

SAGITTARIUS

JUEGO DE ROL DE FANTASÍA

Edición abreviada

ÁLVARO PRADA



SAGITTARIVS

JUEGO DE ROL DE FANTASÍA

Edición abreviada

Texto e Ilustraciones

Álvaro Prada



ÍNDICE

I.	Introducción	3
II.	Creación de personajes	3
III.	El sistema de juego	7
IV.	Escaramuzas	8
V.	Bestiario	16
	Fichas de personaje	17

I. INTRODUCCIÓN

SAGITTARIUS es un juego de rol de espada y brujería para desarrollar conflictos a cualquier escala. Desde una pelea entre rateros hasta la planificación de una campaña de conquista entre nobles ávidos de poder, pasando por el asedio a una ciudad, cualquier aventura, épica o trivial, puede jugarse en el Mundo de *Sagittarius*.

Este Mundo es parecido al nuestro en climatología, flora y fauna, con culturas similares a las que había en el Mediterráneo durante la Edad Antigua. Los pueblos bárbaros luchan por mantener su independencia y su forma de vida frente a la expansión de las naciones civilizadas. Pero dentro de las ciudades están latentes otras amenazas: conspiraciones políticas, hechiceros sin escrúpulos y adivinos capaces de atraer la furia de los dioses.

Esta edición abreviada contiene las reglas imprescindibles para jugar: Creación de Personajes, Sistema de Juego y Escaramuzas, además de ejemplos de entradas del Bestiario. El Mundo de *Sagittarius* se describe en la edición completa.

La creación de personajes jugadores (PJ) es simple: se obtiene el valor de cuatro características (Fuerza, Destreza, Inteligencia y Voluntad) distribuyendo 48 puntos. Además, se elige una profesión y se apuntan las habilidades que ésta otorga.

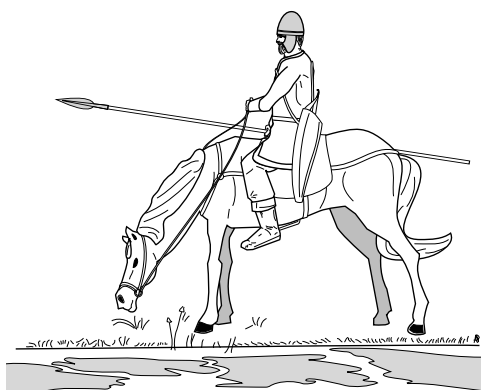
El sistema de habilidades es porcentual; su valor va de 0 a 100 y cuanto más alto mejor. Si en 1d100 se obtiene igual o menos que la puntuación de la habilidad, ésta se usa con éxito.

El combate se desarrolla en tres fases: movimiento y ataques a distancia, combate cuerpo a cuerpo y moral. Los personajes con armamento más ligero y los que van a caballo tienen la opción de mover y disparar antes, lo que les otorga una importante ventaja táctica. El cuerpo a cuerpo se resuelve simultáneamente, una vez que todos los contendientes han movido y disparado.

Si los guerreros de ambos bandos son numerosos se agrupan en unidades, lo que permite resolver combates de masas rápidamente.

En la edición completa se encuentran reglas para combates personales, batallas, campañas militares, magia, un completo bestiario y una aventura para iniciarse en el juego, además de una descripción del Mundo de *Sagittarius* y multitud de reglas opcionales y detalles que, por motivos de espacio se han dejado fuera de esta versión.

Puedes adquirir la versión completa en DriveThruRPG.



II. CREACIÓN DE PERSONAJES

En *Sagittarius* los personajes se crean en cuatro pasos simples: primero esbozamos su historial y, a continuación, obtenemos los atributos básicos (Fuerza, Destreza, Inteligencia, Voluntad, Factor de Combate y Moral). El siguiente paso es elegir una cultura y una profesión, que determinarán la puntuación de sus habilidades. Por último, añadimos detalles para darle un carácter más definido.

1. HISTORIAL

Para crear un personaje debemos hacernos primero una idea de lo que queremos llevar en el juego y comentarla con el Director de Juego (DJ), para ver si encaja en la aventura que ha preparado. Cosas como la edad, el entorno familiar, la profesión, la vida anterior y la personalidad pueden esbozarse antes de empezar. Los detalles se rellenarán una vez completado el proceso de creación.

2. ATRIBUTOS BÁSICOS

Características

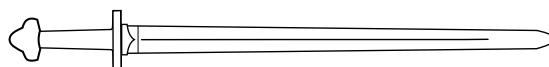
En *Sagittarius* un personaje queda definido por cuatro Características básicas, que toman valores de 1 a 20.

- **FUERZA:** un indicador de fuerza física, resistencia y masa corporal; cuantos más puntos, más fuerte y grande es un personaje. Es la característica más importante en el combate cuerpo a cuerpo.
- **DESTREZA:** refleja la coordinación de movimientos corporales y la habilidad manual. Influye en muchas de las habilidades de un personaje.
- **VOLUNTAD:** la fuerza espiritual y psicológica del personaje, su autodisciplina y su capacidad de controlar las emociones e influir en las de otros.
- **INTELIGENCIA:** la capacidad de raciocinio, intuición y memoria. Influye en la mayoría de las habilidades.

Para determinar las características el jugador distribuye 48 puntos entre las cuatro, siempre que ninguna sea inferior a 7 ni superior a 17. El DJ puede aumentar o disminuir la cantidad total de puntos si quiere que los personajes sean inicialmente más o menos poderosos.

Edad y Sexo

El jugador puede elegir la edad y el sexo para su personaje que crea más apropiados, con el consentimiento del DJ.



Factor de Combate

El Factor de Combate se utiliza en el cuerpo a cuerpo y depende de la Clase de Combatiente, que se describe más abajo:

- Infantería Ligera y Caballería Ligera: 1.
- Infantería Media y Caballería Media: 1,5.
- Infantería Pesada y Caballería Pesada: 2.

Cualquier unidad desarmada tiene como Factor de Combate 0,5, independientemente de su clase.

Moral

La moral representa la capacidad de mantener la disciplina y el orden ante los rigores del combate. La puntuación de un personaje es igual a Voluntad \times 5, más modificadores según la circunstancias y el criterio del DJ, pero el resultado final debe estar entre 10 y 100.

Heridas

Las heridas que puede aguantar cualquier criatura son siempre las mismas: 3 heridas leves, 2 heridas graves y 1 muy grave. Cuatro leves se intercambian por una grave y se borran; tres graves se intercambian por una muy grave y se borran; dos muy graves matan al personaje.

3. HABILIDADES

Además de características un personaje tiene puntuaciones en una serie de habilidades. La puntuación indica las posibilidades de realizar satisfactoriamente una tarea relacionada con esa habilidad. En general, un personaje tendrá altas puntuaciones en las habilidades que sean apropiadas a su profesión.

Las habilidades se agrupan en seis categorías, según las cualidades, físicas o psicológicas, que influyen en su desarrollo. A continuación, se indican las categorías, las características a las que están ligadas y las habilidades que agrupan.

De Agilidad (Destreza)

Arma de proyectil, Cabalgar, Danzar, Escalar, Escondarse, Malabarismo.

Atléticas (Destreza y Fuerza)

Arma arrojadiza, Arma cuerpo a cuerpo, Combate desarmado, Nadar, Remar.

De Comunicación (Inteligencia y Voluntad)

Canto, Doma, Elocuencia.

Intelectuales (Inteligencia)

Agricultura, Comercio, Hablar idioma, Ingeniería, Leer y escribir, Navegación, Rastro, Sabiduría, Táctica militar, Tocar instrumento musical.

Mágicas (Voluntad)

Adivinación, Hechizar, Invocación, Posesión.

El uso de las habilidades mágicas se describe en la edición completa.

Manuales (Destreza e Inteligencia)

Armar y desarmar trampas, Artesanía, Cerrajería, Conducir, Curación.

Hablar Idioma, Leer y escribir, Sabiduría, Tocar instrumento musical y Artesanía engloban cada una habilidades diferentes.

Límites

Las puntuaciones de las habilidades van de 0 a 100, pero con el siguiente límite: una habilidad no puede tener un valor superior a 5 veces el de cualquier característica ligada a su categoría. Por ejemplo, un personaje con Destreza 16 e Inteligencia 8 no puede tener una puntuación en Curación superior a 40.

Niveles de Maestría

Según la puntuación de la habilidad, el personaje adquiere un Nivel de Maestría que refleja sus aptitudes en esa habilidad.

Niveles de Maestría	
Puntos	Nivel
0-4	Inútil
5-24	Aprendiz
25-49	Entrenado
50-74	Profesional
75-89	Maestro
90+	Genio

4. CULTURA Y PROFESIÓN

En *Sagittarius* hay dos tipos de culturas:

- **Civilizadas:** sociedades donde el poder político, religioso y económico se concentra en núcleos de población grandes. La mayor parte de la población vive en el campo de forma sedentaria, pero las ciudades son el centro de los intercambios comerciales. Las culturas civilizadas suelen utilizar la moneda y la escritura, viven fundamentalmente de la agricultura y sus miembros suelen especializarse en un oficio. Un ejemplo de sociedad civilizada sería el Imperio Romano.
- **Bárbaras:** en estas sociedades el poder está disperso a lo largo de un territorio amplio. No hay ciudades, aunque algunas villas pueden tener un tamaño considerable. Algunos pueblos bárbaros llevan una vida nómada, buscando continuamente pastos para sus ganados, y otros son más sedentarios y dependen de la agricultura, pero todos ellos suelen estar más apegados a la naturaleza que los civilizados. Los bárbaros tienden a especializarse menos, ya que necesitan una variada gama de habilidades para sobrevivir en entornos hostiles. Un ejemplo de cultura bárbara serían los celtas.

La cultura específica a la que pertenece el personaje dependerá del mundo de juego en el que se desarrolle la partida y las restricciones que imponga el DJ, pero cualquiera puede encuadrarse en uno de los dos tipos mencionados.

Habilidades Culturales

Cada personaje tiene una puntuación inicial en sus habilidades que depende del tipo de cultura en la que se ha criado. En la siguiente lista se indica el nivel de Maestría que alcanza en algunas habilidades por el mero hecho de pertenecer a esa cultura. La puntuación de la habilidad es el mínimo correspondiente a ese nivel.

- Culturas Civilizadas
 - Comercio: Entrenado.
- Culturas Bárbaras
 - Arma cuerpo a cuerpo: Entrenado.
 - Agricultura: Aprendiz.
 - Doma: Aprendiz.
 - Curación: Aprendiz.
 - Artesanía (cocina): Entrenado.

El DJ puede modificar la lista para adaptarla al mundo de juego, añadiendo o quitando habilidades, reduciendo o aumentando la puntuación o desglosando las culturas. Por ejemplo, puede haber una cultura civilizada donde todo el mundo, excepto los niños pequeños, sepa leer y escribir.

Profesión

Dentro de cada cultura hay varias profesiones que el personaje puede haber desarrollado antes de iniciar la aventura. Una profesión constituye la principal fuente de sustento para un personaje y define su estilo de vida.

Todas las profesiones tienen habilidades primarias y secundarias, según su importancia para desempeñarla.

Un personaje alcanza el nivel de Maestro (hasta 75 puntos) en las habilidades primarias y un nivel de Profesional en las secundarias (hasta 50 puntos). Recuérdese que la puntuación de una habilidad no puede superar el quintuplo del valor de cualquier característica ligada a su categoría.

A continuación se describen cuatro profesiones civilizadas y cuatro bárbaras, a modo de ejemplo de lo que puede encontrarse en la edición completa.



Profesiones civilizadas

Artesano

Habilidades primarias: Artesanía (a elegir), Comercio.
Habilidades secundarias: Elocuencia, Ingeniería.

Los artesanos civilizados suelen estar especializados en la producción y venta de un bien concreto. Así, en una gran ciudad pueden encontrarse cervecedores, toneleros, carpinteros, herreros, tejedores, sastres, curtidores, alfareros, escultores, albañiles, joyeros, panaderos y otros muchos. La habilidad de artesanía será la apropiada a su oficio. La clase social depende de su maestría y de las circunstancias en que practiquen el trabajo. Un maestro artesano en una gran ciudad será muy rico, pero tendrá a su servicio otros artesanos más pobres.

Ladrón

Habilidades primarias: Malabarismo, Cerrajería.
Habilidades secundarias: Arma cuerpo a cuerpo, Escondarse.

Los ladrones viven de apropiarse de los bienes ajenos, a base de hurtos, estafas y atracos. Aunque caben muchos tipos de oficios, esta profesión en concreto se refiere a rateros que se valen principalmente de su destreza para desplumar a los incautos. Evitan en lo posible la violencia para no atraer la atención de las autoridades. No obstante, a veces deben recurrir a ella para ajustar cuentas dentro del gremio.

Sacerdote

Habilidades primarias: Leer y escribir, Sabiduría (Astrología).
Habilidades secundarias: Elocuencia, Comercio.

Los sacerdotes son los intermediarios entre los dioses y los meros mortales. Se encargan de interpretar los designios divinos y guiar a la comunidad por el camino correcto para evitar la furia divina. Por ello, gozan de un status elevado. En algunas religiones, los sacerdotes se inician en los secretos de la magia, mientras que otras condenan cualquier uso de las artes arcanas.

El sacerdocio suele estar organizado jerárquicamente, ocupando los nobles los puestos más altos. En algunas culturas la clase dirigente coincide con la sacerdotal, y los templos son el centro de la actividad económica y comercial.

Soldado

Habilidades primarias: Arma cuerpo a cuerpo, Táctica militar.
Habilidades secundarias: Arma arrojada o de proyectil (elegir una), Rastrear.

Alternativamente, la habilidad principal puede ser Arma arrojada o de proyectil, y la secundaria Arma de cuerpo a cuerpo. La habilidad de Rastrear puede sustituirse por la de Cabalgar, si el soldado es de caballería, o Conducir carros.

En sociedades civilizadas los soldados se someten a una estricta disciplina con el fin de aumentar su eficiencia en el campo

de batalla. De un soldado se espera que siga las órdenes de sus superiores en todo momento, incluso, o especialmente, con riesgo de su propia vida.

Los puestos más altos en el ejército los ocupan nobles, pero un soldado veterano puede llegar a oficial si muestra valor en el combate.

Profesiones bárbaras

Bardo

Habilidades primarias: Elocuencia.

Habilidades secundarias: Canto o Tocar instrumento musical (elegir una), Sabiduría (Historia), Hablar idioma.

Los bardos cumplen la misión de preservar la Historia y las tradiciones del país. Por ello se les tiene en gran estima, aunque no necesariamente gozan de grandes riquezas. En algunas sociedades los bardos pueden ser al mismo tiempo sacerdotes. En otras pueden ser guerreros dentro del ejército, que inspiran valor a sus camaradas recitando poemas épicos.

Cazador

Habilidades primarias: Arma de proyectil.

Habilidades secundarias: Escondarse, Rastrear, Cabalgar.

Allá donde queden tierras vírgenes sin roturar, habrá comunidades que vivan de la caza. Sólo algunos tipos de animales proporcionan productos para comerciar, como marfil, pieles o aceite animal. El resto es para el autoconsumo. Por su exposición a los peligros de la naturaleza, es un oficio arriesgado.

Pirata

Habilidades primarias: Arma cuerpo a cuerpo.

Habilidades secundarias: Navegación, Nadar, Remar.

Los piratas son temidos por doquier por su fiera y crueldad. No respetan a nada ni a nadie, y si hacen prisioneros es para venderlos como esclavos o pedir un fuerte rescate. No sólo atacan los buques mercantes, sino que se atreven con poblaciones costeras y, en ocasiones, llegan a remontar ríos, saqueándolo todo a su paso. Un capitán pirata al que le sonría la fortuna puede llegar a reunir una gran flota y ser temido incluso por los monarcas más poderosos.

5. CLASE DE COMBATIENTE Y MOVIMIENTO

Dependiendo de su armamento, la clase de combatiente puede ser infante pesado (IP), medio (IM) o ligero (IL).

- Un infante pesado lleva una armadura metálica, o bien las tres cosas siguientes: armadura de cuero duro, escudo mediano o grande, y arma larga (lanza, pica, alabarda o mandoble). Para que se tenga en cuenta la armadura, debe llevarse

en al menos dos de las tres partes siguientes: cabeza, tronco y piernas.

- Un infante ligero no lleva nunca un escudo mediano o grande, y sólo puede llevar dos de las tres cosas siguientes: escudo pequeño, armadura no metálica o arma larga. Si lleva cualquier pieza de armadura metálica ya no puede considerarse ligero.

- Cualquier otro infante es medio.

La caballería también tiene su clase; puede considerarse ligera (CL), media (CM) o pesada (CP).

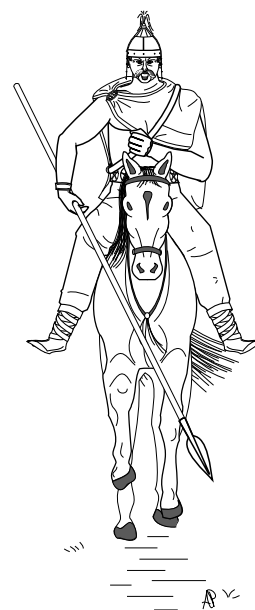
- Cualquier montura con armadura y que lleve a un jinete pesado se considera pesada. La armadura debe cubrir al menos dos de las tres partes siguientes del animal: cabeza, tronco o patas delanteras.

- Una montura sin armadura y que no lleve más que a un jinete ligero se considera ligera.

- Cualquier otra caballería se considera media.

La Tabla de Capacidad de Movimiento indica, para cada clase y tipo de movimiento, los puntos que pueden emplearse en una ronda. La duración de una ronda, y la distancia que representa cada punto varían con la escala del combate, como se describe en el capítulo de Escaramuzas. Sólo a efectos de movimiento, el DJ puede asignar una categoría más pesada a un personaje que lleve una carga excesiva de objetos, sean armas, munición u otros utensilios.

Capacidad de Movimiento		
Clase	Tipo de Movimiento	
	Normal	Rápido
Infantería Ligera	6	9
Infantería Media	5	8
Infantería Pesada	4	6
Caballería Ligera	9	25
Caballería Media	8	20
Caballería Pesada	7	15



III. EL SISTEMA DE JUEGO

1. ACCIONES

Para que un acción se realice satisfactoriamente es necesario obtener en 1d100 igual o menos que la posibilidad de éxito; en caso contrario la acción fracasa. Esta posibilidad es el valor de la habilidad que corresponda a esa acción, más modificadores (positivos y negativos) que aplique el DJ según las circunstancias del caso.

Cuando la puntuación de la habilidad es escasa, un jugador puede utilizar el valor de la característica más baja asociada a la categoría. No obstante, esto no se aplica a las habilidades mágicas y a Nadar, Leer y escribir, Hablar idioma extranjero, Sabiduría y Artesanía cuando tienen una puntuación de 0; un personaje necesita primero obtener algún punto (por medio del entrenamiento, el estudio o la consagración) para poder realizar una acción satisfactoria directamente relacionada con estas habilidades.

Críticos y Pifias

Una tirada que sea igual o esté por debajo del 10% de las posibilidades (redondeando hacia abajo) se considera un éxito crítico. Antes de calcular el 10%, se deben aplicar todos los modificadores pertinentes.

La probabilidad de pifiar una tirada de habilidad es igual al 10% de las posibilidades de fallar, aplicando todos los modificadores y redondeando hacia arriba. Los resultados de pifia se empiezan a contar desde 100 hacia abajo.

Ejemplo

Con un 49 en Escalar se obtiene un crítico con cuatro puntos ($49/10 = 4,9$) y una pifia con 6 puntos ($51/10 = 5,1$). Los resultados de las tiradas serían los siguientes:

01-04: Crítico
05-49: Éxito
50-94: Fallo
95-00: Pifia

Acciones no Incluidas en la Lista de Habilidades

Si el DJ considera que una acción no cae dentro de ninguna de las habilidades de la lista (que no pretende ser cerrada), puede crear una habilidad nueva dentro de la categoría apropiada categoría.

También se puede entender que una acción cae dentro de una categoría, pero sin que sea de aplicación ninguna habilidad específica. Para ello se utiliza como posibilidad de éxito el valor de la característica más baja ligada a la categoría, multiplicada por 5. Por ejemplo, el DJ puede decidir que saltar un muro es una acción atlética; un PJ con Fuerza 14 y Destreza 9 tendría unas posibilidades de 45% de superarlo.

Otras acciones no entran dentro de una categoría, sino que ponen a prueba una característica en concreto del personaje. En este caso, las posibilidades son el quintuplo del valor de la

característica. Por ejemplo, un PJ de Fuerza 15 pretende mover una enorme roca; sus posibilidades de hacerlo son del 75%.

2. EXPERIENCIA

El método para mejorar las habilidades es dedicarse a una profesión, con lo que aumenta la puntuación de las habilidades primarias y secundarias, tal y como se describe en la sección dedicada a la creación de personajes. La posibilidad de dedicarse a la profesión elegida depende del entorno social en el que se mueva el personaje, y es el DJ el que decide si se puede ganar la vida de esa manera. Es posible que, a lo largo de una campaña, un personaje se vea forzado a dedicarse a las profesiones más insospechadas, simplemente para poder sobrevivir.

La edición completa describe reglas para mejorar habilidades y características a base de entrenamiento y experiencia.

3. DAÑO, MUERTE Y CURACIÓN

Como se indicó en la sección de creación de personajes, las criaturas pueden sufrir heridas leves, graves, muy graves y mortales. Los métodos de curación son diversos y no siempre útiles. La atención médica suele revestirse de rituales mágicos sin ningún efecto práctico, a menos que el curandero tenga auténticos conocimientos de magia.

Heridas Leves

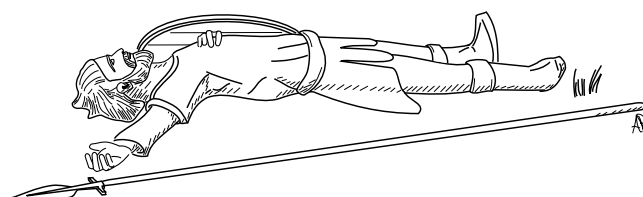
El herido se encuentra cansado y tendrá una penalización de -10 a todas sus acciones. Una herida leve puede ser una contusión, un corte o una hemorragia pequeña.

Puede curarse de forma natural al cabo de tres a siete días, aunque posiblemente deje una cicatriz o una señal. Con una tirada exitosa de Curación puede sanar en uno o dos días.

Heridas Graves

El herido se encuentra agotado y tendrá una penalización de -20 a todas sus acciones. A juicio del DJ, si falla una tirada de Voluntad debe tratar de alejarse del origen del daño. Una herida grave puede ser un corte profundo, un miembro inmovilizado o una hemorragia prolongada.

Si no se trata pronto y adecuadamente, la herida puede infectarse. El periodo de curación puede oscilar entre una semana y un mes. Se necesitarán reposo y medicinas para mitigar el dolor y la fiebre. Rara vez estas heridas sanan de forma natural, y a buen seguro dejarán secuelas. La tirada de Curación se realiza con un modificador de -20.



Heridas Muy Graves

El herido se encuentra exhausto y tendrá una penalización de -40 a todas sus acciones. Si falla una tirada de Voluntad pierde el conocimiento. Una herida muy grave significa una hemorragia importante, un órgano vital dañado o un miembro destrozado o amputado.

Sin atención médica inmediata para detener la hemorragia o evitar una gangrena la herida se volverá mortal. Estas heridas nunca se curan de forma natural, y las secuelas pueden ser serias y permanentes. La penalización a la tirada de Curación es de -40. Son necesarios instrumental, medicinas y reposo absoluto de uno a seis meses.

Heridas Mortales

La criatura muere al momento, o lo hará en breves instantes. En cualquier caso, pierde el conocimiento inmediatamente. Una herida mortal significa un órgano vital destrozado o una hemorragia masiva. Sólo la magia o un milagro pueden salvar al personaje.

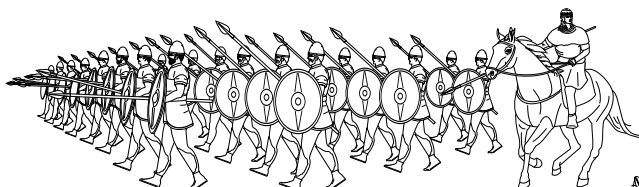
A menos que intervengan fuerzas divinas, la muerte de un personaje en *Sagittarius* es permanente. El jugador sale del juego hasta que el DJ le permita crear otro personaje e introducirlo en la aventura. Mientras tanto, puede asumir el rol de algún personaje no jugador que acompañe a los aventureros.

4. COMPETICIONES

Cuando dos personajes compiten en una habilidad será necesario conocer quién de los dos realizó una mejor acción. Para ello basta que cada uno realice una tirada y que el DJ compare su grado de éxito (pifia, fallo, éxito o crítico) para saber quién sale ganando. Si el grado de éxito es el mismo, entonces su actuación fue similar, y sólo un experto o alguien que prestó mucha atención podría discernir quién estuvo mejor. Caso de ser necesario determinar ese extremo, el ganador es el que, comparando su tirada con su puntuación de habilidad, tiene una diferencia más favorable.

Este procedimiento puede aplicarse en múltiples situaciones: dos cantantes se disputan el favor del público, o vendedor y comprador regatean el precio de un producto, o dos sabios se enzarzan en una disputa intelectual.

El combate cuerpo a cuerpo es un caso especial, en el que se utilizan reglas más complejas descritas en la edición completa..



IV. ESCARAMUZAS

Las reglas de escaramuzas permiten manejar fácilmente luchas de hasta cien combatientes. Pueden participar personajes tanto de forma individual como integrados en una unidad.

Las escaramuzas se representan con unidades que agrupan a combatientes de armamento y capacidad similares. El número de combatientes de que consta una unidad es variable y depende de la escala que se esté utilizando.

1. ESCALA Y REPRESENTACIÓN

El combate puede presentarse de forma narrativa y abstracta, si acaso señalando en un papel las posiciones relativas de los combatientes. Cada jugador indica cómo se mueven y qué es lo que hacen los personajes bajo su control, y el DJ determina, aproximadamente, el alcance al que se emplean las armas de ataque a distancia, cuánto tiempo pasa hasta que los oponentes se enzarzan en una pelea y cómo se encaran.

Si los jugadores quieren representar el combate de forma más detallada y precisa, se pueden emplear miniaturas o fichas sobre una mesa o un tablero. En una trama hexagonal, las fichas o figuras se colocan mirando hacia un vértice, de forma que su frente está formado por los hexágonos adyacentes a ese vértice, su retaguardia lo forman los adyacentes al vértice opuesto y los flancos los dos hexágonos restantes.

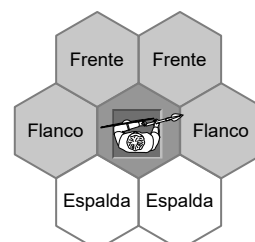


Figura 1

En la *Figura 1* puede verse cómo se colocan las piezas sobre una trama hexagonal. Para moverse la pieza se desplaza a un hexágono cualquiera de su frente.

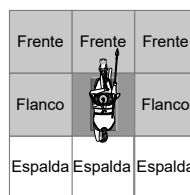


Figura 2

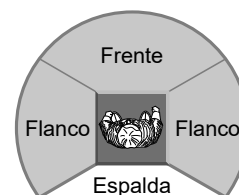


Figura 3

En una cuadrícula (*Figura 2*), las fichas o figuras se colocan mirando hacia un lado, de forma que su frente está formado por el cuadro adyacente y los que se encuentran a izquierda y derecha. La retaguardia la forman los opuestos, y los flancos los dos cuadros restantes.

En una mesa sin trama el frente y la espalda se determinan con ángulos de 120° y los flancos con ángulos de 60°, tal y como se muestra en la *Figura 3*.

Las escalas que pueden utilizarse son diversas. Según el número total de combatientes y el tamaño de la unidad más grande presente el DJ optará por una u otra.

Incluso es posible cambiar de escala en un mismo combate si las circunstancias lo aconsejan. Por ejemplo, al inicio del encuentro, si las fuerzas están muy separadas, puede utilizarse una escala grande para las maniobras y ataques a distancia, y cambiar a una escala más pequeña cuando se llega al cuerpo a cuerpo.

Escalas de Combate				
Tiempo por Ronda	30 s	60 s	90 s	2 min
Terreno en metros				
Por punto de movimiento	5	10	15	20
Minis de 15 mm, por cm	3	5	8	10
Minis de 25 mm, por cm	1	3	4	5
Combatientes por punto de Tamaño o mini	1	5	10	20

Para mayor claridad, en lo que resta de estas reglas nos referiremos a los combatientes como «unidades», ya estén constituidas por un solo personaje o por una gran masa de soldados.

2. SECUENCIA DE COMBATE

El combate se divide en Rondas de duración variable según la escala. En cada una se sigue la siguiente secuencia:

1. Movimiento

- 1.1. Apuntar órdenes
- 1.2. Mover
- 1.3. Atacar a distancia
 - a. Tirada en la Tabla de Combate para Escaramuzas
 - b. Chequear moral
 - c. Aplicar bajas
- 1.4. Al finalizar todos los movimientos, chequear moral

2. Combate cuerpo a cuerpo

- 2.1. Determinar las unidades trabadas en combate
- 2.2. Cada bando tira en la Tabla de Combate para Escaramuzas
- 2.3. Chequear moral
- 2.4. Aplicar bajas

3. Chequear moral de las unidades en pánico

3. CARACTERÍSTICAS DE LAS UNIDADES

Justo antes de iniciar la escaramuza, los combatientes se agrupan en unidades, que quedan definidas por las siguientes características:

- **Tamaño:** indica los combatientes que pertenecen a esa unidad. Cada punto de tamaño representa cierto número de hombres, según la escala utilizada. Puede darse el caso de que sólo algunos miembros de la unidad tengan armas de ataque a distancia, reflejándose su Tamaño con otra cifra.

- **Formación:** en escaramuzas las unidades adoptan necesariamente una de las siguientes formaciones:

- **Abierta:** puede tener hasta 5 puntos de Tamaño.
- **Cerrada:** sólo la infantería puede estar en orden cerrado. Puede tener hasta 10 puntos de Tamaño, pero un mínimo de 4 combatientes.
- **Falange:** una formación cerrada que sólo pueden adoptar los infantes medios y pesados que no estén en Pánico. Precisa de al menos 10 combatientes. Además, su cultura debe permitir este tipo de formación. Si todos estos requisitos se cumplen, la moral de la unidad se incrementa en 20 puntos.

Para indicar la formación el Tamaño de las unidades cerradas se rodea de un círculo. Si la formación es falange, se rodea de un cuadrado.

- **Clase de combatiente:** hace referencia al armamento, según se indicó en la sección de Creación de Personajes. Para que la unidad sea pesada más de dos tercios de los combatientes individuales deben ser pesados. Para que sea media más de dos tercios deben ser medios o pesados. En otro caso la unidad es ligera.

No pueden mezclarse en la misma unidad infantería y caballería.

- **Armamento:** Una misma unidad puede llevar tanto armas cuerpo a cuerpo como de ataque a distancia.

- **Cuerpo a cuerpo:** desarmado (DE), armas cortas (AC) o armas largas (AL).

Los personajes armados sólo con dagas o porras se consideran desarmados. Las lanzas, alabardas, picas y mandobles se consideran armas largas, y el resto armas cortas.

Una unidad tiene armas largas si más de dos tercios de los personajes las posee. Asimismo, está desarmada si la mitad de los personajes no tiene otra cosa que dagas o porras. En cualquier otro caso se considera que la unidad lleva armas cortas.

- **Ataque a distancia:** arrojadizas (R), arcos (A), arcos largos (L), ballestas (B) y hondas (H).

Junto al tipo de arma se anota su alcance en metros y la munición, si es inferior a la normal. El nivel de munición será el máximo que alcance al menos la mayoría de los integrantes de la unidad.

Es posible que personajes con diferentes armas de ataque a distancia formen una unidad. Como sólo puede utilizarse un tipo en cada Ronda, únicamente cuentan en el ataque a distancia los personajes que dispongan de ese tipo. Téngase en cuenta que una unidad puede cambiar de arma nada más que una vez por Ronda.

- **Factor de Combate:** se utiliza en el cuerpo a cuerpo y depende de la clase de unidad y de su Tamaño:

- IL, CL: igual al Tamaño.
- IM y CM: igual a 1,5 veces el Tamaño (manteniendo la fracción).
- IP y CP: igual a 2 veces el Tamaño.

Cualquier unidad de infantería o caballería desarmada tiene como Factor de Combate la mitad de su tamaño (manteniendo la fracción), independientemente de su clase.

- **Nivel de Maestría en la habilidad de combate.** Si lleva armas de ataque a distancia habrá que considerar dos valores, uno para el cuerpo a cuerpo y otro para el combate a distancia. Los jinetes habrán de tomar el valor de su habilidad de Cabalgar si es inferior.

El nivel de Maestría de una unidad es la máxima que alcance al menos la mayoría de miembros de la unidad.

Combatientes en Falange pueden utilizar la habilidad de Táctica militar para determinar su nivel de Maestría, si es más alto que su nivel en la habilidad de Arma cuerpo a cuerpo.

- **Moral:** la moral de una unidad es la puntuación media de los personajes que la componen. Igualmente, se pueden aplicar modificadores. El valor final debe estar entre 10 y 100. Algunos ejemplos de modificadores:
 - Formación de falange: +20.
 - Unidad en Pánico: -20.
 - Líder integrado en la formación: El DJ puede decidir este valor a su completo arbitrio o tomar el nivel de Elocuencia como referencia:
 - Inútil o Aprendiz: -10.
 - Entrenado o Profesional: 0.
 - Maestro o Genio: +10.
 - Movimiento: El movimiento de la unidad será el del personaje más lento, según la carga que lleve.

4. MOVIMIENTO

Todas las unidades en combate reciben órdenes de movimiento, simultáneamente y en secreto, que se irán revelando y ejecutando a medida que llegue su turno.

Las posibilidades de desplazamiento están limitadas por las Zonas de Control enemigas, el tipo de movimiento, la velocidad y el terreno, tal y como se describe a continuación.

Zonas de Control

Las unidades tienen una Zona de Control (ZdC) que se extiende hacia su frente y los flancos, en una distancia que varía con la escala del combate. En caso de utilizarse una trama hexagonal, la ZdC siempre se extiende a un hexágono. En las *Fig. 1 a 3*, la zona gris claro es la ZdC; la zona gris oscuro, la que ocupa la pieza.

Al entrar en una ZdC enemiga las unidades deben detener su movimiento durante esta ronda y aprestarse para el combate, a menos que estén efectuando una Retirada. Una unidad que inicia su movimiento en ZdC enemiga sólo puede moverse si ejecuta una Retirada.

Las unidades de Tamaño 1 no tienen ZdC. Tampoco tienen las unidades que no sean combatientes o no representen una amenaza directa (como los maniatados, inconscientes u ocultos),

las que hayan efectuado una Retirada en esta Ronda y las que están en Pánico.

La ZdC afecta a combatientes enemigos que sean visibles; los combatientes amigos o los ocultos no se ven afectados.

Tipos de Movimiento

- **Independiente (i):** la unidad se mueve hasta agotar la capacidad que se señale en la orden, sin importar cómo se muevan otras unidades.
- **Grupo (g):** todas las unidades del grupo se mueven con la capacidad del más lento. Los cambios de encaramiento deben realizarlos todos a la vez y en el mismo sentido, si bien es posible que algunas unidades decidan terminar su movimiento antes que otras. El movimiento en grupo puede ser también en Retirada o en Persecución. Mientras permanecer en grupo no sea obligatorio, éste puede romperse en cualquier momento. El DJ puede prohibir que unidades demasiado alejadas o que no pueden verse o comunicarse muevan en grupo.
- **Retirada (r):** la unidad trata de escapar del enemigo. Los órdenes de Retirada permiten entrar y salir de las ZdC enemigas, excepto de las unidades que le han cargado. En algunas circunstancias puede ser obligatorio dar una orden de Retirada.

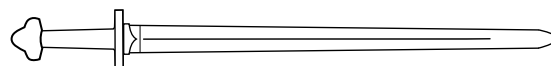
El personaje o unidad que se retira debe tratar de moverse según las siguientes prioridades:

1. Hacia una dirección que permita salir de todas las ZdC enemigas.
 2. Hacia una dirección que permita salir de al menos una ZdC enemiga.
 3. Hacia una dirección en la que no entre en otra ZdC.
 4. No terminar su movimiento adyacente a un enemigo.
 5. Si están en Pánico, consumir toda la capacidad de movimiento asignada en la orden con desplazamientos efectivos.
- **Persecución (p):** la unidad trata de seguir a otra que ya está adyacente a su frente. Su capacidad de movimiento será la que se asigne al perseguido. Si no llega a ella, será la máxima que pueda alcanzar, aunque en este caso no habría propiamente persecución.

Siempre que acaben con la misma capacidad, perseguidor y perseguido mueven a la vez, manteniéndose adyacentes. La persecución termina cuando a cualquiera de los dos le resulta imposible avanzar más, o el perseguidor abandona o entra en Pánico. En esos casos el movimiento del perseguidor cesa por completo.

Cuando unidades en grupo persiguen a varios enemigos, y éstos toman diferentes direcciones, es posible que el grupo tenga que romperse para continuar la persecución.

Si dos unidades se persiguen mutuamente ninguna de las dos se mueve en toda la Ronda.



Velocidad del Movimiento

- **Normal:** permite moverse y trabar combate con un enemigo. No implica fatiga, excepto la que se derive del combate.
- **Rápido:** permite moverse a mayor velocidad.

Terreno

- **Claro:** suelo nivelado y firme, con vegetación escasa.
- **Accidentado:** vegetación frondosa, desniveles pequeños, agua hasta las rodillas, arena.
- **Abrupto:** rocas, zanjas, vallas, muros, edificios, vegetación espesa, agua hasta el pecho, barro, nieve.
- **Infranqueable:** murallas, puertas atrancadas, aguas profundas.

La tabla siguiente indica el coste del terreno en puntos de movimiento, por cada hexágono en el que entra una unidad, o bien los cm que se desplaza una miniatura por cada punto de movimiento que gasta.

Terreno				
	Coste PM	Desplazamiento por PM		Notas
		15 mm	25 mm	
Claro	1	2 cm	4 cm	—
Accidentado	2	1 cm	2 cm	
Abrupto	4	½ cm	1 cm	Sólo infantería en formación abierta
Infranqueable	—	—	—	Prohibido
Encaramiento	1	—	—	—

El terreno también puede estar desnivelado. Según la dificultad que ofrezcan las pendientes éstas costarán puntos de movimiento adicionales. Por ejemplo, una unidad que ascienda una pendiente empinada gastará 3 puntos de movimiento en avanzar un hexágono, o si es una miniatura de 15 mm, en desplazarse 2 cm.

Pendientes			
		Coste	Notas
Suave	Ascenso	+1	—
	Descenso	—	
Empinada	Ascenso	+2	0 para IL, IM, CL
	Descenso	+1	
Escarpada	Ascenso	+4	Sólo IL, IM en formación abierta
	Descenso	+4	

En caso de representar el movimiento sobre hexágonos, si la capacidad de movimiento no llega a cubrir el coste de terreno, la unidad no puede moverse en esa dirección.

Como indican las tablas, sólo la infantería en formación abierta puede entrar en terreno abrupto. Y sólo infantería media o ligera, y que esté en formación abierta, puede moverse por pendientes escarpadas.

Capacidad de Movimiento

La capacidad de movimiento en una ronda depende del tipo de combatiente y de la velocidad a la que se mueva, tal y como

se indica en la sección de creación de personajes. Un jugador puede voluntariamente asignar una capacidad menor a una unidad bajo su control, incluso cero.

La equivalencia en metros de cada punto de movimiento varía con la escala. Así, un jinete ligero que galope a velocidad rápida (25 puntos) recorre 500 m de terreno despejado en 90 segundos. En ese espacio de tiempo aún podrá usar un arma a distancia y defenderse en el cuerpo a cuerpo.

Órdenes de Movimiento

Las órdenes se pueden escribir de forma abreviada, indicando la capacidad de movimiento y el tipo (independiente, en grupo, retirada o persecución). Cuando falta alguna indicación en la orden se asume que el personaje se mueve, de forma independiente, la máxima distancia que permite un ritmo normal.

Para los movimientos en grupo basta indicar a uno de los personajes o unidades con los que se desea formar grupo. Todos deben indicar el mismo tipo y capacidad de movimiento. De otra manera, el movimiento se considera independiente.

Para los movimientos de persecución hay que indicar la unidad perseguida. Sólo se puede tratar de perseguir a una, y ésta ha de estar necesariamente en el frente.

Ejecución del Movimiento

Si la representación del combate es abstracta basta que el DJ estime las nuevas posiciones de las unidades y en qué lugar y momento traban combate, tomando las siguientes reglas sólo como una orientación. Si el combate se representa sobre un tablero o una mesa conviene seguir las estrictamente.

Todos los jugadores revelan la capacidad de movimiento asignada a sus unidades, aunque no necesariamente el tipo. Empieza a mover la que tiene una capacidad mayor. Cuando ha terminado mueve la siguiente, y así hasta llegar a la última.

Excepto si están en Pánico, una unidad puede detener su movimiento en cualquier momento sin haber agotado su capacidad. Incluso puede decidir no moverse en absoluto cuando le llegue el turno. Pero una vez tomada la decisión de parar no puede reanudar la marcha en la misma ronda.

Una unidad debe detenerse al llegar a un obstáculo, un terreno impracticable o agotarse su capacidad de movimiento. Las unidades enemigas bloquean el paso. Las amigas también lo bloquean, a menos que tanto la unidad que intenta moverse como la que permanece en su lugar estén en formación abierta.

Una unidad sólo puede desplazarse hacia el frente y si quiere girar debe cambiar el encaramiento. Esto puede hacerlo cuantas veces quiera, aunque cada vez cuesta 1 punto de movimiento.

Una vez que todas las unidades han ejecutado su movimiento, es posible que algunas deban realizar un chequeo de moral. Por ejemplo, si un enemigo se ha aproximado por la espalda o si la caballería ha efectuado una carga.

Capacidad de Movimiento Similar

Si dos o más unidades tienen la misma capacidad de movimiento se hace una tirada de Moral con el único fin de discernir el orden de movimiento.

Si el conflicto se da con un grupo de unidades la puntuación que se utiliza es la más baja de sus miembros.

El que obtenga mejor calidad decide el orden en que moverá la unidad bajo su mando. Si la calidad es la misma, la diferencia entre la puntuación y la tirada determina el ganador; si el empate persiste, cada uno lanza 1d10 hasta que alguien obtenga un resultado superior.

Con unidades del mismo bando no hace falta recurrir a esta tirada; puede ejecutarse su movimiento simultáneamente. No se hace tirada, en ningún caso, con unidades que han decidido mover en grupo con la misma capacidad, ni con las persecuciones; el perseguidor se mueve siempre adyacente al perseguido.

Cargas

Se entiende que una unidad carga sobre otra enemiga cuando inicia su movimiento separada de ella y lo termina con ella adyacente a su frente. Sin embargo, una unidad en Retirada o en Pánico no carga nunca.

Las unidades que reciben una carga no pueden salir de la ZdC de las que cargan, ni aun en Retirada.

Sorpresa

En los ataques por sorpresa, cuando un bando no se percata a tiempo de la presencia o las intenciones de los oponentes, el DJ puede decidir que no se mueva ni reciba órdenes durante la primera ronda. O, en todo caso, que sus únicas órdenes puedan ser de Retirada.

Si el DJ juzga que es posible una reacción del sorprendido, puede pedir una tirada de Táctica militar para evitar la penalización.

Montar y Cambiar de Arma

Una unidad que tenga a su disposición una montura o vehículo puede montar o desmontar durante el movimiento, siempre que tenga un punto disponible, pero debe detenerse al hacerlo.

Una unidad puede cambiar su armamento por otro que tenga a mano, o armarse si no tenía ninguno, una sola vez en una Ronda. Esto puede hacerse en cualquier momento de su movimiento, pero en la misma Ronda sólo puede utilizarse un arma de ataque a distancia.

Un cambio de armamento que implique un cambio en la clase de combatiente a una más pesada, puede reducir los puntos de movimiento disponibles o incrementar la fatiga. En ningún caso un cambio en medio de la ronda a una clase más ligera incrementa la capacidad de movimiento.

Vestir o quitarse una armadura lleva 2 minutos.

5. (OPCIONAL) FATIGA

Una unidad se fatiga después de luchar o moverse rápidamente durante 15 minutos. Si lleva una carga media, en 7 minutos y medio, y si lleva una carga pesada en 3 minutos y 45 segundos. Esto significa que, para la mayoría de las escalas, no hay que preocuparse por la fatiga.

Sin embargo, algunas unidades pueden entrar en combate ya fatigadas, quizá porque han efectuado previamente una marcha prolongada. En cualquier caso, es el DJ el que decide cuándo una unidad está fatigada y sufre las penalizaciones correspondientes en las pruebas de Moral.

6. COMBATE A DISTANCIA

Una unidad puede disparar al enemigo cuando le llega el turno de mover. Puede no desplazarse en absoluto, o moverse y disparar, pero sólo las que están montadas pueden continuar su movimiento después del disparo. Además, sólo las montadas pueden disparar en Retirada.

Cuando el jugador decide ejecutar el disparo, éste se resuelve inmediatamente, aplicando las bajas y ejecutando las pruebas de moral que resulten del tiro.

Como consecuencia del test de moral, una unidad que no haya movido todavía puede verse obligada a cambiar sus órdenes por las de Retirada, aunque la capacidad de movimiento asignada no varía.

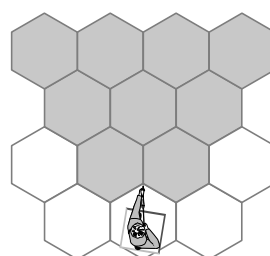


Figura 4

El objetivo debe estar dentro del arco de disparo. Éste se extiende hacia el frente en un ángulo de 120°, si bien sobre hexágonos se utiliza un ángulo de 80° para ajustarlo a la trama, como ilustra la Fig. 4.

Unidades montadas y armadas con arco o ballesta pueden disparar fuera del arco de cobertura. La caballería puede hacerlo hacia el flanco izquierdo o la retaguardia izquierda. Los montados en carro o elefante hacia cualquier dirección.

Las armas tienen tres alcances: corto, largo y extremo. En la Tabla de Ataques a Distancia se indica el alcance largo en metros; el corto es la mitad de este valor, y el extremo es el doble. Algunas armas también tienen un alcance mínimo. Más allá del alcance extremo, y a menos distancia del alcance mínimo, el tiro no tiene efecto.

Debe haber una línea de visión del tirador al objetivo. Los bosques, edificios y unidades en formación cerrada obstaculizan la línea de visión. Las unidades en formación abierta no la obstaculizan pero, a juicio del DJ, pueden verse afectadas por los tiros. La línea de visión puede trazarse con un hilo tensado desde el tirador al objetivo.

Aun estando en línea de visión el objetivo puede estar parcialmente cubierto (detrás de almenas, o entre vegetación), lo que afectaría al resultado del ataque a distancia. Para beneficiarse de la cobertura en una ronda, el objetivo no debe haberse quedado expuesto durante su movimiento.

El resultado del ataque a distancia puede indicar que el objetivo debe chequear su moral. Si el chequeo resulta fallido, se vería afectado negativamente. Una misma unidad sólo realiza un test de moral por ataques a distancia en la misma Ronda, aunque sufra varios ataques.

Como se ha indicado anteriormente, una unidad dispara durante su movimiento. Varias unidades pueden disparar juntas para sumar su Tamaño y así conseguir un mayor efecto en la Tabla de Combate, pero para ello deben cumplir los siguientes requisitos:

- Mover en grupo, estar adyacentes unas a otras y utilizar el mismo tipo de arma.
- Que todos los objetivos estén adyacentes unos a otros y dentro del arco de disparo de cada unidad.

El número de objetivos puede ser uno más que el total de unidades que disparan. Así, una unidad de arqueros puede disparar a dos unidades enemigas, y dos unidades de arqueros podrían disparar a tres unidades.

El ataque a distancia se resuelve lanzando un 1d100 y cruzando la tirada con el Tamaño de los tiradores en la Tabla de Combate para Escaramuzas (pág. 14).

Si se utilizan proyectiles incendiarios se realiza una tirada adicional en la Tabla de Combate utilizando el Tamaño del fuego: desde 1 para pequeños proyectiles, hasta 10 para grandes calderos de fuego griego.

Modificadores

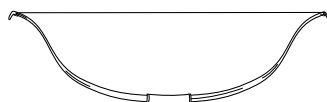
- Nivel de Maestría de los tiradores:
 - Inútil o Aprendiz: -20.
 - Entrenado o Profesional: -10.
 - Maestro o Genio: 0.
- Armamento y clase del objetivo. Según la tabla siguiente.

Escaramuzas. Ataque a Distancia				
Armamento	Alcance min / largo	Clase de Unidad		
		Ligera	Media	Pesada
Honda	4 / 100 m	-10	-20	-50
Arrojadiza	4 / 30 m	-10	-20	-40
Arco	— / 100 m	—	-10	-30
Arco Largo	— / 150 m	—	-10	-20
Ballesta	— / 150 m	-5	-10	-15

Si hay objetivos de distinta clase se toma el de mayor penalización.

- Condiciones del tiro:
 - Tiro a distancia larga/extrema: -10/-20.
 - Mala iluminación: -10 (crepúsculo), -20 (noche con luna), -40 (noche cerrada).
- Condiciones del objetivo:
 - Todos los objetivos están en formación cerrada (excepto si alguno es pesado y se dispara por su frente): +10.
 - Todos los objetivos son atacados por la retaguardia: +10.
 - Cobertura de un cuarto / media / casi completa de alguno de los objetivos: -10 / -30 / -50.

La tirada adicional por fuego no se modifica por maestría, clase del objetivo o distancia. Tampoco influye que el objetivo sea pesado para obtener el bonus por formación cerrada.



Resultados

La tabla indica los puntos de tamaño que el oponente pierde. Se indica, además, si sus unidades deben hacer un chequeo de moral (M) y con qué modificador.

1. Primero se testea la moral. Se realiza una sola tirada para todas las unidades atacadas, pero a cada una se le pueden aplicar distintas penalizaciones y bonificaciones, tal y como se explica en el apartado de Moral.

En cada ronda una unidad sólo realiza un test de moral por ataques a distancia, sin importar cuántas veces ha sido atacada.

2. A continuación se aplican las bajas indicadas en la tabla. Se distribuyen como el jugador dueño de las unidades desee entre las participantes en el combate, pero deben aplicarse las bajas primero a las unidades que están en Pánico.

Munición

El DJ puede optar entre llevar una cuenta exhaustiva de la munición utilizada en un combate, o utilizar las siguientes reglas, para todo tipo de armas o sólo para las que resulte tedioso llevar la cuenta.

Una unidad con armas de ataque a distancia puede tener cuatro niveles de munición: normal, escasa, única (una sola salva), y sin munición. El DJ decide qué nivel tiene cada unidad al inicio del combate; lo usual es que sea nivel normal para arcos, ballestas y hondas, y escasa o única para arrojadizas.

Si al realizar un tiro se obtiene un dígito múltiplo de 5 (05, 10, 15 etc), el nivel de munición del arma que se utiliza desciende un grado. Cuando se llega al nivel de único, sólo queda un tiro por realizar.

Para reponer munición una unidad debe reorganizarse en algún lugar en que esté acumulada.

7. COMBATE CUERPO A CUERPO

Unidades enemigas entran en combate cuerpo a cuerpo cuando, una vez ejecutados todos los movimientos, se encuentran adyacentes. Al menos una de las unidades debe tener al enemigo en el frente para que pueda trabarse combate.

Trabar combate

Es obligatorio que una unidad trabase combate con los enemigos que estén adyacentes y en su frente, con las siguientes excepciones:

- Si una unidad se aproxima a otra por el flanco o la retaguardia, trabar combate es potestativo para la primera.
- Si una unidad está en Pánico, trabar combate es potestativo para sus oponentes. Si las unidades de ambos bandos están en Pánico, no se traba combate.

Así, es posible que una unidad ataque a varias, siempre que tenga a todas en su frente, y a su vez puede ser atacada por más de una.

Las unidades quedan agrupadas en un mismo combate siguiendo este criterio: se agrega una unidad a la lucha si tiene un enemigo común con cualquier unidad ya trabada en el mismo combate.

Resolución

Una vez determinado qué unidades participan, el combate se resuelve siguiendo estos pasos:

1. Cada bando tira 1d100 en la Tabla de Combate. La tirada se modifica por la proporción entre factores de combate y el nivel de maestría general de los combatientes, que se determinan de la siguiente manera:

- Proporción entre los factores de combate de ambos bandos, según la tabla siguiente. Se redondea a favor del oponente.

Modificadores por Proporción	
1 : 5 o -	-50
1 : 4	-40
1 : 3	-30
1 : 2	-20
1 : 1,5	-10
1 : 1	—
1,5 : 1	+10
2 : 1	+20
3 : 1	+30
4 : 1	+40
5 : 1 o +	+50

- Nivel de Maestría general, según la tabla siguiente. Debe ser la máxima a la que alcance la mayoría de los combatientes que participan.

Es indiferente la composición en detalle de una unidad; sólo importa qué tamaño tiene y cómo ha quedado definida, según las reglas indicadas más arriba.

Modificadores por Maestría			
Oponente	Bando activo		
	Genio Maestro	Entrenado Profesional	Inútil Aprendiz
Genio o Maestro	—	-10	-20
Entrenado o Profes.	+10	—	-10
Inútil o Aprendiz	+30	+10	—
Ataque a Distancia	—	-10	-20

Ejemplo

Están trabadas en combate en un bando una unidad profesional de 5 hombres, y otra unidad que está compuesta por 3 personajes aprendices y 2 genios. Los cinco hombres de esta última se consideran todos aprendices, por lo que en conjunto, en el combate este bando tiene un nivel de maestría de «Aprendiz».

2. En la Tabla de Combate (pág. siguiente) se cruza la tirada del d100 con el Tamaño del bando activo. Los resultados son los mismos que en el Combate a Distancia. Las bajas se distribuyen como quiera el bando que las sufre, pero ninguna unidad debe sufrir bajas superiores al tamaño de las unidades contra las que lucha, a menos que las pérdidas no puedan distribuirse de otra manera.

8. MORAL

Ciertas situaciones pueden afectar a la moral de las unidades, interfiriendo en su eficacia durante la lucha. Como resultado de ello, las unidades pueden quedar fuera de control o huir.

Para ello se tira 1d100 por cada unidad sujeta a un chequeo de moral. Para acelerar el proceso, el DJ puede agrupar unidades adyacentes, con la misma moral y sometidas a las mismas condiciones, y realizar una misma tirada para todas ellas.

Las unidades chequean su Moral en las siguientes situaciones:

- **Durante el movimiento:** después de cada ataque a distancia, si así lo indica la Tabla de Combate. Una misma unidad sólo realiza un test de moral por ataques a distancia en la misma Ronda.
- **Al finalizar el movimiento:**
 - Cualquier unidad amenazada por la retaguardia, es decir adyacente al frente de sus enemigos, excepto si es al menos cinco veces superior en tamaño a las unidades enemigas.
 - La infantería en formación abierta o sin armas largas, que recibe una carga de infantería pesada en formación cerrada y con armas largas, o de caballería, elefantes o carros, excepto si la unidad es al menos cinco veces superior en tamaño a sus atacantes.
 - A discreción del DJ, las unidades amenazadas por fenómenos naturales (fuego, inundación, desprendimiento de rocas) o sobrenaturales (magia, muertos vivientes o criaturas mitológicas).
- **Al finalizar el combate:**
 - Según lo indique el resultado del combate, antes de aplicar las bajas.
 - Las unidades en Pánico, para intentar recuperarse, siempre que a juicio del DJ estén alejadas de peligro. Al recuperarse, las unidades deben reorganizarse, es decir, volver a calcular sus valores teniendo en cuenta los personajes que han caído.

Los modificadores a las posibilidades de superar el test figuran en la tabla de la página siguiente.

Para cada categoría (Posición, Terreno y Tipo de unidad), sólo se utiliza el modificador más desfavorable. Algunos modificadores requieren que la unidad enemiga tenga al menos la mitad del Tamaño que la unidad sujeta al test.

Las unidades que fallan una prueba de moral entran en Pánico. En su inmediato movimiento deben Retirarse. Incluso si no han tenido ocasión de moverse en esta ronda, deben cambiar sus órdenes de movimiento. En posteriores rondas, y mientras estén en Pánico, el único movimiento que pueden hacer es el de Retirada. Sus oponentes pueden ignorarles durante el combate, si así lo desean.

Las unidades en Pánico que se retiran debe consumir toda capacidad de movimiento asignada en la orden con desplazamientos efectivos.

9. BAJAS

Las bajas que sufre una unidad pueden indicarse con una anotación o con una ficha colocada encima o adyacente. Cuando se sufren bajas los únicos valores que se ven afectados son el Tamaño y el Factor de Combate. El resto no se recalcula, a menos que se produzca una reorganización.

Agruparse y desagruparse en unidades sólo está permitido cuando los combatientes, a juicio del DJ, no están directamente amenazados por el enemigo. En general, no se permite en medio de un combate; los personajes deben entrar en liza ya agrupados, y si no es el caso, tendrán que luchar por separado o alejarse de la lucha para organizarse.

Si una unidad sufre bajas puede ser interesante saber si un determinado personaje está entre ellas. En la tabla de esta página se cruzan el número de bajas y el Tamaño de la unidad

inmediatamente antes de sufrirlas; si en 1d100 el jugador obtiene igual o menos que el número indicado, cuenta como una baja de la unidad.

Para conocer el efecto concreto se realiza una tirada en la Tabla de Heridas de esta página, utilizando los siguientes modificadores (acumulativos):

- Jinete: -10
- Pesado: +30
- Medio: +40
- Ligero: +50

Todos los personajes que sean baja están en Pánico y alejados de la lucha la distancia que juzgue el DJ. Cuando una unidad es completamente destruida, los personajes que no resulten muertos pueden caer prisioneros si se encuentran rodeados por enemigos.

10. TABLAS

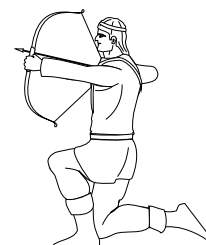
Tabla de Combate. Escaramuzas									
1d100	Tamaño								
	1	2	3-4	5-8	9-16	17-32	33-64	65-128	129+
9-	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10-19	—	—	—	—	—	—	—	1 M+10	1 M+10
20-29	—	—	—	—	—	1 M+10	1 M+10	2 M+10	2 M
30-39	—	—	—	M+25	1 M+10	1 M+10	2 M+10	3 M	3 M
40-49	—	M+50	M+25	1 M+10	1 M+10	2 M+10	3 M	4 M	4 M
50-59	M+50	M+25	1 M+10	1 M+10	2 M+10	3 M	4 M	5 M	5 M-10
60-69	M+25	1 M+10	1 M+10	2 M+10	3 M	4 M	5 M	5 M-10	6 M-10
70-79	1 M+25	1 M+10	2 M+10	3 M	4 M	5 M	6 M-10	6 M-10	7 M-10
80-89	1 M+10	1 M+10	2 M	3 M	4 M	5 M-10	6 M-10	7 M-10	8 M-25
90-99	1 M+10	2 M	3 M	4 M	5 M-10	6 M-10	7 M-10	8 M-25	8 M-25
100-109	1 M	2 M	3 M	4 M-10	5 M-10	6 M-10	7 M-25	8 M-25	9 M-40
110+	2 M-10	3 M-10	4 M-10	5 M-10	6 M-10	7 M-25	8 M-25	9 M-40	10 M-50
Doble	Reducir nivel de munición								

Modificadores de Pruebas de Moral. Escaramuzas		
Combate	# Modificador de la Tabla de Combate	
	-10 Atacada por enemigo invisible u oculto	
Combate Cuerpo a Cuerpo y Movimiento	Posición	-20 Desorganizada o en Pánico
		-40 Amenazada o atacada por la retaguardia*
		-10 Amenazada o atacada por el flanco*
Combate Cuerpo a Cuerpo	Terreno	-20 Terreno muy desfavorable (rio, contra fortificación)
		-10 Terreno desfavorable (altura inferior, contra bosque)
	Tipo Unidad y Armamento	-30 Desarmada vs el frente de unidad no desarmada*
		-20 Caballería vs el frente de infantería cerrada con AL*
		-20 IL o CL vs el frente de IP o CP*
		-20 vs el frente de elefantes (excepto otros elefantes)
		-10 No en Falange vs el frente de Falanges con AL*
		+10 IP o CP que sólo lucha con IL o CL
		-10 Fatiga

* Unidades enemigas deben sumar al menos la mitad del Tamaño

Bajas de personajes en Escaramuzas										
Tamaño	Bajas de la Unidad									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
9	11	22	33	44	55	66	77	88	100	
8	12	25	37	50	62	75	87	100		
7	14	28	42	57	71	85	100			
6	16	33	50	66	83	100				
5	20	40	60	80	100					
4	25	50	75	100						
3	33	66	100							
2	50	100								
1	100									

Tabla de Heridas	
1d100	Herida
29-	—
30-49	—
50-69	Leve
70-89	Grave
90-109	Muy Grave
110+	Mortal



V. BESTIARIO

Este capítulo describe cuatro criaturas, como ejemplo del Bestiario que puede encontrarse en la edición completa. Para cada criatura se recogen sus características básicas (Fuerza, Destreza, Inteligencia, Voluntad y factor de combate) y su capacidad de movimiento.

A continuación se describe la criatura y, por último, se relacionan las Habilidades y los niveles de maestría de que goza un espécimen común, y si tiene algún rasgo que requiera una regla especial. La puntuación exacta en cada habilidad corresponde al mínimo de la maestría, aunque es posible que individuos excepcionales lleguen al máximo.

Caballo

Fuerza: 32
Destreza: 13
Inteligencia: 3
Voluntad: 7
Factor de Combate: 0,5
Movimiento: 9/30
Carga ligera 9/25
Carga media 8/20
Carga pesada 7/15

Descripción

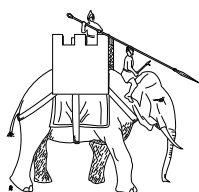
Los caballos son animales gregarios, que en estado salvaje forman manadas lideradas por un semental. Su hábitat natural son las estepas y praderas, pero la domesticación del hombre los ha adaptado a cualquier lugar. Son animales poco inteligentes, asustadizos y delicados. Son muy caros de mantener, pues no se contentan con pastos naturales, sino que necesitan forraje a base de grano y alfalfa.

Habilidades

Combate desarmado (Entrenado).

Elefante

Fuerza: 43
Destreza: 7
Inteligencia: 4
Voluntad: 12
Factor de Combate: 5
Movimiento: 8/20 - hasta dos personas
Carga ligera 8/18 - con una torre
Carga media 8/15 - con armadura
Carga pesada 7/12 - troncos, piedras etc.



Descripción

Los elefantes tienen mal temperamento y se enfurecen fácilmente, especialmente cuando son heridos. Aún así pueden domesticarse y utilizarse en diversas tareas. Las hembras son algo más pequeñas, y suelen utilizarse en la guerra, ya que los machos son demasiado agresivos. Los elefantes necesitan una cantidad ingente de comida y agua al día.

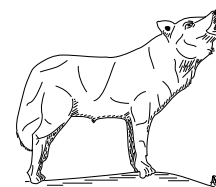
Los elefantes albinos se consideran sagrados y suele prohibirse su muerte.

Habilidades

Combate desarmado (Entrenado)

Lobo

Fuerza: 10
Destreza: 16
Inteligencia: 4
Voluntad: 10
Factor de Combate: 1
Movimiento: 8/20



Descripción

El lobo puede encontrarse tanto en climas fríos como cálidos. Es un animal gregario, que forma manadas de hasta 20 individuos. Aunque hay un macho dirigente, éste tolera la presencia de otros machos y todos cazan juntos, preferentemente por la noche, pudiendo enfrentarse a presas grandes.

El lobo es símbolo de la oscuridad, la noche, lo desconocido y el miedo. Se les asocia a los brujos y otras malvadas criaturas, pero también puede encarnar la naturaleza y la lucha por la supervivencia.

Habilidades

Combate desarmado (Profesional), Escondarse (Profesional).

Dragón

Fuerza: 40
Destreza: 15
Inteligencia: 15
Voluntad: 20
Factor de Combate: 4
Movimiento: 8/20 - en tierra 12/20 - en vuelo
Carga ligera 8/18 12/18
Carga media 8/15 8/15
Carga pesada 7/12 6/12

Descripción

Este animal mitológico puede adoptar múltiples formas, pero la más conocida es la de un inmenso reptil, alado y cuadrúpedo, con grandes fauces de las que expelle fuego. Es muy inteligente, capaz de comunicarse por telepatía y servirse de la magia, y llega a vivir durante milenios. Los más viejos acumulan una gran sabiduría.

Su temperamento varía de un individuo a otro; algunos son benignos y prestan su consejo a quien se hace merecedor de él. Otros se dedican a la destrucción y el saqueo. Su hábitat preferido son los bosques y montañas.

El dragón es un símbolo muy utilizado, como representación del mal y la corrupción, pero también del poder y la realeza. Todas las partes de su cuerpo son mágicas: con las escamas puede fabricarse una armadura impenetrable, con sus vísceras diversos venenos y pociones, y su sangre devuelve la juventud a quien la bebe.

Habilidades

Combate desarmado (Maestro), Arma arrojadiza (Maestro), Sabiduría (varias, Profesional).

Reglas especiales

Una vez por ronda, el dragón puede lanzar llamaradas por la boca hasta una distancia de 10 m, utilizando su habilidad de Arma Arrojadiza. Todas las unidades que se encuentren en la trayectoria de la llamarada sufren un ataque de fuego con Tamaño 10.

Nombre

FUE

DES

INT

VOL

FC

Clase

Mov

Moral

Armas

Armadura

Escudo

PÁNICO

-20

Clase social

Riqueza

Personalidad

Posesiones

Habilidades

FATIGA

CANSADO

-10

AGOTADO

-20

EXHAUSTO

-40

HERIDAS

LEVES

3

GRAVES

2

MUY GRAVES

1

www.sagittarius.es

Unidad

TAMAÑO

FC

Clase

Mov

Moral

Armamento

PÁNICO

-20

Mestría

FATIGA

-10

Personajes

www.sagittarius.es

Nombre

FUE

DES

INT

VOL

FC

Clase

Mov

Moral

Armas

Armadura

Escudo

PÁNICO

-20

Clase social

Riqueza

Personalidad

Posesiones

Habilidades

FATIGA

CANSADO

-10

AGOTADO

-20

EXHAUSTO

-40

HERIDAS

LEVES

3

GRAVES

2

MUY GRAVES

1

www.sagittarius.es

Unidad

TAMAÑO

FC

Clase

Mov

Moral

Armamento

PÁNICO

-20

Mestría

FATIGA

-10

Personajes

www.sagittarius.es

Nombre

FUE

DES

INT

VOL

FC

Clase

Mov

Moral

Armas

Armadura

Escudo

PÁNICO

-20

Clase social

Riqueza

Personalidad

Posesiones

Habilidades

FATIGA

CANSADO

-10

AGOTADO

-20

EXHAUSTO

-40

HERIDAS

LEVES

3

GRAVES

2

MUY GRAVES

1

www.sagittarius.es

Unidad

TAMAÑO

FC

Clase

Mov

Moral

Armamento

PÁNICO

-20

Mestría

FATIGA

-10

Personajes

www.sagittarius.es

Nombre

FUE

DES

INT

VOL

FC

Clase

Mov

Moral

Armas

Armadura

Escudo

PÁNICO

-20

Clase social

Riqueza

Personalidad

Posesiones

Habilidades

FATIGA

CANSADO

-10

AGOTADO

-20

EXHAUSTO

-40

HERIDAS

LEVES

3

GRAVES

2

MUY GRAVES

1

www.sagittarius.es

Unidad

TAMAÑO

FC

Clase

Mov

Moral

Armamento

PÁNICO

-20

Mestría

FATIGA

-10

Personajes

www.sagittarius.es