

Zona de despliegue

En una batalla de dos jugadores, cada uno despliega las unidades de su ejército a un máximo de 12" (1 pie) de su borde largo del campo de batalla, y a no menos de 12" de cualquiera de los bordes cortos (si se emplea una zona de juego más reducida, los jugadores desplegarán sus unidades a sólo 6" de su borde inicial). En un "todos contra todos" entre varios jugadores, éstos se situarán alrededor del tablero a intervalos regulares.

LA SECUENCIA DEL ASALTO

Una vez se ha preparado el campo de batalla y las unidades están desplegadas, se acerca el momento de la batalla. Sigue la secuencia de los asaltos que se resume a continuación:

1. Iniciativa: cada jugador tira 1d20 para ver quién va primero.
2. Determinar el número de fases: el número mayor de unidades dividido entre tres.
3. Activar unidades: cada jugador completa una fase, por orden de juego. En cada fase, un jugador puede activar hasta tres unidades. Ninguna unidad puede activarse más de una vez en cada asalto. Las unidades activadas pueden mover, mover y atacar, cargar, reorganizarse o realizar alguna otra acción. Las unidades dañadas pueden ser eliminadas u obligadas a realizar salvaciones de moral.
4. Fin del asalto: vuelve al punto 1 y comienza un nuevo asalto.

El juego continúa hasta que se cumplan las condiciones de victoria. ¡Que el mejor ejército gane!

UNIDADES

Los ejércitos están compuestos por criaturas. Cada miniatura representa a un combatiente individual, y estas criaturas se agrupan en unidades. Una unidad siempre está compuesta de miniaturas que tengan el mismo nombre (aunque puede haber un comandante adscrito). Por lo tanto, todos los miembros de una unidad determinada tendrán las mismas características, incluyendo ataques, CA, tipo de criatura, etc.

Unidades

Unidad formada Frente



Unidad dispersa Sin encaramiento









Unidad formada: esta unidad formada de criaturas Medianas está sobre la bandeja estándar de 5". Tiene cuatro filas, por lo que la unidad ocupa un espacio de 5" de ancho y 4" de fondo.

Unidad dispersa: esta unidad dispersa de criaturas Medianas también está sobre la bandeja estándar de 5". Su espacio es de 5" de ancho y 3" de fondo. Las unidades dispersas no tienen encaramiento.

Bandejas: una bandeja es una mera conveniencia para que sea más fácil distribuir y mover a las tropas. Una bandeja no tiene un efecto directo sobre el campo de batalla. Puedes hacer bandejas más estrechas para unidades más pequeñas, si lo deseas.

Tamaño de criaturas: las criaturas Grandes y Pequeñas también emplean la bandeja estándar de 5", acomodando a menos o más criaturas en su interior, respectivamente.

Unidades legales e ilegales

| | |
|---|--|
| Unidades legales  Unidad formada con cinco criaturas Medianas en su primera fila. | Unidades ilegales  Unidad formada con cuatro criaturas Medianas en su primera fila. |
|  Unidad dispersa con criaturas alineadas contra un borde de vanguardia. |  Unidad dispersa con las criaturas no alineadas contra un borde de vanguardia. |
|  Unidad dispersa con dos criaturas lo más cerca posible entre sí. |  Unidad dispersa con dos criaturas menos cercanas de lo posible. |

En las reglas de combates en masa, las criaturas no luchan como individuos; forman unidades coherentes que pueden ser lideradas por comandantes. Una unidad maniobra como una entidad individual. Las unidades en formación consisten en miniaturas organizadas en una o más filas. Son poderosas cuando atacan frontalmente, pero lentas y vulnerables a los ataques desde los flancos y la retaguardia. Las unidades dispersas son menos poderosas en una lucha frontal y más propensas a desorganizarse y huir, pero son más rápidas y maniobrables que las unidades formadas. Decidirás si una unidad irá formada o dispersa cuando la despliegues sobre el campo de batalla, y no podrás cambiar voluntariamente su estado más adelante.

BANDEJAS

Para facilitar el juego, puedes colocar las miniaturas sobre una bandeja. Una bandeja mide 5"×5". El apéndice incluye tres ejemplos que puedes emplear.

Sin importar el tipo de criaturas que estés desplegando, y si lo hacen en unidades formadas o dispersas, las miniaturas de cualquier unidad en concreto deberán caber en las bandejas estándar. Incluso si no empleas bandejas físicas, las miniaturas de una unidad deberán caber en el espacio físico que cubriría su bandeja.

Una bandeja es una mera conveniencia que no representa ningún objeto físico. Por lo tanto, si una unidad no llena por completo una bandeja, la porción vacía no bloqueará el movimiento de otras unidades, ni las líneas de visión o efecto ni evitará que una unidad enemiga ataque el flanco de otra (la bandeja de la unidad atacante puede superponerse a la porción vacía de la bandeja del defensor).

UNIDADES FORMADAS

Una unidad formada posee al menos una fila de criaturas (un número de miniaturas dispuestas hombro con hombro en una fila) y, posiblemente, varias. Cuando una unidad formada sufra bajas suficientes como para no poder seguir manteniendo una fila completa, quedará dispersa.

Una única línea de criaturas en ángulo recto con una fila se llama hilera.