

TERRENOS

Aunque las batallas habitualmente se desarrollan en llanuras, estas solían estar rodeadas o cubiertas en parte por diversos accidentes geográficos o construcciones humanas. En este capítulo veremos los diferentes tipos de terrenos y reglas.

Es deseable disponer de una colección elementos de escenografía para favorecer el elemento estratégico en el juego, además de dar vistosidad a la partida.

Los jugadores deberían aprovechar los elementos de que dispongan. Aquí hacemos una serie de indicaciones con las que se debería ser flexible, pues no dejaremos de usar una colina o un bosque por exceder levemente el tamaño indicado. Entre paréntesis está marcado el tamaño para mesas de 28 mm.

Los terrenos los dividiremos en lineales y de área.

TERRENOS LINEALES

Camino: Su ancho oscilará entre 1" y 6" (2" y 9"). Puede contener curvas o ser completamente recto. Puede atravesar otros elementos de escenografía, pasando en medio de bosques o colinas. Empieza saliendo de uno de los bordes de la mesa y terminará, o bien en otro de los bordes o pegado a otro elemento. Los caminos se consideran **Terreno fácil** y no dan **Cobertura**.

Muro: Elementos de construcción. Construidos en piedra, son bastantes resistentes, aunque no para evitar los efectos de la artillería.

Puede tratarse de una única pieza larga o varias formando un dibujo, pero siempre pegadas por algún punto. El total no debería exceder las 24" (36"). Tiene las reglas **Cubierto**, **Protegido** y **Terreno Difícil**.

Río: El río sólo puede ser escogido si es la primera opción del jugador que quiera ponerlo. Debe empezar en uno de los bordes de la mesa y salir por otro diferente. Es obligatorio añadir un Puente o Vado que esté a más de 12 (18") de cualquier borde. Este Puente o Vado será gratuito, no costará Puntos de Escenario y será colocado por el adversario de quien puso el río.

Al comienzo de la partida, tras el despliegue, se lanzará un dado para determinar el caudal del río, lo que otorgará diferentes reglas:

1-2: Normal

3-4: Difícil

5-6: Muy Difícil. Volver a tirar. Si sale 6 el río será intransitable

Valla: Elemento de construcción. Construido con madera o elementos similares, no tiene tanta resistencia como un sólido muro. Aun así puede ser un buen punto para defenderse en cuerpo a cuerpo. Puede tratarse de una única pieza larga o varias formando un dibujo, pero siempre pegadas por algún punto. El total no debería exceder las 24" (36"). Tiene las reglas **Protegido** y **Terreno Difícil**.

TERRENOS DE AREA

Colina: Colina con pendientes suaves, su diámetro máximo debería oscilar entre 6" y 12" (9" y 18"). A partir de este tamaño se consideraría una colina grande. Tiene las reglas **Altura** y **Oculto**.

Colina escarpada: **Colina** con pendientes escarpadas o rocosas. No debe superar las 12" (18"). Tiene las reglas **Altura**, **Terreno Díficil** y **Oculto**.

Bosque abierto. Un Bosque o arbolada con arboles muy separados entre sí y con poco matorral. Los olivares y frutales entran dentro de esta categoría. Puede medir de diámetro entre 6" y 12" (9" y 18"). A partir de este tamaño se consideraría un bosque abierto grande. Tiene las reglas **Terreno Díficil** y **Oculto**. Una unidad que tenga la regla Ligera ganará la regla Cubierto mientras esté en un bosque abierto.

Bosque Frondoso. Un Bosque o arbolada con arboles muy pegados entre sí y con matorrales espesos cubriendo el suelo. Puede medir de diámetro entre 6" y 12" (9" y 18"). A partir de este tamaño se consideraría un bosque frondoso grande. Tiene las reglas **Terreno Díficil**, **Cubierto** y **Oculto**.

Campo de cultivo: No deben exceder un tamaño de 12" (18"). Dependiendo del cultivo, éste puede comprender alta vegetación, o puede tratarse de cultivos recientes o acabados de recoger. Salvo que los jugadores acuerden el tipo de cultivo, se resolvería con la siguiente tabla, validando el resultado para todos los cultivos de la mesa:

1-2: **Terreno Díficil**

3-5: **Cubierto** y **Terreno Díficil**

6: **Cubierto**, **Oculto** y **Terreno Muy Díficil**

Lago: No debería superar las 12" (18") en su ancho máximo para considerarse lago pequeño. Un lago grande no debería sobrepasar las 18" (24"). Tiene la regla **Terreno Intransitable**.

Puente: Los puentes sólo pueden usarse si hay un río sobre el que ponerlos. Se entiende que son lo suficientemente anchos para permitir el paso de unidades al otro lado del río y no afectará el tamaño del modelo. Si un camino pasa por él, se considerará también **Terreno Fácil**.

Edificios: Engloba las construcciones como casas, torres, molinos o granjas. Un Edificio pequeño puede ser ocupado por una Compañía. Un edificio grande podrá albergar una unidad de infantería cualquiera. Para ocupar un edificio, tan sólo es necesario llegar con nuestro movimiento, aunque sólo es posible entrar con una orden de ¡Atención! Los edificios tienen la regla Oculto, además de Intransitable para cualquier unidad que no pretenda o pueda entrar en él. A una unidad dentro de un edificio se le considerará que tienen las reglas **Cubierto** y **Protegido**. Podrá medir desde cualquier punto del edificio para disparar, pero igualmente bastará alcanzar cualquier punto del edificio para disparar contra la unidad.

Si el edificio es piedra sólida, la unidad ganará la regla **Fortificado**.

Una unidad atacada en combate en un edificio nunca se considerará flanqueada. Una unidad que haya combatido, y como resultado de este combate huya, abandonará el

edificio. El atacante lo ocupará. En cualquier de que el atacante gane, pero no huya el defensor, será el atacante el que retroceda.

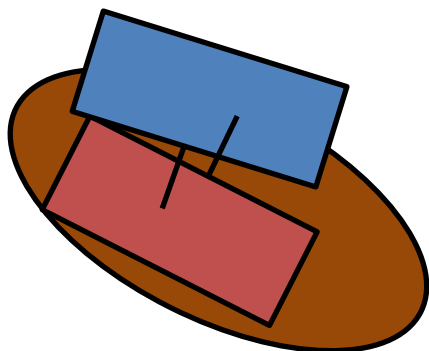
Rocas: Cuando hablamos de rocas nos referimos a terrenos tan escarpados que son inaccesibles para su tránsito. No deben tener un tamaño mayor de 12" (18"). Tienen la regla **Oculto** y **Terreno Intransitable**.

Vado: Sólo puede colocarse si existe un río en la mesa. Se trata de un tramo de río con bajo caudal que permite el paso, como lo haría un puente. No debe medir más de 6" (9"). El Vado siempre será Normal, excepto que el río sea **Terreno Muy Difícil** o **Terreno Intransitable** en el que entonces el vado será **Terreno Difícil**.

REGLAS QUE AFECTAN AL TERRENO

Dependiendo del tipo de terreno con el que interactúen nuestras unidades tienen un tipo u otro de reglas. Son las siguientes:

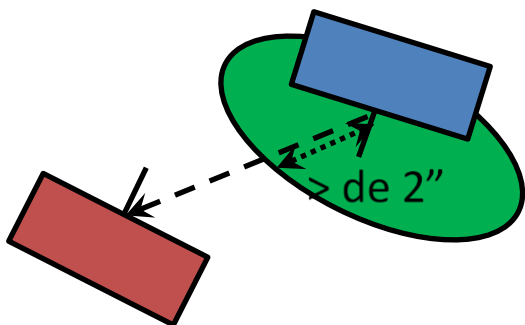
Altura. Terrenos altos como montañas y mesetas dan ventaja en combate al que está posicionado en ellas. Una unidad que tenga sus cuatro puntos dentro del terreno tiene un aumento a su Combate.



Izquierda. La unidad Roja tiene sus cuatro centros dentro de la colina. Por tanto en su combate con la unidad Azul tiene un aumento al Combate.

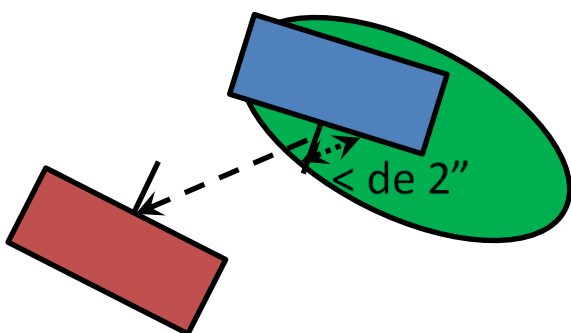
Cubierto. Algunos terrenos, debido a su grosor o espesura proporcionan una cobertura contra disparos que no son de Artillería. Depende del tipo de terreno se da de una forma u otra.

- Terrenos lineales. Si el disparo atraviesa el terreno, y la unidad que lo efectúa no tiene su Centro Frontal tocando el terreno, la unidad objetivo gana un aumento al Coraje contra ese disparo.
- Terrenos de Áreas.
 - o Si el disparo atraviesa el terreno, y la unidad que lo efectúa tiene su Centro Frontal a más de 2" del borde del terreno, la unidad objetivo si está fuera del Terreno gana un aumento al Coraje contra ese disparo.
 - o Si el disparo atraviesa el terreno, y tanto el tirador como la unidad objetivo están dentro del terreno, la unidad objetivo gana un aumento al Coraje contra ese disparo.
 - o Si el disparo atraviesa el terreno, y el tirador está fuera del terreno y la unidad objetivo están dentro del terreno, la unidad objetivo gana un aumento al Coraje contra ese disparo.



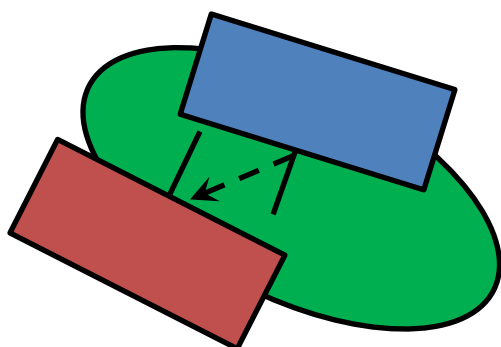
Izquierda. La unidad Azul tiene su centro frontal dentro del Bosque. Está a más de 2" de este. Por tanto si disparar a la unidad Roja, esta ganara Coraje+ debido a que el disparo atraviesa mucha distancia dentro del bosque.

Si la unidad Roja es la que dispara a la unidad Azul, la unidad Azul ganará Coraje+ debido a que su Centro Frontal está dentro del Bosque.



Izquierda. La unidad Azul tiene su centro frontal dentro del Bosque. Está a menos de 2" de este. Por tanto si disparar a la unidad Roja, esta no ganara Coraje+ debido a que el disparo es realizado desde el borde del bosque.

Si la unidad Roja es la que dispara a la unidad Azul, la unidad Azul ganará Coraje+ debido a que su Centro Frontal está dentro del Bosque.



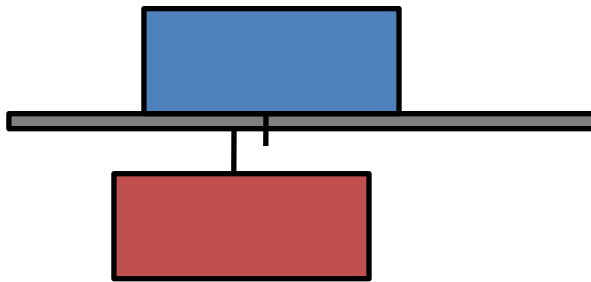
Izquierda. Ambas unidades están dentro del Bosque. Por tanto ambas pueden recibir el aumento al Coraje si se disparan entre sí.

Fortificado. Terrenos que debido su grosor o construcción proporcionan cobertura contra todos los disparos, incluidos los de la Artillería. Siguen las reglas de arriba de Cubierto. La excepción es que la unidad recibe aumento al Coraje también si el disparo es de artillería.

Protegido. Algunos terrenos por su estructura dan protección durante el Combate. Las tropas tras estos terrenos tienen un aumento al Combate cuando son cargados. Tiene que cumplir estos tres requisitos. Si no cumpliera alguno de ellos, no ganaría el aumento al Combate.

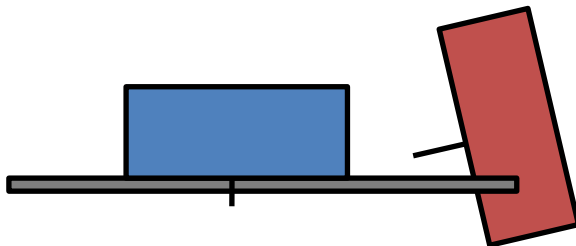
- La unidad es cargada de frente

- El Centro Frontal está tocando el Terreno
- El terreno se interpone entre ambas unidades



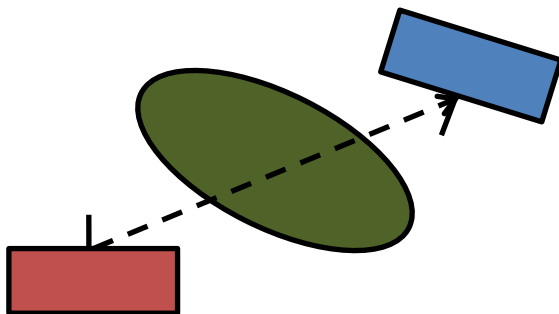
Izquierda. Si la unidad Roja carga a la unidad Azul, la unidad Azul ganará un aumento al Coraje al cumplir las tres condiciones para estar Protegido.

Si la unidad Azul carga a la unidad Roja, ninguna ganará el aumento al Coraje, ya que no cumplen las condiciones de tener su Centro Frontal tocando el Terreno ni que el terreno se interponga entre ambas.

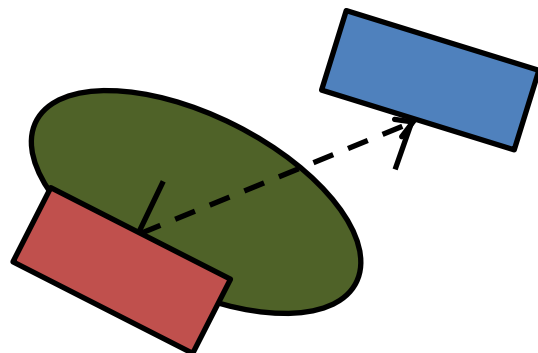


Izquierda. Si la unidad Roja carga a la unidad Azul, la unidad Azul no ganará un aumento al Coraje. No cumple la condición de ser cargada de frente, y que el terreno se interponga entre ambas.

Ocultas. Debido a la altura del terreno, las unidades que se encuentren detrás de este no pueden ser vistas. Para que nuestra unidad esté oculta, el terreno debe estar interpuesto entre la unidad que traza su línea de visión y nuestra unidad.



Izquierda. Ambas unidades tienen un bosque interpuesto, por lo tanto no pueden verse y están Ocultas la una de la otra.



Izquierda. La unidad Roja tiene su centro frontal dentro del Bosque. Por tanto está dentro del bosque. Éste, al no estar ya interpuesto entre ambas unidades, hacen que ambas se vean y dejen de estar Ocultas.

Terreno Fácil. Tipo de terreno que hace que nuestras tropas se desplacen más rápido. Todas las tropas ganan un aumento a su Velocidad cuando se desplacen completamente por este terreno. Para tener los beneficios de este terreno, nuestro Centro Frontal debe estar dentro de este terreno durante todo el movimiento.

Terreno Intransitable. Tipo de terreno que hace que nuestras tropas no puedan desplazarse por él. Ningún tipo de unidad o mando puede cruzar por este tipo de terrenos.

Terreno Difícil. Tipo de terreno que hace que nuestras tropas muevan más despacio para evitar desordenarse. Además las unidades que cargan por este tipo de terreno no pueden ganar el aumento al Combate por Cargar o Contracargar, excepto que tengan la regla Ligera. Para ser afectado por el Terreno Difícil, nuestra unidad debe tener su Centro Frontal dentro del terreno durante su desplazamiento. Si es otro centro, no se verá afectada.

Terreno Muy Difícil. Tipo de terreno que hace que nuestras tropas al desplazarse por él pierdan la formación y tengan que desplazarse además más lentamente. Las unidades que se desplacen por este terreno quedan Desordenadas. Además las unidades que cargan por este tipo de terreno no pueden ganar el aumento al Combate por Cargar o Contracargar, excepto que tengan la regla Ligera. Para ser afectado por el Terreno Muy Difícil, nuestra unidad debe tener su Centro Frontal dentro del terreno durante su desplazamiento. Si es otro centro, no se verá afectada.

RESUMEN EFECTOS DEL TERRENO	
Altura	Combate +
Cubierto	Coraje + contra disparo armas ligeras
Fortificado	Coraje + contra todos los disparos
Terreno Difícil	Velocidad- , Unidades pierden Combate+ por Cargar o Contracargar.
Terreno Fácil	Velocidad +
Terreno Intransitable	Imposible el movimiento
Terreno Muy Difícil	Desorden, Velocidad-, Unidades pierden Combate+ por Cargar o Contracargar.
Oculto	Impide línea de visión si el terreno se interpone
Protegido	Coraje + en combate si es Defensor