

## COMBATE

1 asalto = 6 segundos.

turno = momento de actuación del personaje.

Acciones: cada personaje puede realizar 2 menores o 1 mayor por asalto.

Tamaño: objetivos pequeños ganan +2 Defensa y los grandes pierden -2 Defensa.

Indefenso: no añade Agilidad a Defensa y atacante recibe +1D a Combate cuerpo a cuerpo y Puntería.

Movimiento:

- 🛡️ 3m de movimiento con Brío 1 (Correr 1B anula esto).
- 🛡️ -1x(Impedimento/2); mínimo movimiento 1.
- 🛡️ Correr = (Movimiento x 4) – Impedimento; mínimo 4.
- 🛡️ Sortear obstáculo: acción menor extra.

**TABLA 9-1: MOVIMIENTO**

CORRER	BONIFICACIÓN	MOVIMIENTO MODIFICADO
0B-1B	+0 m	4 m
2B-3B	+1 m	5 m
4B-5B	+2 m	6 m
6B-7B	+3 m	7 m

Armaduras: Penaliza Defensa, valor pasivo de Agilidad y resultado de tiradas de Agilidad.

Cobertura: detrás de obstáculo +5 Defensa; agachado sin realizar acción +10.

No combatientes: pueden proporcionar cobertura, si el ataque falla por la cobertura él recibe el daño.

Visibilidad:

- 🛡️ Penumbra: -1D Agilidad, Brío, Combate cuerpo a cuerpo, Percepción y Picaresca y -2D Puntería.
- 🛡️ Oscuridad: -2D Agilidad, Brío, Combate cuerpo a cuerpo, Percepción y Picaresca y -4D Puntería; Terreno es Desfavorable.

Terreno Desfavorable: 1 punto de movimiento adicional por metro de movimiento. Ni Correr ni Cargar. Acumulable por efecto desfavorable presente. Si no puede moverse ni 1m puede hacerlo utilizando una acción mayor.

Terreno elevado: +1B Combate cuerpo a cuerpo.

Sorpesa: +1D Combate cuerpo a cuerpo y Puntería.

Iniciativa: Agilidad (Rapidez), con empate gana quien tenga mas Rapidez. Tácticas en el campo de batalla: Un personaje por bando puede renunciar a la iniciativa (actuará último) y tirar Guerra (Táctica) Dif. base 9 (puede variar), para +1B por grado de éxito a repartir entre los Pjs para sus tiradas de iniciativa.

Blanco en Movimiento: Si un personaje corrió en su último turno, todo el que le ataque sufre -1D Combate cuerpo a cuerpo o Puntería.

## DERROTA Y CONSECUENCIAS

Muerte: muerte.

Mutilación: Cicatriz en rostro, pérdida de un ojo, pulgar o cualquier parte del cuerpo. -1D permanente a una habilidad.

Trofeo/Rescate: El vencedor se queda con el vencido o con algunas de sus posesiones.

Vestir el Negro: Privación permanente de estatus, familia y posesiones.

Inconsciencia: Dado por muerto despierta en 2d6 horas. Puede ser rematado o devorado. Suele entrañar la muerte.

## DAÑO Y HERIDAS

Derrotado: Cuando la salud llega a 0.

Heridas Leves: Aceptar herida leve para reducir daño recibido del impacto tantos puntos como Constitución. -1 resultado todas las tiradas por cada herida leve. Máximo heridas leves = Constitución.

Heridas Graves: Anula todo el daño de un impacto. -1D todas las tiradas. Máximo heridas graves = Constitución -1.

Salud: se recupera al final del combate.

Fatiga: Aceptar para ignorar la penalización de 1 Herida Grave, de todas las Heridas Leves o la penalización por armadura hasta el comienzo de su próximo turno, o para disponer de 1 acción menor adicional. -1 resultado todas las tiradas por cada punto de fatiga. Máximo Fatiga = Constitución.

Se recupera 1 punto por cada 4 horas de descanso.

## ARMAS

Entrenamiento: de no llegar al mínimo entrenamiento el PJ pierde la cantidad indicada de dados de bonus (B), si exceden se convierten en dados de penalización(D).

Daño: (daño del arma x grados de éxito) – PR objetivo.

Cualidades:

- 🛡️ A Dos Manos: -2D usada a una mano.
- 🛡️ Adaptable: +1 daño usada a dos manos.
- 🛡️ Aparatosa: -2D usada sobre montura.
- 🛡️ Aplastante: con 2 grados de éxito reduce bonificación defensiva o PR en la cantidad indicada. Afecta primero a armas Defensivas, si reduce defensiva del arma o PR armadura 0, la destruye.
- 🛡️ Apresadora: -1 Mov y -5 tiradas. Para liberarse Brío (Fuerza) o Agilidad(Contorsionismo) a Dif. 9 con acción mayor.
- 🛡️ Corto Alcance: alcance 10m, -1D por cada 10m adicionales.
- 🛡️ De Agarre: si tirada = pasivo Brío(Fuerza) se puede agarrar. Enemigo agarrado solo armas pelea o hoja corta y -5 Defensa (mínimo 1). PJ que agarra no puede moverse y solo ataques contra agarrado con arma De Agarre o Secundaria.
- 🛡️ De Jinete: -2D usada a pie.
- 🛡️ Defensiva: añade bonificación defensiva a Defensa si no se ataca con ella.
- 🛡️ Empalante: con 3 grados de éxito se ensarta: Brío Dif. 9 o perder arma. Adversario no puede moverse y PJ no puede usar arma. Liberar arma: Brío vs PR+3, daño otra vez por grado de éxito adicional. Inmovilizar: Brío vs Constitución(Resistencia) con acción mayor. Liberarse: Brío Dif. 9 con acción mayor, se sufre herida leve (o grave si no puede sufrir mas leves). Sacar arma por aliado: Curación Dif. 12 en acción mayor o 1pto daño por cada 5 puntos de fallo de la tirada, mínimo 1.
- 🛡️ Frágil: se rompe con 2 grados de éxito.
- 🛡️ Impactante: con 2 grados de éxito sacrificar 1 para quitar próxima acción mayor.
- 🛡️ Larga: ataque a 3m, a menos -1D.
- 🛡️ Largo Alcance: alcance 100m, -1D por cada 100m adicionales.
- 🛡️ Lenta: no permite Ataques Dividido.
- 🛡️ Letal: derrota causa muerte.
- 🛡️ Perforante: ignora PR en valor indicado.
- 🛡️ Poderosa: +1 daño por cada +1B en Fuerza.
- 🛡️ Rápida: Ataque Dividido con +1B a cada tirada, puede superar el límite de dados de habilidad.
- 🛡️ Recarga: acción para recargar.

TABLA 9-8: ACCIONES DE COMBATE

ACCIONES	TIPO	EFEECTO
APOYAR	MENOR	Ayuda a realizar la tirada. Debe estar adyacente. Se dona la mitad de dados habilidad. Acción Mayor para apoyar ataques de cualquier tipo.
APUNTAR	MENOR	+1B a su tirada de Combate cuerpo a cuerpo o Puntería.
ATAQUE NORMAL	MENOR	
ATAQUE CAUTELOSO	MENOR	-1D ataque y +3 Defensa hasta principio de su próximo turno.
ATAQUE TEMERARIO	MENOR	-5 Defensa y +1D Combate cuerpo a cuerpo hasta principio de su próximo turno.
ATAQUE DIVIDIDO	MAYOR	Dividir dados Combate cuerpo a cuerpo + Especialización entre adversarios para realizar varios ataques. Nunca más dados de bonus (B) que dados de habilidad (D).
ATAQUE CON DOS ARMAS	MAYOR	Daño + Bonificador de arma Secundaria. Si el arma Secundaria tiene cualidad Defensiva, la pierde hasta su próximo turno.
ATAQUE COMBINADO	MAYOR	Ataque Dividido combinado con Ataque Con Dos Armas.
ATAQUE MONTADO	VARÍA	Movimiento de montura en vez del suyo y +1B al Combate cuerpo a cuerpo contra enemigos a pie. Si es una montura adiestrada y no se mueve, +2 daño al Combate cuerpo a cuerpo. Si el animal muere tirar Trato Animal Dif. 12 o daño Brio montura (ignora PR) para no quedar atrapado. Para liberarse -5 Defensa y Agilidad(Contorsionismo) o Brio(Fuerza) Dif. 9.
CARGA	MAYOR	Maximo doble movimiento. -1D ataque, daño +2.
CARRERA	MAYOR	(Movimiento x 4) – Impedimento.
CEDER TURNO	MAYOR	+2B a la próxima tirada, no acumulable. Nunca más dados de bonus (B) que dados de habilidad (D).
CLAUDICAR	MAYOR	Volver a iniciar conflicto -1D Estatus y Persuasión con quienes lo hayan presenciado hasta mejorar actitud a Amistad.
CONTRAATAQUE	MAYOR	Reservar ataque para interrumpir acción de otro cuando esté al alcance. El usuario del arma mas larga actua antes. Un golpe con éxito impide ataque de arma mas corta (carga o aceptar herida anula esto). Si llega su siguiente turno pierde oportunidad. <b>Preparase Para Una Carga:</b> +2 daño básico arma si el oponente está cargando.
DERRIBAR	MENOR	Brio vs pasivo de Agilidad para tumbar. +2 si se combina con Movimiento.
DERRIBAR JINETE	MAYOR	Con arma de asta o De Agarre. Combate cuerpo a cuerpo vs pasivo de Trato Animal(Montar).
DESARMAR	MAYOR	Ataque vs (pasivo Combate cuerpo a cuerpo +5). Mano libre y Combate cuerpo a cuerpo 4+ permite coger arma, sino cae a 1d6 m.
DESTROZAR ARMA	MENOR	Combate cuerpo a cuerpo vs Defensa o dificultad destrozar (lo que sea mayor). El Daño reduce la dificultad y se destroza cuando llega a 0. Dif. base de destrozar es 12 modificada por el tipo de material y el arma usada para golpear.
DISTRAER	MENOR	Ingenio vs pasivo de Voluntad para que adversario pierda Percepción a su Defensa hasta final de su próximo turno o sea atacado (lo que ocurra primero).
ESQUIVAR	MAYOR	Desplazarse movimiento/2. Resultado: tirada de Agilidad(Esquivar) + bonificación armas Defensivas en vez de Defensa (aunque sea menor).
HOSTIGAR	MENOR	Combate cuerpo a cuerpo vs pasivo de Combate cuerpo a cuerpo para -1D todas las tiradas durante 1 turno. Se puede obligar a desplazarse 1m por grado de éxito obtenido. Si es posición letal, el adversario puede cambiar la dirección con Percepción Dif. 6.
INMOVILIZAR	MAYOR	Si esta agarrado al comienzo del turno (ver armas De Agarre), conflicto de Brio con el personaje inmovilizado. Podrá mantener la presa con acción mayor cada asalto. Conflicto de Combate cuerpo a cuerpo (Pelea) para zafarse. Inmovilizado = Indefenso.
INTERACCIÓN	MENOR	Recoger algo del suelo, mover objeto, desenvainar, abrir puerta, accionar palanca, subir a caballo o carro... Desenvainar en movimiento causa -1D a los ataques recibidos hasta el siguiente turno del PJ.
MONTAR/CONducir	VARÍA	Montar acción mayor, menor para monturas adiestradas que no estén heridas. Conducir es acción menor. Caer de vehículo a poca velocidad infligen 1d6-3; a gran velocidad 1d6+3.
MOVIMIENTO	MENOR	Tantos metros como valor de Movimiento.
NOQUEAR	MENOR	Solo contra enemigo desprevenido. Combate cuerpo a cuerpo vs pasivo de Constitución (Resistencia) para -5 a Defensa (por 1d6 asaltos) o inconsciente con 2 grados de éxito (por 1d6 minutos). Cada asalto en su turno puede intentar despejarse o despetar con Constitución (Resistencia) Dif. 12.
PISOTEAR	MAYOR	Ataque con Trato Animal (Montar) en vez de Combate cuerpo a cuerpo. Si la montura no esta adiestrada, +6 dificultad. Cada objetivo adicional recibe +5 a Defensa acumulativo. Daño básico igual al Brio de la montura.
RECOBRAR ALIENTO	MAYOR	Constitución Dif. 0, recupera 1 punto de daño por grado de éxito.
TUMBARSE/PONERSE EN PIE	VARÍA	Acción menor, con PR 6 o mas acción mayor para ponerse en pie. Ataques Combate cuerpo a cuerpo vs enemigos tumbados reciben +1D.
USAR PUNTO DE DESTINO	N.A	Gastar para sortear Límite (paredes, puertas cerradas con llave, acantilados... Gastar para sortear Obstáculo como parte del Movimiento normal. Gastar para +5 adicional cobertura. Gastar para aplicar el daño a no combatiente adyacente. Gastar para encontrar objeto útil no muy eficaz (espada rota, escudo aboyado...) Gastar para escabullirse en penumbra y esconderse con tirada Discreción. Gastar para ignorar Penumbra por un asalto (para todos). Gastar para ignorar efectos Terreno Desfavorable.

# INTRIGA

**1. Tipo:** Simple, Normal o Compleja.

**2. Escenario:**

Ubicación: el entorno bonifica la Defensa: +3 si es poco práctico, +6 si es inapropiado y +12 si es increíblemente inadecuado.

**3. Objetivo:** Amistad, Información, Servicio, Mentira.

Cambio de Objetivo: al comienzo de un intercambio, el oponente recupera tanta Compostura como su Voluntad.

**4. Actitud:** es la armadura contra intrigas.

⚔ Afecto: FA 1, -2 Engaño, +5 Persuasión

⚔ Amistad: FA 2, -1 Engaño, +3 Persuasión

⚔ Cordialidad: FA 3, +0 Engaño, +1 Persuasión

⚔ Indiferencia: FA 4, +0 Engaño, +0 Persuasión

⚔ Rechazo: FA 5, +1 Engaño, -2 Persuasión

⚔ Aversión: FA 6, +2 Engaño, -4 Persuasión

⚔ Hostilidad: FA 7, +3 Engaño, -6 Persuasión

Reconocimiento: escoger actitud inicial frente a recién conocidos. Cada uno tira Estatus(Reputación) Dif. (12+ Conocimiento), cada grado de éxito modifica la Actitud inicial de Indiferencia.

Cambios de Actitud: al comienzo de un nuevo intercambio cada personaje puede modificar un grado su actitud, excepto si fue influenciado en el asalto anterior.

**5. Iniciativa:** tirada Estatus (Reputación).

**6. Técnica:** Cautivar, Convencer, Incitar, Intimidar, Negociar, Provocar, Seducir.

La Técnica es el arma que usas en una intriga.

Engaño: se puede sustituir Persuasión por Engaño para simular cualquier técnica. Se debe decidir al fijarse un objetivo. Se puede usar la especialización Persuasión si es más alta.

**7. Interpretación:**

No hay orden de actuación, finaliza en momento dramático, cuando un jugador manifiesta su deseo, pero antes de revelarse la respuesta.

Efectos: de 1B a 3B si la interpretación es buena y puede restar dados de bonus(B) o -1 a -5 a la tirada dependiendo de la metedura de pata.

**8. Acciones y Tiradas:** 1 acción por participante.

⚔ Apoyar: Persuasión Dif. 9 para sumar Persuasión/2 (redondeo abajo) a la próxima tirada de tu aliado.

⚔ Cerrarse En Banda: Voluntad (Dedicación) sustituye a Defensa hasta el final del próximo intercambio.

⚔ Desagraviar: Persuasión Dif. 12 modificada por Actitud, restaura tanta compostura como tu Persuasión +1 por grado de éxito adicional.

⚔ Desconcertar: Persuasión vs (pasivo Voluntad +5) para que el objetivo pierda el Ingenio de su Defensa.

⚔ Entablar Combate: la intriga termina y se inicia combate. Puede no estar disponible y acarrear consecuencias como encarcelamiento, pérdida de rango y otras.

⚔ Escudarse En La Reputación: Estatus(Reputación) vs pasivo de Voluntad para mejorar Actitud una categoría. Solo se puede usar una vez por intriga.

⚔ Examinar al Objetivo: Percepción vs pasivo Engaño para averiguar Actitud y Técnica actual, obtienes +1D Engaño y Persuasión hasta el final de la intriga.

⚔ Influir: Uso de la técnica escogida para restar (Influencia Técnica x grados de éxito) – (FA del adversario) a su Compostura.

⚔ Manipular: Persuasión vs pasivo Voluntad para imponer la técnica a usar en el siguiente asalto.

⚔ Reflexionar: renunciar a acción para +2B a una tirada de l próximo intercambio, los dados de bonus no pueden superar el rango de habilidad.

⚔ Renunciar: siempre puedes huir de una intriga, aunque tendrá repercusiones sobretudo si hay testigo. Si el adversario no muestra interés en discutir o negociar puede renunciar sin más problemas aunque la información ofrecida levantará sospechas.

⚔ Claudicar: ofrecer solución de compromiso, adversario puede aceptar, plantear contraoferta o rechazar. Si rechazas contraoferta la intriga continua y ya no podrás claudicar.

Frustración: Se puede aceptar un punto de Frustración para anular tanta Influencia recibida como rango de Voluntad. Cada punto de Frustración impone un -1D a Engaño y Persuasión hasta el final de la intriga. Máximo de puntos de Frustración = Voluntad.

**9. Repetición:** si no hay vencedor, repetir desde paso 2, Escenario.

**10. Resolución:** cuando un bando es derrotado, la resolución depende de la Técnica del vencedor y la Actitud del derrotado (ver Técnicas).

**TABLA 8-4: TÉCNICAS DE INTRIGA**

TÉCNICA	INFLUENCIA	ESPECIALIDAD DE ENGAÑO	DESCRIPCIÓN	EFEECTO DE LA DERROTA
CAUTIVAR	PERSUASIÓN	ACTUAR	Cultivar amistades, forjar alianzas o evitar conflictos.	Mejorar Actitud 1 categoría hasta que situación la empeore (traición, incitación contra ti...); +1D Engaño y Persuasión próxima intriga.
CONVENCER	VOLUNTAD	ACTUAR	Transmitir posición o idea con argumento razodado y lógico.	No mejora actitud; ayuda en situación actual, pero no más.
INCITAR	INGENIO	MENTIR	Enfrentarlo contra otro individuo, organización o casa noble, revelando pruebas de traición, actos ignominiosos o detalles despreciables.	Empeora Actitud tantas categorías como tu Persuasión, mejorando 1 categoría por cada día posterior hasta inicial; solo Hostilidad hace atacar.
INTIMIDAR	VOLUNTAD	ACTUAR O MENTIR	Asustar o coaccionar.	Actitud mejora a Cordialidad (o 1 categoría si ya tenía esta) mientras esté en tu presencia y no pueda huir, revelará información o mentirá para alejarse de ti; Aversión o peor en futuras intrigas.
NEGOCIAR	INGENIO	MENTIR	Transacción, funcionará en tanto personaje cumpla su parte del trato.	Calidad del trato según Actitud al final de la intriga (pág. 143).
PROVOCAR	PERCEPCIÓN	MENTIR	Obliga a adversario a actuar.	Cordialidad o mejor hará lo que exiges, una vez completado Actitud empeora 1 categoría; Indiferencia/Rechazo podría negarse si entraña mucho peligro para él, Actitud empeora 1 categoría; Aversión o peor te ataca o huye si no puede atacar.
SEDUCIR	PERSUASIÓN	MENTIR	Explota lujuria o cuando menos una mejora temporal de su actitud.	Actitud mejora tantas categorías como tu Persuasión; Amistad o más cederá a tu encantos; cada día empeora 1 categoría hasta inicial -1; Actitudes iniciales de Rechazo o peor que sean seducidos con éxito fingirán si creen les beneficiará.



# GUERRA

1 asalto de batalla = 10 asaltos de combate = 1 minuto

Comandante: 1 por bando, normalmente con el mayor Estatus. Número de Ordenes = rango de Guerra. Sin comandante, las unidades quedan desorganizadas y cumplen ordenes vigentes hasta ser desbandadas.


Lugartenientes: hasta 1 por cada 2 unidades. Número de Ordenes = 1


Héroes: hasta 1 por rango de Estatus del Comandante. Sin ordenes.

Comandantes, Lugartenientes y Héroes pueden incorporarse a una unidad para mejorarla.

Impartir Ordenes: Guerra(Mando) vs (Disciplina + modificadores) para que unidad obedezca. Fallo: seguirán ordenes vigentes. Pífa: no llevan a cabo ninguna acción.

Estados de las unidades: (equivalente a heridas)

 Desorganizada: Con salud a 0. -1D tiradas y +3 Disciplina. Si se reorganiza recupera Salud, pero mantiene penalizadores acumulativos. Si vuelve a recibir daño queda Desbandada. Cuando penalizadores igualen rango de Constitución, es Destruída.

 Desbandada: Desorganizada que recibe daño. Si daño = Salud x 2 es Destruída. Si vuelve a recibir daño es Destruída.

**TABLA 10-4: DAÑO A PERSONAJES EN UNIDADES**

LA UNIDAD...	EL PERSONAJE...
...SUFRE DAÑO	...sufre 1 Pto.Daño (ignorando PR)
...SE DESORGANIZA	...sufre 2 Ptos.Daño (ignorando PR)
...SE DESBANDA	...sufre 5 Ptos.Daño (ignorando PR)
...ES DESTRUIDA	...sufre 10 Ptos.Daño (ignorando PR)

**Muerte de Comandantes y Héroes:** La unidad adyacente al caído debe pasar una tirada de Voluntad Dif.12 (Comandante) o Dif.9 (Héroe) o pierde un grado: Organizada → Desorganizada → Desbandada → Destruída.



## 1. Campo de Batalla:

**Extensión:** en proporción al tamaño de los ejércitos (650m² por cada 4 unidades).

**Terreno:** se recomienda 1 tipo de terreno por cada 4 unidades

**TABLA 10-3: TERRENO**

TIPO DE TERRENO		EFFECTOS
COSTA	—	Navegable
COMUNIDAD	<i>ALDEA</i>	Limita el movimiento
	<i>PUEBLO PEQUEÑO</i>	Cobertura (+1 Defensa), limita el movimiento
	<i>PUEBLO GRANDE</i>	Cobertura (+2 Defensa), limita el movimiento
	<i>CIUDAD PEQUEÑA</i>	Cobertura (+2 Defensa), limita el movimiento, niega caballería
	<i>CIUDAD GRANDE</i>	Cobertura (+5 Defensa), limita el movimiento, niega caballería
DESIERTO*	—	Limita el movimiento
PRADERA	—	—
COLINAS	—	Limita el movimiento, +1B Combate c/c y Puntería
ISLA	—	Navegable
MONTAÑAS	—	+2B Combate c/c y Puntería†, limita mucho el movimiento, niega caballería y armas de asedio
LLANURAS	—	—
CAMINO	—	Anula la limitación al movimiento (si antes lo limitaba mucho, ahora sólo lo limita), permite caballería (en montañas)
RUINAS	—	Cobertura (+2 Defensa)
MURALLA	—	Cobertura (+5 Defensa), bloquea el movimiento
AGUA	<i>ARROYO</i>	Limita el movimiento
	<i>RÍO</i>	Bloquea el movimiento (si hay un puente, sólo lo limita), navegable
	<i>POZA</i>	Limita el movimiento, navegable
	<i>LAGO</i>	Bloquea el movimiento, navegable
PANTANOS	—	Limita el movimiento
BOSQUE	<i>DISPERSO</i>	Cobertura (+2 Defensa)
	<i>DENSO</i>	Cobertura (+5 Defensa)

\* Se considera desierto toda llanura desprovista de pradera, agua y bosques.

† Esta bonificación se aplica a los ataques efectuados contra adversarios situados en terrenos mas bajos.

**Visibilidad:** mismas penalizaciones que en Combate.

## Clima:

- ☞ Lluvia intensa: -2 Combate c.c. y Puntería.
- ☞ Lluvia extrema: -2 Combate c.c. y Puntería y altera terreno limitando el movimiento y transformando arroyos en ríos.
- ☞ Nevada suave: -2 Combate c.c. y Puntería.
- ☞ Nevada Intensa: -2 Combate c.c. y Puntería y reduce visibilidad a Oscuridad

## FORTIFICACIONES

FORTIFICACIÓN	DEFENSA	CAPACIDAD
CASTILLO SUPERIOR	+12	5 unidades
CASTILLO	+8	7 unidades
CASTILLO PEQUEÑO	+6	5 unidades
FORTALEZA	+4	3 unidades
TORRE	+3	1 unidad
PROVISIONALES (zanjas, empalizadas, etc.) 6h de trabajo de una unidad	+1 (+2 construidas por Ingenieros)	1 unidad

## 2. Despliegue De Unidades y Líderes:

1. Unidades alternativamente empezando el defensor.
2. Comandantes y Lugartenientes: primero el atacante (todos) y después el defensor.
3. Héroes en campo de batalla o asignados a unidades empezando el defensor.

**Unidades Ocultas:** Siempre y cuando el terreno donde fueron desplegadas proporcione cobertura. Discreción vs pasivo Percepción unidad enemiga mas próxima para +1D primera tirada Combate c/c. o Puntería. Si es detectada antes pierde la bonificación. No se colocan en el campo de batalla, se anota en una hoja de papel su posición hasta su primer ataque.

## 3. Parlamento y Rendición:

Atacante y defensor pueden enviar emisarios para parlamentar. El atacante debe declarar los terminos que está dispuesto a aceptar a cambio de la rendición. El defensor puede ofrecer recursos para satisfacer al atacante.

**Atacar emisario:** Acto infame que reduce 1d6 la Influencia de la casa.

**4. Iniciativa:** Guerra(Estrategia), en caso de empate gana quien tenga mas Estrategia.

## 5. Armas de Asedio:

1 orden para disparar tantas armas de asedio como Guerra del comandante. Una unidad de Ingenieros puede controlar un máximo de 4 armas. Pág.178

## 6. Primeras Acciones del Jugador:

Personajes no incorporados a unidad disponen de 5 asaltos de combate (30 segundos). Comandantes y Lugartenientes solo Renunciar Al Mando. Se incluyen las siguientes a las acciones de combate:

**Atacar Unidad (Mayor):** Unidad recibe +20 Defensa vs atacantes individuales.

**Atacar Parte de Unidad (Menor):** Se enfrenta a 10 hombres en combate. 10 hombres derrotados = 1 Pto.Salud a la unidad.

**Incorporarse a Unidad (Mayor):** -3 Disciplina, +1D Combate c.c. y Puntería. Si personaje ha impartido alguna orden a una unidad solo puede incorporarse a ella. Comandantes y Lugartenientes incorporados no pueden **impartir ordenes**. No acumulable.

**Organizar/Reagrupar (Mayor):** Guerra vs Disciplina. Se mejora un grado: Desbandada → Desorganizada → Organizada.

**Renunciar al Mando (Mayor):** Para poder realizar acciones normales en esta fase. Si el Comandante renuncia, el Lugarteniente con mayor Estatus pasa a ser Comandante

## 7. Órdenes:

Alternativamente por orden de iniciativa hasta agotar las ordenes. Unidades contra personaje individual +2D Combate c.c. y Puntería.

**Ataque:** a unidad adyacente o dentro de alcance de proyectiles. Orden vigente: sigue atacando unidad adyacente (c.c.) o más cercana (proyectiles).

**Carga:** alcance de Carrera. -1D Combate c.c. y +2 Daño. Orden vigente: sigue atacando unidad adyacente.

**Defender:** Tirada Agilidad sustituye Defensa por 1 asalto. Equipada con escudos recibe +1D a esta tirada. Orden vigente: sigue defendiéndose.

**Devastar Región (+3 Dif.):** -1 Población y Fortuna a la casa dueña de la región. Orden vigente: nada hasta nueva orden.

**Emboscada (+3Dif.):** unidad oculta ataca con +2 Daño en primer ataque. Orden vigente: igual que Ataque.

**Escalar Muro:** unidad escala su Movimiento en metros, +3Dif. si NO está equipada con garfios y cuerdas o escaleras de asedio. Orden vigente: sigue escalando hasta coronar, si se topa con unidad en la cima ataca.

**Formar Filas:** Se recupera 1 Pto.Salud por grado éxito en tirar de orden. Orden vigente: nada hasta nueva orden.

**Fuego Contención(+3 Dif.):** ataque de Puntería con éxito causa que unidad enemiga reciba ordenes con +3 Dif. y +1 extra por grado éxito adicional. Éxito normal no inflige Daño, 2 éxitos para Daño normal y cada grado extra suma el Daño otra vez. **Orden vigente:** igual que Ataque.

**Movimineto:** Correr solo en linea recta. Orden vigente: nada hasta nueva orden.

**Pisotear(+3 Dif.):** Solo Caballería. Se desplaza en linea recta a velocidad de carrera. Puede atacar c/c a todas las unidades en su camino con +5 Daño y -1D ataques después del primero. Orden vigente: igual que Ataque.

**Preparar:** Realizar ataque o movimiento mas adelante. Se debe definir las condiciones en que se actúa. Orden vigente: preparada hasta condicion, despues depende de la acción realizada.

**Prepararse para una Carga (+3 Dif.):** Si unidad enemiga carga contra ella este asalto, puede efectuar Ataque C.C. causando doble daño normal y adicional habitual por grados de éxito. Orden vigente: igual que Ataque.

**Organizar/Reagrupar:** Se mejora un grado: Desbandada → Desorganizada → Organizada. Orden vigente: nada hasta nueva orden.

**Rendición:** Rendición total del ejército. Guerra(Mando) vs Disciplina por cada unidad o Desbandada.miento cada asalto hasta nueva orden.

**Retirada:** con fallo crítico unidad no actúa y Desbandada. Orden vigente: Movimiento cada asalto hasta nueva orden.

**Retirada Agresiva:** Ataque con -1D y repliegue ½ Movimiento. Con fallo crítico unidad no actúa y Desorganizada. Orden vigente: sigue retrocediendo hacia el comandante.

**Socavar(+3 Dif.):** Solo Ingenieros adyacentes a Fortificación. -5 Defensa. Tirada Guerra dif.12 para -1 bonif. defensiva por grado de éxito a la Fortificación. Solo afecta a una parte en Fortificaciones Grandes. Orden vigente: nada hasta nueva orden.



**8. Segundas Acciones del Jugador:**

Como Primeras Acciones Jugador más:orden.

**Asumir Mando:** Si se pierde Comandante o Lugarteniente, otro personaje puede ocupar su posición.

**Desvincular Personaje:** ninguna acción hasta próximo asalto.

**9. Ordenes Vigentes:**

Alternativamente, unidades que no hayan recibido orden este asalto resuelven Ordenes Vigentes.

**10. Repetición:**

Partir nuevamente desde paso 4.

**11. Resolución y Consecuencias:**

Gloria, Recursos, Personajes capturados y Bajas según pág.182.



© 2011 FANTASY FLIGHT PUBLISHING, INC. U.S.A.