

## FASES DEL TURNO:

- Iniciativa
- Mando
- Movimiento
- Disparo
- Combate
- Chequeos

# Antika

Versión a08

Tipo de unidad			Armadura		Entrenamiento	
Inf. pesada	Mov. 2MU	PC. 4	Sin protección	Defensa 3+	Levas	Combate/Disparo 5+/5+
Inf. Media	3MU	3	Mediocre	4+	Regulares	4+/5+
Inf. Ligera	3MU	2	Superior	5+	Entrenadas	3+/4+
Cab. Pesada	4MU	4	Completa	6+		
Cab. Media	4MU	3				
Cab. Ligera	5MU	2				
Carro ligero	4MU	2				
Carro pesado	4MU	3				
Elefante	3MU*	2				
Elefante de guerra	3MU*	4				
Artillería ligera	2MU	2				
Artillería pesada	1MU	3				

## MEDIDAS

Las distancias se pueden medir en cualquier momento. Se utiliza una unidad de medida llamada MU (Measure Unit) equivalente al ancho de una peana, 4cm en sistema DBX. Cuando se indique que una distancia se reduce a la mitad, redondea hacia arriba.

## REGLA DEL 7+

Si debido a modificadores negativos una unidad impactaría con 7+ o superior, retira un único dado de ataque. Los restantes impactan a 6+.

## TAMAÑO DE LA MESA

80x120cm.

## TAMAÑO DE PARTIDA

• Iniciación	75pts	• Batalla	200pts
• Patrulla	100pts	• Gran batalla	250+pts
• Batalla media	150pts		

## DESPLIEGUE

Se tira 1D6 y se suma la Iniciativa del general. El ganador elige quién empieza a desplegar. El jugador que despliega primero pone la mitad de sus unidades en la zona de despliegue. A continuación el otro jugador despliega todo su ejército, y por último el jugador que comenzó desplegando coloca la otra mitad. En un tablero de 80cm de fondo, despliega a 5MU de tu borde de la mesa, y las unidades ligeras a 6MU.

Si lo prefieres, puedes reservar un destacamento de no más del 33% del ejército en puntos liderado por un Ayuda de campo (cuando lo indique) que desplegará de forma especial\*.

## **FASE DE INICIATIVA**

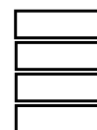
Ambos jugadores lanzan 1D6 y suman la Iniciativa de su General. El resultado más alto elige quién comienza moviendo. En caso de empate se lanza otra vez.

### **1. FASE DE MANDO**

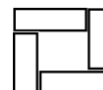
Todas las unidades pueden actuar en su fase de movimiento. Las unidades desorganizadas deberán pasar un chequeo de entrenamiento (tira 1D6 y debes igualar o superar tu entrenamiento) o moverán la mitad.

En esta fase puedes cambiar la formación de una unidad que no se encuentre en combate cuerpo a cuerpo.

Todas las Infanterías pesadas pueden pasar a *Columna de marcha*, o pasar de columna de marcha a su formación habitual. Las 4 plaquetas se ponen en fila, una detrás de otra. Al contraer la unidad intenta mantener el grupo en contacto. Si no hay espacio para abrir la formación deberá mantenerla.



Las unidades con la regla falange pueden formar la *Falange en cuadro*. No podrán mover pero no tendrán flancos ni retaguardia.



Cualquier Infantería Pesada puede cambiar su encaramiento superando un *chequeo de entrenamiento*. Con esto podrá girar desde su centro y encararse en la dirección que desee. Si supera el chequeo procede a encarar la unidad. Esto consumirá todo el movimiento del turno. En caso de fallar el chequeo podrá mover normalmente.

### **2. FASE DE MOVIMIENTO**

En el movimiento ninguna esquina delantera de la unidad puede mover más de su atributo de movimiento hacia delante. Girar 180º la peana requiere el gasto de 1MU.

Las tropas medias y ligeras pueden mover libremente en cualquier dirección sin tener que encararse. Además, las ligeras pueden atravesar y ser atravesadas por tropas amigas sin penalización ni restricción alguna.

Las unidades pesadas y los grupos pueden mover hasta la mitad de su movimiento a un lado o hacia atrás manteniendo el encaramiento original. Después, pueden seguir moviendo normalmente. Los elefantes mueven como las caballerías pesadas.

#### **Grupos**

Pueden hacerse grupos de máximo 4 unidades que moverán como una sola unidad al ritmo de la más lenta. Estos grupos siguen todas las reglas de movimiento antes descritas. Dos unidades de Inf. Media que vayan juntas en un grupo pueden disgregarse como se desee, columna o fila, para salir del grupo.

## **Cargas**

Un movimiento de carga es cuanto una unidad avanza hasta contactar con un enemigo. Para ello la unidad que carga, primero debe encararse al enemigo, y después avanzar en línea recta. Se considera carga si las dos esquinas delanteras de la unidad que carga llegan a contactar cualquier parte de la unidad enemiga antes de comenzar a mover. La unidad que avanza se encara y cuadra con el enemigo. Si el enemigo ya está luchando por el frente con una unidad, la nueva unidad que carga lo hará por el frente, solapando esquina con esquina, o por el flanco/retaguardia si se encontraba en su zona de flanco/retaguardia.

Una unidad que ha solapado un turno, al siguiente puede flanquear si dispone de espacio para hacer el giro. Las infanterías medias pueden contraerse al hacer este flanqueo, por tanto son ideales para esta función.

## **Contra cargas**

Las unidades de caballería media y pesada, así como los carros pesados que estén fuera de ZOC y sean cargadas por otra caballería/carro, pueden hacer una contra carga moviendo hacia la caballería enemiga, quedando ambas a mitad de camino.

## **Columnas de marcha**

Las unidades de Infantería pesada en formación de columna de marcha mueven 1MU extra. Sigue las reglas de movimiento de los grupos.

## **Huidas**

Las unidades ligeras pueden reaccionar a una carga huyendo. Se alejan directamente del enemigo una distancia igual a su movimiento -1MU. Pueden atravesar tropas amigas y quedar encaradas donde deseen, pero no terminar su movimiento sobre ellas. Si son atrapadas pueden luchar pero son *Desorganizadas* automáticamente. Los enemigos que fallan su carga avanzan hacia el enemigo su movimiento -1MU. Si eran tropas ligeras avanzan su movimiento -1MU en la dirección que quieran, pudiendo volver a cargar a otra unidad (aplicando el -1MU). En caso de no trabarse, podrán disparar ese mismo turno si van equipadas con armas de disparo.

## **3. FASE DE DISPARO**

Los disparos son simultáneos, por tanto deben declararse todos y después resolverlos. Puede darse el caso de que dos unidades se eliminen mutuamente el mismo turno. Para disparar a un enemigo debe estar a la vista de la unidad, es decir un pasillo de  $\frac{1}{2}$  frontal de base entre las dos unidades. El enemigo no puede estar trabado cuerpo a cuerpo. Para medir la distancia de disparo se hace desde cualquier parte del frontal de la unidad.

Cada unidad tira tantos D6 para disparar como atributo de Puntos de Coherencia tenga. Normalmente se impacta a 5+ (4+ si son élite). Existen 2 penalizadores, -1 por disparar a unidades ligeras y/o -1 al disparar estando desorganizado. El único bonificador es de +1 si disparas a unidades en tu ZOC. Las unidades equipadas con armas de disparo se apoyan entre ellas si las unidades traseras alcanzan al enemigo con su arma, aportando +1D6 al ataque de la unidad que dispara. Las unidades solapando o apoyando combates no pueden disparar.

Distancia de armas:

<ul style="list-style-type: none"><li>• Jabalina/arrojadizas 2MU</li><li>• Hondas/Arcos cortos 4MU</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arcos/Ballestas 6MU</li><li>• Artillería 10MU</li></ul>
--	---

#### 4. FASE DE COMBATE

Cada unidad tira tantos D6 para combatir como atributo de Puntos de Coherencia tenga, y se compara con el *Entrenamiento* de nuestra unidad. Los impactos exitosos se vuelven a tirar y se comparan con la *Protección* del enemigo. Cada herida baja 1 PC (Punto de cohesión). Cuando se alcanza el 50% o más de los puntos de cohesión de una unidad, ésta queda *Desorganizada*.

Si una unidad que está combatiendo está en la *Zona de Control* de una unidad amiga del mismo tipo, situada en su retaguardia, ésta le estará apoyando y aporta +1D6 al combate.

Las unidades que están luchando por el frente y son flanqueadas, o son cargadas por dos flancos/retaguardia, se **desorganizan automáticamente** (las unidades ligeras no provocan este efecto).

Una unidad en **columna de marcha** que se vea involucrada en un combate (ya sea por el frente o flanco/retaguardia) lanza la mitad de dados para combatir. Si es por el flanco/retaguardia tendrá un penalizador de -1 para impactar (las unidades ligeras no provocan este penalizador).

Las unidades ligeras que solapan pueden destrabarse gratuitamente en la fase de movimiento.

Las unidades de caballería pueden destrabarse de un combate contra infanterías si no están flanqueadas. En la fase de chequeos se separan 1MU en línea recta hacia atrás y terminan encarados como deseen.

#### **Combatiendo por el flanco/retaguardia**

Las unidades que atacan por el flanco realizan todos sus ataques.

Las unidades flanqueadas reciben un penalizador de -1 al impactar (excepto si flanquean unidades ligeras). El primer turno no puede encararse a su enemigo. En los siguientes turnos pueden encararse si lo desean, dejando de estar flanqueadas. Las tropas ligeras no tienen flancos ni retaguardia (por tanto no se desorganizan automáticamente si luchan por su frente y flanco a la vez), y se encaran libremente en cuanto son cargadas.

Las unidades que tienen enemigos por varios de sus lados pueden dividir los ataques como deseen, asignando tantos a cada enemigo como crean oportuno.

#### Modificadores al combate

Penalizadores al impactar	Bonificadores de dados al combate
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cargado por el flanco (ligeras no): -1</li><li>• Desorganizado: -1</li><li>• Luchando en terreno agreste: -1</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Solape: +1D6 (sólo se aplica 1 vez)</li><li>• Carga arrolladora: +1D6</li><li>• General o A.C. luchando en la unidad: +1D6</li><li>• Apoyo trasero (solo del mismo tipo. Caballerías y elefantes no): +1D6</li></ul>

## **5. FASE DE CHEQUEOS**

Las tropas *Desorganizadas* deben realizar un chequeo de *Entrenamiento* al final del turno.

- Si lo superan, **recuperan un Punto de Cohesión** y seguirán luchando en el campo de batalla.
- Si lo fallan, **huyen** de la mesa y son eliminadas.

**Todas** las unidades que fallen el chequeo de *Entrenamiento* pero estén a distancia de Liderazgo del General, pueden repetirlo (incluidas tropas ligeras). Las unidades y grupos en los que haya un *General* o *Ayuda de Campo* sólo fallan este chequeo con un resultado de 1

Las tropas incluidas en grupos de al menos 3 unidades (contando la unidad que chequea), tienen un +1 a la tirada.

### **BAJAS y COHESIÓN**

Cuando recibimos heridas, los puntos de cohesión bajan tanto como daño sufrido. Cuando llegamos a 0 la unidad muere y desaparece. Al recibir heridas no retiramos plaquetas de la mesa, el tamaño de unidad permanece igual de principio a fin.

Si la unidad recibe tantas heridas como sus **Puntos de cohesión -1**, queda *Desorganizada*, por lo que tendrá un penalizador de **-1 dado** para combatir y deberá hacer un chequeo de Entrenamiento en la Fase de Chequeos.

### **AMENAZAS y ZONA DE CONTROL (ZoC)**

Todas las unidades proyectan un área de amenaza de 1MU desde su frontal. Las unidades enemigas dentro de dicho área sólo pueden reaccionar en su turno de movimiento de la siguiente manera:

- No mover y mantenerse en la zona de amenaza
- Retroceder en línea recta hacia atrás según están encaradas
- Encararse y/o aproximarse a la unidad que provoca el ZOC
- Trabarse cuerpo a cuerpo con la unidad que provoca el ZOC

Una unidad puede amenazar a varias unidades a la vez. Dos unidades pueden amenazarse mutuamente.

### **GENERALES**

Tu ejército siempre debe incluir 1 General obligatoriamente. El general del ejército se representa en una peana individual de 1MU aprox. Puede moverse libremente en cualquier dirección una distancia de 4MU atravesando tropas amigas en la fase de movimiento.

El general aumenta temporalmente +1PC a tropas medias y pesada amigas a 4MU de distancia. Las unidades se *Desorganizan* con su Cohesión básica, este aumento no interviene.

En los combates puede unirse para apoyar y luchar junto a sus hombres. Esto proporcionará +1D6 al combate de esa unidad. Pero ten en cuenta que si la unidad en cuestión es derrotada o huye, el general deberá tirar para salvarse, con 4+ seguirá con vida, de lo contrario será eliminado de inmediato.

- General estratega +2 Iniciativa y +Entrenamiento/unidad 20pts
- General brillante +2 Iniciativa 15pts
- General competente +1 Iniciativa 10pts
- General ordinario +0 Iniciativa 0pts

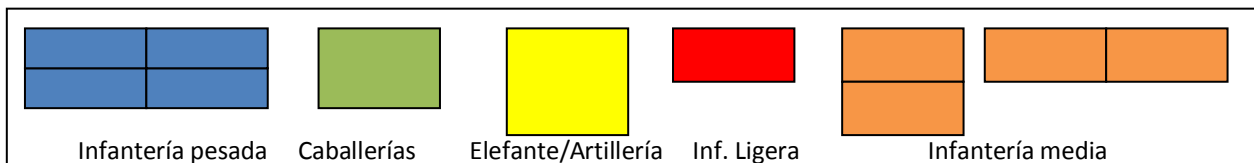
### Ayuda de campo 10pts/1 Ayuda de Campo

Puedes incluir 1 Ayuda de Campo (A.C.) en tu ejército por cada 75pts de tamaño de partida. Estos oficiales van anexionados a una unidad desde el principio de la batalla, y pueden pasar de una unidad a otra en la fase de movimiento siempre que se encuentren a 4MU de distancia. Aportan los mismo bonos que un general, +1D6 al combate, y +1 a la cohesión a la unidad. Este bono a la Cohesión no es acumulativo con el del general. Si la unidad en la que va incluido es destruida o huye, se pierde la Ayuda de Campo.

Se representan en una peana de tropa tamaño DBX, o peana redonda/cuadrada de 25mm.

### TROPAS

Las unidades pesadas de infantería se representan con 4 peanas tamaño DBX formando en cuadro. Las infanterías medias con 2 peanas en columna o fila. Las unidades ligeras, de caballería, elefantes y artillería únicamente con 1 peana.



### CAMPAMENTO

Todos los ejércitos disponen de un campamento que debe desplegar pegado a su borde de la mesa. Tiene un tamaño de entre 4x8cm y 8x12cm. Es un elemento gratuito con 2PC y Armadura mediocre.

Puedes incluir una unidad con mayor protección para que proteja el campamento por su coste correspondiente en puntos, lo que aumentará la Armadura y Puntos de Cohesión del campamento al de la unidad que lo defiende. A parte de esto, puedes añadir una tropa de Artillería que se posicionará en una torre dentro del campamento (esto no aumenta la armadura ni PC).

### CONDICIONES DE VICTORIA – PUNTO DE RUPTURA

Al comienzo de la partida cuenta el número de plaquetas que compone tu ejército (Inf. Pesada 4, Caballerías 1, Infanterías medias 2, etc...). Al final de cada turno haz recuento de las plaquetas que te han eliminado. Si has perdido el 50% o más, tu ejército se retira. Puede darse el caso de que dos ejércitos se retiren el mismo turno. Se considerará un empate.

Los generales, ayudas de campo y campamentos no se tienen en cuenta en las plaquetas iniciales. Si el campamento es capturado cuentan como 3 plaquetas eliminadas, además de las plaquetas de la unidad defendiéndolo. Si los generales mueren o huyen cuentan como 2 plaquetas destruidas, y las Ayudas de Campo como 1 plaqueta. En partidas 2vs2, el campamento capturado cuenta como 2 plaquetas para cada jugador.

## TERRENO

- Abrupto: *agreste* para unidades **pesadas**. -1MU a su movimiento.
- Difícil: *agreste* para unidades **pesadas** y **medias**. Su -1MU a su movimiento.
- Impasable: no se puede mover a través de él. Bloquea la línea de visión según el elemento.
- Bosques: puede ser terreno *Abrupto* o *Difícil*. Se ve a través de él a una profundidad de 1MU. Aumenta +1 la Armadura de las unidades en su interior.
- Colinas: permite ver por encima de tropas. Puede ser suave, Abrupta, o Difícil.
- Carreteras: las unidades que comiencen y finalicen su movimiento completamente dentro de una carretera ganan +1MU.
- Zonas urbanas y Fortificaciones: aumenta +1 la Armadura de la unidad en su interior, cuenta como estacas por todos sus lados. Elefantes y Artillerías no pueden reclamar una Zona Urbana.

## REGLAS ESPECIALES

- Artillería y Artillería pesada: penetración. Armadura mediocre, Regular. Puedes mejorarla a Entrenada (+3pts). No combate cuerpo a cuerpo.
- Carga arrolladora: +1D6 al combate el primer turno de cada combate contra Infanterías.
- Carro ligero: tiene carga arrolladora. Armadura mediocre. El primer turno de cada combate que cargue o contra cargue tira 2D6, por cada 6 causa una herida automática.
- Carro pesado: Carga arrolladora contra infanterías (+2D6) y contra caballerías y otras unidades (+1D6). Maniobra difícil. Armadura superior. El primer turno de cada combate que cargue o contra cargue tira 3D6, por cada 6 causa una herida automática.
- Elefante: maniobra difícil. Desorganiza caballerías automáticamente. Carga arrolladora. Penetración. Se considera Leva, con Armadura Mediocre, puede mejorar a Superior (+2pts).
- Elefante de Guerra: maniobra difícil. Desorganiza caballerías automáticamente. Carga arrolladora. Penetración. Se considera una tropa Regular, con Armadura Superior.
- Impetuoso: al inicio de cada turno tira 1D6. Si saca 1 debe mover hacia el enemigo más cercano a la vista.
- Maniobra difícil: -1MU si no mueve directamente hacia delante.
- Penetración: reduce -1 la Armadura del enemigo.

## EQUIPO

- Armas a dos manos: penetración.
- Ballestas: penetración.
- Cuchillas: solo carros pesados. Gana penetración el turno que carga o contra carga.
- Estacas: Anula todos los bonos de primer turno de combate. Si la unidad mueve o se encara pierde las estacas.
- Jabalinas: dispara a 2 MU de distancia. En combate se considera un venablo.
- Lanza de caballería: solo cab. pesadas. Gana *penetración* el turno que **carga** o **contra carga**.
- Picas: el enemigo recibe un penalizador de -1 al impactar en combate por el frontal.
- Pilum: el primer turno de cada combate tira 1D6, con un 5+ causa una herida.
- Venablo: el primer turno de cada combate tira 1D6, con un 6+ causa una herida.

## FORMACIONES

- Bersekers: los bersekers no chequean para huir al final del turno.
- Catafractos: solo caballerías pesadas con protección completa. Carga arrolladora contra infanterías (+2D6) y contra caballerías y demás (+1D6). Maniobra difícil.
- Falange: anula la regla carga arrolladora. Aporta +2D6 por apoyo trasero de otras falanges. Solo infanterías pesadas. La formación se pierde si están flanqueados.
- Formación mixta: combina equipos y formaciones de combate y disparo. Tienes que pagar los puntos del equipo y las formaciones que adopte la unidad.
- Huida fingida: gana el movimiento especial *Huir*. Si la unidad es atrapada en su huida, luchará normalmente, no se desorganiza automáticamente como el resto de tropas.
- Manípula: solo infanterías pesadas. Intercambia la posición de una unidad de manípula en combate, por la unidad de manípula que le apoya por detrás. La nueva unidad cuenta como si hubiese cargado (usa bonos de primer turno de combate), pero el enemigo sigue luchando y no se beneficia de primer turno de combate.
- Muro de escudos: +1 a la protección el primer turno de cada combate. Solo infanterías medias y pesadas con Arm. Mediocre o mejor. La formación se pierde si están flanqueados.
- Tiro parto: las unidades con tiro parto pueden disparar durante la fase de movimiento, en cualquier momento a lo largo de su desplazamiento.
- Tozudos: la unidad supera automáticamente su primer chequeo de huir fallido. Solo unidades Entrenadas.
- Warband: Carga arrolladora, Maniobra difícil e Impetuoso. Al cargar ignora Maniobra difícil.

## PUNTOS

Tipo de unidad		Armadura		Entrenamiento		Formaciones		Equipo	
Inf. Pesada	8pts	Sin protc.	+0pts	Levas	-2pts	Bersekers	+2pts	A2Manos	<b>+4</b>
Inf. Media	6pts	Mediocre	+1pts	Regulares	0pts	Catafractos	+2ps	Arco	+4
Inf. Ligera	4pts	Superior	+3pts	Entrenadas	+3pts	Falange	+2pts	Ballesta	+5
Cab. Pesada	10pts	Completa	+5pts			Formación mixta	+0pts	Cuchillas	+2
Cab. Media	8pts					Huida fingida	+1pts	Estacas	+1
Cab. Ligera	6pts					Manípula	+3pts	Honda	+3
Carro ligero	8pts					Muro escudos	+2pt	Jabalina	+2
Carro pesado	14pts					Tiro parto	+3pts	Lanza de	+2
Artillería	10pts					Tozudos	+2pts	caballería	
Artillería pesada	15pts					Warband	+0pts	Picas	+2
Elefante	10pts							Pilum	+2
Elefante d guerra	18pts							Venablo	+1

## ESCENARIOS

<b>0. Batalla campal</b>	<b>1. Batalla en el río</b>
<b>2. Muerte al general</b>	<b>3. Escolta</b>
<b>4. Capturar campamentos</b>	<b>5. Batalla en el acantilado</b>
<b>6. Asedio</b>	<b>7. Emboscada</b>
<b>8. Conquistar ciudades</b>	<b>9. Batalla inesperada</b>