

Los Elefantes (El)

### La ficha técnica

Tipo de tropa: Montados

Las gradaciones

Gradación	Descripción	Coste en Puntos de ejército	ME	Base
Reg	No hay elefantes regulares			
Irr	Son siempre Irregulares aunque pueden ser montura de generales regulares.	+0		
S	Elefantes asiáticos con palanquines	20	2	4x4
O	Elefantes asiáticos	16	2	4x4
I	Elefantes africanos	12	2	4x4
X	Elefantes que portan máquinas de guerra. Son (I) excepto cuando disparan que se comportan como Art (F).	22	2	4x4

Los factores de combate

Tipo de enemigo	Terreno fácil	Terreno abrupto	Terreno difícil
Montados	5	-1 en cuerpo a cuerpo	-2 en cuerpo a cuerpo
Otros	4	-1 en cuerpo a cuerpo	-2 en cuerpo a cuerpo

Regla especial: Tienen un -1 al combate si es invierno en clima frío.

Solapamientos

El elefante sólo puede apoyar a elefantes o tropas a pié.

Resultados de combate

Mata a la primera		Le matan a la primera	
Turno propio	Turno enemigo	Turno propio	Turno enemigo
En cualquier terreno: Kn, Sp, Pk, Bd, Wb, Bw, Sh, Art, WWg (excepto El (X)), Hd, Exp. En terreno fácil:Ax.	En cualquier terreno: Kn, Sp, Pk, Bd, Wb, Bw, Sh, Art, WWg (excepto El (X)), Hd, Exp.	En cualquier terreno: LH, Ax, Ps, Cm (X), Art, Sh.	En cualquier terreno: LH, Ax, Ps, Cm (X), Art, Sh.

Reglas especiales:

- 1.Cualquier cosa que esté 4 cm detrás de un elefante que muere, muere.
- 2.Un elefante que retrocede y no empuja ni interpenetra a un amigo, provoca su huida.

Movimiento

Carretera	Terreno fácil	Terreno abrupto	Terreno difícil
400	200	160	80

Regla especial: Ningún elefante puede ser empujado.

Interpenetración

Pueden interpenetrar a LH, TPi (no Pk, Hd) con encaramiento mismo / opuesto siempre que no retrocedan.

Impetuosidad

No son impetuosos, pero avanzan 80 pasos si ganan un combate.