

De Bellis Fantasiae

Secuencia del turno

1. Fase de Mando. El jugador que tiene el turno tira 1d6. El resultado es el número de puntos de iniciativa (PIPs), que el jugador puede gastar este turno.

2. Fase de movimiento. Los jugadores gastan puntos de iniciativa (PIPs) para mover sus elementos o grupos de elementos de su ejército.

3. Disparos y magia. Todos los elementos de ambos jugadores que sean capaces de realizar disparos lo harán, si es posible. Al mismo tiempo se realizan los ataques mágicos. El jugador que tiene el turno de juego determina en que orden se resuelve cada disparo y o ataque mágico.

4. Fase de combate cuerpo a cuerpo. Los elementos en contacto con su frontal con elementos oponentes, deben enfrentarse en combate. El jugador que tiene el turno determina en que orden se resuelven estos combates.

Fase de mando

Tirada de puntos de iniciativa (PIPs)

Tira 1d6 por cada mando en tu ejército. El resultado es el número de puntos de iniciativa (PIPs) disponibles para ese turno. Estos se utilizan para mover elementos, grupos de elementos y para desplegar dragones. También se pueden utilizar durante la fase de disparo y magia, para lanzar hechizos.

Usando puntos de iniciativa (PIPs) para mover

En general, cuesta 1 punto de iniciativa (PIP) mover un solo elemento o a un grupo de elementos. Existen algunas excepciones:

1. Área de control de mando

Después del primer turno, cuesta un punto de iniciativa adicional mover un elemento o grupo de elementos, si el general del ejército:

- No se encuentra en la mesa
- El elemento o grupo de elementos al que damos esa orden se encuentra fuera del rango de mando.

2. Tropas Irregulares

Después del primer turno, cuesta un punto de iniciativa (PIP) más mover a un elemento de tropas irregulares o a un grupo de elementos que incluya un elemento de tropas irregulares.

Artillería (Art), behemoths (Beh), dragones (Dg), voladores (Vl), grandes bestias (Gbes), grandes voladores (Gvl), hordas (Hd) y máquinas infernales (Mqf) se consideran tropas irregulares.

3. Movimiento por carretera

0 puntos por el primer movimiento de elementos de tropas no aéreas o un grupo de elementos formando en columna recorriendo una carretera, incluso con tropas irregulares o que se encuentren más allá

4. Tropas montadas ligeras:

Durante el primer turno de un jugador, cuesta 0 puntos de iniciativa (PIPs) el primer movimiento de un elemento singular de tropas montadas ligeras.

5. Desplegando dragones (y redespiegando) dragones

Cuesta 4 puntos de iniciativa (PIPs) desplegar o redespiegando dragones.

6. Utilizando la magia

Podremos usar de 1 a 6 puntos de iniciativa (PIPs) para usar magia durante nuestro turno (ver la sección de magia).

Movimiento

Capacidad de movimiento:

- Infantería o tropas a pie - 2 UM
- Caballería o tropas montadas - 4 UM
- Aéreas o tropas voladoras - 10 UM

Modificadores al movimiento:

- +1 UM Tropas rápidas
- 1 UM Caballeros (Ca), Behemoth (Bh) o Bestias (Bes)

Efectos del terreno en el movimiento:

Terreno difícil, Muy difícil o peligroso pero no río insignificante reduce la capacidad de movimiento en 1 UM excepto: tropas aéreas o voladoras, auxilia, tropas rápidas, bestias, grandes bestias, partidas de guerra 2 UM, hostigadores 3 UM. Las máquinas infernales y artillería no pueden entrar en terreno difícil o peligroso a menos que sea con una carretera o camino pavimentado. Aéreos y voladores pueden pasar a través de estos sin penalizadores, pero no aterrizar en terreno difícil o peligroso, excepto para combatir.

Disparos y magia genérica

Elementos que disparan:

Dragones:	+6
Arqueros:	+2 contra infantería +4 contra cualquier otro
Maquinas Infernales, arqueros de guerra, ballestas:	+3 contra infantería +4 contra cualquier otro
Artillería que no se encuentra en un castillo o ciudad	+4
Artillería en castillo o ciudad	+2
Magia	x2 PIPs gastados

Elementos que no disparan:

Paladín	+6	Héroes	+5
Behemoths	+5	Espaderos, Lanceros	+4
Magos, Clerigos	+4	Cualquier otro	+3
CbL, Vl, Hos, seguidores de campamento, ciudadanos,			+2

Alcances:

Arcos	3 UM
Fuego de dragón	1 UM
Artillería y magia	5UM

Efectos de áreas construidas

Elemento de Mando

- +4 si el elemento está ocupando un castillo
- +1 para un elemento de general que no dispare o lance magia
- +2 Si el elemento ocupa un campamento

Magia

- 2 si el hechizo ha sido lanzado o pasa a través de 2 UM de un clérigo paladín

Soportes a elementos que disparan o Magos que lanzan hechizos

- 1 por cada 2o o 3er elemento dando soporte al disparo o magia

Resultados de disparos y magia

Resultado igual: No hay efecto

Excepciones:

Behemoths huyen de la artillería y retroceden ante disparos con cualquier tipo de arqueros.

Las **tropas rápidas** retroceden de disparos de tropas sólidas.

El ganador consigue un resultado más elevado que el perdedor, pero no más del doble que este: El elemento perdedor debe retroceder.

Excepciones:

Todos los elementos son destruidos si se encuentran dentro una ciudad, castillo o campamento.

Behemoths son destruidos por la artillería.

Las máquinas infernales son destruidas por la artillería, de otra forma, no hay efecto.

La artillería es destruida por las máquinas infernales.

Sin efecto a los paladines.

El ganador dobla el resultado del perdedor: el elemento perdedor es destruido.

Excepciones:

Hostigadores, voladores y caballería ligera huyen si no se encuentran dentro de un castillo, ciudad o campamento.



De Bellis Fantasiae

Combate

Tipo de elemento	Contra infantería	Contra aéreos y montados
Dragones, Paladines	+6	+6
Héroes	+5	+5
Behemoth	+5	+4
Espaderos, Grandes voladores	+5	+3
Artillería (no en ciudad o castillo), Clérigos, Magos, Lanceros	+4	+4
Auxilia (sólida)	+4	+3
Caballeros, Piqueros, Maquinas infernales, Arcos de guerra, Ballesteros	+3	+4
Caballería, Grandes bestias, Bestias, Auxilia (rápida), Partida de guerra (sólida)	+3	+3
Partida de guerra (rápida), Hordas	+3	+2
Arqueros	+2	+4
Caballería ligera, hostigadores, voladores, artillería en castillo o ciudad	+2	+2

Modificadores al combate:
 +4 si el elemento ocupa un castillo o ciudad
 +2 si el elemento ocupa un campamento o ciudadanos ocupando su ciudad
 +1 si el elemento se encuentra en posición elevada en una colina y lucha contra un elemento no aéreo
 +1 fuera de un camino o carretera y defendiendo el bancale de un río contra elementos no aéreos
 -1 el elemento se encuentra en terreno muy difícil o peligroso y son auxilia sólida
 -1 por cada y hasta 2 elementos enemigos que estén asaltando la ciudad, campamento o castillo
 -2 en terreno muy difícil o peligroso excepto Arqueros, Auxilia, Bestias, Partidas de guerra, hostigadores

Modificadores por formaciones:
 +1 falange de piqueros contra hostigadores o tropas montadas
 +3 falange de piqueros contra otra infantería
 +1 caballería ligera en disparos circulares contra todo
 +1 Partidas de guerra en masa contra infantería
 +1 muro de escudos contra infantería
 +1 séquito contra infantería

Modificadores por flancos y retaguardia:
 -1 Por cada elemento superpuesto (hasta un máximo de 2)
 -1 por cada elemento en contacto frontal con su retaguardia
 -1 por cada elemento enemigo en contacto legal por el flanco (no superpuesto o apilado)

Modificadores de moral:
 +1 por ser el elemento del general
 -1 si el elemento se encuentra con la moral rota

Resultados del combate

Comparamos los resultados de las tiradas de ambos jugadores

El resultado es de empate: no hay ningún efecto.

Excepciones:

Dragones contra héroes o paladines: ambos son destruidos
Héroes contra héroes: ambos son destruidos
Paladines contra magos: ambos son destruidos
Behemoth: huyen de arqueros
Caballeros: destruidos por espaderos sólidos, ballestas o arqueros de guerra
Elementos rápidos: si no son destruidos por los resultados de empate anteriores, retroceden contra sólidas
Todos los elementos, excepto picas: retroceden contra picas

El vencedor consigue un mayor resultado que el perdedor, pero este no es el doble que este: el elemento perdedor retrocede.

Excepciones:

Todos los elementos son destruidos en una ciudad, castillo o campamento
Toda la infantería (excepto máquinas infernales), en buen paso, son destruidos por caballeros
Dragones son destruidos por héroes y paladines, clérigos o otros dragones
Paladines son destruidos
Magos son destruidos por héroes, paladines, clérigos o dragones
Behemoth son destruidos por hostigadores, auxilia o caballería ligera. Huyen de la artillería, magos o otros behemoth
Grandes bestias son destruidas por hostigadores o caballería ligera. Huyen de la artillería, magos o behemoth
Caballeros son destruidos por behemoth, grandes bestias, o caballería ligera
Piqueros, Espaderos o Lanceros son destruidos por grandes bestias o por partidas de guerra
Auxilia sólida en buen paso es destruida por grandes bestias y por partidas de guerra
Hordas en buen paso son destruidas por behemoth, grandes bestias o partidas de guerra
Todos los arqueros y bestias rápidas son destruidos por tropas montadas
 Hostigadores en buen paso son destruidos por caballería o caballeros
Maquinas infernales son destruidos por behemoth, de otra forma, sin efecto
Artillería es destruida

El vencedor dobla el resultado del perdedor: el elemento perdedor es eliminado.

Excepciones:

Caballería en buen paso huye de piqueros, artillería, lanceros o hordas
Caballería ligera en buen paso huye de cualquier infantería, excepto de arqueros o hostigadores
Hostigadores en terreno difícil o muy difícil, huyen de todas las tropas montadas, excepto de bestias
Hostigadores huyen de behemoth y de toda infantería, excepto de cualquier arqueros, auxilia o hostigadores

De Bellis Fantasiae es una publicación de Wargames Research Group Ltd.

Autores: Joe Collins, Paul Murgatroyd, Tom Thomas

Traducción y edición: Oriol Hereu Morales

