

## **HAIL CAESAR: ESCARAMUZAS**

Aplicamos las ideas incluidas en el suplemento *Dacian Wars*, añadiendo algunas reglas caseras...

- Cada miniatura se comporta como una unidad (con algunas estadísticas modificadas).
- Los comandantes también se comportan como unidades, pero pueden dar órdenes. Además, no necesitan tirada de órdenes para mover, sino que podrán desplazarse tanto como la miniatura bajo su mando que más haya movido en ese turno. Atención: ningún comandante a pie puede mover más de 18".
- Todas las reglas y opciones siguen aplicándose. Por ejemplo, un infante con escudo puede Cerrar Filas, lo que representa luchar a la defensiva. Ten en cuenta que ciertas reglas no son apropiadas para representar escaramuzas, tales como Cuña, Falange, etc.
- Ignora la Regla de Proximidad. Toda miniatura que sufra una carga por su flanco o retaguardia puede encararse a su oponente, a menos que esté trabada en combate.
- Una jabalina se pierde al lanzarla (puedes ignorarlo si juegas con muchas miniaturas).
- Una ballesta necesita ser recargada entre disparo y disparo. Para ello, el ballestero no puede estar enzarzado en una melé (ni siquiera como apoyo) y perderá un turno completo (fase de órdenes y fase de disparo). Estando cargada, la ballesta puede ser disparada como reacción contra cargas y movimientos enemigos (lo mismo que una honda o un arco). Un arcabuz funciona como una ballesta; también un cañón de mano (pero con un alcance de 12").
- Al combatir los ataques no son simultáneos, sino que se realiza una tirada de iniciativa. Lanza 1d6 por cada miniatura para determinar el orden en que ataca cada una (en caso de empate vence el jugador activo). Si una sola miniatura se enfrenta a dos o más enemigos, resta -1 por cada oponente a partir del primero. Toda miniatura que cargue por el flanco o retaguardia ataca siempre en primer lugar (a menos que su oponente se encare). Aplica el resultado de cada ataque antes de pasar al siguiente; una miniatura podría quedar estremecida o incluso ser eliminada antes de atacar... Realiza el Test de Ruptura al final, cuando hayáis resuelto todos los posibles ataques en ese combate.
- Cualquier miniatura puede intentar acciones especiales o narrativas: moverse con sigilo, trepar un muro, saltar un abismo, derribar una puerta, abrir una cerradura con una ganzúa, registrar una estancia, empujar un carro, iniciar o extinguir un fuego, engañar o ahuyentar a un campesino... Normalmente estas acciones se resuelven durante la fase de órdenes. En ocasiones será necesario lanzar 1d6 y superar una dificultad, la cual será determinada por el árbitro o los jugadores, así como los efectos causados.
- Aplica siempre la lógica y, si es necesario, la regla del d6.

### ***Algunos ejemplos:***

<b>Tropa</b>	<b>Choque/Sost.</b>	<b>Corto</b>	<b>Largo</b>	<b>Moral</b>	<b>Resist.</b>	<b>Reglas especiales</b>
Hondero	1/1	1	1	0	1	Honda
Hoplita Griego	2/2	1/0	0	5+	1	Lanza larga
Jinete Beocio	2/1	1	0	6+	2	
Guerrero Bárbaro	3/1	1/0	0	6+	1	Arma a dos manos
Noble Bárbaro	3/1	1/0	0	5+	3	
Legionario Romano	2/2	1	0	4+	1	Entrenado, Pilum
Centurión Romano	2/2	1/0	0	4+	3	Entrenado
Campesino	1/1	1/0	0	0	1	Leva, Milicia
Ballestero Medieval	1/1	1	1	6+	1	Ballesta
Arquero Inglés	1/1	1	1	6+	1	Tirador
Infante Medieval	2/2	1/0	0	5+	1	
Arquero Montado	2/1	1	1	6+	2	Retirada Fingida, Disparo parto
Escudero Montado	3/2	1/0	0	5+	2	
Caballero Medieval	3/2	1/0	0	4+	3	Carga frenética, Lanza cab.
Caballero Templario	3/2	1/0	0	4+	3	Élite, Entrenado, Fanático, Lanza cab.