

DE BELLIS VELITUM (DBV) ESPAÑOL

Nota del traductor: He eliminado, cambiado y añadido partes, *en rojo*, del reglamento con respecto al basado de las miniaturas, nuevas unidades y reglas a un gusto más actual y también para completarlo.

ÍNDICE

1. Introducción
2. Material necesario para jugar, basado y escalas
3. Tipos de tropas
4. Terreno
5. Visibilidad
6. Reglas de batalla
7. Movimiento
8. Disparo
9. Combate cuerpo a cuerpo
10. Resolución del combate
11. Resultados del combate
12. Movimientos obligatorios
13. Desmoralización
14. Pérdida de figuras
15. Condiciones de victoria
16. Hoja de referencia rápida



1. INTRODUCCIÓN

De Bellis Velitum o *De las guerras de escaramuzas* es un juego de escaramuzas para dos pequeñas fuerzas, cada una formada por entre 1 y 4 subgrupos, compuestas a su vez por entre 4 y 12 miniaturas individuales de 25 mm basadas por separado.

Cada fuerza suma hasta un máximo de 24 puntos de ejército (AP) y está controlada por un solo jugador.

Las miniaturas tienen un coste comprendido entre 2 y 6 AP.

Una miniatura del tipo montado más caro presente —o del tipo de infantería más caro presente— se designa como comandante de la fuerza. Además, una miniatura de cada grupo se designa como líder.

El juego utiliza turnos alternos, cada uno representando aproximadamente 5 segundos de tiempo real.

Cada turno representa el tiempo mínimo necesario para que un guerrero observe la situación, evalúe el peligro, decida continuar o cambiar de acción, actúe o intercambie golpes o disparos con el enemigo. No todos los hombres reaccionan igual de rápido, por lo que el sistema limita aleatoriamente cuántas figuras pueden moverse o disparar cada turno.

Se distingue entre heridas mortales e incapacitantes, pero no se tiene en cuenta las heridas que probablemente no afecten al combate a corto plazo, ni se diferencia entre el destino de los hombres del de sus monturas. El bando vencedor recupera a sus incapacitados. Se asume que los incapacitados de los perdedores son abatidos durante la persecución, excepto los caballeros por los que se pide un rescate.

A pesar de su simplicidad, el sistema resultante es mucho más sutil de lo que puede parecer a primera vista. El jugador medio memoriza las reglas de combate a mitad de su primera partida, pero la habilidad táctica tarda más en desarrollarse. Una partida suele durar menos de una hora.

Phil Barker

2. MATERIAL NECESARIO PARA JUGAR, BASADO Y ESCALAS

Miniaturas

Estas reglas están diseñadas principalmente para miniaturas de 25 mm.

Cada miniatura representa a un individuo.

Tamaño de las fuerzas

Los jugadores novatos deberían empezar con una solo subgrupo o unidad subordinada por bando.

Con experiencia, pueden utilizar hasta cuatro subgrupos.

También pueden jugarse batallas mayores usando varios jugadores por lado.

Peanas

Es más práctico que sean cuadradas pero las redondas también servirían.

Se asume que los hombres ocupan más espacio en escaramuzas que cuando están en formaciones rígidas y compactas en batallas.

Tipo	Tamaño
Infantería	20 × 30 mm
Caballería	20 × 40 mm
Carros / Elefantes	60 × 80 mm

Mesa y escala

Mesa recomendada:

- 90 × 90 cm para 2 jugadores.

Se añade:

- +30 cm de ancho por cada jugador adicional por bando.

Escala:

- 1 cm = 1 paso real.
- Escala aproximada 1:75.

Dado que las acciones complejas de grupo requieren órdenes que no pueden transmitirse ni obedecerse en 5 segundos, son más difíciles de ejecutar y se asume que fueron iniciadas durante los turnos anteriores.

Dados

Cada jugador necesita **un puñado de dados de seis caras (D6) para sus subgrupos y combates.**

3. TIPOS DE TROPAS

Se distingue únicamente entre guerreros cuyo estilo de combate difiere lo suficiente como para que sus enemigos deban tratarlos de manera distinta.

Una figura montada puede ser un Caballero, Jinete de Caballería, Jinete Ligero, **Carro o Elefante.**

Una figura a pie puede ser un Caballero, Hombre de Armas, Lancero, Peltasta, Arquero, Hostigador **o parte del Bagaje.**

Comandante

La unidad más cara y líder supremo de toda la fuerza es también líder del subgrupo en el que esté. Además, puede dar PIPs de su grupo a otros grupos amigos que pueda ver.

Caballeros (Knights, **Kn**)

Están completamente protegidos por una armadura de metal. Pueden montar un caballo de guerra, a menudo parcialmente acorazado con metal o textil, o haber desmontado al comienzo del juego para moverse y luchar a pie. Están dedicados al combate cuerpo a cuerpo, despreciando las armas de distancia. Si están montados, cargan con la lanza antes de pasar a otras armas, tales como espada, hacha o maza. Si van a pie, pueden usar estas últimas en combinación con un escudo o espadas más pesadas de dos manos sin escudo, y luchan como espada (Bd)

Coste: 6 AP.

Caballería (Cavalrymen, **Cv**)

Están parcialmente protegidos por armadura de metal y montan caballos que también pueden estar parcialmente acorazados. Se diferencian de los Caballeros en que usan armas de distancia tales como jabalinas o arcos, además de combatir cuerpo a cuerpo con espada, hacha o maza.

Puede disparar aunque no se clasifique como Tiradores.

Coste 4 AP.

Caballería ligera (Light Horse, LH)

Tienen poca o ninguna armadura y montan caballos pequeños o ponis. Combaten principalmente con armas de distancia tales como jabalinas o arco.

Puede disparar aunque no se clasifique como Tiradores.

Coste 3 AP.

Carros ligeros (Chariots, LCh)

Los carros ligeros normalmente comenzaban el combate con disparos a corta distancia, usando rápidos tiros con arco o formaciones circulares para concentrar una masa de proyectiles, pero cargaban si eso les daba mejor resultado o para aprovechar una ventaja. Son capaces de vencer o ahuyentar a Peltastas y Hostigadores, arrollar a arqueros a pie si los pillan en desventaja, y forzar a otras infanterías a retirarse o incluso destruirlas. No tan orientados a la carga como los caballeros, podían retirarse fuera del alcance de los arcos o para dar un respiro a sus caballos después de atacar a lanceros o picas con sus proyectiles.

Puede disparar aunque no se clasifique como Tiradores.

Coste: 4 AP

Elefantes (Elephants, EI)

Cuentan como Montados y pueden ser de cualquier raza o tripulación. Se usaban para cargar contra infantería en masa o para bloquear a tropas montadas, cuyos caballos asustados normalmente no se acercaban a ellos, por eso en estas escaramuzas es sumamente raro encontrarse con uno. Puede disparar aunque no se clasifique como Tiradores.

Coste: 6 AP

Espadas (Blades, Bd)

Infantería, hábiles individualmente en la esgrima con espada y escudo o usando armas de corte o contundentes más pesadas, tales como espadas de dos manos o hachas, alabardas o goddendags (garrote ferrado o maza flamenca de asta corta). Normalmente están parcialmente acorazados.

Son menos seguros que las lanzas en formación contra tropas montadas, pero superiores en combate individual contra infantería.

Coste 4 AP.

Lanceros (Spearmen, Sp)

Infantería que idealmente combate hombro con hombro, obteniendo protección mutua de los escudos y puntas de lanza de los demás, pero son menos efectivos como individuos.

Coste 3 AP.

Tiradores (Shooters, Sh)

Incluyen toda la infantería armada con arco, arco largo, ballesta, honda o armas similares de proyectiles de largo alcance, que superan el alcance de las jabalinas, pero deben permanecer quietos para disparar y están en desventaja en el combate cuerpo a cuerpo.

Coste 3 AP.

Peltastas (Peltasts, Pt)

Infantería sin armadura equipada con espada y jabalinas, que puede perseguir a los hostigadores y moverse fácilmente por terreno difícil.

Coste 3 AP.

Hostigadores (Skirmishers, Sk)

La infantería más ágil que arroja jabalinas y luego se retira en vez de aguantar el terreno y disparar.
Cost 2 AP.

Bagaje (Baggage, Bg)

Puede llevar dinero de impuestos o de la soldada, también puede ser pillaje, ganado, un mercader, religioso o noble al que se le de escolta. Es un objetivo que puede intentar conseguir el jugador atacante para obtener tres puntos de ejército (AP) para la siguiente partida (mire condiciones de victoria al final del reglamento). La figura deberá ser correctamente representada sobre el terreno, formará parte de un subgrupo del bando defensor y moverá como Otra unidad de infantería, pero no puede hacer movimiento de marcha ni salir voluntariamente del tablero de juego para evitar ser capturada en combate cuerpo a cuerpo.

Estos tipos de tropas no son necesariamente idénticos a los de DBA porque los tipos en DBV reflejan las características de individuos mientras que los de DBA a grandes grupos de hombres. Por ejemplo, una banda de guerra en DBA sería en DBV blades para los líderes y peltastas para el resto si van en orden abierto, o lanceros si van en orden cerrado, mientras que los tiradores serían psilois con arcos en lugar de jabalinas.

4. TERRENO

La mayor parte de la superficie de juego debe ser terreno llano y despejado, representado como una aproximación razonablemente uniforme de pastos, campos abiertos o estepa. El terreno difícil debe ser fácilmente reconocible.

- Al menos tres cuartos del campo de batalla deben contener como mínimo una pieza de terreno que no sea un camino.
- No más de dos cuartos del campo de batalla puede contener terreno difícil o un riachuelo.

La mayor parte de la mesa debe ser terreno abierto favorable. Una colina suave se considera terreno abierto o fácil y da ventaja al contendiente que esté en una posición más alta.

Terreno difícil

Incluye pendientes pronunciadas, bosques, matorrales, terreno abrupto, ciénagas y edificios. Las tropas parcialmente dentro del terreno difícil cuentan como totalmente dentro.

Caminos

Es siempre terreno favorable y tiene una anchura de 2 miniaturas.

Riachuelo

- Deben conectar dos bordes de la mesa.
- Sólo peltastas y hostigadores pueden desplazarse longitudinalmente por ellos.

- Vadearlo no se considera movimiento en terreno difícil, pero sí conlleva otras penalizaciones. Se asume que es lo bastante poco profundo y de orillas accesibles como para causar solo un retraso moderado, aunque proporciona ventaja a los hombres que defienden su ribera.

Muros y setos

No obstaculizan movimiento pero ofrecen ventaja en combate al defensor.

5. VISIBILIDAD

Una figura solo puede ver a una figura enemiga que esté dentro de su línea de visión y situada frente a una línea que prolongue el borde frontal de su peana. Una figura de infantería situada en una puerta o ventana, o dentro de un grupo de árboles o arbustos, no puede ser vista desde más allá de 8 pasos, a menos que dispare.

Una figura enemiga debe ser visible antes de que pueda ser objeto de disparos o cargada. No es necesario que sea visible para girar en su dirección, ya que se asume que ruidos o sospechas han delatado su presencia.

6. REGLAS DE BATALLA

Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6.

- El resultado más bajo **es el defensor** y despliega el terreno.
- El resultado más alto **es el atacante** y elige borde de despliegue y despliega todas sus unidades o la cabeza de una columna en contacto con su borde.
- El resultado más bajo **o defensor** despliega entonces todas sus unidades **y el bagaje** en el borde del lado opuesto y juega el primer turno.

Secuencia de turno

1. Tirar por PIPs

El **jugador** tira 1D6 por cada subgrupo que tenga y el resultado son los Puntos de Iniciativa del Jugador o PIPs para mover, disparar o detener la huida de las tropas de **un** subgrupo en un turno. Los PIPs que no se usen, se pierden.

2. Movimiento de marcha

Cada subgrupo puede gastar 1 PIP para hacer un movimiento de marcha.

3. Disparo

La caballería, caballería ligera, **carros**, **elefantes**, tiradores, peltastas y hostigadores pueden disparar gastando 1 PIP por figura **o grupo**.

4. Movimiento táctico y detener tropas que huyen

Los PIPs restantes permiten hacer movimientos tácticos por grupos o individualmente, así como detener individuos que estén huyendo. Los que no se detengan continúan huyendo.

5. Combate cuerpo a cuerpo

Todas las figuras en contacto combaten en un orden establecido por el jugador que tenga el turno.

7. MOVIMIENTO

Movimiento de marcha

Requisitos:

- Grupo en fila india de hasta dos hombres de ancho.
- No pueden empezar ni acercarse a menos de 16 pasos de enemigos visibles.
- No pueden marchar figuras que hayan *dudado* el turno anterior.
- No pueden disparar ni efectuar movimientos tácticos durante ese turno.
- Una unidad con movimiento de marcha puede mover hasta dos veces, tres veces si va por un camino.

Movimiento táctico

- Puede hacerlo un grupo o un individuo.
- Las figuras que se mueven como grupo deben estar cada una en contacto con otra figura de su grupo y no en contacto con una figura enemiga. Cada una debe moverse en paralelo a, o seguir, a la primera de ellas que se mueva; y debe mover la misma distancia o pivotar a través de los mismos ángulos, hasta un total de 45 grados. Un movimiento de grupo también puede incluir reducir el frente para pasar por un hueco o moverse a lo largo de un camino, o, si son tropas de infantería, un giro simultáneo idéntico sobre el terreno de 90 o 180 grados, pero no otros cambios de frente ni giros.
- Un movimiento de una sola miniatura puede incluir cualquier número de pivotes o giros de cualquier ángulo, siempre que ninguna esquina frontal de su base se desplace más allá de su distancia de movimiento táctico.
- Si un movimiento táctico se usa para romper contacto con el enemigo, las figuras a pie huyen hacia atrás y las montadas escapan.
- Una figura en contacto con el enemigo por su flanco o su espalda se encara automáticamente con éste sin gastar PIPs a no ser que tenga también contacto frontal con el enemigo o esté huyendo. De lo contrario:
 - 1 PIP es necesario para mover a un hostigador a menos que cargue, para girarse hacia un enemigo visible, o para que una figura o grupo se mueva en línea recta o por un camino.

- 2 PIPs para mover cualquier otro individuo.
- 3 PIPs para mover **un elefante** o cualquier otro grupo.

Los tiradores individuales o en grupo no pueden mover tácticamente si han disparado antes. Otros sí pueden.

Opcional

Los montados pueden desmontar en cualquier momento durante la partida fuera de la zona de control del enemigo como un movimiento táctico. Si hay un modelo que represente a la montura sin jinete, éste podrá volver a montar de la misma forma que desmontó, de lo contrario la montura se pierde y éste seguirá a pie por el resto del juego. Los caballeros desmontados luchan como espadas, caballería y carros como peltastas y caballería ligera como hostigadores.

Distancias de movimiento

Tropa	Movimiento
Blades / Lanceros / Caballeros desmontados / Bagaje	6p
Caballeros montados / Elefantes	12p
Peltastas / Tiradores	12p
Caballería / Carros / Hostigadores	16p
Caballería ligera	20p
Infantería cargando	+4p
Montados cargando	+8p

Una figura se para al llegar o al exceder su movimiento en terreno difícil.

Terreno difícil

Máximo 4p excepto peltastas, tiradores y hostigadores.

Zona de control

Todas las figuras ejercen una zona de control frontal de una distancia equivalente a su capacidad de movimiento. Ningún enemigo puede cruzar dicha zona de control excepto para encararse, moverse o contactar con la figura que ejerce la zona de control o a causa de un movimiento obligatorio.

Atravesar unidades amigas

Ninguna figura puede mover a través de otra excepto si está escapando o huyendo o si hay un hueco lo suficientemente grande para pasar.

Cargas

Se llama carga a contactar base con base con el enemigo. Al iniciar la carga el enemigo debe estar a la vista. La caballería puede cambiar la dirección de la carga al empezar y luego sólo hasta 45 grados **pero elefantes y carros sólo una vez y antes de mover. Al contactar con el enemigo, la figura**

se colocará cara a cara justo enfrente de éste; otros que lleguen al contacto pueden solapar en apoyo colocándose de frente al enemigo y en contacto lateral con el atacante principal.

Nadie puede cargar de flanco o por retaguardia si no está enteramente más allá de la línea imaginaria que se proyecta desde el lado de la figura que está siendo cargada.

8. DISPARO

Como es disparo contra individuos y no contra grandes formaciones de tropas, el alcance disminuye considerablemente.

Gastando 1 PIP se podrá tirar contra cualquier enemigo que esté enteramente en el borde frontal del tirador pero sólo si el tirador no está en combate o solapando. **Montados pueden disparar desde cualquiera de sus bordes.**

No se puede disparar a figuras que están ocultas aunque sea parcialmente por terreno u otras figuras, excepto aquellas que estén en el borde de una arboleda o en puertas y ventanas.

No se le puede tirar más de una vez contra una figura que es parte de un grupo a menos que los demás tiradores no tengan otro objetivo al que disparar.

Excepto por el hecho de que los oponentes no están en contacto y de que los tiradores no corren ese mismo riesgo, los efectos de los disparos se resuelven exactamente igual que en el combate cuerpo a cuerpo.

Alcances

Tropa	Alcance
Corto alcance	12p
Caballería / caballería ligera / peltastas / carros / elefantes / hostigadores	24p
Tiradores	48p

Disparo múltiple

Una segunda y tercera figura que dispare al mismo blanco apoyará a la primera que tira en lugar de resolver el tiro separadamente. Si cualquiera de las figuras que están tirando se encuentra a más de la mitad de su rango entonces se considera que el tiro se efectúa a alcance largo y no a corto.

Un tirador no podrá apoyar a otro si tiene a un enemigo dentro de su zona de control y en su borde frontal porque ése será su objetivo prioritario.

El tiro se resuelve igual que el combate cuerpo a cuerpo.

9. COMBATE CUERPO A CUERPO

Se produce cuando las peanas están alineadas y en contacto frente a frente.

Las figuras atacadas por flanco o retaguardia giran automáticamente para encararse salvo si ya están combatiendo frontalmente, tienen un aliado en contacto lateral, están escapando o huyendo.

Una figura que esté solapando o en contacto de flanco o de retaguardia de un enemigo que está luchando contra alguien enfrente de él combate dando un factor táctico a su aliado. Una figura puede solapar hasta dos enemigos por ambos lados laterales de su base.

A una figura muy grande como puede ser un elefante o un carro, se le puede ser contactar dos veces por el mismo flanco, contando esto como un contacto trasero.

Un lancero en contacto de lado con lado con otro lancero amigo puede formar muro de escudos y darse apoyo mutuo en combate.

10. RESOLUCIÓN DEL COMBATE

Se utiliza tanto para el tiro como para el combate cuerpo a cuerpo.

Factores básicos

Tropa	C/C	Disparo recibido
Caballero	+5	+4
Caballería	+4	+3
Caballería ligera	+3	+2
Carro ligero	+4	+2
Elefante	+6	+3
Blade	+4	+3
Lancero / Peltasta	+3	+3
Tirador / Hostigador	+2	+2
Bagaje	+1	+1

Factores de disparo

Situación	Modificador
Corto alcance	+2
Largo alcance	+1

Cuando una figura lucha contra varios, su resultado en combate sólo afecta al que tiene directamente enfrente. El resto permanece en contacto y se encaran si es necesario.

Modificadores tácticos

Situación	Modificador
Comandante o líder en combate	+1
Lancero en combate o disparado, apoyado en terreno fácil por al menos otro lancero	+1
Montura (Cv o Kn) con barda recibiendo disparo	+1
Combate en colina en posición más elevada que oponente	+1
Defendiendo en combate la orilla de un riachuelo	+1
Defendiendo detrás de un muro, seto, ventana o puerta	+1

Situación	Modificador
Persiguiendo	+1
El tirador dudó el turno anterior a su disparo	-1
Por cada enemigo solapado o contactado por flanco o retaguardia. No pueden haber dos por el mismo lado.	-1
Por un segundo o tercer tirador apoyando	-1
Caballería cargando lanceros encarados	-2
En terreno difícil excepto peltasta, tirador u hostigador	-3
Desmoralizado	-4

11. RESULTADOS DEL COMBATE

Compara el total de tu figura con la del oponente y sigue las indicaciones de las tablas de debajo.

El resultado del combate no afecta a las que disparan ni en combate a figuras en flanco o retaguardia o que estén huyendo.

Si no se indica ningún resultado y nadie rompe el contacto, el combate continúa en el siguiente turno.

Si el total es más que el del oponente en combate cuerpo a cuerpo:

Sólo montados. Si el oponente escapa, huye, queda fuera de combate o muere, debe perseguir.

Si el oponente rehuye o retrocede, puede elegir perseguir o no.

Empate	Resultado
Infantería	Duda

Diferencia = -1	Resultado
Montado	Duda ante disparo / Rehúye en combate
Hostigador	Duda ante disparo / Huye de montados / Retrocede ante infantería
Otra infantería	Duda ante disparo / Retrocede en combate

Diferencia = -2	Resultado
Montado	Incapacitado por disparo / Rehuye en combate
Hostigador	Huye de infantería y ante disparo/ Muere ante montados
Otra infantería	Duda ante disparo / Retrocede en combate

Diferencia = -3	Resultado
Caballero	Incapacitado
Caballería ligera	Escapa
Otro montado	Incapacitado por disparo o montados / Muerto por infantería
Hostigador	Incapacitado por disparo/ Muerto por montados/ Huye de infantería

Diferencia = -3		Resultado
Otra infantería	Incapacitado por disparo o infantería/ Muerto por montados	

Diferencia = -4		Resultado
Todos	Muerto	

Diferencia = -5		Resultado
Montado	Muerto por disparo / Escapa de combate	
Infantería	Huye	

12. MOVIMIENTOS OBLIGATORIOS

Dudar

Sólo ocurre en disparo y la figura intenta retroceder su profundidad de base sin girarse. Una figura que duda y entra en contacto con tropas amigas las hace retroceder también, siempre que estén orientadas en la misma dirección.

Rehuir

Montados en combate **excepto carros** retroceden su profundidad de base. Si es atacada por un solo flanco, se gira y encara al atacante antes de retroceder. Una figura que rehúye el combate y entra en contacto con infantería enemiga o amiga la incapacita; si entra en contacto con tropas montadas, las hace retroceder.

Retroceder

La infantería en combate retrocede su profundidad de base. Si lucha con un enemigo en su frente y tiene a otro en contacto por su flanco o retaguardia, no puede retroceder y muere. Una figura que retrocede y entra en contacto con tropas amigas las hace retroceder también, siempre que estén orientadas en la misma dirección.

Escapar

La figura se da la vuelta inmediatamente y mueve 20 pasos directamente hacia atrás por este turno. La infantería que se encuentre durante la escapada queda incapacitada, y la caballería se empuja diagonalmente fuera de su camino. **Los elefantes arrojan e incapacitan a cualquier figura que se encuentre en su camino.**

Huir

La figura se da la vuelta inmediatamente y mueve toda su distancia táctica durante el turno de cada jugador hasta que se la detenga gastando 1 PIP, cambiando su dirección lo justo para evitar enemigos, amigos que no pueda atravesar o terreno malo o impasable exceptuando el cruce de un arroyo. La infantería amiga que se encuentre en su camino se desplaza diagonalmente a menos que sean lanceros en grupo o montados o que el que huye sea un hostigador o un tirador. **Elefantes huyendo incapacitan a cualquier figura con la que se tropiecen.**

Perseguir

Montados cuyo oponente escape, huya, quede incapacitado o muera deben perseguir inmediatamente de 4 a 20 pasos. Cualquier nuevo combate que se produzca durante la persecución se resuelve sobre la marcha y éste puede llevar a una nueva persecución y combate que se resolvería en el siguiente turno.

Un perseguidor que se salga del tablero puede volver al mismo gastando 4 PIPs.

Avanzar

Montados cuyo oponente rehuya o retroceda puede avanzar al contacto con el mismo o no. Cualquier combate que ocurriera se resolvería en el siguiente turno.

13. DESMORALIZACIÓN

Un subgrupo que quede reducido sólo a su líder o que pierda a su líder al abandonar el campo de batalla, quede incapacitado o muera, queda desmoralizado.

Si el subgrupo desmoralizado es el último que le queda al jugador, éste puede decidir abandonar y acabar la partida. Tirará 1D6 por cada figura en pie: 1-4 escapa con vida, 5 queda incapacitada o es capturada si es un caballero, 6 muere.

14. PÉRDIDA DE FIGURAS

Una figura se pierde y se retira de la mesa de juego y no pueden volver cuando muere, queda incapacitada o escapa, huye, rehúye o retrocede fuera del campo de batalla.

15. CONDICIONES DE VICTORIA

Un bando que al final de cualquier turno tenga la mitad de sus figuras originales incapacitadas, muertas o que hayan salido del tablero de juego o estén desmoralizadas, ha perdido la batalla.

Se sugiere que una competición debería consistir en varias rondas añadiendo los marcadores de cada partida.

El bando ganador recobra todas sus figuras perdidas que estén incapacitadas o hayan abandonado el campo de batalla. El bando perdedor recupera las figuras perdidas que hayan abandonado el campo de batalla pero no las incapacitadas porque se supone que han sido asesinadas en la huida.

Sin embargo, si cualquiera de los incapacitados es un caballero y el enemigo también tiene caballeros, entonces puede capturarse para intercambiarlo por 3 AP (puntos de ejército) cada uno. El rescate no aumenta por la captura del **Comandante** ya que todos los caballeros implicados en la escaramuza son relativamente jóvenes y de baja categoría.

La captura del bagaje enemigo al derrotarlo en combate cuerpo a cuerpo supone también un botín de 3 AP.

Ahora cada bando suma el total de puntos de ejército, puntos de enemigos muertos en batalla o persecución así como rescates pagados. Esto se añade a su total, y empieza la siguiente partida con su suplemento original de figuras.

DE BELLIS VELITUM – HOJA DE REFERENCIA RÁPIDA

Secuencia de turno

1. Tirar por PIPs
2. Movimiento de marcha
3. Disparo
4. Movimiento táctico y detener tropas que huyen
5. Combate cuerpo a cuerpo



Órdenes

Movimiento	Coste en PIPs
Marcha en grupo	1
Mover hostigador o grupo en línea recta excepto para cargar	1
Disparar cada figura	1
Mover cualquier individuo	2
Mover cualquier grupo o un elefante	3

Distancias de movimiento

Tropa	Movimiento
Blades / Lanceros / Caballeros desmontados / Bagaje	6p
Caballeros montados / Elefantes	12p
Peltastas / Tiradores	12p
Caballería / Carros / Hostigadores	16p
Caballería ligera	20p
Infantería cargando	+4p
Montados cargando	+8p

Una figura se para al llegar o al exceder su movimiento en terreno difícil.

Disparo

Tropa	Alcance
Corto alcance	12p
Caballería / caballería ligera / peltastas / carros / elefantes / hostigadores	24p
Tiradores	48p

Factores básicos

Tropa	C/C	Disparo recibido
Caballero	+5	+4
Caballería	+4	+3
Caballería ligera	+3	+2
Carro ligero	+4	+2
Elefante	+6	+3
Blade	+4	+3

Lancero / Peltasta	+3	+3
Tirador / Hostigador	+2	+2
Bagaje	+1	+1

Factores de disparo

Situación	Modificador
Corto alcance	+2
Largo alcance	+1

Modificadores tácticos

Situación	Modificador
Comandante o líder en combate	+1
Lancero en combate o disparado, apoyado en terreno fácil por al menos otro lancero	+1
Montura (Cv o Kn) con barda recibiendo disparo	+1
Combate en colina en posición más elevada que oponente	+1
Defendiendo en combate la orilla de un riachuelo	+1
Defendiendo detrás de un muro, seto, ventana o puerta	+1
Persiguiendo	+1
El tirador dudó el turno anterior a su disparo	-1
Por cada enemigo solapado o contactado por flanco o retaguardia. No pueden haber dos por el mismo lado.	-1
Por un segundo o tercer tirador apoyando	-1
Caballería cargando lanceros encarados	-2
En terreno difícil excepto peltasta, tirador u hostigador	-3
Desmoralizado	-4

Resultado

Diferencia = -1	Resultado
Montado	Duda ante disparo / Rehúye en combate
Hostigador	Duda ante disparo / Huye de montados / Retrocede ante infantería
Otra infantería	Se retrae ante disparo / Retrocede en combate

Diferencia = -2	Resultado
Montado	Incapacitado por disparo / Rehuye en combate
Hostigador	Huye de infantería y ante disparo/ Muere ante montados
Otra infantería	Duda ante disparo / Retrocede en combate

Diferencia = -3	Resultado
Caballero	Incapacitado
Caballería ligera	Escapa
Otro montado	Incapacitado por disparo o montados / Muerto por infantería
Hostigador	Incapacitado por disparo/ Muerto por montados/ Huye de infantería
Otra infantería	Incapacitado por disparo o infantería/ Muerto por montados

Diferencia = -4	Resultado
Todos	Muerto

Diferencia = -5	Resultado
Montado	Muerto por disparo / Escapa de combate
Infantería	Huye

