

Sistema Aleatorio					
	Niño (1-12)	Adolescente (13-19)	Adulto (20-39)	Maduro (40-59)	Anciano (60+)
Fuerza	1d6	1d6+5	2d6+5	2d6+4	2d6+2
Destreza	2d6	2d6+5	2d6+5	2d6+2	2d6
Voluntad	1d6	2d6	2d6+5	2d6+5	2d6+4
Inteligencia	1d6+5	2d6+5	2d6+5	2d6+5	2d6+4

Habilidades Primarias			
Nivel	Agilidad y Atléticas	Comunicación y Manuales	Intelectuales
Aprendiz	1 año	2 años	2 años
Entrenado	2 años	3 años	4 años
Profesional	5 años	7 años	8 años
Maestro	10 años	12 años	14 años
Genio	16 años	19 años	22 años

Entrenamiento de Habilidades Tutelado			
Nivel	Agilidad y Atléticas	Comunicación y Manuales	Intelectuales
Aprendiz	6 meses	6 meses	1 año
Entrenado	1 año	1 año	2 años
Profesional	3 años	4 años	5 años
Maestro	6 años	8 años	10 años
Genio	10 años	13 años	16 años

Tabla de Combate Personal		
Id100	Herida	Especial
29-	--	--
30-49	--	Veneno
50-69	Leve	Veneno
70-89	Grave	Presa
90-109	Muy Grave	Presa
110+	Mortal	Presa
Doble	Daño a armadura	

Anatomía	
1-10	Cabeza (+10)
11-25	Brazo / Pata I
26-40	Brazo / Pata D
41-60	Tronco (+5)
61-80	Pierna / Pata I
81-100	Pierna / Pata D
Par	Jinete
Impar	Montura

Intensidades					
Fenómeno	Distancia				
	Adyacente (2 m)	Cercana (25 m)	Distante (250 m)	Lejana (2 km)	Remota (10 km)
Imperceptible	4	2	1	0	0
Débil	8	4	2	1	0
Normal	12	8	4	2	1
Fuerte	20	12	8	4	2
Excesivo	50	20	12	8	4

Movimiento: +50%; Movimiento rápido: +100%

Modificadores por Proporción	Niveles de Maestría		
	Puntos	Nivel	Requisitos
1:5 o menos	-50	0-4	Inútil Ninguno
1:4	-40	5-24	Aprendiz Ninguno
1:3	-30	25-49	Entrenado Ninguno
1:2	-20	50-74	Profesional 1 año de práctica completo en los últimos 5
1:1,5	-10	75-89	Maestro 1 año de práctica completo en los últimos 2
1:1	--	90+	Genio Práctica durante todo el año anterior
1,5:1	+10		
2:1	+20		
3:1	+30		
4:1	+40		
5:1 o más	+50		

Superioridad de Tácticas			
	Golpe	Contragolpe	Finta
Golpe	X	Cg	Gp
Contragolpe	Cg	X	Ft
Finta	Gp	Ft	X

Bono en Ataque a Distancia						
Tiros Exitosos	1	2	3	4	5	Crítico
Bono	0	+5	+10	+15	+20	+20

Viajes. Km Recorridos por Jornada	
A pie	30
Caballo	45
Carreta	15
Terreno accidentado	-50%
Nave a remo	30
Nave a vela	70
Navegación nocturna	+50%
Corriente	±50%
Criatura voladora	160
Mal tiempo	-50%

Puntuaciones Mínimas y Máximas					
	Niño (1-12)	Adolescente (13-19)	Adulto (20-39)	Maduro (40-59)	Anciano (60+)
Fuerza	1-6	6-11	7-17	6-16	4-14
Destreza	2-12	7-17	7-17	4-14	2-12
Voluntad	1-6	2-12	7-17	7-17	6-16
Inteligencia	6-11	7-17	7-17	7-17	6-16

Habilidades Secundarias			
Nivel	Agilidad y Atléticas	Comunicación y Manuales	Intelectuales
Aprendiz	2 años	3 años	3 años
Entrenado	4 años	5 años	7 años
Profesional	8 años	10 años	13 años
Maestro	14 años	16 años	20 años
Genio	21 años	25 años	30 años

Entrenamiento de Habilidades en Solitario			
Nivel	Agilidad y Atléticas	Comunicación y Manuales	Intelectuales
Aprendiz	1 año	2 años	2 años
Entrenado	2 años	3 años	4 años
Profesional	5 años	7 años	8 años
Maestro	10 años	12 años	14 años
Genio	16 años	19 años	22 años

Capacidad de Movimiento				
Clase	Tipo de Movimiento			
	Cauteloso	Normal	Rápido	Sprint
Infantería Ligera	2	6	9	15
Infantería Media	2	5	8	12
Infantería Pesada	2	4	6	10
Caballería Ligera	4	9	25	40
Caballería Media	4	8	20	35
Caballería Pesada	4	7	15	30
Carro Ligero	4	8	20	30
Carro Pesado	4	7	15	25
Elefante	4	8	20	30

Pendientes			
		Coste	Notas
Suave	Ascenso	+1	--
	Descenso	--	
Empinada	Ascenso	+2	Carros no 0 para IL, IM, CL. Carros no
	Descenso	+1	
Escarpada	Ascenso	+4	Sólo IL, IM en formación abierta
	Descenso	+4	

Entrenamiento de Características en Solitario			
Característica	Hasta 15	16-18	19+
Fuerza	1 cada 2 años	1 cada 3 años	1 cada 4 años
Destreza	1 cada 2 años	1 cada 3 años	1 cada 4 años
Inteligencia	1 cada 3 años	1 cada 4 años	1 cada 5 años

Entrenamiento de Características Tutelado			
Característica	Hasta 15	16-18	19+
Fuerza	1 cada año	1 cada 2 años	1 cada 3 años
Destreza	1 cada año	1 cada 2 años	1 cada 3 años
Inteligencia	1 cada 2 años	1 cada 3 años	1 cada 4 años

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

Escalas de Combate							
		Personal	Escaramuzas			Batallas	
Tiempo por Ronda		12 s	30 s	60 s	90 s	2 min	5 min
Terreno en metros	Por punto de movimiento	2	5	10	15	20	50
	Minis de 15 mm, por cm	1	3	5	8	10	25
	Minis de 25 mm, por cm	0,5	1	3	4	5	15
Combatientes por punto de tamaño o mini	Infantes y jinetes	1	1	5	10	20	125
	Elefantes	1	1	2	2	2	5
	Máquinas de asedio	1	1	2	2	2	5
	Carros	1	1	2	2	4	25

Armas Cuerpo a Cuerpo				
	Ataque vs Armadura			Longitud
	Ligera	Media	Pesada	
Alabarda	10	7	5	3 (larga)
Ariete	30	25	20	n. a.
Daga	5	4	2	1 (corta)
Espada ancha	9	8	3	2 (corta)
Espada larga	9	8	4	2 (corta)
Hacha	10	7	3	2 (corta)
Lanza 2M/1M	8/7	6/5	3/2	3 (larga)
Mandoble	10	8	5	3 (larga)
Maza	9	7	3	2 (corta)
Pica	8	6	3	4 (larga)
Porra	5	3	1	2 (corta)
Puño	0	0	0	0 (corta)
Venablo	7	5	2	2 (corta)

Armas de Proyectoil					
	Ataque vs Armadura			Alcance min / largo	Cadencia
	Ligera	Media	Pesada		
Arco	4	3	2	-/100 m	Rápida
Arco largo	4	3	3	-/150 m	Rápida
Ballesta	4	4	4	-/150 m	Lenta
Ballesta pesada	5	5	5	-/200 m	Lenta
Honda	3	1	1	4/100 m	Lenta
Onagro	20	15	10	50/250 m	Muy lenta
Scorpio	10	8	6	4/250 m	Muy lenta

Armas Arrojadizas					
	Ataque vs Armadura			Alcance min / largo	Cadencia
	Ligera	Media	Pesada		
Daga	3	2	2	-/30 m	Lenta
Hacha	4	3	2	-/30 m	Lenta
Venablo	5	3	2	4/30 m	Lenta

Bajas de personaljes en Escaramuzas y Batallas	Bajas de la Unidad										
	Tamaño	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
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										

Armaduras y Escudos		
	Defensa	Notas
Sin armadura	0	Ligera
Cuero Blando	1	Ligera
Cuero Duro	2	Media
Cota de Malla	4	Pesada
Placas	6	Pesada
Escudo pequeño	1	--
Escudo mediano	2	3 en Falange
Escudo grande	4	5 en Falange, 7 en Testudo
Mantelete	6	Sólo vs Onagro, Scorpio, Ariete, Ballesta pesada
Arma de igual o superior longitud	+1	+2 Falange +4 Falange vs Caballería

Ataque a Fortificación			
Armamento	Tipo		
	Ligera	Media	Pesada
Ariete	--	-5	-10
Onagro	-10	-20	-30
Fuego	--	-10	n.a.
Fortificación	Tamaño	Moral	Tipo
Empalizada	5	25	Media
Mantelete	2	10	Media
Muro de piedra	10	50	Pesada
Puerta	1	5	Ligera
Portón	4	20	Media
Torre de asedio	7	40	Media
Torre fortificada	15	60	Pesada
Verja	3	15	Pesada
Buque	1-8	35-80	Medio

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

Tabla de Combate. Campañas Militares			
1d100	Hostigamiento Atacante Defensor	Batalla Campal Atacante Defensor	
9-	2	--	100% R --
10-19	2	--	100% R --
20-29	1	--	100% R 10%
30-39	1	--	50% R 10%
40-49	--	--	25% R 10%
50-59	--	--	10% R 25%
60-69	--	--	10% 50% R
70-79	--	1	10% 100% R
80-89	--	1	-- 100% R
90-99	--	2	-- 100% R
100-109	--	2	-- 100% R
110+	--	3	-- 100% R

Escaramuzas. Ataque a Distancia			
Armamento	Clase de Unidad		
	Ligera	Media	Pesada
Honda	-10	-20	-50
Arrojadiza	-10	-20	-40
Arco	--	-10	-30
Arco Largo	--	-10	-20
Ballesta	-5	-10	-15
Onagro	--	--	--
Scorpio	--	--	-10

Tabla de Combate. Escaramuzas y Batallas											
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	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10
20-29	--	--	--	--	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	2 M
30-39	--	--	--	--	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	3 M
40-49	--	--	--	M+25	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	4 M
50-59	M+50	M+25	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	5 M
60-69	M+25	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	6 M
70-79	1 M+25	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	7 M
80-89	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	8 M
90-99	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	1 M+10	9 M
100-109	1 M	1 M	1 M	1 M	1 M	1 M	1 M	1 M	1 M	1 M	10 M
110+	2 M-10	3 M-10	4 M-10	5 M-10	6 M-10	7 M-10	8 M-25	9 M-40	10 M-50		

Modificadores de Pruebas de Moral. Escaramuzas y Batallas		
Combate	# Modificador de la Tabla de Combate	
	-10 Atacada por enemigo invisible u oculto	
Combate Cuerpo a Cuerpo y Movimiento	-20 Desorganizada o en Pánico	
	Posición	-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		

* (Escaramuza) Unidades enemigas deben sumar al menos la mitad del Tamaño