que tenga activa esta formación tiene su movimiento reducido, pero puede cargar.



FALANGE: es una formación en la cual la unidad forma en filas compactas alineando sus lanzas. Esta habilidad solo se aplica si tiene alguna de las secciones frontales en contacto con el enemigo.

- Tiene la habilidad de **Lanceros**, con modificadores acumulables contra unidades montadas.
- El valor de ataque de la falange suma +1/+1♠ contra cualquier enemigo.
- Cuando entre por primera vez en combate, atacando o defendiendo, la unidad con formación de falange realiza un combate prioritario (*ataca primero, aunque sea defensor, y aplica primero el daño*).
- Mientras la unidad tenga activa esta formación, tiene su movimiento reducido, pero puede cargar.

Si una unidad de **Falange** se enfrenta a otra unidad con combate prioritario (*por ejemplo, si está siendo embestida por una unidad montada con esa capacidad especial*), ambos efectos se anulan y el combate se convierte en normal (*simultáneo*).



La Falange púnica carga contra nuestra unidad. Sin embargo, nuestros Triarii, incluso siendo los defensores, tiran primero los dados por gozar de ataque prioritario. Si se generan daños, la unidad cartaginesa deberá hacer un chequeo de moral, antes de tirar a su vez los dados.



FORMAR EN CUADRO: esta formación defensiva consiste en mantener a los heridos en el centro y formar un cuadro con todas las armas hacia el exterior.

- No tiene penalización si es atacada por los flancos o retaguardia.
- Tiene una bonificación de +2/+2♥ a la defensa contra unidades montadas.
- Tiene una penalización de -1/-1♥ a la defensa contra ataques de proyectiles.
- Mientras esté activa esta formación la unidad no puede mover.



PUNTA DE FLECHA: formación característica de algunas unidades montadas que aumenta la potencia de su carga.

- Bonificación de +1/+1♣ al ataque, solo aplicable cuando la unidad carga.
- Una vez finalizado el primer combate tras la carga, esta formación se pierde y deja de hacer efecto. Se retira el marcador azul.
- Puede ejecutarse en movimiento normal.



ROMBOIDALES: esta formación para unidades montadas tiene las mismas características que la formación Punta de Flecha, pero con la ventaja adicional de que, una vez por turno, la unidad puede realizar un giro libre sobre su centro sin consumir puntos de movimiento.



BRAVURA: representa el arrojo de la unidad para incrementar su fuerza en detrimento de su defensa. Es una habilidad especial, distinta a las anteriores, ya que no es propiamente una formación y, por lo tanto, tiene excepciones a sus reglas generales.

- Al estar activa, se incrementa en +1/+1♣ el ataque pero se reduce la defensa en -1/-1♥.
- Tanto para aplicar esta habilidad o quitarla, basta con activar la unidad y poner o quitar el marcador, sin que en esas fases haya movimiento reducido, incluso estando en combate.



IX - HABILIDADES DE LAS UNIDADES



Representan las **habilidades especiales** inherentes a las unidades. A diferencia de las formaciones, no requieren ser activadas, por lo que su efecto es permanente. Se representan con **iconos en color naranja** para las habilidades en general, o en color verde para habilidades de terreno y armas especiales (*jabalinas y lanzas*). Las ventajas y bonificaciones que otorgan son acumulables y son las siguientes:

HABILIDADES EN TIPOS DE TERRENO



MONTARACES: es una habilidad propia de unidades acostumbradas a moverse por terrenos boscosos. La unidad no se ve afectada por ninguna penalización relativa al movimiento, posicionamiento o al combate en bosques.



MONTAÑESES: es una habilidad propia de unidades acostumbradas a moverse por terrenos de montaña o particularmente abruptos. La unidad no se ve afectada por ninguna penalización relativa al movimiento, posicionamiento o al combate en terrenos inclinados o montañosos.



ANFIBIOS: es una habilidad propia de unidades habituadas o especialmente entrenadas en el tránsito a través de ríos, que puede atravesar como si fueran vados. La unidad no sufre ninguna penalización al movimiento al entrar, transitar y salir del agua, ni al combate cuando sale del río.

OTRAS HABILIDADES



ATLETAS: unidades con excelente condición física:

- Suma 1 al cargar contra el enemigo.



EMBESTIR: es una habilidad propia de algunas unidades montadas y unas pocas de infantería:

- Solo se aplica si se carga contra unidades de infantería y solo en el primer ataque de la carga.
- Otorga +1/+1 en ataque.
- La unidad que embiste realiza un **combate prioritario** (*ataca primero y aplica primero el daño*).
- En el caso que el defensor huya o sea destruido tras una embestida, la unidad atacante puede realizar un movimiento adicional de la mitad de su capacidad, pero no puede volver a cargar.

Si una unidad embiste a una infantería con **combate prioritario** (*por ejemplo, en Falange*), ambos efectos se anulan y el combate se convierte en normal (*simultáneo*).



HOSTIGADORES: son unidades que operan en formaciones muy flexibles, rápidas y capaces de moverse por el terreno sin mantener una línea rígida, aunque sin separarse mucho unos de otros para mantener la cohesión de la unidad.

- Pueden realizar las maniobras especiales que se detallan en la fase de movimiento (*movimiento en todas direcciones, Giro Libre, etc.*) y disparar haciendo movimiento normal en vez de movimiento reducido.
- Pueden fraccionar su movimiento entre las fases de antes y después de los ataques a distancia, por lo que mueven, disparan y vuelven a mover hasta completar su movimiento máximo. Se recomienda utilizar los marcadores de movimiento fraccionado que permiten recordar lo que han movido antes de la fase de disparo.



MANIOBRABLES: es una capacidad de ciertas unidades montadas para realizar maniobras especiales con agilidad:

- Pueden cambiar de formación (*por ejemplo, ampliar, reducir o cambiar a cualquier otra formación*) y realizar movimiento normal ese turno.
- Pueden cargar en el turno en el que adoptan o cambian de formación.



PROFESIONALES: unidades muy bien entrenadas que no suelen cometer errores en combate:

- Cuando tiran los dados para impactar o para herir en ataques a distancia o cuerpo a cuerpo, pueden volver a tirar una vez cada dado en el que haya salido un 1 (*pifia*).



TERROR: representan el miedo que generan ciertas unidades en el enemigo.

- Las unidades que luchan cuerpo a cuerpo contra este tipo de unidades, sufren una penalización de -1 en todos sus chequeos de moral, aunque no hayan recibido daño ese turno.



FIRMEZA: unidades con una moral inquebrantable.

- Pueden romperse, pero nunca huyen salvo que lo desee el jugador que los controla. Pueden aguantar incluso hasta el último hombre.



IMPETUOSAS: representan unidades aguerridas pero indisciplinadas:

- Durante la fase de movimiento las unidades impetuosas del jugador en turno cargan obligatoriamente (*estén o no activadas*) contra cualquier enemigo a distancia de carga y con el máximo número de secciones.
- Si hay más de un enemigo a distancia de carga, elige el jugador propietario de la unidad impetuosa.
- Esta habilidad no se aplica contra unidades que se encuentren dentro de estructuras.



JABALINAS: además de utilizarse como armas a distancia, son lanzas cortas que se arrojaban antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo (*como el pilum romano*). Las unidades con esta habilidad permiten beneficiarse del evento "*Lanzad jabalinas*", combinándose en ataque o en defensa.



LANCEROS: son unidades con lanzas largas, muy eficaces contra unidades montadas.

- Mejora en +1/+1\ al ataque en los combates cuerpo a cuerpo contra caballería y otras monturas.



MORTAL: unidades especialmente agresivas y letales en combate cuerpo a cuerpo.

- En cualquier combate cuerpo a cuerpo, en la tirada de herir, las unidades "*mortales*" infligen 2 heridas por cada dado en el que saque un 6 (*crítico*).



PRECISIÓN: unidades con una gran puntería en ataque a distancia.

- Solo se aplica si la unidad no se ha movido ese turno.
- Cada 6 que saquen en la tirada de herir, hacen doble daño.

Tu unidad con capacidad precisión, no se mueve y dispara en la fase ataque a distancia. Tira los dados y obtiene 3 impactos. Al tirar para herir, obtiene 6, 1, 6 por lo que inflige 4 heridas al contrario en lugar de solo 2.



SARISSAS: largas picas, que podían superar los 5 metros de largo, usadas por algunas unidades macedonias y griegas.

- Otorgan todos los beneficios y en las mismas circunstancias, que la habilidad lanceros.
- Adicionalmente, mejoran los efectos de la formación **Falange**, convirtiendo el **ataque prioritario** en **ataque único**: cuando la unidad tiene activada la formación **Falange**, realiza su ataque sin posibilidad de réplica del rival.
- Cuando la unidad con sarissas tiene activada la formación en **Falange** y se enfrenta a otra unidad con ataque prioritario, el ataque se convierte en prioritario, pero con dicha prioridad a favor de las sarissas.



UNIDADES COMPLEMENTARIAS: son unidades que pueden actuar conjuntamente. Una es la principal y la otra su auxiliar de apoyo (*ayudan a llevar el equipo pesado, proporcionan cobertura de proyectiles, etc.*).

- Al realizarse el despliegue, dos unidades complementarias pueden empezar apiladas, solapándose completamente. La unidad auxiliar debajo y la principal encima, perfectamente alineadas.
- En fase de activación, basta activar la unidad principal para que ambas se activen, incluso separarse moviéndolas ambas por separado.
- El apilamiento permite que la unidad principal tenga **1 UD** adicional al movimiento.
- En el caso de combate cuerpo a cuerpo, se aplican los valores de ataque y defensa de la unidad principal.
- Mientras estén juntas, cualquier daño que reciban a distancia o cuerpo a cuerpo, lo recibirán ambas.
- Si tiene la capacidad, la unidad auxiliar también puede disparar proyectiles cuando está debajo. Si tiene jabalinas, puede jugar el evento **“Lanzad jabalinas”**.
- En fase de movimiento, o debido a una huida, las unidades pueden separarse. Al hacerlo deben hacerlo totalmente (*no pueden quedar solapadas*). En el momento que las unidades se separen no pueden unirse de nuevo durante el resto de la batalla y se comportarán como unidades independientes. Si tuvieran heridas, al separarse mantienen esas mismas heridas ambas unidades.





X - MODIFICADORES






A continuación, se resumen los principales modificadores, distintos de los otorgados por las formaciones y habilidades de las unidades.

- ◆ **FLANQUEO:** la unidad que ataca a distancia o combate cuerpo a cuerpo por un flanco (*lateral de la carta*) reduce los valores del defensor en $-1/-1$ ♥ y $-1/♣$.
- ◆ **RETAGUARDIA:** la unidad que ataque a distancia o combate cuerpo a cuerpo por la retaguardia (*parte trasera de la carta*) reduce los valores del defensor en $-2/-2$ ♥ y $-2/♣$.
- ◆ **MARCHA FORZADA o en HUIDA:** se consideran todos sus lados como retaguardia, $-2/-2$ ♥ y $-2/♣$ y se ignora por donde recibe el ataque realmente.
- ◆ **ALIADO EN COMBATE:** la unidad que combate cuerpo a cuerpo, si tiene una unidad aliada que esté atacando al mismo objetivo, penaliza al defensor $-1/-1$ ♥ y $-1/♣$ a la moral por cada unidad enemiga adicional a la que se esté enfrentando.



En este ejemplo la Caballería Púnica ataca con 5 secciones, una ampliada que tenía en el flanco izquierdo ($-2/-2$ ♥), dos secciones atacan por el flanco ($-1/-1$ ♥) y otras dos por la parte frontal del enemigo. Como tiene un aliado atacando al mismo enemigo, también le reduce $-1/-1$ ♥. Es decir, el defensor acumula un total de $-4/-4$ ♥ ante el ataque de los 5 dados, además de $-4/♣$, siendo muy probable que reciba las 5 heridas posibles.

Además, el romano al estar bloqueado, no puede maniobrar ni envolver. En su combate, la otra unidad atacará al romano con 2 dados; el defensor tendrá $-2/-2$ ♥ (-1 de ataque por flanco y -1 por haber otra unidad aliada en combate contra el mismo objetivo).

- ◆ **GENERAL:** los generales otorgan beneficios específicos a la unidad que los contiene, tal y como se describe en la carta de General. Adicionalmente los generales mejoran la moral de otras unidades:
 - Todas las unidades aliadas en su rango de influencia, reciben un +1/♣ a la moral. El rango se mide desde cualquier lado de la carta del general y basta que alcance parte de la unidad afectada.
 - Si el **General** está huyendo, herido o muerto, todas las unidades aliadas presentes en la batalla tienen -1 a los chequeos de moral.
- ◆ **BAJAS:** las bajas acumuladas afectan la moral y capacidad de ataque de la unidad:
 - Cada herida implica -1/♣ a la moral.
 - Cada 3 heridas en la unidad penaliza en -1/-1/♣ los valores de ataque, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia, aunque el mínimo siempre será 1/1 para atacar.
- ◆ **FORMACIÓN AMPLIADA:** las unidades en formación ampliada tienen -1 a la moral por cada sección que amplíen. Una unidad que haya ampliado una sección en cada lado, tiene -2 en la moral.
- ◆ **HÉROE:** ciertos eventos pueden hacer aparecer un **Héroe** en la unidad. Las unidades con **Héroe** tienen una bonificación de +1/+1 a la defensa y +1 a la moral. Solo se puede tener un marcador de **Héroe** por unidad. 
- ◆ **SIN OFICIALES:** como resultado de un evento se pueden perder los oficiales en la unidad. Las unidades con marcador de **Sin Oficiales** tienen una penalización de -1/-1 en ataque y defensa, tanto en cuerpo a cuerpo como distancia, y -1 a la moral. Solo se puede tener un marcador de **Sin Oficiales** por unidad. 
- ◆ **UNIDAD ROTA:** las unidades con marcador de **Unidad Rota**, tienen un -1/-1 al ataque y -1 a la moral. Solo se puede tener un marcador de **Unidad Rota** por unidad. Nótese que las unidades en huida no tienen penalizaciones adicionales a la que ya les proporciona el hecho de estar **rotas**. 



Ejemplo de algunas de las cartas de Generales que puedes encontrar en ONUS!



XI - MÁS SOBRE ÓRDENES Y EVENTOS



A continuación encontrarás más información sobre algunas de las cartas de Acción:

- ◆ **VETERANOS Y ÉLITES (evento):** con este evento una unidad puede convertirse en **Veterana** y, si ya lo fuese, en **Élite**. No otorgan modificadores de combate, sino que influyen en cómo se juegan los eventos:



Veteranas: el jugador de una unidad Veterana que esté en un combate, puede descartar el evento aleatorio y robar uno nuevo. Se aplicará esta segunda carta, aunque sea más perjudicial que la anterior.



Élite: tiene los beneficios de la unidad Veterana, pero además permite elegir entre una de estas dos opciones antes de empezar el combate:

- Puede levantar un evento aleatorio adicional y elige cual se aplica. Solo en el caso de que la unidad contraria no sea también Élite.
- Puede usar 2 eventos de su mano, en vez de 1.

Se puede acordar, al preparar la partida, que algunas unidades puedan empezar **Veteranas** o **Élites**. Las unidades **Veteranas** incrementarán su valor en un **30%** y las unidades de **Élite** en un **50%**.

Por ejemplo, si decides que tu unidad de Legionarios (valor 100), sea Veterana, valdrá 130 y, si quieres que sea Élite, 150 puntos.

- ◆ **EMBOSCADA (evento):** el daño se aplica inmediatamente, tras resolver los eventos, resolviéndose el combate con normalidad después de ello. En su ataque la unidad defensora sufre las penalizaciones que le ocasiona el estar **rota**. La herida generada se considera hecha en el combate, por lo que computará para determinar quién debe hacer chequeo de moral.
- ◆ **LANZAD JABALINAS (evento):** es un ataque especial que solo beneficia a las unidades que tengan jabalinas. Solo es válido en los combates que se hayan originado en ese turno debido a una carga (*no aplica si las unidades ya hubiesen entablado combate en turnos anteriores*). Si aparece como evento aleatorio, ambas unidades (*con jabalina*) pueden hacer un ataque a corta distancia (*sin eventos*) y se aplican los resultados (*y si hay daño, procederá el chequeo de moral del contrario*).

Luego, se realiza el combate cuerpo a cuerpo normal. Si el evento es jugado de la mano, solo favorecerá a quien lo jugó.

- ◆ **CAMBIA EL VIENTO (evento):** al efecto de determinar el alcance, se toma como referencia el objetivo originario y no el nuevo. Es decir, si el objetivo original estaba a corta distancia se tirarán **4 dados**, aunque el nuevo objetivo esté más lejos o incluso fuera de alcance. En el caso de que no haya ninguna unidad del jugador activo a menos de **1 UD** del objetivo original, no se realiza ningún ataque (*tampoco el original*).
- ◆ **ESTAMPIDA (orden):** el jugador que juega la orden estampida debe activar una unidad propia. Todas las unidades, propias o ajenas, que contengan animales (*caballos, elefantes, dromedarios...*) que estén a una distancia de **4 UD** de distancia desde cualquier borde de la carta de la unidad activada, deben realizar un chequeo de moral normal, con los modificadores que procedan. Las unidades montadas (*incluyendo los carros*) sufren una penalización de **-2**. Toda unidad que falle el chequeo quedará rota y en huida, que se realiza inmediatamente.

A continuación, la unidad activada puede mover y combatir normalmente este turno.



XII - OTRAS FORMAS DE JUGAR A ONUS!



En esta sección se desarrollan una serie de **reglas opcionales** que los jugadores pueden acordar aplicar antes de empezar la batalla. Los más avezados pueden adaptarlas e incluso añadir nuevas reglas que mejoren la recreación histórica o la diversión (*aunque con la prudencia de no desequilibrar el juego*).

A. REGLAS OPCIONALES

GENERAL NOVATO

Si uno de los jugadores es la primera vez que juega a **ONUS!**, podemos nivelar la partida aumentando los puntos de su ejército.

GENERAL SIEMPRE ACTIVADO

La unidad del general siempre estaría activada, sin que sea necesario jugar una orden sobre ella. La unidad del general puede entonces mover y combatir todos los turnos. Este modo de juego puede hacer más poderosos los generales, particularmente los de mayor valor. Si un general ya tiene la habilidad de activar siempre la unidad en la que se encuentra, entonces esta regla le permitiría activar otra unidad adicional cualquiera cada turno.

VARIOS GENERALES

Cada bando puede disponer de varios generales. El de mayor liderazgo será el comandante en jefe. El liderazgo del ejército vendrá determinado por el valor del comandante en jefe. En caso de empate, habrá que elegir uno al principio de la partida. Si el comandante en jefe muere, es herido o huye, asumirá el segundo cuyo valor de Liderazgo será el del ejército a partir de ese momento. Si se recupera el comandante en jefe, este volverá a dirigir el ejército. La penalización de -1 a la moral de todo el ejército por pérdida de general solo se aplicará cuando no quede ningún general. Si la partida termina por muerte del general, deben morir o huir todos ellos para cumplirse. Las bonificaciones de moral por estar el general cerca no son acumulables en el caso de tener a varios generales en rango.

Si el ejército está formado por varias facciones, se puede tener un general de cada una. En este caso, el general debe estar siempre en una unidad de su facción y su Liderazgo positivo (+1 a la moral) solo favorece a las unidades de su facción. A diferencia de lo señalado en el párrafo anterior, si un general muere, la penalización de -1 afecta a las unidades de su facción. También puede asociarse cada general a las tropas de una determinada zona asignadas en el despliegue inicial. **Por ejemplo, si nuestro ejército dispone de 3 generales, podemos tener uno asignado a cada flanco y el tercer general el centro del ejército. Debemos indicar claramente que unidades dirigiría cada uno de ellos.**

Para calcular el valor del ejército, se sumará el valor de los generales a las unidades que dirigirá.

JUGAR SIN EVENTOS

Para reducir la aleatoriedad del juego y su duración, se puede jugar sin el evento aleatorio y jugar únicamente con los eventos que tenga cada jugador en la mano.

VISIBILIDAD LIMITADA

Para reflejar que condiciones adversas (*lluvia, niebla, polvo...*) afectan la visibilidad, se puede aplicar la regla de visibilidad limitada. En estos casos se puede acordar al inicio de la partida condiciones específicas. **Por ejemplo, se quiere simular una batalla en un día con niebla y se pacta: disparos a más de 2 UD (-1 al ataque a distancia) e imposibles a una distancia mayor de 6 UD.**

NIEBLA DE GUERRA

Para reflejar la dificultad real que se tenía en combate de distinguir unidades a distancia, se puede aplicar la “*niebla de guerra*”.

Para ello se determina una distancia a partir de la cual hay niebla de guerra (*por ejemplo 6 UD*) y se aplican las siguientes reglas:

- ◆ Todas las unidades comienzan boca abajo, mostrando el dorso.
- ◆ Todas las unidades enemigas que se encuentren a distancia mayor de la niebla de guerra de alguna unidad propia, permanecen ocultas boca abajo (*se sabe dónde están, pero no que unidades son*). Normalmente y salvo que un Escenario Histórico indique lo contrario, tras el despliegue inicial ambos ejércitos estarán ocultos.
- ◆ Las unidades ocultas pueden hacer su movimiento normal y seguirán ocultas hasta que se acerquen a alguna unidad enemiga a distancia menor de niebla de guerra. Cuando esto suceda (*incluso a mitad de un movimiento*), se voltea inmediatamente.
- ◆ Las unidades que se hacen visibles en algún momento, no pueden ocultarse aunque vuelvan a alejarse más allá de la distancia de niebla de guerra.
- ◆ Si una unidad oculta dispara a distancia, tiene que voltear la carta para realizar el ataque.
- ◆ El disparo contra una unidad oculta tiene una penalización de -1/-1 en el ataque a distancia.
- ◆ Si una unidad oculta recibe disparos, solo debe desvelar su identidad y voltearse si al menos recibe un impacto.

FLANCOS PROTEGIDOS

En los combates de la antigüedad, era común avanzar en formación mostrando solo un frente y protegiendo flancos. Esto fortalecía la moral y defensa de la unidad. Por ello, se puede recurrir a esta regla si se quiere reflejar este hecho.

Se considera que una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo está con flancos protegidos cuando:

- ◆ El ataque enemigo se limita al área frontal de la unidad. No hay contacto directo, ni con marcadores de **Sección**, en el flanco o retaguardia.
- ◆ La unidad tiene en su flanco una unidad amiga en distancia y posición tal que no hay espacio para colocar un marcador de **Sección** adyacente a dicho flanco (*menos de 2cm*).
- ◆ La unidad con flanco protegido recibe +1/🏹 en moral por cada flanco que tenga protegido.

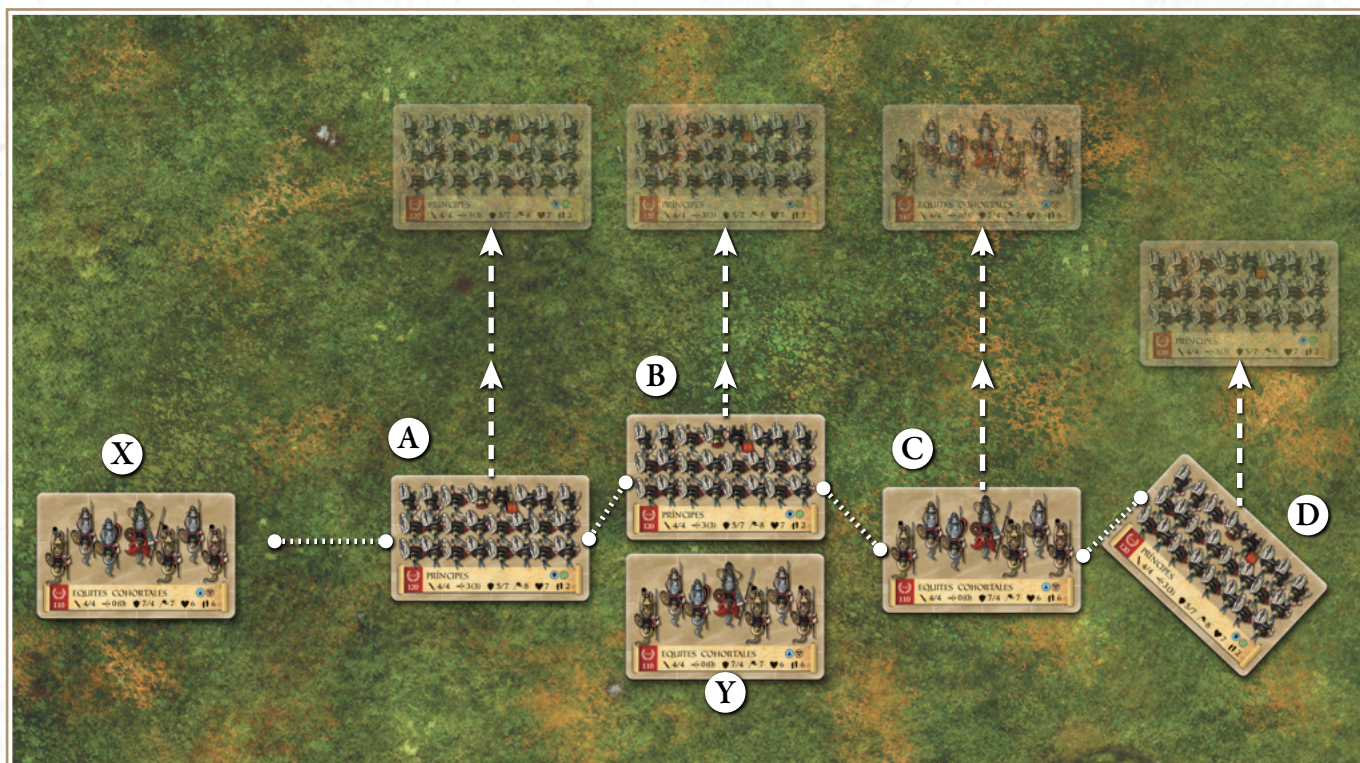
AVANCE EN LÍNEA

Para lograr el avance de tu ejército manteniendo la formación, y no gastar excesivas cartas de Acción, se puede implementar esta regla. En la fase de activación, descarta **2 cartas de Acción** para realizar la orden de **Avance en línea**, que te permite activar una línea entera de unidades no trabadas en combate con las siguientes limitaciones:

- ◆ Podemos activar todas o parte de unidades que estén “*en línea*”. Cualquier movimiento debe realizarse en la misma dirección (*avanzar, diagonal, retroceder...*) y recorrer tantas UD como mueva la unidad más lenta de la línea.
- ◆ Las unidades pueden disparar o incluso cargar si el movimiento permite contactar con el enemigo.

Se entiende como **línea** un número indeterminado de unidades que cumpla las siguientes condiciones:

- ◆ Cada unidad debe estar a una distancia inferior a 1 UD, desde cualquier punto de su propio flanco, del flanco de otra unidad aliada.
- ◆ Cada unidad estará conectada a dos unidades, una por el flanco derecho y otra por el izquierdo, salvo los extremos de la línea, en los que sólo será necesaria una conexión.



En este ejemplo decides avanzar tu ejército y te descartas dos cartas de acción para hacer un avance en línea. Tu línea está compuesta por las unidades A, B, C y D. La unidad X está demasiado alejada. También podrías haber hecho la línea cambiando B por Y, pero no podrías con ambas pues cada unidad solo se conecta a una por cada flanco. También podrías decidir que la línea es solo de A y B (no estás obligado a extenderla al máximo). Pero no podrías haber activado solo a A y C, porque entre ellas no se conectan y estas obligado a activar todo lo que tu definas como línea. En la fase de movimiento harás avanzar toda tu línea en la misma dirección. En este caso decides “equilibrar” tu línea. Además, con la D también haces un movimiento normal, pero empiezas con giro de 90° para alinearla al resto.

DROMEDARIOS INTIMIDANTES

Señala el historiador griego **Herodoto** (s. V a.C.) que en la batalla los caballos lidios fueron espantados por el olor y los ruidos de los camellos persas. Sea o no cierta esta anécdota, recogida por el padre de la Historia, no nos resistimos a incorporar una regla opcional para reflejar este dato:

- ◆ Las unidades de camellos (o *dromedarios*) generan desazón en los caballos. Las unidades de caballos enemigos (incluyendo carros) que estén trabados en combate cuerpo a cuerpo con una unidad de camellos, se verán penalizados por **Terror**, es decir, sufrirán -1 de moral, y estarán obligados a chequear moral obligatoriamente tras cada combate.

UNIDADES REFORZADAS

Todas las unidades tienen dos vidas más de las que indique su carta. De esta manera, los combates pueden durar más, pero también habrá más huidas. Esto incrementa también la relevancia estratégica de la moral, aunque puede alargar las partidas.

B. PARTIDAS A 4 O 6 JUGADORES

Recomendamos esta modalidad de juego por ser partidas donde se fomenta la cooperación, coordinación y colaboración entre los jugadores del mismo bando. En estas partidas, dentro de cada bando, hay que repartir los puntos de ejército acordados entre los jugadores aliados.

- ◆ **ZONA DE DESPLIEGUE:** lo más fácil y habitual es que cada jugador maneje un flanco y, si son 3 jugadores por bando, que uno lleve el ejército central en el campo de batalla y los otros dos cada uno de los flancos.
- ◆ **TIPOS DE UNIDADES:** otra opción, no excluyente con la anterior, y bastante común en la Antigüedad, es que un General dirija las unidades de infantería, el otro las montadas y otro las unidades de proyectiles.
- ◆ **FACCIONES DIFERENTES:** si hay mercenarios, tropas auxiliares u otras facciones dentro del mismo ejército, podemos agrupar las unidades al mando de un general de cada facción.

Los puntos a repartir para los aliados de un mismo bando no tienen por qué ser iguales, pero el total no debe superar la puntuación total pactada para la batalla.

El orden del turno puede hacerse de 3 formas:

- ◆ **TURNO POR BANDO:** la opción recomendada por comodidad y agilidad de juego es que los aliados jueguen sus turnos juntos, fase por fase. Es decir, no se comienza una nueva fase hasta que todos los jugadores del mismo bando hayan terminado la fase actual.
- ◆ **TURNOS ALIADOS:** otra opción es que jueguen los jugadores aliados uno detrás de otro y luego los del otro bando. Los turnos de cada jugador se desarrollan de forma normal.
- ◆ **TURNOS ALTERNOS:** también es posible pactar que se vayan alternando los turnos, es decir, primero jugaría el jugador A del bando X, luego el jugador B del bando Y, el jugador C del bando X y el jugador D del bando Y.

C. PARTIDAS A 3 O 5 JUGADORES

Podemos jugar batallas con *ONUS!* aunque seamos jugadores impares. En este caso podemos optar por 2 opciones:

- ◆ **JUGADOR CON 2 GENERALES:** el bando donde hayan menos jugadores, uno de ellos gestionaría 2 Generales, con 2 manos de cartas, como si fuera una partida de 1 jugador adicional, activando cada General su propio ejército.
- ◆ **TODOS CONTRA TODOS:** podemos jugar una batalla en la que haya varias facciones luchando entre ellas. Jugaríamos de forma similar alternando el turno y el despliegue inicial que fuera de forma equidistante o por acuerdo entre los jugadores.

El orden de turno y el reparto de tropas pueden hacerse de la misma forma descrita en las partidas de 4 o 6 jugadores.



RESUMEN DE REGLAS IMPORTANTES



- ◆ **ACTIVAR UNIDADES:** no se puede activar una unidad más de una vez en el mismo turno, ni pueden utilizarse 2 cartas de órdenes sobre la misma unidad en el mismo turno.
- ◆ **SECCIONES:** se tiran tantos dados como secciones haya en contacto. Tanto el atacante como el defensor siempre tirarán el mismo número de dados.
- ◆ **COMBATES:** salvo que se especifique lo contrario o por habilidad de unidad o por efecto de las cartas, los ataques son simultáneos.
- ◆ **EVENTOS:** los eventos se sacan en combates entre 2 unidades o ataques a distancia de proyectiles. Un combate puede tener de 1 a 3 eventos máximo (*salvo si hay unidades de Élite*). No pueden utilizarse 2 eventos iguales. Se considera el atacante al jugador en turno.
- (↘): lo puede jugar el atacante, solo en combate cuerpo a cuerpo.
- (♥): lo puede jugar el defensor ante un disparo y/o combate cuerpo a cuerpo.
- (←): se aplica en los ataques a distancia.
- **Cargas:** solo se aplica si el combate se acaba de originar por una carga en ese mismo turno.
- ◆ **MODIFICADORES:** los modificadores aplicables al ataque, defensa y moral serán iguales para todas las secciones o dados que se tiren. El valor mínimo de una unidad, tras modificadores, será de 1.
- ◆ **CHEQUEO DE MORAL:** se efectúa un chequeo de moral por cada combate si es simultáneo. Si no lo es, se realiza un chequeo por cada ataque donde se haya hecho daño. Los eventos pueden alterar esta regla.
- ◆ **CRÍTICOS Y PIFIAS:** en las tiradas de ataques el 1 será siempre fallo y el 6 impacto o herida automática, al margen del resultado.
- ◆ **FASES:** el jugador activo debe jugar todas las fases en el orden establecido y, al finalizar, robará las cartas correspondientes para pasar el turno al jugador enemigo.
- ◆ **HOSTIGADORES:** pueden realizar su movimiento normal aunque disparen o realicen movimientos en cualquier dirección.
- ◆ **CAMBIOS DE FORMACIÓN:** deben realizarse al principio o al final del movimiento.
- ◆ **ATRAVESAR UNIDADES:** no se pueden atravesar unidades amigas que estén con una formación específica (*marcador azul*).



ÍNDICE ALFABÉTICO



NOTA: en negrita se indican las páginas más representativas de cada concepto.

A

- ◆ Activación, fase: 12
- ◆ Activar: 9, 12, 21, 22, 44
- ◆ Activar unidades rotas: 13
- ◆ Alcance: 7, 25, 26
- ◆ Aliado en combate: 41
- ◆ Anfibios: 38
- ◆ Ampliar (y *Acortar*) la formación: 17
- ◆ Arrollo por elefantes: 34
- ◆ Ataque a distancia (*característica*): 7, 18, 25
- ◆ Ataque, valor: 7
- ◆ Ataque de oportunidad: 24, 25
- ◆ Atletas: 38
- ◆ Atravesar unidades: 13, 32, 34, 48
- ◆ Avance en línea: 45

B

- ◆ Bajas (*ver "Heridas"*)
- ◆ Bravura: 37

C

- ◆ Cambia el viento (*evento*): 43

- ◆ Cargar: 18, 20
- ◆ Chequeo de liderazgo: 10
- ◆ Chequeo de moral: 12, 13, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 46, 48
- ◆ Combate, desarrollo: 29
- ◆ Combate, fase: 29
- ◆ Combate, Secuencia: 29
- ◆ Corta distancia: 25, 26
- ◆ Cuadro, formar en: 37

D

- ◆ Dados en combate cuerpo a cuerpo: 30
- ◆ Daño (*ver "Heridas"*)
- ◆ Disparo, consecuencias: 27
- ◆ Disparo, fase: 12, 25
- ◆ Disparo, resolución: 27
- ◆ Dromedarios: 46

E

- ◆ Elefantes: 34, 35
- ◆ Élite: 43
- ◆ Embestir: 38

◆ Emboscada (*evento*): 43

◆ Envolver: 21, 23

◆ Estampida (*orden*): 43

◆ Eventos: 9, 26, 29, 43, 44, 48



◆ Facción: 5, 10

◆ Falange: 36

◆ Flancos: 28, 41, 45

◆ Firmeza: 39

◆ Fin de turno, fase: 12, 35

◆ Formación, cambiar: 17

◆ Formaciones especiales: 6, 17, 36

◆ Formación, marcador azul: 36, 37



◆ Generales: 8, 44

◆ General, marcador de: 8, 11

◆ Giro libre: 16



◆ Habilidades: 6, 7, 38

◆ Heridas (*también "Daño" o "Bajas"*): 7, 20, 25, 27, 29, 31

◆ Herida, marcador: 27, 31

◆ Héroe: 42

◆ Héroe, marcador: 42

◆ Hostigadores: 12, 25, 38, 48

◆ Hostigadores, fase: 12, 28

◆ Huida: 12, 25, 28, 32, 34

◆ Huida, fase: 6, 13, 32, 33, 34

◆ Huida, marcador: 27, 33

◆ Huida voluntaria: 33



◆ Impetuosas: 39



◆ Jabalinas: 39, 40, 43



◆ Lanceros: 39

◆ Lanzad jabalinas (*evento*): 43

◆ Larga distancia: 26, 27

◆ Liderazgo: 8

◆ Línea de Visión (*LdV*): 26



◆ Mando, tipo de orden: 9, 12

◆ Maniobrables: 39

◆ Marcha forzada: 14, 15

◆ Maniobras especiales: 15, 16, 17, 18

◆ Modificador de puntos del general: 8

◆ Montaraces: 38

◆ Montañeses: 38

◆ Moral: 7, 8, 9

◆ Mortal: 39

◆ Movimiento en todas las direcciones: 15, 38

◆ Movimiento, fase: 12, 13

◆ Movimiento fraccionado, marcador de: 6, 28, 38

◆ Movimiento normal: 14

◆ Movimiento reducido: 15

◆ Movimiento, tipos: 14

◆ Muro de escudos: 36



◆ Niebla de guerra: 45



◆ Órdenes: 9



◆ Precisión: 39

◆ Profesionales: 39

◆ Punta de flecha: 37



◆ Radio de Influencia: 8

◆ Recolocación: 22, 23

◆ Reducir unidad ampliada: 22

◆ Replegarse: 24

◆ Retaguardia: 28, 41

◆ Retirarse: 25

◆ Romboidales: 37



◆ Salud, tipo de orden: 9

◆ Sarissas: 40

◆ Sección: 7, 20, 21

◆ Sección, marcador de: 17, 20, 22, 30

◆ Sin oficiales, marcador: 42

◆ Solapamiento: 13



◆ Terror: 39, 46



◆ Unidades complementarias: 40

◆ Unidades en combate no activadas: 13

◆ Unidades en huida, recuperación de: 34

◆ Unidades montadas: 6

◆ Unidades reforzadas: 46

◆ Unidad rota: 27, 32, 42

◆ Unidades trabadas en combate: 12, 21



◆ Valor de unidad: 7, 10

◆ Veteranos: 43

◆ Victoria, condiciones: 10

◆ Visibilidad limitada: 44

◆ Vida: 7, 31



RESUMEN DE MODIFICADORES



ATAQUE CUERPO A CUERPO

- 1 por cada 3 **heridas**.
- 1 si la unidad ha perdido su **oficial**.
- 1 si la unidad está **rota**.
- FALANGE**: +1 y, en el turno de la carga, daña antes tanto si está atacando como defendiendo.
- PUNTA DE FLECHA**: +1 al cargar.
- LANCEROS**: +1 contra unidades montadas.
- EMBESTIR**: +1 al cargar a infantería y aplica el daño antes.

DEFENSA CUERPO A CUERPO

- +1 si la unidad tiene un **Héroe**.
- 2 si la unidad está en **marcha forzada** o **huyendo**.
- 1 si el ataque es por el **flanco**.
- 2 si el ataque es por la **retaguardia**.
- 1 si hay **otros enemigos** atacando a la unidad.
- 1 si la unidad ha perdido su **Oficial**.
- FORMACIÓN EN CUADRO**: +2 contra **unidades montadas**.
- MURO DE ESCUDOS**: +1

ATAQUE A DISTANCIA

- 1 por cada 3 **heridas**.
- 1 si la unidad ha perdido su **oficial**.
- 1 si la **línea de visión** está **bloqueada**.

DEFENSA A DISTANCIA

- +1 si la unidad tiene un **Héroe**.
- 2 si la unidad está en **marcha forzada**.
- 1 si el disparo es por el **flanco**.
- 2 si el disparo es por la **retaguardia**.
- 1 si la unidad ha perdido su **oficial**.
- FORMACIÓN EN CUADRO**: -1
- MURO DE ESCUDOS**: +1

MORAL

- +1 si la unidad tiene un **General** o está en su rango de influencia.
- +1 si la unidad tiene un **Héroe**.
- 1 si el **General** está herido, muerto o huyendo.
- 1 si el atacante provoca **terror**.
- 2 si la unidad está en **marcha forzada** o **huyendo**.
- 1 si el ataque es por el **flanco**.
- 2 si el ataque es por la **retaguardia**.
- 1 si hay **otros enemigos** atacando a la unidad.
- 1 por cada **sección ampliada**.
- 1 por cada **herida**.
- 1 si la unidad ha perdido su **oficial**.
- 1 si la unidad está **rota**.