



SAGITTARIVS

BATALLAS DE MINIATURAS

Álvaro Prada

El objeto de este reglamento es la representación de batallas de la Antigüedad y el Medioevo utilizando miniaturas de 15 a 25 mm.

Se trata de una compilación de las reglas para batallas contenidas en *Sagittarius*, *Juego de Rol de Fantasía*, extractadas y con algunos puntos más clarificados y adaptados a la representación con miniaturas.

Los aspectos en los que se hace hincapié son la organización táctica del ejército, la moral de las unidades de combate y la ventaja de las tropas pesadas frente a las ligeras. Menos relevancia tienen el número de efectivos.

Para el juego hacen falta miniaturas de los ejércitos apropiados, una mesa o tablero, una cinta métrica, un transportador de ángulos, dos dados de 10 caras y papel y lápiz.

Según el tamaño de las miniaturas, las escalas que se utilizan son las siguientes.

Escala de Combate		
Tiempo por Ronda		5 min
Distancia por cm	Minis de 15/20 mm	25 m
	Minis de 25 mm	15 m
Combatientes por miniatura	Infantes y jinetes	125
	Elefantes	5
	Máquinas de asedio	5
	Carros	25
Zona de Control	Minis de 15/20 mm	2 cm
	Minis de 25 mm	3 cm

1. INTRODUCCIÓN

Clases de Combatientes

Los combatientes pueden ser Infantería o Caballería. Dentro de estos dos tipos, y según el armamento que lleven, los hay Ligeros, Medios o Pesados. Además, en un combate pueden estar presentes carros de guerra, elefantes y máquinas de asedio (arietes, onagros, scorpios y calderos).

Tipos de Armas

Las armas se dividen en armas cuerpo a cuerpo y armas de ataque a distancia. Dentro de las primeras se distingue en estas reglas entre armas cortas (espadas, mazas, hachas) y armas largas (lanzas y picas).

Dentro de las armas de ataque a distancia distinguimos ocho tipos: arrojadizas, arcos, arcos largos, ballestas, hondas, scorpios, onagros y calderos. Las tres últimas son máquinas de asedio.

Escala y Representación

El combate se representa con miniaturas sobre una mesa o un tablero. 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 1*.

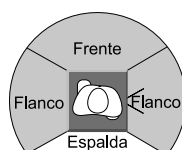


Figura 1

Secuencia de Combate

El combate se divide en Rondas. En cada una se sigue la siguiente secuencia:

1. Movimiento
 - 1.1. Apuntar órdenes
 - 1.2. (Opcional) Iniciativa de líderes subalternos
 - 1.3. Mover
 - 1.4. Atacar a distancia
 - a. Tirada en la Tabla de Combate para Batallas
 - b. Chequear moral
 - c. Aplicar bajas
 - 1.5. Al finalizar todos los movimientos, chequear moral
 - 1.6. (Opcional) Retirada de la caballería que hizo carga simulada
2. Combate cuerpo a cuerpo
 - 2.1. Determinar las unidades trabadas en combate
 - 2.2. Cada bando tira en la Tabla de Combate
 - 2.3. Chequear moral
 - 2.4. Aplicar bajas
 - 2.5. (Opcional) Intentar huidas simuladas
 - 2.6. (Opcional) Chequear persecuciones forzadas
3. Chequear moral de las unidades en pánico.
4. Chequear moral del ejército.

2. CARACTERÍSTICAS DE LAS UNIDADES

Justo antes de iniciar el combate, los combatientes se agrupan en unidades, que se registran en la hoja de Ejército con las siguientes características:

Tamaño

Indica los combatientes que pertenecen a esa unidad. Cada punto de tamaño representa cierto número de hombres, según el tipo de unidad.

El tamaño mínimo es 1 para formaciones abiertas y 4 para formaciones cerradas.

El tamaño máximo es 5 para formaciones abiertas y 10 para formaciones cerradas.

Formación

Las unidades adoptan necesariamente una de las siguientes formaciones:

- Abierta: puede tener de 1 a 5 puntos de Tamaño. Sobre la mesa de juego se despliegan en una línea.
- Cerrada: sólo la infantería puede estar en orden cerrado. Puede tener de 4 a 10 puntos de Tamaño. Sobre la mesa de juego se despliegan en dos líneas, lo más homogéneas posibles.
- Falange: una formación cerrada que sólo pueden adoptar los infantes medios y pesados, sin armas de ataque a distancia. Además, su cultura debe permitir este tipo de formación. Si todos estos requisitos se cumplen y la unidad no está desorganizada ni en Pánico, la moral de la unidad se incrementa en 20 puntos.

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

Clase

Hace referencia a la clase de armadura y escudo. Así, puede haber:

- Infantería: Ligera (IL), Media (IM) o Pesada (IP).
- Caballería: Ligera (CL), Media (CM) o Pesada (CP).
- Otros: Elefantes (EL), carros ligeros (CRL), carros pesados (CRP) y máquinas de asedio (MA).

No pueden mezclarse en la misma unidad tropas de diferente clase.

Armamento

Una misma unidad puede llevar tanto armas cuerpo a cuerpo como de ataque a distancia (excepto la falange, que sólo lleva armas cuerpo a cuerpo).

- Cuerpo a cuerpo: desarmado (DE), armas cortas (AC) o armas largas (AL), además de arietes (AR) para asedios. A los carros y elefantes no se les aplica esta categoría, ya que su propio cuerpo hace de arma. La dotación de las máquinas de asedio se considera desarmada.
- Ataque a distancia: arrojadizas (R), arcos(A), arcos largos (L), ballestas (B) y hondas (H). Las máquinas de asedio pueden ser onagros (O), scorpios (S) y calderos (C).

La falange no puede llevar armas de ataque a distancia, y las formaciones cerradas no pueden llevar hondas.

Los carros y elefantes, o más concretamente su tripulación, pueden llevar cualquier arma de ataque a distancia. En cambio, la dotación de las máquinas de asedio no lleva nunca armas de ataque a distancia.

Junto al tipo de arma se anota su alcance y la munición, si es inferior a la normal.

Factor de Combate (FC)

Se utiliza en el cuerpo a cuerpo y depende de la clase de unidad y de su Tamaño:

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

Las máquinas de asedio no tienen Factor de Combate.

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

Moral (Mr)

La capacidad de mantener la disciplina y el orden ante los rigores del combate. Toma un valor mínimo de 10 y máximo de 80. La experiencia en batalla puede tomarse como base para determinar la moral, entendiendo que esta experiencia se refiere a la participación en batallas masivas, no a la pericia con el arma de cada soldado. Las tropas novatas tendrán habitualmente moral 25, las veteranas 40, y las de elite 50.

Pueden añadirse modificadores, respetando los límites, como los siguientes:

- IP o CP: +10.

- IL desarmada: -10.
- Unidad fanática: +10.
- Falange: +20.
- Líder. El DJ puede decidir este valor a su completo arbitrio o tomar el nivel de Elocuencia como referencia:
 - Inútil o Aprendiz (0-24): -10.
 - Entrenado o Profesional (25-74): 0.
 - Maestro o Genio (75-100): +10.
- Desorganizada o en Pánico: -20.
- Apoyo en la retaguardia: +10 o +20 (*vid* más adelante).

Movimiento (Mv)

Las unidades tienen dos velocidades: normal y rápida, y según su clase tienen los siguientes puntos de movimiento:

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
Carro Ligero	8	20
Carro Pesado	7	15
Elefante	8	20

3. 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.

La capacidad de movimiento en una ronda depende del tipo de combatiente y de la velocidad a la que se mueva. Un jugador puede voluntariamente asignar una capacidad menor a una unidad bajo su control, incluso cero.

Todas las unidades que mueven rápidamente se desorganizan.

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 la *Fig. 1* la zona gris claro es la ZdC.

Las unidades que no sean combatientes o no representen una amenaza directa (como las ocultas), las que hayan efectuado una Retirada en esta Ronda y las que están en Pánico no ejercen ZdC.

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

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 caballerías ligeras y medias pueden entrar y salir de la ZdC de la infantería, siempre que lo hagan en la misma Ronda. Igualmente, la infantería ligera puede entrar y salir de la ZdC de la infantería pesada. El objeto de esta maniobra es atacar a distancia lo más cerca posible y retirarse. No obstante, si esas unidades inician su movimiento ya en una ZdC enemiga, sólo pueden efectuar una Retirada.

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. Unidades demasiado alejadas o que no pueden verse o comunicarse no pueden mover en grupo.
- **Retirada (r):** la unidad trata de escapar del enemigo. Las 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.

La 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 (aunque no sea una ZdC).
5. Si están en Pánico, consumir 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 el 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 voluntariamente. En esos casos el movimiento del perseguido 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, ninguno de las dos se mueve en toda la Ronda. En algunas circunstancias puede ser obligatorio dar una orden de Persecución.

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 los cm que se desplaza una miniatura por cada punto de movimiento que gasta.

Desplazamiento por punto de movimiento			
Terreno	15/20 mm	25 mm	Notas
Claro	2 cm	4 cm	--
Accidentado	1 cm	2 cm	Carros 0,5/1
Abrupto	0,5 cm	1 cm	Sólo infantería en formación abierta
Infranqueable	--	--	Prohibido
Encaramiento	--	--	1 punto

El terreno también puede estar desnivelado. Según la dificultad que ofrezcan las pendientes, éstas costarán puntos de movimiento adicionales. Por ejemplo, una una miniatura de 15 mm que asciende una pendiente empinada gastará 3 puntos de movimiento en desplazarse 2 cm.

Pendientes			
		Coste	Notas
Suave	Ascenso	x2	--
	Descenso	--	
Empinada	Ascenso	x3	Carros no x1 para IL, IM, CL. Carros no
	Descenso	x2	
Escarpada	Ascenso	x4	Sólo IL, IM en formación abierta
	Descenso	x4	

Como indican las tablas, sólo la infantería en formación abierta, o sin ninguna formación, puede entrar en terreno abrupto. Y sólo infantería media o ligera, y que no esté en formación cerrada, puede moverse por pendientes escarpadas.

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 la unidad se mueve la máxima distancia que permite un ritmo normal, dentro del grupo en el que está encuadrada.

Para los movimientos en grupo basta indicar a una de las unidades con las que se desea formar grupo. Todas 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

Los jugadores revelan simultáneamente la capacidad más alta que hayan asignado a alguna de sus unidades que todavía no haya movido, pero no el tipo de movimiento ni de qué unidades se trata. Empieza a mover la que tiene una capacidad mayor. Cuando ha terminado mueve la siguiente, y así hasta llegar a la última.

Excepto si está 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 no lo bloquean, pero si entre las unidades que se cruzan hay alguna en orden cerrado, las dos unidades se desorganizan. Si una unidad es de elefantes y la otra no, ésta se desorganiza y debe pasar una tirada de moral.

Una unidad sólo puede desplazarse hacia el frente y si quiere girar debe cambiar el encaramiento.

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.

Cambio de encaramiento

Una unidad puede cambiar de encaramiento cuantas veces quiera, incluso estando en ZdC enemiga, aunque cada vez cuesta 1 punto adicional de movimiento. Las máquinas de asedio ya emplazadas no pueden cambiar el encaramiento.

Para ejecutar el cambio, la unidad mantiene fijo uno de sus extremos y se desplaza con el otro la distancia deseada, dentro de su capacidad de movimiento asignada, de forma que pivote sobre el flanco fijo.

La unidad también puede dar media vuelta, acción que consume 1 punto de movimiento.

Cuando varias unidades que mueven en grupo cambian de encaramiento, la ejecución se realiza de forma similar: las unidades en un flanco permanecen quietas, las del flanco contrario

se desplazan la distancia deseada y las demás se mueven lo justo para mantener la línea original.

Capacidad de Movimiento Similar

Si dos o más unidades tienen la misma capacidad de movimiento, los líderes de quienes reciben las órdenes hacen una tirada de Táctica Militar con el fin de discernir el orden de movimiento. Un líder tira una única vez por todas las unidades a las que ha dado órdenes.

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.

Caso de que un bando no tenga líder, a su oponente le bastará con no pifiar la tirada para ganar. Caso de que pifie o ningún bando tenga líder, se recurre a tirar 1d10, moviendo antes el que saque puntuación más alta.

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 cargan pueden tener bonificadores, según las reglas particulares del combate, pero deben darse otras circunstancias, como un mínimo de distancia recorrida y terreno despejado. Algunas unidades sólo pueden atacar en una ronda en la que cargan.

Las unidades que reciben una carga no pueden salir de la ZdC de las que cargan, ni aun en Retirada, a menos que estén en Pánico. No obstante, siempre pueden cambiar su encaramiento.

Deshacer Grupos

En las batallas, los grupos de unidades no pueden deshacerse, excepto en los siguientes casos:

- Las unidades que entran en Pánico dejan de pertenecer a su grupo, hasta que se recuperan.
- Las unidades que pertenezcan a ejércitos de táctica flexible pueden reorganizarse en nuevos grupos al inicio de cada Ronda, a voluntad del Jefe Supremo.

- (Opcional) Cuando un líder subalterno toma la iniciativa, hasta que el Jefe Supremo se haga de nuevo con el control de sus unidades.
- (Opcional) Las unidades afectadas por Persecuciones forzadas, si no hay otra manera de continuar la persecución, hasta que ésta finaliza.

Sorpresa

En los ataques por sorpresa, cuando un bando no se percata a tiempo de la presencia del enemigo, el escenario indicará que no se mueve ni recibe órdenes durante la primera ronda, o en todo caso, que sus únicas órdenes puedan ser de Retirada.

En algunos casos puede considerarse que el sorprendido está desarmado.

Si es posible una reacción del sorprendido, se exigirá que su líder pase una tirada de Táctica Militar para evitar la penalización.

(Opcional) Persecución Forzada

Unidades que no estén en Pánico, pero que estén encaradas hacia enemigos que están en Pánico después del combate cuerpo a cuerpo, deben hacer un testeo de moral adicional. Si lo fallan, en la siguiente Ronda deben dar una orden de Persecución hacia esa unidad.

La caballería realiza el test con un penalizador de -25.

(Opcional) Carga Simulada

Las caballerías ligera y media pueden hacer una carga simulada sobre la infantería, para provocar su desorden pero sin arriesgarse al cuerpo a cuerpo. Es necesario que haya un líder presente entre las unidades que efectúan la carga simulada. El procedimiento es el siguiente:

1. La caballería carga contra la infantería de la forma habitual, pero debe tener disponibles puntos de movimiento para cambiar su encaramiento y salir de la ZdC enemiga. No es necesario anunciar que la carga es simulada.
2. Al finalizar el movimiento, la infantería realiza el test de moral usual por haber recibido una carga de caballería.

La caballería puede elegir entre quedarse a combatir o salir inmediatamente de la ZdC. Para lograr esto último, es necesario que el líder pase una tirada de Táctica Militar.

3. En caso de éxito, las unidades de caballería se retiran hasta quedar fuera de la ZdC enemiga. En caso de fallo no se retiran y deben hacer una prueba de Moral.

(Opcional) Huida Simulada

Cualquier unidad puede simular una huida al final del combate cuerpo a cuerpo, con el fin de forzar una persecución. Obviamente, las huidas simuladas no tienen sentido si no se está usando la regla de Persecución Forzada.

Es necesario que haya un líder presente entre las unidades que efectúan la huida simulada. Si éste pasa una tirada de Táctica Militar, las unidades enemigas adyacentes (y encaradas hacia las que ejecutan la maniobra), deben hacer un teste de moral para evitar la Persecución Forzada, aunque los enemigos que encaran no estén en Pánico.

En caso de fallo, las unidades que intentaban la huida deben hacer una prueba de moral.

(Opcional) Fatiga

Sólo la Infantería Pesada puede fatigarse durante el combate, aunque el escenario puede indicar que otras unidades inicien el combate ya fatigadas. Si una IP lucha o se mueve rápidamente durante 3 rondas, queda fatigada. Si pasa una ronda sin combatir y sin moverse, la cuenta se interrumpe. Pero una vez fatigada, no es posible recuperarse mientras dure la batalla.

4. LÍDERES

Los líderes son los únicos personajes relevantes en el combate. El resto sólo importan en tanto en cuanto forman parte de una masa de guerreros.

Los líderes deben ser personajes con autoridad reconocida y respetada sobre el ejército. Uno de ellos es el Jefe Supremo, responsable de la dirección de la batalla, y los demás, si existen, son subalternos.

Los líderes sólo tienen dos características (de 0 a 100): Táctica Militar y Elocuencia.

La puntuación en Elocuencia puede dar un modificador a la unidad en la que se encuentra el líder (generalmente, de -10 a +10). En el caso del Jefe Supremo, este modificador también se aplica a la moral global del ejército.

La puntuación en Táctica Militar del Jefe Supremo determina cuántas órdenes distintas puede dar en una Ronda:

- Inútil (0-4): 1
- Aprendiz (5-24): 2
- Entrenado (25-49): 3
- Profesional (50-74): 4
- Maestro (75-89): 5
- Genio (90-100): 6

Los destinatarios de esas órdenes son unidades o grupos de unidades en las que está integrado un líder (sea el propio Je-

fe Supremo o un subalterno). No obstante, como se verá más abajo la organización del ejército restringe también qué grupos de unidades pueden recibir órdenes diferenciadas.

Es posible que haya un ejército sin líderes o con líderes subalternos pero sin Jefe Supremo (esto sería el caso de tribus bárbaras que se unen temporalmente). En estos casos, sólo podrá darse una misma orden a todo el ejército.

Un líder no puede ejercer de Jefe Supremo si, al inicio de una Ronda, su unidad se encuentra en ZdC enemiga.

Testeo de Táctica Militar y Elocuencia

Cuando haya que testear estas habilidades se tira 1d100, obteniéndose un resultado de la siguiente calidad:

Crítico: la tirada es igual o inferior al 10% de la puntuación (redondeando hacia abajo). **Éxito:** la tirada es igual o inferior a la puntuación. **Fallo:** la tirada es superior a la puntuación. **Pífa:** la tirada es igual o superior a: 90 más el 10% de la puntuación (redondeando hacia arriba).

Ejemplo

Con una puntuación de 49 los resultados de las tiradas serían los siguientes:

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

(Opcional) Iniciativa de un líder subalterno

En principio, el nivel de Táctica Militar de los subalternos no afecta a la capacidad táctica del ejército; se limitan a transmitir las órdenes del Jefe Supremo a las unidades bajo su mando.

El escenario puede permitir que, antes de revelar las órdenes dadas, un líder subalterno realice una tirada de Táctica Militar para tomar la iniciativa. Si tiene éxito, su unidad ignora las órdenes del Jefe Supremo y sigue las que inmediatamente emita el subalterno. Si falla la unidad no ejecuta ninguna orden, ni siquiera las del Jefe Supremo. Si pifa además se desorganiza.

Esta iniciativa puede extenderse a cualquier otra unidad adyacente que pertenezca a su grupo o a su arma, o a cualquier otra unidad que tenga una especial ligazón con el líder (por ejemplo, por pertenecer a la misma tribu). La extensión de la iniciativa tiene un penalizador a la tirada de -10.

Las unidades se constituyen en un grupo propio, bajo mando del líder subalterno, hasta que éste decida renunciar a su control. Por su parte, el Jefe Supremo puede utilizar una de sus órdenes para recobrar el control de esas unidades. En este caso, el subalterno debe superar de nuevo la tirada de Táctica Militar si quiere seguir mandando sobre ellas.

Cabe la posibilidad de que el líder decida formar grupos distintos, y dar a cada uno una orden. Como se ha indicado más

arriba, el número de órdenes posibles depende del nivel de maestría en Táctica Militar.

Es posible que el Jefe Supremo pruebe su Táctica Militar para ignorar sus propias órdenes y lograr un movimiento más flexible.

5. DESPLIEGUE INICIAL

El escenario determina cómo es el campo de batalla y de qué manera se despliegan las unidades de los ejércitos enfrentados, según las circunstancias en que se han encontrado.

Uno de los bandos puede tener unidades escondidas cerca del campo de batalla, tras una colina o un bosque. En otras ocasiones, la batalla puede darse cuando un bando sorprende al otro en su marcha.

En general, si ambos ejércitos están al tanto de la presencia del enemigo, abandonarán su campamento en formación de columna hacia el campo de batalla. Primero se adelantará la caballería y los hostigadores, para proteger al ejército en marcha y aprovechar ventajas del terreno. Al llegar se irán desplegando hasta cubrir la anchura del campo, apoyando los flancos sobre obstáculos naturales como ríos o colinas.

El orden de despliegue puede ejecutarse como si fuera un movimiento; las unidades entran al campo de batalla desde uno de los límites del tablero, en el grupo que les corresponda, con su líder y sujetas a las restricciones de mando de su ejército. Empiezan a desplegar las unidades más rápidas y terminan las más lentas.

A medida que entran en el campo se despliegan según su formación: las unidades abiertas en una línea, las cerradas en 2 líneas, todas ellas lo más homogéneas posibles y colocando las miniaturas sobrantes en las líneas traseras.

Son posibles enfrentamientos antes de que todo el ejército esté desplegado.

Un despliegue tradicional consiste en alinear los ejércitos frente a frente, con las unidades más maniobrables en los flancos y las más pesadas en el centro. Pero pueden utilizarse otras formas, si son aptas según las circunstancias y la cultura a la que pertenece el ejército, como despliegues en escalón o en bloques separados.

6. ORGANIZACIÓN DEL EJÉRCITO

En general, sólo será posible dar una orden a un grupo de unidades que cuente con un líder.

Qué unidades forman estos grupos depende de la organización y estructura del ejército. En *Sagittarius* distinguimos 4 tipos de ejército.

Ejército en Masa

Carece de unidades tácticas. Las órdenes que dé el Jefe Supremo afectan a todo el ejército.

Ejemplos históricos incluyen la mayoría de los ejércitos bárbaros y los ejércitos de las Guerras Médicas.

Ejército Organizado en Armas

Los grupos tácticos están formados por todas las unidades que pertenezcan a una misma clase, de entre las siguientes:

- Hostigadores a pie: toda la infantería ligera con armas de ataque a distancia.
- Otra infantería.
- Hostigadores a caballo: toda la caballería ligera con armas de ataque a distancia.
- Otra caballería.
- Elefantes
- Carros

Pueden darse órdenes a cada arma (o una orden a varias), y la orden afectará a todas las unidades de la misma arma. En principio, independientemente de dónde se encuentren y de que estén adyacentes o no, pero si dos o más armas no están suficientemente diferenciadas, por estar sus unidades intercaladas, el escenario indicará que no constituyen grupos separados, y deben seguir las mismas órdenes.

(Opcional)El Jefe Supremo puede dividir una sola de estas armas en dos grupos, siempre que cada uno esté situado en un flanco del ejército. En cualquier caso, cada arma o grupo que recibe órdenes distintas debe tener un líder distinto, ya sea el Jefe Supremo o un subordinado.

Ejemplos históricos son el ejército macedonio de Alejandro Magno y el de la República Romana antes de Escipión.

Ejército Organizado en Líneas

Además de la división por armas del anterior tipo, en este ejército algunas armas pueden subdividirse a su vez en dos o tres líneas. Esta posibilidad depende de la organización específica del ejército, y por lo general se limita a la infantería que no sea hostigadora.

Cada una de las líneas debe estar claramente definida, consistir en unidades adyacentes unas a otras y disponer de un líder. La ventaja de esta organización es que puede mantenerse una línea de reserva para hacer frente a ataques por el flanco o la retaguardia, o bien reforzar o extender la primera línea.

Ejemplos históricos son los ejércitos de Aníbal y Escipión en la Segunda Guerra Púnica.

Ejército de Táctica Flexible

El comandante puede formar grupos con las unidades que desee, aunque éstas deben cumplir al menos uno de los siguientes criterios: pertenecer a la misma arma, o estar adya-

centes unas a otras. Además, en el grupo debe haber al menos un líder.

Ejemplos históricos son los ejércitos romanos de César y los suizos de la Baja Edad Media.

7. COMBATE A DISTANCIA

Una unidad dispara durante su movimiento. Cuando llega su turno puede no desplazarse en absoluto, o moverse y disparar, pero sólo las que están montadas (en caballos, elefantes o carros) pueden continuar su movimiento después del disparo. Además, sólo las montadas pueden disparar en Retirada.

La caballería puede disparar en Retirada o en sentido contrario a su movimiento sólo si esta táctica es habitual en su cultura. Un ejemplo histórico son los antiguos persas.

Cuando el jugador decide ejecutar el disparo, éste se resuelve inmediatamente, aplicando las bajas y ejecutando las pruebas de moral, según las reglas pertinentes a cada escala. 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.

El objetivo debe estar dentro del arco de disparo. Éste se extiende hacia el frente en un ángulo de 120°, como ilustra la Fig. 2.

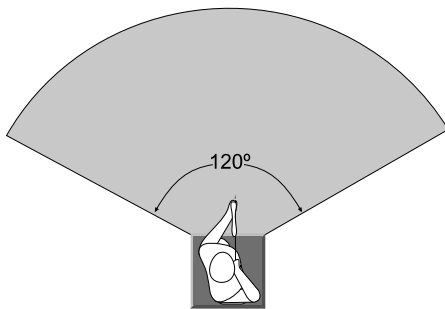


Figura 2

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 (Fig. 3) Los montados en carro o elefante hacia cualquier dirección.

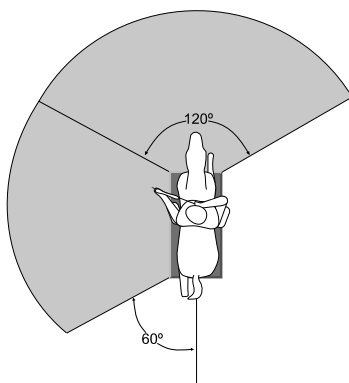


Figura 3

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 por indicación del escenario 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 a cubierto (detrás de almenas, entre vegetación etc.), 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.

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.

Si se utilizan proyectiles incendiarios, se realiza una tirada adicional en la Tabla de Combate utilizando el Tamaño de la unidad que arroja el fuego.

Modificadores

- Armamento y clase del objetivo. Según la tabla siguiente.

Ataque a Distancia								
Armamento	Clase de Unidad							
	IL	CL	EL	MA	IM	CM	IP	CP
	CRL	CRP						
Honda			-30		-40		-70	
Arrojadiza			-30		-40		-60	
Arco			-20		-30		-50	
Arco Largo			-20		-30		-40	
Ballesta			-25		-30		-35	
Onagro			-20		-20		-20	
Scorpio			-20		-20		-30	

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.

Alcance de Armas a Distancia		
Corto / Largo / Extremo		
Arma	15/20 mm	25 mm
Honda	2/4/8 cm	3/6/12 cm
Arrojadiza	1/2/3 cm	2/3/4 cm
Arco	2/4/8 cm	3/6/12 cm
Arco largo	3/6/12 cm	5/10/20 cm
Ballesta	3/6/12 cm	5/10/20 cm
Onagro	5/10/20 cm min. 2 cm	8/16/32 cm min. 3 cm
Scorpio	5/10/20 cm	8/16/32

La tirada adicional por fuego no se modifica por armamento y clase del objetivo o condiciones del tiro. Tampoco influye que el objetivo sea pesado para obtener el bonus por formación cerrada.

Resultados

La tabla indica si el enemigo debe hacer un chequeo de moral (M) y con qué modificador. 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 la sección de Moral.

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

Munición

Una unidad con armas de ataque a distancia puede tener cuatro niveles de munición: normal, escasa, única (una sola salva), y sin munición. El escenario indica 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 doble (00, 11, 22 etc), el nivel de munición desciende un grado. Cuando se llega al nivel de único, sólo queda un tiro por realizar.



8. COMBATE CUERPO A CUERPO

Unidades enemigas entran en combate cuerpo a cuerpo cuando, una vez ejecutados todos los movimientos, se encuentran dentro de la ZdC del enemigo. 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 en su ZdC 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

Ejemplo

En la Fig. 4 las unidades grises **A** y **B** están trabadas en combate con la unidad blanca **Y**, ya que se amenazan mutuamente por el frente.

La caballería **C** y la unidad **Z** también se enzarzan en combate. Si además **C** decide atacar a **Y**, se resolvería un combate conjunto entre **A**, **B** y **C** frente a **Y** y **Z**.

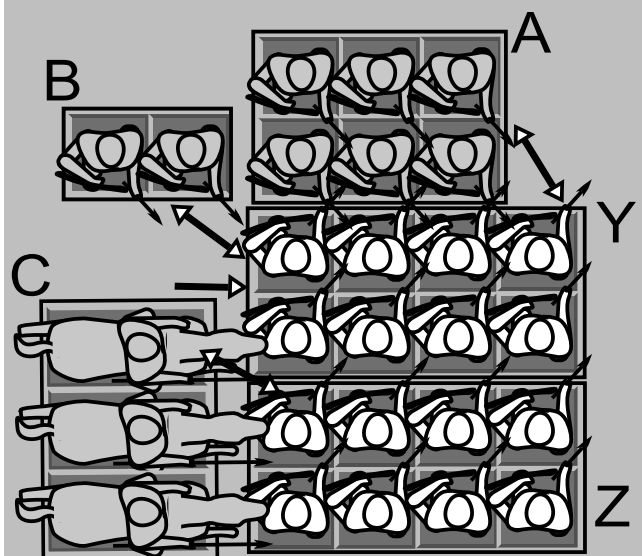


Figura 4

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, redondeando a favor del oponente.
2. En la Tabla de Combate se cruza la tirada del d100 con el Tamaño del bando activo. Los resultados son los mismos que en el Combate a Distancia.

Modificadores por Proporción	
1:5 o menos	-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 más	+50

9. FORTIFICACIONES

Las fortificaciones protegen a los defensores al penalizar los ataques a distancia y las pruebas de moral de los atacantes en cuerpo a cuerpo, pero pueden ser destruidas por arietes, onagros, fuego y minas.

En general, los manteletes y almenas ofrecen cobertura media, y a quienes disparan a través de aspilleras la cobertura es casi completa.

En los ataques de máquinas de asedio contra fortificaciones no se aplican modificadores por proporción, sino por el tipo de fortificación: ligera (manteletes), media (portones y empalizadas) o pesada (muros de piedra). Sólo se utiliza la columna 1 de la Tabla de Combate, independientemente del Tamaño de la unidad.

Las fortificaciones tienen una «Moral», que representa su resistencia. Si fallan la tirada, se derrumban y dejan de bloquear el paso. Los escombros se consideran terreno abrupto. Si la superan, no ocurre nada. El único modificador que se emplea es el indicado en la Tabla de Combate.

El fuego provoca una tirada adicional en la tabla de combate. Si la fortaleza pasa la tirada de «Moral», entonces el fuego queda controlado a tiempo y no se extiende. De otra manera, la fortaleza queda envuelta en llamas hasta que se termine el combustible.

Los muros minados con éxito deben pasar una tirada de Moral; si la fallan se derrumban.

Otro tipo de fortificaciones (trincheras, fosos, zanjas y estacas) tienen como objetivo dificultar el movimiento enemigo. No protegen y no pueden eliminarse con máquinas de asedio.

10. MÁQUINAS DE ASEDIO

Las máquinas de asedio tienen una capacidad de movimiento de cero. Una vez emplazadas no pueden moverse. El escenario indicará en qué lugar están emplazadas.

En combate cuerpo a cuerpo las máquinas de asedio no tienen efecto; lucha su dotación, que se considera infantería ligera desarmada y en orden abierto.

Para su dotación un ariete otorga la protección de un mantelete (fortificación media de moral 10).

Utilizando calderos los ocupantes de una fortificación pueden arrojar aceite hirviendo y otras sustancias inflamables sobre enemigos que estén justo por debajo de ellos. Esta acción se realiza como un ataque a distancia de fuego, pero sólo una unidad enemiga se ve afectada. Los calderos agotan su contenido con un único uso. Téngase en cuenta que con el mismo ataque también pueden verse afectadas otras estructuras del enemigo, como arietes o torres de asedio.

Ataque a Fortificación			
Armamento	Tipo		
	Ligera	Media	Pesada
Ariete	--	-5	-10
Onagro	-10	-20	-30
Fuego	--	-10	n.a.
Fortificación	Moral		Tipo
Empalizada	25		Media
Mantelete	10		Media
Muro de piedra	50		Pesada
Puerta	5		Ligera
Portón	20		Media
Torre de asedio	40		Media
Torre fortificada	60		Pesada
Verja	15		Pesada
Buque	35-80		Medio

11. CARROS

Los carros efectúan una carga sólo si se dan todas las condiciones siguientes:

- Se desplazan sobre terreno despejado y sin pendiente, o descendiendo por una pendiente suave.
- Utilizan la máxima velocidad posible.
- No cambian el encaramiento nunca.
- El enemigo debe también estar en terreno despejado, no más alto que el atacante, y en un desnivel no mayor que una pendiente suave.

12. MORAL

Es posible que las unidades tengan que chequear su moral después de sufrir un ataque a distancia, después del movimiento y después del combate cuerpo a cuerpo.

Algunas unidades pueden entrar en Pánico al fallar un chequeo de moral. En este caso las únicas órdenes que pueden recibir son las de Retirada, y debe consumir la capacidad de movimiento asignada en la orden con desplazamientos efectivos.

Se tira 1d100 por cada unidad sujeta a un chequeo de moral. Unidades adyacentes, con la misma moral y sometidas a las mismas condiciones realizan una misma tirada para todas ellas.

Las unidades chequean su moral en las siguientes situaciones:

- **Durante el movimiento:**
 - Si entran en terreno accidentado o abrupto. En este caso, lo peor que les puede ocurrir es que queden desorganizadas.
 - Si elefantes amigos cruzan a través de una unidad que no sea de elefantes, ésta se desorganiza y debe testear moral.
 - 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, sus enemigos la tiene en su frente.
 - Cualquier infantería que recibe una carga caballería, elefantes o carros.
 - La infantería en formación abierta o sin armas largas, que recibe una carga de infantería pesada en formación cerrada y con armas largas. Para que las armas largas protejan, la carga debe recibirse por el frente.
 - (Opcional) La caballería que intentó una carga simulada si su comandante falló la tirada de Táctica Militar.
 - Las unidades amenazadas por fenómenos naturales (fuego, inundación, desprendimiento de rocas) o sobrenaturales (magia, muertos vivientes o criaturas mitológicas), según lo indique el escenario.
- **Al finalizar el combate cuerpo a cuerpo:**
 - Si lo indica la Tabla de Combate.
 - (Opcional) La unidad que intentó una huida simulada, si su comandante falló el test de Táctica Militar.
 - Las unidades que empezaron la Ronda en Pánico, para intentar recuperarse. Si lo consiguen, pasan a estar desorganizadas. Si fallan por 50 o más, quedan destruidas.

Modificadores

Las posibilidades de superar el test se modifican según lo indique la tabla de la pág 14.

En cada una de las categorías Tipo de Unidad, Posición y Terreno, sólo se aplica la más desfavorable.

Resultados

Si un bando debe hacer un chequeo, tira 1d100 y lo compara con la moral de cada unidad. Los resultados son los siguientes:

- **Fallo.** La unidad queda desorganizada. Pero si es una unidad de elefantes, carros o máquinas de asedio, entra en Pánico (ver más abajo). Las unidades desorganizadas no pueden efectuar ataques a distancia, y su moral se reduce en 20, siempre con un mínimo de 10.

Una unidad se reorganiza después de una ronda completa en la que no se ha movido, no ha combatido ni ha estado en la ZdC de un enemigo, ni ha fallado un test de moral que la vuelva a desorganizar.

- **Fallo por 20 o más.** La unidad queda desorganizada y debe, además, retirarse en su movimiento inmediato. Pero si es una unidad de elefantes, carros o máquinas de asedio, entra en Pánico (ver más abajo). Incluso si no han tenido ocasión de moverse en esta ronda, deben cambiar sus órdenes de movimiento.

(Opcional) La unidad, en vez de retirarse, debe moverse hacia el tirador (utilizando toda su capacidad de movimiento), cuando se cumplan todas las siguientes circunstancias:

- La prueba de moral se produce por ataques a distancia.
- La tirada de moral es impar y no causa Pánico.
- La unidad afectada no está en la ZdC de otra unidad enemiga.
- La unidad no dispone de armas de proyectil y no está desarmada.
- El tirador no es un elefante, ni su clase es superior. Son superiores las unidades pesadas frente a las medias y ligeras, y las medias frente a las ligeras.
- **Fallo por 50 o más.** La unidad entra en Pánico. Las unidades en Pánico deben Retirarse en su movimiento inmediato. Incluso si no han tenido ocasión de moverse en esta ronda, deben cambiar sus órdenes de movimiento. Su moral se reduce en 20 puntos, con un mínimo de 10. Esta penalización no se acumula a la de desorganización.

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. Una unidad en Pánico que vuelve a fallar un test de moral por 50 o más queda destruida.

Apoyo en la Retaguardia

En el combate cuerpo a cuerpo, la infantería puede recibir un bono a su moral por tener apoyo en la retaguardia. Si el jugador opta por aplicar este bono y aun así las unidades de primera línea entran en Pánico, todas las unidades de apoyo deben pasar una tirada de moral. Éstas unidades pueden, a su vez, recibir un bono de apoyo de otras unidades.

La unidad no puede recibir este apoyo si está siendo atacada por la retaguardia. Además, las unidades trabadas en combate no pueden apoyar. Los bonos son los siguientes:

- **+10** Una o más unidades de infanterías, de igual o superior clase, están situadas en la retaguardia de la unidad apoyada, con su mismo encaramiento. La unidad apoyada no puede tener un Tamaño que supere a la suma de los Tamaños de las unidades que apoyan.
- **+20** Una o más unidades de infanterías, de igual o superior clase, están situadas en la retaguardia, y cada una tiene otra en su propia retaguardia, que deben cumplir los mismos requisitos: igual o superior clase, mismo encaramiento y sumar un Tamaño igual o superior que las unidades directamente en su frente.

Ejemplo

En la *Fig. 5* la unidad **A** tiene el apoyo de dos líneas de retaguardia, pues las unidades **B** y **C** que le apoyan suman 14 puntos de Tamaño, y a su vez tienen en su retaguardia unidades que suman otros 14 puntos.

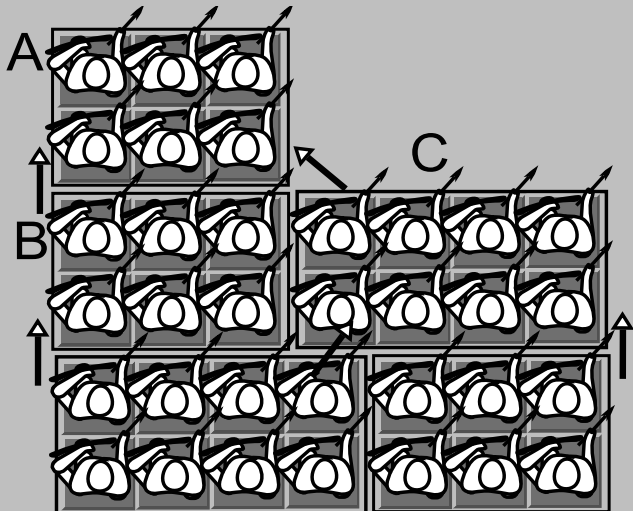


Figura 5

Moral del Ejército y Colapso

El ejército en su conjunto también tiene una puntuación de moral, que refleja su cohesión, disciplina y fe en sus líderes. Esta puntuación va de 10 a 80, incluyendo el modificador que otorgue el Jefe Supremo. En algunas culturas puede ser necesario que éste participe activamente en el combate para otorgar el bonificador de moral.

La moral del ejército se prueba al final de una ronda en la que se cumplen las dos condiciones siguientes:

- Al menos la mitad de los puntos de Tamaño iniciales han sido destruidos o están en Pánico, o tienen una unidad enemiga en la retaguardia.

- En esta ronda, una unidad ha sido destruida o ha abandonado en Pánico el campo de batalla.

Si la tirada se falla, el ejército colapsa. Se realiza una tirada de moral para todas las unidades del ejército. Las unidades que lo fallen entran en Pánico, y las que lo pasen quedan desorganizadas y deben retirarse en su movimiento inmediato y en los posteriores hasta el final de la batalla.

La lucha termina cuando un bando no tiene unidades en el campo de batalla, porque todas lo han abandonado o han sido destruidas.

13. PUNTOS DE EJÉRCITO

Para que un escenario esté equilibrado, puede dotarse a cada bando de una cantidad de puntos para gastar en construir el ejército, utilizando los siguientes valores:

- Coste base de cada unidad: su FC.
- Moral: x1 novata, x2 veterana, x3 elite.
- Armas largas: x2.
- Falange: x2.
- Caballería: x2.
- Carros: x2.
- Elefantes: x2.
- Onagro: x4
- Scorpio: x3
- Ariete: x3

A este coste se le añade el del armamento de ataque a distancia

- Hondas y arrojadizas: +50% del Tamaño de la unidad
- Arcos: +100% del Tamaño de la unidad
- Arcos largos y ballestas: +150% del Tamaño de la unidad

El coste de la unidad así calculado se multiplica por 2 si empieza la batalla emboscada.

El coste de cada líder se determina por medio de la siguiente tabla.

La organización táctica, el terreno favorable al defensor y la moral global del ejército incrementan su coste total.

- Organización táctica:
 - En masa: x1.
 - En armas: x1,25.
 - En líneas: x1,5.

- Flexible: x2.
- Moral del ejército:
 - Débil (25): x0,75.
 - Estándar (50): x1.
 - Fanática (75): x1,25.
- Ventaja de terreno del defensor:
 - Favorable (en colina o bosque): x2
 - Muy favorable (tras río o fortificación): x3

Ejemplo

Con 225 puntos se podría construir el siguiente ejército.

Caballería pesada de elite con arcos, Tamaño 5.

Base igual a FC: 10

Caballería: 10

Elite: 40

Arcos: 5

Total: 65

Infantería media con AL en Falange, Tamaño 10.

Base igual a FC: 15

Armas Largas: 7,5

Falange: 22,5

Total: 45

4 unidades de arqueros ligeros con armas cortas, cada una de Tamaño 5.

Base igual a FC: 20

Arcos: 20

Total: 40

Líder (49,74), Jefe supremo: 20

Líder (4, 74): 5

Líder (4, 74): 5

Total líderes: 30

Coste base del ejército: 180

Organización táctica en armas: 45

Moral Estándar: 0

Total: 225

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

Modificadores de Pruebas de Moral		
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 (río, 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