



# Capítulo Seis:

## Combate

La historia, romance y leyenda concuerdan en que la lucha es el trabajo principal de un caballero. El Combate es quizás la parte más importante de *Pendragón*. Además, incluso el combate puede incluir interpretación en este juego. Los enemigos habituales son otros caballeros, que son enemigos honorables y compañeros nobles; enemigos, como los invasores sajones o los pictos, o enemigos de su señor; bestias durante la caza, como jabalíes, osos o leones; o monstruos, como un ogro, un gigante o un hipogrifo.

### COMBATE E INTERPRETACIÓN

Los mejores combates son aquellos con un propósito, particularmente en batalla o durante aventuras. Los caballeros luchan por motivos algo más allá que las preocupaciones habituales entre los mercenarios sin escrúpulos o los saqueadores sajones. Los caballeros podrían incluso rechazar el combate en raras ocasiones, si la lealtad lo dicta así.

En situaciones de combate, donde el amor, el honor u otra poderosa pasión es invocada, los caballeros pueden verse inspirados hacia la grandeza y luchar con fuerza y habilidad sobrehumanas. Ver “Pasiones” en el Capítulo 4 para las reglas relativas a la inspiración.

La pompa y las circunstancias son también parte de un combate caballeroso, aunque la sangre puede verse sin rituales o preámbulos cuando los personajes están furiosos o desapasionados. Las figuras en miniatura pintadas usando escudos de armas heráldicos pueden añadir espectáculo al juego durante el combate.

Se puede obtener mucha Gloria mediante el combate. Es más, esta posibilidad de obtener Gloria, también puede asegurar que el combate esté más orientado hacia la interpretación que hacia conceptos más básicos como experiencia y tesoro. Por ejemplo, los monstruos y criaturas mágicas que un caballero se puede encontrar sólo conceden una cantidad moderada de Gloria por sí mismos (a menos que sean especialmente raros y terribles, como el temido basilisco). Es más importante el propósito tras su aparición en el escenario: el secreto que ocultan, la hechicera a la que protegen o el acertijo mágico que te revelarán si son vencidos y perdonados. Si esos misterios son manejados hábilmente por los jugadores, el Director de Juego podría conceder Gloria adicional.

Imagina que tu personaje se encuentra con un joven caballero cuyo padre es el odiado enemigo de tu padre. ¿Desafiarías al caballero o lo dejarías ir, sabiendo que su único crimen es su línea de sangre? Si luchas, ¿tienes pensado un combate a muerte o una lucha “por amor al combate”? Una vez que se ha llegado al combate y

asumiendo que has salido victorioso, ¿aceptarás la rendición del muchacho o te burlarás de él antes de matarlo?

Las mejores partidas en *Pendragón* incluyen estas decisiones emocionales e intelectuales en muchos de los combates. Por ello las reglas de combate que se presentan son relativamente simples y flexibles en comparación con otros juegos de rol de fantasía. Los Directores de Juego son libres de añadir más detalle para ajustarlo a sus preferencias personales.

### EL ASALTO DE COMBATE

La medida básica de tiempo para combate individual o en grupos pequeños es el asalto de combate. Esta es una unidad de tiempo breve y elástica – básicamente, el tiempo requerido para concebir y realizar una acción en combate. Los asaltos de combate continúan en sucesión hasta que todo el mundo ha terminado de luchar, ya sea por incapacitación, muerte, rendición o huida.

En estas reglas, el límite de una “acción” por asalto indica una *categoría* de acción, no necesariamente un único movimiento físico por asalto. El asalto de combate completo de un caballero no es meramente un único golpe, sino un intercambio de ataques y paradas, o quizás una espera precavida esperando una abertura.

El límite de una acción por asalto de combate es una acción amplia, con varias excepciones notables. Normalmente, una tirada enfrentada requiere un caballero como reacción a los esfuerzos o acciones de otro no se considera su acción para ese asalto, sino una “acción libre”. Por ejemplo, un personaje cuya característica de Derribo sea superada debe hacer una tirada de equilibrio en ese asalto, pero esta tirada de equilibrio no constituye la acción del caballero para ese asalto.

La cuestión general del límite de una acción es mantener el juego en movimiento rápidamente. Los jugadores y el Director de Juego deben cooperar para ello, o el juego pronto se queda estancado en minucias inútiles.

### PROCESO DEL ASALTO DE COMBATE

Cada vez que se inicie un combate personal, debe seguirse el siguiente proceso durante cada asalto de combate:

1. Fase de Determinación
2. Fase de Resolución
3. Fase del Ganador
4. Fase del Perdedor
5. Fase de Movimiento

### FASE DE DETERMINACIÓN





*La lucha no tiene lugar realmente en esta fase, pero se declara en este momento.*

En esta fase inicial, todos los combatientes declaran lo que van a hacer en este asalto, incluyendo el arma que empuñan. Se nombran objetivos y oponentes. El Director de Juego decide si los jugadores o los personajes (o criaturas) del Director de Juego hacen sus declaraciones de intenciones primero.

Los personajes pueden elegir huir o hacer algo más en este asalto, como se indica en “Acciones Permitidas en Combate”. Si se van a utilizar tácticas de combate (ver “Tácticas Opcionales de Combate”), la elección de la táctica de cada caballero, si usa alguna, debe ser declarada en voz alta o escrita en secreto, si es necesario.

Los enemigos que se encuentren a un metro de otro se consideran automáticamente “enzarzados” y no necesitan moverse para luchar. De otro modo, tendrá lugar el movimiento (durante la Fase de Movimiento) antes de que el combate pueda resolverse en asaltos siguientes.

## FASE DE RESOLUCIÓN

*Cualquier acción que no sea de movimiento declarada en la fase anterior se resuelve ahora.*

Si el personaje no tenía intención de moverse en este asalto, entonces su acción tiene lugar ahora. Si es necesaria una tirada de habilidad o de habilidad de combate para la acción, se hace ahora.

Generalmente, los personajes pueden luchar (durante esta fase) o moverse (durante la Fase de Movimiento), pero no ambas. Las cargas con lanza de caballería son una excepción a esta regla: los caballeros *deben* moverse y luchar durante la carga y su resolución tiene lugar ahora.

Si hay un combate, ambos combatientes hacen sus respectivas tiradas de habilidad de arma modificadas, usando la resolución enfrentada (ver “Resolución de Tiradas de Dados” en el Capítulo 5). El resultado deja un ganador y un perdedor, un empate o dos perdedores. Además, los éxitos críticos y las pifias tienen significados especiales en combate. Si un personaje tiene éxito y el otro falla, pasa a la Fase del Ganador.

Si ambos luchadores fallan sus tiradas con armas, ambos pierden ese asalto. La lucha queda inconclusa este asalto y no se causa daño a ninguno de los dos lados. Pueden intentarlo otra vez (o intentar otra cosa) en el siguiente asalto. Pasa a la Fase de Movimiento.

Si ambos luchadores obtienen el mismo número en el dado y ambos tienen éxito, ocurre un empate. Esto es esencialmente lo mismo que si ambos hubieran fallado, pero si el arma de un combatiente es una espada y la del otro no, la espada rompe la otra arma. Pasa a la Fase de Movimiento.

Una pifia implica una de las siguientes opciones: que el luchador que ha pifiado pierde su arma (si era una espada) o que su arma se rompe (si es otro tipo de arma). En cualquier caso, el personaje debe rearmarse antes de que pueda atacar de nuevo, o deberá intentar otro tipo de acción.

Un éxito crítico en una tirada de armas indica que el jugador que hizo la tirada crítica causa doble daño con su arma durante la Fase del Ganador — a menos que ambos luchadores obtuvieran críticos, en cuyo caso sus ataques se resuelven como un empate.

**Especial:** un resultado “natural” de 1 en el d20, antes de cualquier modificador, es importante si un personaje está usando un mayal o un mayal de guerra (Ver “Equipo Caballeresco” en el Apéndice 1).

## FASE DEL GANADOR

*El ganador hace su tirada de daño contra el perdedor.*

Si el ganador ha obtenido un éxito notable (un crítico, por ejemplo, o un éxito contra un enemigo destacable o si consigue que la historia avance de forma significativa), podría, con la aprobación del Director de Juego, recibir una marca de experiencia en el arma utilizada.

Un éxito crítico causa doble daño.

## FASE DEL PERDEDOR

*El perdedor comprueba resultados especiales y recibe el daño.*

Primero, el perdedor debe comprobar inmediatamente, basándose en el daño que ha tirado su oponente en la fase previa, posibles resultados de Derribo (ver Derribo).

Después, si el perdedor está usando un escudo y consiguió una tirada de armas exitosa, añade el valor de reducción por armadura de su escudo a su valor de reducción por armadura. Ahora recibe el daño, restando cualquier protección obtenida por su armadura y escudo (si es aplicable). Ver “Armadura” en este mismo capítulo para más información sobre armaduras y daño.

Cualquier daño que supere el absorbido por los puntos de reducción del personaje se anota bajo Heridas en la hoja de personaje y este número se resta de los puntos de golpe actuales del personaje. Este es el daño real (al contrario que el “Daño de derribo”) recibido este asalto.

Compara el daño real con la característica de Herida Grave del personaje para determinar si sufre algún efecto agravado debido al ataque de su enemigo (ver “Heridas” en este mismo capítulo para más información sobre daño y heridas).

Además, compara los puntos de golpe actuales del personaje con su característica de Inconsciente para ver si el personaje ha recibido demasiado castigo y por lo tanto se derrumba (ver la sección “Salud y Heridas” en este capítulo para más información).

Un personaje que queda inconsciente durante un combate, ya sea debido a una Herida Grave o por la acumulación de muchas heridas leves, puede hacer una tirada de DES si va a caballo o manteniendo el equilibrio sobre un muro. El éxito indica una caída controlada que hace poco o ningún daño, a discreción del Director de Juego. La tirada de DES aquí indica una reacción involuntaria aprendida como resultado de años de entrenamiento en combate montado y no tiene nada que ver con que el caballero sea consciente de lo que tiene alrededor.

## FASE DE MOVIMIENTO

*Los personajes que declararon acciones de movimiento en este asalto, ahora se mueven hasta un número de metros igual a su Índice de Movimiento.*

Los participantes en el combate que pretendan moverse en este asalto recorren su primer metro de movimiento todos a la vez; de forma similar, recorren su segundo metro simultáneamente; después el tercero y se continúa hasta que todos los combatientes hayan utilizado su capacidad total de movimiento. Los jinetes pueden moverse hasta el Índice de Movimiento de su montura de esta forma (un caballo da una gran ventaja en el movimiento en combate).

Un personaje no tiene que recorrer obligatoriamente todo su Índice de Movimiento. Sin embargo, una vez que un personaje decide parar de moverse con los demás combatientes, no puede seguir moviéndose durante esta fase.

Cuando un personaje se mueve a una distancia de 1 metro de un enemigo, puede ser necesaria la evasión para continuar el movimiento (ver “Evasión” en este mismo capítulo).

Ten en cuenta que el movimiento se utiliza sólo para determinar cuándo un personaje se ha acercado tanto a un enemigo como para entrar en combate (una vez que dos combatientes estén a una distancia de 1 metro, el combate es posible). En otras circunstancias, dividir el movimiento en fracciones asalto a asalto puede ser del todo innecesario.

Las miniaturas pueden ser útiles para concretar distancias en beneficio de los jugadores, pero dicha herramienta es ciertamente innecesaria ya que las complicaciones como el encaramiento se han dejado fuera del juego.

Los personajes pueden querer moverse a una velocidad mayor. Por simplicidad, correr o esprintar (o trotar o galopar para caballos) normalmente no está permitido en combate cerrado. En algunos casos, el Director de Juego puede requerir una tirada de DES para que los personajes aumenten su velocidad a carrera o sprint. Si el aumento de los índices de movimiento tiene lugar durante el combate, los personajes que se muevan a distintas velocidades (por ejemplo, si un personaje está caminando mientras que otro está esprintando) siguen moviéndose simultáneamente, metro a metro.

El Director de Juego debe determinar cuándo ocurre una intercepción u otros sucesos importantes mientras los personajes se mueven a distintas velocidades, siempre atendiendo al sentido común como árbitro final.

Otros tipos de acciones de movimiento que tienen lugar durante esta fase pueden requerir tiradas de habilidad a discreción del Director de Juego. Por ejemplo, un personaje que quiera que su caballo salte un obstáculo podría necesitar una tirada de Equitación.

*Ejemplo de Movimiento:* Sir Ambrut monta un caballo de guerra (Índice de Movimiento 8) en combate. Declara durante la Fase de Determinación que tratará de hacer una carga con lanza de caballería contra un caballero enemigo (Índice de Movimiento 3) que está a pie a 8 metros de distancia.

Ambos personajes se mueven 1 metro cada uno, Ambrut moviéndose directamente hacia su enemigo, el caballero a pie moviéndose lejos de una muerte casi segura. Ambos repiten este movimiento en otros dos pasos de 1 metro cada uno, tras lo cual el caballero a pie ya no puede moverse más — ha gastado su movimiento para este asalto.

Ambrut entonces mueve sus 5 metros restantes directamente hacia el caballero enemigo, pero no llega a la distancia de 1 metro necesaria para atacar al enemigo (el caballero enemigo permanece a 3 metros de distancia), de modo que el combate no tiene lugar en este asalto.

## REGLAS BÁSICAS

Estas reglas incluyen la forma de calcular el daño, la diferencia entre el daño que derriba a alguien y el que causa heridas, las acciones que un caballero puede llevar a cabo en un asalto y demás.

### CARACTERÍSTICA DE DAÑO

La característica de Daño en tu hoja de personaje te dice cuánto daño hace tu personaje cuando gana una tirada enfrentada de armas en combate.

$\text{Daño} = (\text{TAM} + \text{FUE})/6$  [el resultado es el número de *d6* tirados para el daño]

Ciertas armas, como las dagas o los espadones, hacen un poco más o menos daño del que indica la característica de Daño del portador (ver “Habilidades de Combate”) en el Capítulo 4 para más información sobre armas específicas).

Todos los personajes usan el mismo sistema para determinar el daño. Las criaturas que usan armas naturales



usan una fórmula ligeramente diferente dependiendo del tamaño, magia y otros factores.

### DERRIBO

Cuando un personaje recibe un impacto, ya sea por un arma en combate o de otra forma (como golpearse con la rama de un árbol mientras monta), el daño base, es decir, el daño causado antes de que la armadura de la víctima (si la tiene) lo reduzca, se compara con su TAM.

Si el daño recibido es igual o mayor que el TAM pero menor que el doble de ese valor, entonces el personaje ha recibido un impacto que lo hace tambalearse.

En ese momento debe hacer una tirada de DES, si va a pie, o de Equitación si va a caballo. Si la tirada tiene



éxito, entonces el personaje recupera el equilibrio y puede continuar luchando normalmente.

Si la tirada de DES o de Equitación falla, el caballero cae al suelo. Si iba montado, recibe 1d6 de daño por la caída; si estaba sobre un muro o sobre otro lugar elevado y pifia la tirada de DES, cae a plomo recibiendo el daño apropiado.

Si el personaje recibe daño igual al doble del valor de su TAM o más, es derribado automáticamente, sin opción de recuperar el equilibrio usando una tirada de DES o de Equitación.

Cuando es derribado, un caballero con armadura puede volver a ponerse en pie durante la Fase de Movimiento del *siguiente asalto* (no podría intentarlo en el *asalto actual*). Si el personaje es atacado antes de que pueda levantarse, él y su oponente reciben bonificadores simétricos -5/+5 a sus tiradas de combate. A menos que vuelva a ser derribado, vuelve a estar en pie al comienzo de la siguiente Fase de Movimiento y puede realizar un movimiento normalmente en ese momento.

Los personajes del Director de Juego e incluso los monstruos deben hacer tiradas de DES, igual que los caballeros, cuando su valor de Derribo sea igualado o superado.

## ARMADURAS Y ESCUDOS

Las armaduras y escudos protegen a los personajes del daño en combate (pero no de la mayoría de otros tipos de daño, como el provocado por las caídas).

Cuando un personaje con armadura es golpeado por cualquier arma o por los ataques naturales de un monstruo, el valor de *reducción por armadura* de su armadura se resta al daño total causado. El resultado modificado es la cantidad aplicada a las Heridas del personaje en ese asalto; todo el daño adicional se considera absorbido por la armadura.

Ver “Salud y Heridas” para más información sobre las heridas.

Los animales y monstruos poseen reducción por armadura basada en la dureza de sus pieles, el grosor de grasa y músculo subcutáneos y su naturaleza mágica, entre otros factores.

Este factor de “armadura” no supone un penalizador a su DES, ni puede ser retirado para convertirlo en una auténtica armadura.

*Ejemplo de Reducción por Armadura:* Sir Ambrut es golpeado con un total de 17 puntos mientras lleva cota de malla reforzada (12 puntos de reducción); tiene éxito en una tirada de Equitación para evitar ser derribado de su caballo. Ahora, tras haber restado el valor de reducción de su armadura, sólo recibe 5 puntos de daño real a sus Heridas en este asalto.

**Especial:** las armaduras mágicas existen, pero debería ser muy difícil encontrarlas y también deberían tener ciertas limitaciones o incluso desventajas en las que el Director de Juego debería poner énfasis.

### TABLA 6—1: ARMADURA

Tipo de Armadura	Reducción	Modif. DES	¿Carga Pesada?
Ropajes	0	0	N
Ropajes pesados	1	0	N
Armadura acolchada*	2	0	N
Armadura de cuero	4	-5	N
Cuero duro	6	-5	S
Cota de malla	10	-10	S
Cota de malla reforzada**	12	-10	S

\* Simplemente un acolchado pesado que llevan los caballeros debajo de su armadura de metal; un caballero será encontrado

en este tipo de “armadura” sólo cuando esté a punto de vestirse o si acaba de quitarse su armadura pesada. Sin embargo, ciertas levas o soldados pobres podrían vestir intencionadamente armaduras fragmentadas o acolchamientos para usarlas como “armadura acolchada”.

\*\* La cota de malla reforzada es extremadamente rara y costosa al comienzo del juego, normalmente sólo está disponible como un regalo de ricos señores.

**¿Carga Pesada?:** ver Carga en la sección “Situaciones Especiales” de “Movimiento” (en el Capítulo 5) para más información. Una “S” indica que el personaje se considera cargado cuando lleva esta armadura, mientras que “N” indica que el personaje que lleve esa armadura junto con una carga mínima de equipo (quizás equipo personal y una espada y un escudo) está libre de carga. Por supuesto, una cantidad mayor de equipo forzaría al personaje a la zona de “cargado”.

Esta tabla asume armaduras o ropajes completos. Las armaduras metálicas incluyen un yelmo y guanteletes del tipo apropiado, más acolchamiento.

**Modificador DES:** como se explica en “La Tirada de Destreza” (Capítulo 4), la armadura impone un modificador negativo a las tiradas de DES en varias situaciones, como trepar o saltar. El Director de Juego es libre de ajustar estos modificadores para adaptarse a las situaciones inusuales, como una lucha en un campo embarrado durante una tormenta.

## ESCUDOS

El escudo utilizado normalmente en *Pendragón* es el escudo de heraldo artúrico (próximamente relacionado con el escudo cometa normando), un escudo de tamaño medio plano en la parte superior y redondeado hasta terminar en punta en la parte inferior. El escudo puede usarse junto con cualquier arma a una mano, pero no con armas a dos manos. Un escudo concede 6 puntos de reducción por armadura al perdedor de una resolución de combate enfrentada con un éxito parcial (ver “Resolución de Tiradas de Dados” en el Capítulo 5).

Si un caballero ha perdido su arma pero todavía tiene un escudo, puede usar la opción de defensa (incluso si esa opción normalmente no está permitida), usando su DES en lugar de una tirada de combate con arma. Si el Director de Juego permite acciones combinadas (ver la barra lateral en la página siguiente), el caballero también puede usar su defensa mientras se rearma, con un modificador simétrico -5/+5 aplicado a la DES del caballero y a la habilidad de armas de su oponente, respectivamente, durante ese asalto. Estos modificadores se apilan con los de la opción de defensa, de la forma habitual.

Finalmente, un caballero que no tiene otra arma disponible, puede usar su escudo para golpear a su oponente. Para esto, trata el golpetazo como un ataque de pelea usando la FUE del portador para su tirada de combate con armas. Ver Pelea en Reglas de Combate Especiales). Un escudo utilizado de esta forma puede ser destruido, quedando inutilizable, si la tirada de FUE empatara con la tirada de Espada de un oponente.

## ACCIONES EN COMBATE

La mayoría de las acciones llevadas a cabo normalmente en combate están incluidas aquí. Otras acciones son ciertamente posibles y el Director de Juego debería tener la mente abierta a la hora de permitir a los jugadores probar nuevas cosas, mientras las reglas que establezcan mutuamente sean justas y consistentes.

Las siguientes acciones son típicas en combate cuerpo a cuerpo, listadas como “acciones estándar” (aquellas que tienen lugar durante la Fase de Resolución) o “acciones de

movimiento” (las que tienen lugar durante la Fase de Movimiento).

## ACCIONES ESTÁNDAR

- Intercambiar golpes con un oponente usando la resolución enfrentada sencilla (ver “Resolución de Tiradas de Dados en el Capítulo 5).
- Atacar a un enemigo sorprendido o indefenso, o uno que ignora tu ataque, con una tirada de arma sin oposición.
- Tratar de esquivar un ataque en lugar de luchar contra tu oponente normalmente. Ver “Reglas Especiales de Combate”.
- Moverte hasta el Índice de Movimiento máximo de tu montura y hacer una carga con lanza de caballería durante el movimiento montado. El Director de Juego podría permitir un movimiento rápido (como trote o galope) durante la carga.
- Hacer una tirada de Escudero (ver “Escuderos” en el Capítulo 2) para hacer que tu escudero pida ayuda o te proporcione una nueva arma. Si hay más de un escudero disponible, pueden hacerse múltiples tiradas como una única acción.
- Dar órdenes a seguidores.
- Participar en una breve conversación con un camarada.
- Rearmarte con una nueva arma o un escudo que lles encima o en tu montura, o que te traiga tu escudero.
- Hacer un ataque a distancia con un arco o con una ballesta ligera, haciendo una tirada sin oposición apropiada con un modificador por distancia y objetivo si es necesario y después recargar.
- Hacer un ataque a distancia con un arma arrojada, haciendo una tirada sin oposición apropiada (con un modificador por distancia y objetivo si es necesario).
- Escudriñar los alrededores usando Percepción o Cazar.
- Intentar una maniobra opcional, si se permiten en tu partida, como un ataque bersérker (ver “Tácticas de Combate Opcionales”).

## ACCIONES DE MOVIMIENTO

- Moverte hasta tu Índice de Movimiento completo (a pie) o hasta el de tu montura (si vas a caballo). Si el Director de Juego lo permite, dependiendo de las circunstancias, este movimiento puede hacerse a doble velocidad corriendo (al galope para caballos) o incluso hacer un sprint al triple de velocidad (galope).
- Montar o desmontar de un caballo.
- Armarte para el combate (desenvainar un arma y ceñirte un escudo).
- Realizar una maniobra sobre el caballo (un giro completo, saltar una valla, etc.). Puede requerirse una tirada de Equitación en circunstancias difíciles.
- Levantarte del suelo después de una caída si no estás enzarzado en combate, incluso mientras llevas una armadura pesada.
- Comenzar a levantarse desde el suelo mientras luchas, sufriendo un modificador simétrico de  $-5/+5$  durante ese asalto a las habilidades de armas del personaje y su oponente. Los personajes con armadura de metal requieren un asalto completo para ponerse en pie mientras están luchando contra un enemigo, levantándose al comienzo de la *segunda* Fase de Movimiento tras declarar su intención de levantarse. Los personajes con armaduras más ligeras pueden levantarse como una acción gratuita durante el asalto en el que fueron derribados, incluso en medio del combate.
- Recargar una ballesta mediana. Esto permite un ataque cada asalto impar con una ballesta mediana.



## Regla Opcional: Acciones Combinadas

Ciertas acciones de combate, como aquellas que combinan movimiento y ataques, normalmente no están permitidas, aunque existen algunos casos discutibles que rozan los límites. Por ejemplo, luchar contra varios oponentes podría considerarse como “acciones múltiples”. Acciones combinadas abiertamente no deberían ser permitidas o deberían acarrear un penalizador sustancial.

Normalmente debería aplicarse un modificador negativo a todas las habilidades (ya sean habilidades ordinarias o habilidades de combate) que se usen en una acción combinada. Si la acción se decide normalmente usando resolución enfrentada, debería imponerse un modificador simétrico. Es decir, debe imponerse un modificador negativo a la habilidad del personaje que intenta la acción combinada, mientras que sus oponentes obtienen un modificador positivo.

La interpretación del Director de Juego, como siempre, es necesaria al permitir acciones combinadas o especiales. Alternativamente, el Director de Juego puede simplemente negarse a admitir dichas acciones para mantener la sencillez del juego.

Si el Director de Juego permite las acciones combinadas, éstas siempre tienen lugar durante la Fase de Resolución del asalto de combate. Un personaje que se mueva durante esta fase como parte de una acción combinada nunca, bajo ninguna circunstancia, vuelve a moverse durante la Fase de Movimiento.

Más abajo se proporciona una lista de acciones combinadas (son posibles muchas más) para aquellos personajes que deseen realizarlas mientras sufren un modificador negativo o simétrico.

- Moverse hasta la mitad de tu Índice de Movimiento (redondeando hacia arriba) y seguir luchando. Debería aplicarse un modificador reflexivo  $-5/+5$  a los combatientes móvil y estacionario, respectivamente. Si los dos se movieron, ambos sufren el modificador  $-5$ .
- Montar o desmontar de un caballo mientras das órdenes de batalla a los seguidores o haces una tirada de Escudero. Se necesita una tirada de DES y un fallo indica que no montas con éxito; una pifia indica una caída que causa 1d6 de daño.
- Escudriñar los alrededores con una tirada de Percepción mientras esquivas, *suponiendo que la opción de esquiva esté disponible* (ver “Tácticas de Combate Opcionales): sufres un modificador  $-5$  tanto a DES como a Percepción (además de los modificadores habituales por esquivar).
- Armarte o rearmarte mientras peleas, con un modificador simétrico  $-5/+5$  que se os aplica tanto a tu habilidad de armas como a la de su oponente, respectivamente, durante todo el asalto. Esta opción también puede usarse con la opción de defensa con el escudo (ver “Armadura y Escudos”).
- Trepar o saltar sobre un obstáculo mientras luchas contra un oponente que tiene la ventaja de la altura. Aplica un modificador simétrico  $-10/+10$  tanto a tu habilidad con armas como a la de tu oponente, respectivamente durante el resto del asalto ( $-5$  por combinar movimiento y combate y otro  $-5$  por la diferencia de altura).



• Comenzar a recargar una ballesta pesada. En total, esto requiere 3 Fases de Movimiento completas, permitiendo un ataque cada 4 asaltos de combate con una ballesta pesada.

## MODIFICADORES EN COMBATE

Ciertas condiciones y situaciones pueden afectar a la habilidad de los guerreros a favor o en contra, no importa lo hábil o torpe que sean. Los modificadores a las habilidades de armas son, como todos los modificadores en *Pendragón* aplicable al valor de habilidad de armas, no a la tirada del dado.

### COBERTURA

Un personaje que esté parcialmente protegido por una cobertura protectora considerable (distinta de su armadura o escudo) impone un modificador de -5 a las tiradas de armas del atacante. Por ejemplo, un caballero que está detrás de las almenas de una muralla es mucho más difícil de golpear que otro que está en campo abierto y un arquero parcialmente oculto tras un árbol es un objetivo difícil.

Los modificadores por cobertura normalmente se aplican contra ataques a distancia, pero un personaje en un combate cuerpo a cuerpo puede, a discreción del Director de Juego, obtener un modificador por cobertura.

### FATIGA

En general, el combate en *Pendragón* es lo bastante rápido como para que la fatiga no tenga oportunidad de superar a la adrenalina y al valor. Sin embargo, en la literatura artúrica, los caballeros a veces quedan demasiado exhaustos y heridos para continuar su lucha, de modo que acuerdan descansar durante una hora o así antes de continuar.

Las reglas de Heridas Graves e Inconsciencia aseguran que los personajes se desmayarán si siguen luchando tras quedar seriamente heridos, en lugar de continuar hasta que han perdido todos los puntos de golpe. Sin embargo, estas reglas no manejan la fatiga normal. Sin un personaje lucha durante un número de asaltos de combate consecutivos mayor que su valor de CON, la fatiga entra en acción; normalmente este modificador no debería exceder un penalizador -5.

El Director de Juego debería determinar cuando un modificador por fatiga es necesario y apropiado bajo otras circunstancias. Por ejemplo, si un caballero debe luchar durante tres o más combates consecutivos sin descansar, o si debe luchar tras todo un día de marcha forzada, entonces la fatiga podría ser apropiada.

### TERRENO ELEVADO

Siempre que un personaje luche con la ventaja de la altura, como un jinete contra un soldado a pie o un caballero sobre una muralla atacando a un hombre que escala el muro, se aplica un modificador simétrico +5/-5 a favor del personaje con la ventaja de la altura. Por supuesto, cuando los oponentes están separados por más de un metro (en este caso, de altura) están demasiado lejos como para enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo.

Ten en cuenta que este modificador se aplica cuando un personaje ha caído al suelo y el otro permanece en pie, o cuando un personaje lucha mientras protege las escaleras de un castillo mientras los enemigos se mueven hacia él.

### INMOVILIZADO

Los personajes que están apresados, parcialmente enredados, atascados en arenas movedizas o incapaz de algún otro modo de moverse adecuadamente sufren un

modificador simétrico -10/+10 a las tiradas de combate o de habilidades que impliquen movimiento.

### SORPRESA

Un enemigo sorprendido incluye a uno atacado por detrás o sin aviso previo. La tirada del arma del atacante siempre se hace sin oposición por parte de la víctima sorprendida y también obtiene un modificador +5.

Es muy poco honorable atacar a un enemigo por sorpresa.

### VISIBILIDAD

En la oscuridad, niebla, humo o condiciones similares, un personaje sufre un modificador -10 a todas las habilidades de armas. Un personaje puede hacer una tirada de Percepción cada asalto durante el combate (esta es una excepción a la regla de "una acción por asalto") para reducirlo hasta un penalizador de -5.

## TABLA 6-2: RESÚMEN DE MODIFICADORES EN COMBATE

Condición o Situación	Modificador(es)
Cobertura	-5
Fatiga	-5
Terreno Elevado	+5/-5
Inmovilizado	+10/-10
Sorpresa*	+5
Libre de Carga	+5
Visibilidad	-10 ó -5

\* La sorpresa permite al atacante una tirada de ataque con armas sin oposición.

## TÁCTICAS ESPECIALES DE COMBATE

Durante el combate pueden surgir dudas y situaciones inusuales. Las respuestas a algunas de ellas, tanto para jugadores como para Directores de Juego, pueden encontrarse en esta sección.

### ESQUIVAR

Un personaje a pie puede tratar de esquivar, brincando y lanzándose de cualquier modo necesario para evitar un golpe. Su ventaja es que la DES no se divide entre los atacantes, sino que se enfrenta a cada uno, por turno, sin reducción. El Director de Juego elige el orden en el que atacan los enemigos (se recomienda una asignación aleatoria).

Una esquivada exitosa significa que el personaje evitó el golpe. Si es golpeado, el daño se calcula de la forma normal, incluyendo el Derribo. Si cae, el personaje queda tumbado para todos los siguientes ataques, que se hacen sin oposición.

La armadura y la velocidad pueden conceder bonificadores, dependiendo de la decisión del Director de Juego.

### PELEA

La pelea es una de las formas menos caballerescas de luchar. Ocasionalmente, sin embargo, un caballero querrá golpear a otro con su puño, una silla o con cualquier cosa que tenga a mano.

La pelea trata de causar daño en lugar de arrojar o inmovilizar a un enemigo, como ocurre con la Lucha.

Ambos luchadores usan sus características de DES en una resolución enfrentada.

Un éxito crítico en esta tirada de DES causa doble daño, como siempre, mientras que una pifia indica que el personaje cae al suelo torpemente.

Pueden aplicarse modificadores por embriaguez (DES x ½), mal apoyo, carga, etc.. El daño debido a puñetazos, patadas, etc. es igual a la mitad del daño de daga (o el daño normal -1d6 y después dividido entre dos), siendo 1d6 el daño para pelea más bajo posible.

El daño de pelea debido a armas improvisadas (sillas, candelabros, piedras, huesos, etc.) debe ser determinado por el Director de Juego, pero nunca debería ser más que el daño del personaje con una daga (daño normal -1d6).

Sólo debería obtenerse Gloria gracias a la Pelea si no hay una forma de combate alternativa posible.

Si el Director de Juego lo desea, entrar en una pelea sería podría costar a un caballero 1 punto de Honor, especialmente si el resultado fue deshonroso. Si la experiencia era inevitable, la vergüenza no debería ser tan grande.

## ARMAS A DISTANCIA

Los caballeros desprecian el uso de armas de proyectil, excepto por la jabalina, de corto alcance, una vez corriente en Roma: sólo los cobardes luchan a distancia y el honor personal requiere que los hombres se enfrenten entre sí cuerpo a cuerpo. La caza es diferente; las armas de proyectil pueden ser usadas por caballeros durante la persecución, especialmente cuando conseguir comida es más importante que la deportividad.

En *Pendragón* se definen tres tipos de armas a distancia: el arco, la ballesta y la jabalina. Además, se puede hacer una tirada de DES para arrojar una piedra o para lanzar una roca a un enemigo, pero no hay una habilidad de “lanzar” como tal (ver “La Tirada de Destreza” en el Capítulo 4).

Todos los ataques a distancia se realizan como tiradas no enfrentadas. Si el objetivo tiene un escudo, no recibe una tirada enfrentada, pero el escudo funciona como “cobertura”, imponiendo un modificador de -5 a la habilidad del atacante. Todos los ataques a distancia pueden sufrir penalizadores a distancias largas, según el criterio el Director de Juego.

No hay penalizador al Honor por usar armas de proyectil, pero la Gloria obtenida al derrotar a un enemigo o criatura usando ataques a distancia siempre es una décima parte de lo normal, independientemente de si el combate cuerpo a cuerpo también formó parte de la victoria o no.

## PRESA

La presa es una Táctica de combate cuerpo a cuerpo. Los personajes en la literatura artúrica a menudo arrojan sus armas y luchan de modo dramático. Esta maniobra simula dichas tácticas

La presa se usa normalmente en combate armado, ya sea cuando todas las demás armas se han roto o cuando hay un empate entre dos caballeros con excelentes habilidades con armas y ninguno puede herir fácilmente al otro. La presa es una opción arriesgada, pero viable en esos casos.

Para apresar, el atacante debe estar desarmado y enfrenta su DES contra su oponente en una tirada enfrentada. Si el que inicia la presa tiene éxito, podrá:

- Derribar a su oponente para causarle 1d6 de daño (sin armadura); si el oponente va a caballo, esto causa 2d6. El siguiente asalto se comienza libre.

- Derribar a su oponente para inmovilizarlo, sentándose sobre él. En el siguiente asalto, el ganador puede arrancar el yelmo de su oponente y reclamar su rendición, liberarlo o seguir manteniéndolo apresado

- Mantener a su oponente inmóvil, con los brazos sujetos a los lados, incapaz de usar cualquier arma.

En cualquiera de los últimos dos casos en los que el perdedor queda inmovilizado, el personaje que lo apresado puede tratar de liberarse con una tirada de FUE contra FUE, donde ganar indica el éxito y un fallo indica que es imposible.

La armadura no tiene efecto en la presa. Si ambos oponentes van a pie no se aplican modificadores, ni tampoco hay modificadores si uno va montado y el otro a pie —es tan duro inclinarse hacia abajo como alcanzar hacia arriba.

La daga es la única arma que puede usar una persona apresada. Debe haberse armado con ella antes de ser apresado. El que inicia la presa continúa usando su FUE, y su víctima la daga.

Adición: Sin casco.

Ya que la presa puede quitar el yelmo a un caballero, se ha añadido esta regla.

La protección por armadura se da para una armadura completa, como 10 puntos para la cota de malla en los periodos iniciales. Es posible que un caballero vaya al combate sin yelmo o que lo haya perdido por alguna razón. En estos casos, asume que el valor del yelmo es igual a una cuarta parte del valor total de la armadura, redondeando a favor de la víctima. Así, una armadura de 10 puntos, después de quitarle el yelmo tendría  $(10) \times 75\% = 7.5 = 8$ ; para Coraza parcial,  $12 \times 75\% = 9$ , etc.

## COMBATIR CONTRA MÚLTIPLES Oponentes

Más de un oponente puede atacar a un personaje al mismo tiempo: hasta tres personajes a pie, dos a caballo o uno montado y dos a pie. Cualquier número de personajes con armas de proyectil puede disparar a un mismo objetivo.

Los defensores pueden ignorar a algunos o a todos los atacantes (que realizan ataques sin oposición), o luchar contra tantos como deseen, dividiendo su habilidad de arma entre ellos.

El jugador decide cuántos puntos asigna a cada enemigo. Cada tirada de habilidad se hace por separado y cada ataque se trata de forma separada; cada vez que el caballero jugador pierde, significa que el enemigo le golpea y le causa el daño completo. Del mismo modo, un caballero jugador que golpee a múltiples objetivos causa el daño completo a cada uno de ellos.

Cualquier bonificador +5 por ir montado se añade después de dividir la habilidad de arma base. Un caballero con Espada 16 luchando contra dos enemigos a pie divide su habilidad en 10 y 6 y después añade el +5 a ambos, con un resultado de 15 contra uno y 11 contra el otro. Un caballero puede usar su escudo tantas veces en un asalto como responda a un ataque.

Los proyectiles disparados contra un objetivo constituyen un único ataque ya sea con flechas virotas o rocas.

*Ejemplo de combate contra múltiples oponentes:* Sir Ambrut es asaltado por un par de jóvenes guerreros sajones (cada uno con una habilidad de Hacha de 11) y decide luchar contra ambos. La habilidad de Espada de Sir Ambrut es 18 y de ese número, decide asignar al primer enemigo un valor de 10 y al otro un 8.

Contra el primer guerrero, Ambrut obtiene un 13, fallando su tirada de Espada (recuerda, su habilidad efectiva es 10 contra este enemigo); el Director de Juego tira un 7 para el sajón, que golpea a Ambrut y le causa daño. Contra el segundo guerrero, Ambrut consigue otro 7(!), un éxito incluso considerando su habilidad efectiva de 8; el guerrero enemigo tira un 5, de modo que Ambrut lo golpea. El segundo sajón obtiene un éxito parcial, lo





que le permite interponer su escudo contra el golpe de Ambrut.

### COMBATE NO LETAL

Durante un torneo o en una justa o alguna otra lucha “amistosa”, un caballero usa armas romas (o *embotadas*), o voluntariamente contiene la fuerza completa de sus golpes. Lo último se prefiere a menudo antes que embotar una buena arma. En cualquier caso, las armas embotadas y los golpes contenidos, el caballero golpea con fuerza, buscando únicamente derribar a su enemigo, pero sin el daño que un ataque normal hubiera provocado.

Las Habilidades de Armas y el daño se calculan normalmente para los derribos, usando el daño total que se haya tirado, pero un arma embotada reduce el daño real respecto a un arma con filo a la mitad, al igual que un golpe contenido. Usando ambos, el daño real es sólo una cuarta parte del total. En cualquier caso, el daño real se calcula como un impacto, capaz de penetrar armadura y herir. Un caballero personaje debe declarar previamente su intención de contener su fuerza completa.

### ARMAS PERDIDAS

Las armas rotas en combate normalmente no pueden arreglarse. Deben obtenerse unas nuevas al precio normal, o capturarlas al enemigo. Todas las armas excepto las espadas y los espadones se rompen en combate cuando el combatiente pifia. Las espadas y los espadones se caen en lugar de eso; pueden recuperarse en el siguiente asalto de combate, incluso si el luchador va a caballo, ya que normalmente el arma normalmente está atada a la muñeca o al cinturón del caballero mediante una cuerda.

Recuerda que una espada siempre rompe cualquier arma que no sea una espada si ambos obtienen la misma tirada en combate.

### COMBATE CONTRA CRIATURAS

En general, el combate contra criaturas sigue las reglas normales. Por ejemplo, una criatura que consiga un éxito crítico provoca doble daño. Sin embargo, las criaturas no sufren roturas de sus armas en caso de pifia o empate, un beneficio significativo. Por otra parte, no pueden usar escudos, de forma que no obtienen beneficios de un éxito parcial.

Muchas criaturas en *Pendragón* tienen capacidades especiales en combate para reflejar sus características mágicas y únicas. Por ejemplo, al león se le permite hacer dos ataques en un único asalto, y se le da un valor de reducción por armadura de 10 para reflejar su habilidad legendaria. Los jabalíes luchan durante 1 asalto después de su muerte (incluso si se encuentran con puntos de vida negativos). ¡Un grifo es tan temible que sus oponentes deben hacer una tirada de Valiente, con un modificador de -5, sólo para entrar en combate!

Estas reglas y habilidades especiales son específicas de las criaturas listadas y no pueden ser obtenidas por los personajes jugadores. Sin embargo, la mayoría de las criaturas no pueden usar las Tácticas Opcionales de Combate listadas en otras partes de este capítulo, incluso si dichas opciones están disponibles para los personajes, con una excepción: asumiendo que se utilizan esas reglas, las criaturas pueden esquivar si lo necesitan.

Se pueden encontrar más reglas sobre criaturas y monstruos en el Apéndice 2.

### TÁCTICAS DE COMBATE OPCIONALES

Las tácticas permiten al jugador y al Director de Juego una mayor implicación en la suerte del combate. Estas tácticas son opcionales, no obligatorias y deben ser permitidas o no permitidas caso por caso: el Director de

Juego decide si permite usar las tácticas especiales en cualquier situación concreta.

Si los jugadores tienen problemas en decidir qué táctica usar, o si dos caballeros jugadores luchan uno contra otro, cualquier táctica debería escribirse en secreto durante la Fase de Determinación del asalto, para evitar que un jugador sepa antes de tiempo las acciones de un caballero. Una vez declarada, una táctica no puede ser cambiada durante ese asalto; el personaje debe luchar con cualquiera que sea la táctica seleccionada.

## ATAQUE DESCONTROLADO

Con esta opción, un combatiente realiza un ataque totalmente enloquecido, gritando furiosamente y escupiendo al viento. El feroz Sir Turquin, enemigo del Rey Arturo, era temido por su uso de esta técnica tan poco sofisticada. Un atacante descontrolado lanza una lluvia de golpes sin pensar en las consecuencias, llevado por una furia imprudente. Un Ataque Descontrolado concede un +10 a su habilidad de arma normal. Un Ataque Descontrolado no puede usarse con una Lanza de caballería o contra múltiples objetivos. El atacante nunca obtiene la protección del escudo.

Contra un ataque descontrolado, el oponente puede:

- Realizar un ataque libre, sin oposición, antes que el atacante; si este es derribado, termina el asalto. Si el atacante no es derribado, golpea con su +10 a la habilidad. El escudo del defensor se tiene en cuenta si tiene uno.
- Usar la Defensa, habilidad contra habilidad, cada uno con un bonificador de +10. Todo el combate se resuelve en este caso como si fuera un combate normal (recuerda, los empates no tienen efecto). En una lucha en la que ambos combatientes usan el Ataque Descontrolado, los dos golpean con un +10 simultáneamente.

## DEFENSA

Al contrario que el estilo de combate bersérker, los caballeros pueden optar por luchar a la defensiva. Esto es especialmente útil cuando un caballero se enfrenta a múltiples enemigos y necesita dividir su defensa, pero también puede utilizarse contra un único enemigo.

Un personaje que luche a la defensiva gana un modificador +10 a su habilidad de arma durante el asalto, pero no causa daño si gana el combate (ni siquiera con un crítico). Los éxitos parciales, fallos, pifias y empates tienen los resultados normales en la resolución enfrentada.

Si dos personajes optan por luchar a la defensiva, los dos ganan el bonificador +10 y no se causa daño. Esos combates pueden durar horas de tiempo de juego.

No se pierde Honor con esta opción, ni tampoco se reduce la Gloria por la victoria. Luchar a la defensiva es una opción perfectamente honorable, y a menudo una muy sabia.

**Especial:** si un personaje que usa la táctica de Defensa lucha contra un personaje que use la táctica Bersérker,

## EVASIÓN

Moverse fuera del combate cuerpo a cuerpo requiere la táctica de evasión si dos personajes están combatiendo a pie o montados. Es similar a esquivar mientras te mueves, pero es menos probable que tenga éxito ya que se requiere una tirada enfrentada.

El personaje que se quiere evadir debe hacer una tirada enfrentada de DES (si los combatientes están a pie) o de Equitación (si están montados) opuesta a la tirada modificada de habilidad con arma del oponente. Ya que moverse y esquivar es una acción combinada, esta táctica impone modificadores simétricos +5/-5 al personaje atacante y al que esquivo, respectivamente. Si el personaje

que trata de evadirse gana la tirada, esquivo el ataque enemigo y puede moverse normalmente en este turno. Si es el personaje atacante el que gana la tirada, causa el daño normal y el personaje que intenta evadirse no puede moverse en este asalto.

Si los personajes empatan, se considera que ambos han fallado la tirada durante el asalto: en ese caso, el personaje que intenta evadirse no puede moverse, pero tampoco es golpeado.

Si el personaje que intenta la evasión pifia, se cae; si iba a caballo, recibe 1d6 de daño por la caída.

Si hay múltiples oponentes implicados, esta táctica no puede usarse a menos que el Director de Juego lo apruebe. Si la se permite la Evasión contra múltiples enemigos, el personaje debe dividir su habilidad.

Los personajes cargados sufren los modificadores habituales por carga mientras trata de evitar a un enemigo.

## COMBATE MONTADO

Los caballos son esenciales para los personajes en *Pendragón*, ya que les dan ventaja en combate. En esta sección se tratan varias opciones y reglas relacionadas con el combate montado.

### CARGA CON LANZA DE CABALLERÍA

Una carga con lanza de caballería es el único ataque que debe hacerse mientras te mueves. El caballo debe moverse al menos 6 metros en línea recta para conseguir suficiente velocidad para el daño de carga con lanza de caballería, aunque el Director de Juego no debería insistir en registrar cada metro de movimiento antes de que el combate tenga lugar.

Si la carga con lanza de caballería se hace contra un oponente distinto de otro lancero a la carga, el lancero recibe un modificador +5 a su habilidad de Lanza de caballería. Además, ya que el peso y el empuje del caballo están detrás del ataque, el daño de una carga con lanza de caballería utiliza la característica de Daño del caballo en lugar de la de su jinete, como se indica más abajo

Tipo de Montura	Daño
Caballo de guerra	6d6
Corcel	5d6
Caballo de silla	4d6

La carga con lanza de caballería puede ser particularmente devastadora contra oponentes que utilicen armas cuerpo a cuerpo normales.

Una lanza de caballería se rompe con más facilidad que otras armas. Si el daño total causado por la lanza de caballería es un número impar, la lanza se rompe. Además, una pifia indica que la lanza se rompió *antes* de causar ningún daño.

Luchar con una lanza de caballería mientras se va a caballo pero sin cargar es igual que usar una lanza. Usa la habilidad de Lanza del personaje, no la de Lanza de caballería; además, recuerda que el personaje o consigue el modificador habitual de +5 por cargar y que inflige su propio valor de Daño, no el de su montura.

### ARMAS A DOS MANOS

Las armas a dos manos no pueden usarse a caballo (ver "Habilidades de Armas" en el Capítulo 4).

### VENTAJA DE LA ALTURA





Como se indica en “Modificadores en Combate”, un personaje montado luchando contra un enemigo a pie gana un modificador +5 a su habilidad de armas, a menos que el personaje a pie esté armado con una lanza larga o una alabarda. Este modificador se apila con el obtenido en una carga con lanza de caballería (para un total de +10) si es aplicable.

## VARIANTES DE MONTURAS

Los Directores de Juego pueden querer aumentar o reducir algunas de las estadísticas de los caballos para variarlos, y dar un caballo ligeramente superior como recompensa por una buena interpretación. Por ejemplo, un caballo típico se mueve mucho más rápido que cualquier hombre, con o sin armadura, en combate; sin embargo, un caballo excepcionalmente rápido (Tasa de Movimiento 10, por ejemplo) podría galopar 30 yardas en un salto, aunque esto debería hacerse normalmente en línea recta.

Independientemente de la calidad de la montura, el Director de Juego debería requerir tiradas de Equitación si se ejecuta algún giro o maniobra difícil, aunque los mejores caballos podrían conceder bonificadores de +5 o incluso +10 a la Equitación del personaje.

## ARMADURA PARA CABALLOS

El caballo de guerra, la montura típica de un caballero, puede llevar un *caparazón*, una lujosa vestidura de cuerpo entero que al mismo tiempo decora y protege. Generalmente es colorida y lleva el escudo o distintivo del propietario. El caparazón básico llevado por la mayor parte de caballos de guerra concede 1 punto de armadura (esto se apila con el valor de armadura normal del caballo, de modo que un caballo de guerra con un caparazón tendrá un valor de armadura de  $5 + 1 = 6$ ).

Los personajes pueden insistir en equipar a caballos menores con un caparazón (aunque hacerlo es torpe, por no decir ridículo); el Director de Juego debería asegurarse de aplicar modificadores negativos a la DES y la Tasa de Movimiento de una montura sobrecargada.

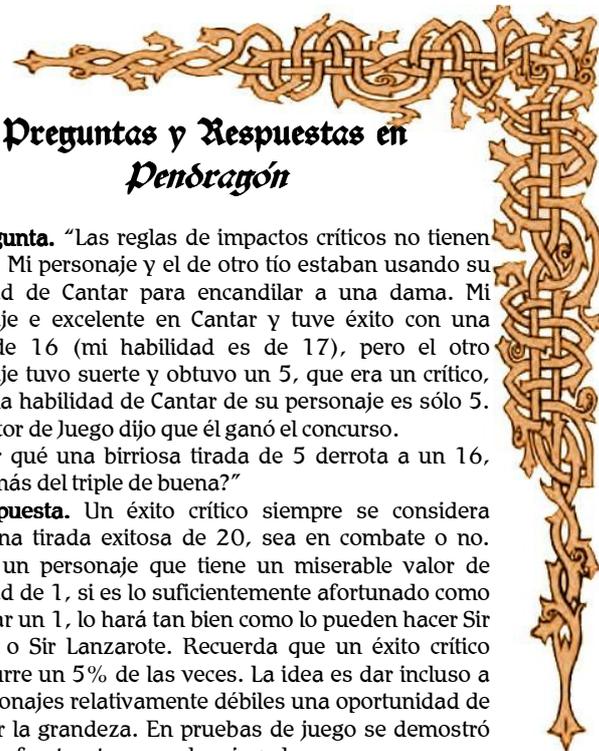
## SALUD Y HERIDAS

La razón de ser de los caballeros es luchar y gran parte de la acción en el juego gira en torno al combate personal o militar — que a menudo termina en heridas, ya sean menores o mortales. Se espera que los caballeros reciban heridas y que lleven sus cicatrices con orgullo.

En la literatura artúrica, los caballeros a menudo sufren graves heridas y después pasan por largos periodos de curación y descanso para recuperarse. Esos sucesos son realistas y fieles a las historias. Las siguientes reglas tratan de formalizar este proceso, mientras dejan al Director de Juego suficiente flexibilidad para tratar con todas las situaciones posibles.

Llevar la cuenta de las heridas y la curación es un proceso complicado. Tanto el Director de Juego como los jugadores son responsables de registrar la información con precisión y honestidad. Puede que quieras simplificar porciones de estas reglas mientras te haces con el juego, pero deberían ser usadas en su totalidad una vez que has ganado familiaridad con él. La recompensa será una experiencia más auténtica y dramática.

La violencia en *Pendragón* debería ser realista y terrible, nunca casual o rutinaria, y la mejor forma de conseguirlo es hacer que las heridas sean un asunto serio.



## Preguntas y Respuestas en *Pendragón*

**Pregunta.** “Las reglas de impactos críticos no tienen sentido. Mi personaje y el de otro tío estaban usando su habilidad de Cantar para encandilar a una dama. Mi personaje es excelente en Cantar y tuve éxito con una tirada de 16 (mi habilidad es de 17), pero el otro personaje tuvo suerte y obtuvo un 5, que era un crítico, ya que la habilidad de Cantar de su personaje es sólo 5. El Director de Juego dijo que él ganó el concurso.

¿Por qué una birriosa tirada de 5 derrota a un 16, que es más del triple de buena?”

**Respuesta.** Un éxito crítico siempre se considera como una tirada exitosa de 20, sea en combate o no. Incluso un personaje que tiene un miserable valor de habilidad de 1, si es lo suficientemente afortunado como para tirar un 1, lo hará tan bien como lo pueden hacer Sir Gawain o Sir Lanzarote. Recuerda que un éxito crítico sólo ocurre un 5% de las veces. La idea es dar incluso a los personajes relativamente débiles una oportunidad de alcanzar la grandeza. En pruebas de juego se demostró que era frustrante para los jugadores no ser nunca capaces de hacerlo tan bien como los personajes más poderosos — de ahí esa regla.

**P.** “Mi personaje fue atacado por tres bandidos y el Director de juego les concedió a dos de ellos bonificadores de +10, incluso a pesar de que yo no estaba sorprendido ni derribado. ¿Es eso justo?”

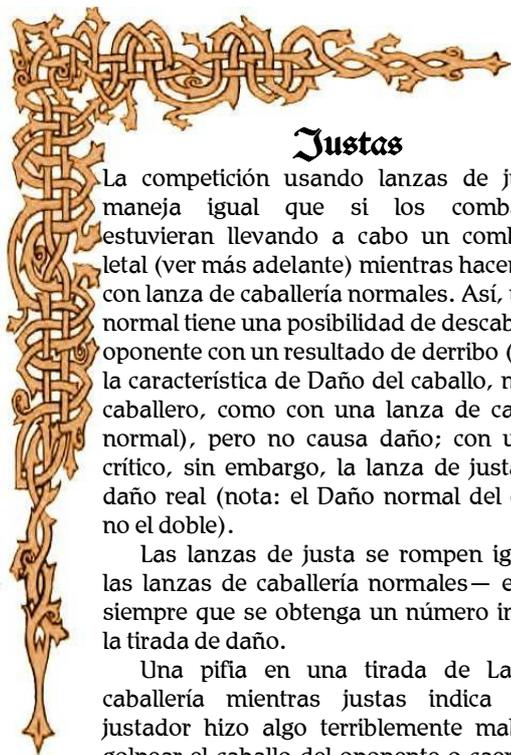
**R.** Las reglas dejan los modificadores a criterio del Director de Juego en ciertas situaciones. Los bandidos parece que han conseguido un buen trato en este caso, pero tu Director de Juego aparentemente pensó que habían metido a tu personaje en un buen aprieto. Si no te gustan las interpretaciones que recibes, da un buen ejemplo en lugar de quejarte — ofrécete como Director de Juego, de forma que puedas enseñar a la gente cómo crees *tú* que deberían manejarse los modificadores.

**P.** “Las reglas de curación hacen imposible tener un combate — cuando mi personaje resulta golpeado, siempre necesita semanas y semanas para curarse y se pierde el resto del escenario. ¿Cómo puedes diseñar un juego en el que los personajes son caballeros y luego hacer que el combate no sea divertido?”

**R.** Las reglas de combate y curación son brutalmente realistas en términos de los efectos persistentes de las heridas... pero el juego debe ser fiel a la literatura, o ¿por qué preocuparse por llamarlo *Pendragón*? La próxima vez, pregunta a tu Director de Juego si puedes permanecer con el resto del grupo incluso aunque necesites Quirugía. Tu personaje podría empeorar o incluso morir, debido a las reglas de agravamiento, pero al menos te verás implicado en el escenario y hasta podrás luchar si es necesario.

Respecto a los tiempos de curación, apuesto a que tu personaje tiene unas bajas puntuaciones de CON y FUE, de forma que su tasa de curación es pobre. También apuesto a que tiene una armadura inferior. ¡Invierte un par de años entrenando la CON de tu personaje en lugar de sus habilidades y compra, mendiga, alquila o roba alguna armadura mejor!





## Justas

La competición usando lanzas de justa se maneja igual que si los combatientes estuvieran llevando a cabo un combate no letal (ver más adelante) mientras hacen cargar con lanza de caballería normales. Así, un éxito normal tiene una posibilidad de descabalar al oponente con un resultado de derribo (usando la característica de Daño del caballo, no la del caballero, como con una lanza de caballería normal), pero no causa daño; con un éxito crítico, sin embargo, la lanza de justa causa daño real (nota: el Daño normal del caballo, no el doble).

Las lanzas de justa se rompen igual que las lanzas de caballería normales— es decir, siempre que se obtenga un número impar en la tirada de daño.

Una pifia en una tirada de Lanza de caballería mientras justas indica que el justador hizo algo terriblemente mal, como golpear el caballo del oponente o caer sin ser golpeado, además de hacer astillas su lanza.



## PUNTOS DE GOLPE

La salud en *Pendragón* se mide principalmente a través de la característica de Puntos de Golpe Totales (calculados sumando TAM + CON). Este número representa la capacidad del personaje para absorber heridas. La muerte es inminente si un personaje tiene 0 o puntos de golpe negativos. Esencialmente, un personaje con la mitad de sus puntos de golpe, está medio muerto.

### PERDER PUNTOS DE GOLPE

A medida que se recibe daño durante el juego, se van perdiendo puntos de golpe. El jugador registra su pérdida a lápiz, usando el espacio de la hoja de personaje etiquetado como “Puntos de Golpe Actuales”.

Los personajes pueden perder puntos de golpe de muchas formas. Algunas formas de daño causan *heridas*, mientras que otras actúan directamente sobre los *puntos de golpe*. La fatiga por sí sola nunca causa una pérdida de puntos de golpe.

Una vez heridos, los personajes pueden perder más puntos debido a la enfermedad, infección, exceso de actividad, pérdida de sangre o peores cosas. Estos factores se resumen en las reglas de “Deterioro y Agravamiento” más adelante. El deterioro puede evitarse mediante la poca sofisticada medicina de la época, conocida como Quirugía. El agravamiento es causado por un exceso de actividad mientras un personaje está herido o enfermo y sólo puede impedirse evitando dicha actividad.

### RECUPERAR PUNTOS DE GOLPE

La recuperación de las heridas de un personaje es un proceso corporal natural, que se contabiliza con la Tasa de Curación del personaje, calculada como (FUE + CON) / 10. Los personajes normalmente recuperan un número de puntos de golpe igual a su Tasa de Curación cada semana (*el domingo al mediodía*, de hecho), aunque el Director de juego puede ajustar este calendario si es necesario.

La habilidad de Primeros Auxilios permite que un personaje herido recupere puntos de golpe de forma inmediata y se asegura de que las hemorragias se detienen, se evitan las infecciones y demás. Un éxito crítico con la habilidad de Quirugía aumenta la Tasa de Curación del paciente (ver “Primeros Auxilios” y “Quirugía” más adelante).

La curación mágica puede recuperar puntos de golpe o mejorar de otra forma mágica la salud de un personaje, a elección del Director de Juego. Como siempre, los detalles de la curación mágica son secretos conocidos sólo por el Director de Juego (y unos pocos Personajes del Director de Juego).

En cualquier caso, todos los puntos de golpe que se ganen por encima de la característica de Puntos de Golpe Totales se pierden.

### INCONSCIENTE

A medida que un personaje pierde puntos de golpe, alcanza un punto en el que queda inconsciente. Este importante umbral está representado por la característica de Inconsciente, igual a los Puntos de Golpe Totales / 4.

Los personajes con puntos de golpe actuales por debajo del valor de Inconsciente quedan fuera de la acción. En el momento en que un personaje quede por debajo de ese umbral, va cayendo hasta el suelo, probablemente tambaleándose unos pocos metros antes de deslizarse suavemente de su caballo antes de quedar inconsciente. Se permite una tirada de DES para un personaje a caballo que quede inconsciente, donde un éxito indica que se anula cualquier daño de caída; de otro modo, recibe otros 1d6 puntos de daño por la caída.

El Director de Juego puede permitir a los personajes inconscientes tener breves periodos de lucidez. Con la aprobación del Director de juego, puede permitírseles hablar. Por ejemplo, podrían ser capaces de dictar lentamente un testamento, rezar en busca de guía divina, o describir a un asaltante en un débil susurro (ver la barra lateral “Una lucha a muerte”).

Ya que han sido heridos de gravedad, los personajes inconscientes se consideran *enfermos* (ver “Estados de Salud”) y deben marcar la casilla de “Necesita Quirugía” en su hoja de personaje inmediatamente. Requerirán quirugía hasta que el Director de Juego diga lo contrario.

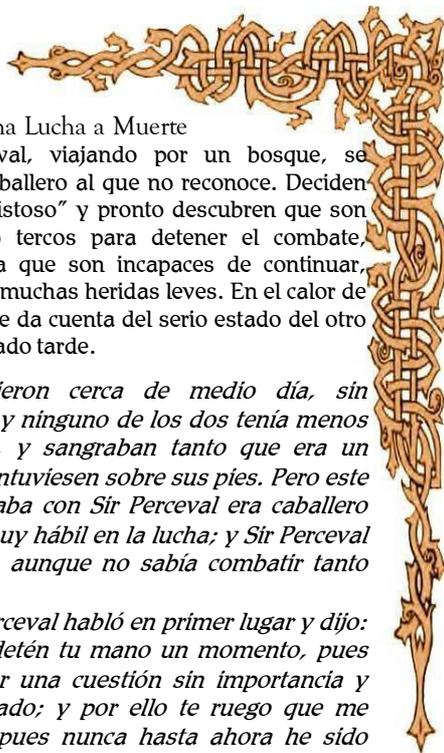
*Ejemplo de Heridas e Inconsciencia:* en una lucha tremenda, Sir Ambrut termina victorioso sobre dos asaltantes Sajones. Ambrut no recibe ninguna Herida Grave en la lucha gracias a su CON heroica de 21. Sin embargo, recibe muchas heridas menores, incluyendo una caída de su caballo, para un total de 26 puntos de daño, dejándolo con 8 puntos de golpe actuales. Ya que 8 está por debajo del valor de Inconsciente de 9 de Ambrut, el caballero gravemente herido se tambalea hasta un bosque cercano al campo de batalla y cae inconsciente. Su jugador marca la casilla de “Necesita Quirugía” de Ambrut en ese momento.

### PUNTOS DE GOLPE CERO O NEGATIVOS

A medida que un personaje sufre heridas menores consecutivas o deterioro, sus puntos de golpe pueden llegar a un número negativo. El jugador debe continuar siguiendo el historial del número.

Un personaje con puntos de golpe 0 o negativos por cualquier motivo está al borde de la muerte. La habilidad de Primeros Auxilios puede restaurar o mantener su vida lo suficiente para que la curación sea posible, pero a menos que sea restaurado hasta puntos de golpe positivos antes de la media noche del mismo día, el personaje





### Una Lucha a Muerte

El Joven Sir Perceval, viajando por un bosque, se encuentra con un caballero al que no reconoce. Deciden hacer un duelo "amistoso" y pronto descubren que son parejos. Demasiado tercios para detener el combate, ambos luchan hasta que son incapaces de continuar, recibiendo cada uno muchas heridas leves. En el calor de la batalla, ninguno se da cuenta del serio estado del otro hasta que es demasiado tarde.

*...Así, combatieron cerca de medio día, sin descansar apenas, y ninguno de los dos tenía menos de quince heridas, y sangraban tanto que era un prodigio que se mantuviesen sobre sus pies. Pero este caballero que luchaba con Sir Perceval era caballero experimentado y muy hábil en la lucha; y Sir Perceval era joven y fuerte, aunque no sabía combatir tanto como el otro.*

*Entonces Sir Perceval habló en primer lugar y dijo: "Señor caballero, detén tu mano un momento, pues hemos luchado por una cuestión sin importancia y querellado demasiado; y por ello te ruego que me digas tu nombre, pues nunca hasta ahora he sido igualado".*

*- Así Dios me ayude — dijo aquel caballero-, y hasta ahora nunca hubo caballero que me hiriese tan gravemente como has hecho tú, a pesar de que he luchado en muchas batallas; y ahora has de saber que soy caballero de la Tabla Redonda y mi nombre es Sir Héctor de Maris, y soy hermano del buen caballero Sir Lanzarote del Lago.*

*- ¡Ay! —dijo Sir Perceval- y mi nombre es Sir Perceval de Gales y he asumido como demanda buscar a Sir Lanzarote, y ahora estoy seguro de no acabar nunca mi búsqueda, pues me habéis matado con vuestras manos.*

*- No será así —dijo Sir Héctor-, que han sido las vuestras las que me han dado muerte a mí y no podré vivir. Por ello os requiero —dijo Sir Héctor a Sir Perceval- que vayáis a un priorato que está aquí cerca y me traigáis un capellán a fin de que pueda recibir a mi Salvador, pues no puedo vivir. Y cuando vayáis a la corte de Arturo, no digáis a mi hermano, Sir Lanzarote, cómo me habéis matado vos, pues entonces sería vuestro mortal enemigo; en vez de ello, podéis decirle que fu muerto en mi demanda, cuando le buscaba.*

*- ¡Ay! —Dijo Sir Perceval—, decid que haga lo que nunca podré hacer, pues estoy tan débil de haber sangrado que apenas puedo tenerme en pie; ¿cómo podría entonces tomar mi caballo?*

—Mallory XI, 13

En términos de juego, los dos caballeros luchan hasta que sus puntos de golpe caen por debajo del umbral de la inconsciencia. Este ejemplo sirve para ilustrar una interpretación libre de las reglas de Inconsciencia: aunque apenas capaces de mantenerse en pie, y desde luego incapaz de seguir luchando, Sir Perceval es capaz de hablar con su oponente y realizar una súplica con éxito.

Accidentalmente, los dos caballeros han roto sus votos de la Tabla Redonda de no luchar nunca uno contra otro. De forma imprudente, han emprendido sus búsquedas sin escuderos, con lo que no hay nadie que les ayude. Ambos habrían acabado muriendo por el empeoramiento, de no ser porque Perceval reza con gran fe y devoción y el Santo Grial aparece milagrosamente en manos de una doncella y cura a ambos.

muere en algún momento durante la noche e incluso si sobrevive, necesitará Quirugía.

*Ejemplo de Puntos de Golpe negativos:* después de la lucha mencionada antes, Sir Ambrut yace inconsciente en el campo con 8 puntos de golpe. En su delirio, lanza un grito. Un soldado enemigo pasa cerca y, buscando otra víctima, atraviesa brutalmente al indefenso Ambrut con su lanza causando 9 puntos de daño más: Ambrut se retuerce y se aparta cojeando. Sus puntos de golpe actuales son ahora -1. Morirá más tarde durante esa noche si no se le proporcionan Primeros Auxilios con éxito antes de la media noche.

Afortunadamente, su escudero, que ha estado separado de su caballero, finalmente trata de conseguir ayuda (el jugador de Ambrut hace una tirada exitosa de Escudero), y Ambrut recibe Primeros Auxilios por parte de un médico que su escudero ha traído y recupera 2 puntos.

Ahora que tiene 1 punto de golpe, sobrevive durante esa noche, aunque tiene unas cuantas cicatrices nuevas.

## PRIMEROS AUXILIOS

La habilidad de Primeros auxilios puede devolver los puntos de golpe perdidos a los personajes heridos y asegurarse de que se detiene la hemorragia, se evita la infección, etc. Como tratamiento de emergencia en batalla, es útil sólo de forma inmediata o poco tiempo después de que se haya recibido la herida (ver "Categorías de Heridas"). No se puede aplicar a heridas de hace más de un día y sus beneficios sólo pueden recibirse una vez por herida.

Cada uso de Primeros Auxilios para una herida leve requiere varios minutos (3d6 asaltos de combate, si se necesita dicho cálculo). Las heridas más graves deberían necesitar más tiempo para curar, pero es decisión del Director de Juego. Si se falla un intento, es demasiado tarde para intentos posteriores. Cualquier atención médica subsiguiente se hará mediante Quirugía.

Los puntos de golpe recuperados por Primeros Auxilios son independientes de la Tasa de Recuperación del paciente, pero sólo se recuperan unos pocos puntos. Una tirada exitosa de Primeros Auxilios reduce las posibilidades de que la herida se infecte y también devuelven 1d3 puntos de golpe al personaje herido. Un éxito crítico cura 1d3+3 puntos de golpe.

Una pifia en una tirada de Primeros Auxilios causa 1d3 puntos de daño adicionales al receptor. Peor aún, la condición del paciente empeora y la herida está ahora infectada, sangrando más o empeorada de cualquier otra forma. El personaje está ahora *enfermo*: marca la casilla de "Necesita Quirugía".

Los personajes que hayan conseguido tiradas exitosas de Primeros Auxilios para todas sus heridas normalmente no requieren Quirugía, a menos que hayan sufrido una herida Grave o Mortal (ver "Categorías de Heridas").

Ten en cuenta que muchas heridas pequeñas pueden cuidarse usando Primeros Auxilios y el caballero vuelve a tener sus puntos de golpe completos, pero una herida importante lo dejará todavía herido.

## HERIDAS

Cuando un personaje resulta herido, la magnitud del daño es crucial. A efectos de juego se reconocen tres clasificaciones de heridas — heridas *leve*, *grave* y *mortal* — basadas en la cantidad de puntos de daño con cada ataque exitoso respecto a los Puntos de Golpe Totales del personaje. Así, los personajes con valores de TAM y CON altos, sufren menos gravedad de las heridas.

¡Recuerda que, incluso con todos sus puntos de golpe, un caballero es probable que tenga feos moretones, cortes,





arañazos y tirones musculares capaces de incapacitar a un hombre normal del siglo XXI!

## HERIDAS LEVES

Cualquier impacto que cause menos daño que el umbral de Herida Grave de un personaje (que es igual a su CON) indica magulladura, laceración u otras heridas menores que pueden ser dolorosas, pero que no causan por sí mismas efectos adicionales serios.

Una herida leve puede ulcerarse y empeorar más tarde si no se trata apropiadamente (ver “Primeros Auxilios” más atrás y “Recuperación” más adelante), pero no tiene efectos inmediatos en combate o en ninguna otra habilidad. Puede llegar a ocurrir el Agravamiento si un personaje lucha o realiza otra actividad violenta tras recibir varias heridas leves, a discreción del Director de Juego.

Las heridas leves acumulativas pueden llevar al personaje por debajo de su umbral de Inconsciencia. Una vez que el personaje está inconsciente, se necesita inevitablemente la Quirugía y puede tener lugar el deterioro. La debilidad física debida a condiciones de descanso inadecuadas o pifias en tiradas de Primeros Auxilios también pueden hacer que el personaje enferme, de nuevo a discreción del Director de Juego.

## HERIDAS GRAVES

El daño de una única herida que es igual o mayor que la CON (el umbral de Herida Grave) representa un daño físico severo que el personaje no puede simplemente ignorar. Ejemplos prácticos de esas heridas incluyen contusiones graves, huesos aplastados o rotos, hemorragias graves u órganos internos dañados.

Hay varias consecuencias negativas para las Heridas Graves en términos de juego.

1. Se marca la casilla de “Necesita Quirugía” de forma inmediata. El personaje requiere la atención de un experto

para evitar la infección y otros peligros como resultado de su herida, descritos como deterioro en estas reglas.

2. El personaje cae inconsciente a menos que haga una tirada exitosa de d20 contra sus puntos de golpe actuales (por ejemplo, un personaje al que le quedan 10 puntos de golpe debería obtener un resultado de 10 o menos para mantenerse consciente).

3. El jugador debe tirar en la tabla 5-3: Características Perdidas para descubrir el efecto permanente, si hay alguno, debido a la herida. Todas las estadísticas derivadas, como la Tasa de Movimiento o el valor de Inconsciencia deben ser recalculados de forma inmediata si se pierde algún atributo debido a esa tirada. Si la característica de Puntos de Golpe totales baja, los puntos de golpe actuales no se ven afectados a menos que el personaje tenga actualmente sus puntos de golpe totales (en cuyo caso bajan hasta el nuevo máximo).

4. Si el personaje evita la inconsciencia, puede que quiera seguir luchando o realizando alguna actividad similar. Sin embargo, el personaje herido debe superar primero una tirada de Valiente para hacerlo, posiblemente con un modificador. El fallo indica que el caballero no puede reunir el valor y el deseo de continuar luchando. Titubea y no entra en combate a menos que se vea forzado a ello. Una pifia en la tirada de Valiente significa que el caballero huye de miedo o se rinde. Un éxito crítico podría conceder algún beneficio, a discreción del Director de Juego.

5. Si se realizan acciones adicionales después de haber sufrido una herida Grave, pueden activarse tanto el agravamiento como el deterioro.

## HERIDAS MORTALES

Un daño de un único golpe igual o mayor que la característica de Puntos de Golpe Totales es normalmente mortal, de ahí el término. El personaje ha recibido una





herida horrible que amenaza su vida — un cráneo fracturado, una arteria seccionada, órganos internos perforados o incluso un miembro amputado, si el Director de Juego lo decide. Independientemente de la descripción de la herida, el personaje queda incapacitado y totalmente indefenso. Sin embargo, puede sobrevivir si se dan ciertos criterios. Sigue los pasos a continuación.

1. Los Primeros Auxilios deben aplicarse con éxito en la siguiente hora o el personaje morirá, incluso entonces la recuperación es dudosa. Los Primeros Auxilios deben restaurar suficientes puntos de golpe para dejar al personaje con al menos 1 punto de golpe actual (es decir, si el personaje tiene más de 5 puntos negativos, la herida siempre es fatal ya que los Primeros Auxilios nunca recuperan más de 6 puntos). La Quirugía no es de utilidad hasta que el personaje esté fuera de peligro inmediato (por ejemplo, tiene puntos de golpe positivos). La única alternativa es la curación mágica, que está controlada por el Director de Juego.

2. Si el personaje es devuelto hasta 1 punto de golpe o más, sobrevive, pero sufre *tres* tiradas en la Tabla 5-3: Características Perdidas para determinar los efectos permanentes. Las características derivadas deben ser recalculadas inmediatamente si ocurre alguna pérdida de atributos (sin embargo, los puntos de golpe actuales no se reducen más).

3. Si el personaje sobrevive después de la primera hora (se le ha dejado con puntos de golpe positivos), la casilla “Necesita Quirugía” se marca. Queda inconsciente y su futuro sigue estando en serias dudas.

## REGISTRANDO LAS HERIDAS

El espacio marcado como “Puntos de Golpe Actuales” se usa para registrar toda la información importante sobre el estado físico del personaje. La sección también incluye un espacio etiquetado como “Heridas” para registrar la magnitud de las nuevas heridas sin tratar. Debajo está la importante casilla “Necesita Quirugía”, que puede marcarse para indicar cuándo el personaje está *sano* o *enfermo* en general (ver “Estados de Salud”).

## PROCEDIMIENTO

Cuando un personaje recibe daño, usa los siguientes pasos para registrar el daño y las heridas adecuadamente.

**Paso 1.** Registra los puntos reales de daño (4 puntos, 15 puntos, etc.) que el personaje acaba de recibir en las líneas etiquetadas como “Heridas” en el recuadro de “Puntos de Golpe Actuales”.

Ocasionalmente, puede recibirse una herida insidiosa que afecte a los puntos de golpe sin heridas visibles. Es el caso, por ejemplo, de enfermedades, o si se ha pifiado una tirada de Primeros Auxilios o si se ha establecido el deterioro tras una herida previa. En esos casos, ve directamente al Paso 3, sin registrar un número de herida o chequear su magnitud.

**Paso 2.** Comprueba si la magnitud de la herida puede calificarla como Herida Grave o Mortal. Ver “Categorías de Heridas”.

**Paso 3.** Resta el valor de la herida de tus puntos de golpe actuales. Borra el número de puntos de golpe actuales de la pequeña casilla interior en la esquina superior izquierda y rebaja el total. Así, si tu personaje tiene 26 Puntos de Golpe Totales y recibe 4 puntos de daño, su total actual cae hasta 22; si después recibe 15 puntos de un impacto mortal, le quedarán sólo 7 puntos de golpe actuales.

Dependiendo de sus heridas, su entorno, el nivel de actividad del personaje y otros factores, el número

registrado en este espacio puede cambiar muchas veces durante una sesión de juego.

**Paso 4.** Comprueba si los puntos de golpe actuales han caído por debajo del umbral de Inconsciente. Si es así, el personaje se tambalea brevemente y se desmaya. Se permite una tirada de DES si el personaje va a caballo o haciendo equilibrios para evitar recibir daño adicional por la caída.

## ESTADOS DE SALUD

Un personaje en *Pendragón* puede estar sano o enfermo. Por el bien de la simplicidad, aquí no hay término medio. Un personaje puede tener un número razonable de puntos de golpe y seguir estando enfermo, o puede tener sólo unos pocos puntos por encima de Inconsciente y seguir estando sano. El único factor decisivo es si está o no marcada la casilla de “Necesita Quirugía”.

**Sano:** los individuos sanos no necesitan Quirugía: si la casilla de “Necesita Quirugía” no está marcada, entonces está bien, independientemente del número de heridas menores y puede actuar normalmente — los caballeros están entrenados para vivir con heridas menores. Los personajes sanos que tengan la mitad o menos de sus puntos de golpe, también sufren agravamiento (ver “Deterioro y Agravamiento”).

**Enfermo:** si la casilla de “Necesita Quirugía” está marcada, el personaje está enfermo y necesita cuidados médicos. Cualquier esfuerzo físico es capaz de empeorar su condición. Normalmente, la marca se obtiene de una de las siguientes maneras:

1. Perder suficientes puntos de golpe como para estar por debajo del nivel de Inconsciente.

2. Recibir una Herida Grave.

3. Recibir una Herida Mortal (asumiendo que sobreviva).

4. El curandero pifió una tirada de Primeros Auxilios.

5. Contraer una enfermedad debido a condiciones de vida insalubres o a otras fuentes. Esto puede incluir a personajes envenenados. Ver “Otro Daño”.

Los personajes enfermos son incapaces de cuidar de sí mismo correctamente y el deterioro natural puede tener lugar a menos que alguien más atienda a sus necesidades: ver “Quirugía” más adelante.

Una vez que un personaje está enfermo y se ha marcado la casilla de “Necesita Quirugía”, ésta permanece marcada hasta que el Director de Juego apruebe su borrado, normalmente tras varias semanas de descanso. Como mínimo, el personaje debe estar consciente antes de que la marca se elimine.

## RECUPERACIÓN

La recuperación de una enfermedad o herida es impredecible. Muchas situaciones pueden retrasar la recuperación y los personajes débiles pueden requerir meses de convalecencia antes de que estén completamente recuperados. Es posible que los personajes enfermos mueran durante la convalecencia, aunque deberían estar muy mal cuidados para eso.

Recuerda el hecho de que, en la literatura, incluso Sir Lanzarote queda a menudo fuera de la acción debido a las heridas.

Una vez que un personaje es herido, la recuperación se determina cada semana de tiempo de juego. Si los personajes heridos insisten en su actividad en lugar de descansar, debe apilarse el daño por agravamiento con cada acción; la Quirugía, la curación natural y el deterioro siempre se determinan cada semana.

## CURACIÓN NATURAL

La curación natural tiene lugar al mediodía de cada domingo (en tiempo de juego): en ese momento, el personaje recupera un número de puntos de golpe igual a su Tasa de Recuperación. Incluso si el personaje ha sido herido un sábado, se cura de forma normal al día siguiente. Los Directores de Juego deberían determinar tasas de curación parciales cuando sea necesario.

En cualquier caso, la curación natural tiene lugar semanalmente, independientemente de la forma en que el personaje ha recibido las heridas o enfermedades, o si ha estado descansando o activo durante la semana.

## DETERIORO Y AGRAVAMIENTO

Las heridas o enfermedades pueden empeorar a lo largo del tiempo en lugar de mejorar. Si un personaje realiza la suficiente actividad como para interferir con la curación, o si no es atendido adecuadamente, puede recibir más puntos de daño. Esto puede deberse a la pérdida de sangre, deshidratación, infección, nuevas enfermedades y demás.

El daño por deterioro y agravamiento indica los efectos de todos estos factores.

Por culpa del daño provocado por el deterioro y el agravamiento, el resultado final del ciclo de una semana de descanso y actividad (ver “Curación Natural”) puede resultar nulo o incluso acabar con una pérdida de puntos de golpe. La Quirugía puede evitar el deterioro, pero sólo el descanso adecuado en cama puede salvar a un personaje demasiado activo del agravamiento de su enfermedad o sus heridas.

### DETERIORO

El deterioro sólo afecta a personajes enfermos que no reciben una tirada exitosa de Quirugía durante la semana.

El deterioro causa la pérdida de 1d6 puntos de golpe por semana (no se registra ninguna herida y los Primeros Auxilios no pueden ayudar). Como con la curación natural, este daño tiene lugar el domingo al mediodía. El resultado neto de los dos ajustes de puntos de golpe puede ser una ganancia de puntos de golpe, una pérdida o ninguno.

**Resolver el Agravamiento:** la salud actual, la extensión de las heridas y la duración e intensidad de la actividad son igualmente importantes al determinar el agravamiento, como se muestra más adelante.

El agravamiento es posible incluso para personajes sanos con la mitad de sus puntos de golpe o menos cuando realizan actividades extenuantes.

Puede tener lugar para personajes enfermos incluso al realizar una actividad moderada. Ten en cuenta que los personajes bajo el umbral de Inconsciente no pueden recibir daño por agravamiento ya que pueden, como mucho, realizar sólo actividades ligeras. Normalmente están comatosos.

Un breve y trivial incidente, como cinco minutos de danza durante un festín, rara vez provocará agravamiento excepto para un personaje gravemente herido (por ejemplo, uno con una Herida Grave que ha logrado mantenerse consciente). El Director de Juego debería juzgar cada incidente separado basándose en los daños sugeridos indicados en la tabla a continuación, las necesidades de la historia y el sentido común.

Actividad	—Daño de Agravamiento sugerido—	
	Sano*	Enfermo
Ninguna (descansar, comer o dormir)	0	0
Ligera (caminar despacio, comer mucho, hablar o escribir)	0	1
Moderada (caminar, cabalgar, bailar, romance, discutir)	0	2
Agotadora (luchar, correr, reparar, viajar)	1	3

\* Un personaje sano sólo debería recibir daño de agravamiento si tiene actualmente la mitad o menos de sus puntos de golpe, y sólo a elección del Director de Juego.

La pérdida normal debida al agravamiento, tal como se indica en la tabla anterior, puede ser empeorado al realizar actividades a discreción del Director de Juego. Por ejemplo, un personaje enfermo que realiza una actividad ligera durante una hora puede recibir más que el daño sugerido (por ejemplo 2 puntos en lugar de 1).

Los efectos del agravamiento se apilan con aquellos derivados del deterioro, pero el agravamiento no puede ser detenido o curado mediante Quirugía, Primeros Auxilios u otra tirada de dados.

*Ejemplo de Agravamiento y Deterioro:* Sir Ambrut, con 34 Puntos de Golpe Totales, participa en un bullicioso torneo que comienza un sábado para celebrar la victoriosa batalla librada anteriormente en ese año por los hombres del Barón Yvane. A medida que avanza el día, Ambrut lucha muchas veces y recibe varias heridas leves; recibe unos Primeros Auxilios exitosos, pero como resultado de su último combate tiene ahora 14 puntos de golpe, menos de la mitad de su total.

Después de luchar una vez más (afortunadamente, sin recibir más daño de su joven oponente), el Director de Juego decide que sin embargo, Ambrut ha realizado una actividad agotadora mientras estaba herido. Le dice al jugador que anote 1 punto de daño de agravamiento (contra el que los Primeros Auxilios no pueden aplicarse), para un nuevo total de 13 puntos de golpe.

Al final de los festejos, todavía consciente, Ambrut se tambalea hasta su tienda para descansar. Está sano, de modo que el deterioro no tiene lugar, ni necesita Quirugía. Descansa la mañana del domingo. Al mediodía, recupera su Tasa de Curación de 3 puntos como curación natural para esa semana, dando un total actual de 16 — que todavía está por debajo de la mitad, por lo que no puede volver a luchar sin arriesgarse a un mayor agravamiento de sus heridas. Ambrut decide descansar el número de semanas requeridas para volver a tener todos sus puntos de golpe, evitando cualquier actividad agotadora durante la primera semana (tras la cual sus puntos de golpe aumentan hasta 19, por encima de la mitad) para asegurarse una rápida recuperación. Estando sano, es capaz de realizar libremente actividades moderadas, como bailar y el romance, durante su convalecencia.

### OTRO DAÑO

Los caballeros a veces languidecen en fétidas mazmorras o contraen fiebres debido a inmundos venenos o enfermedades devastadoras. Las otras fuentes de daño más allá del combate se incluyen aquí, aunque esas sórdidas formas de daño como enfermedades rara vez deberían matar a un valiente caballero. La magia también puede infligir daño, pero es algo inusual — los efectos de la magia son normalmente más sutiles.

Todo el daño se registra de la misma forma: es decir, restándolo de los puntos de golpe actuales. Las heridas y la recuperación de formas inusuales de daño puede manejarse de forma distinta, sin embargo, a elección del Director de Juego. La asfixia y la enfermedad, por ejemplo, normalmente no provocan Heridas Graves o Mayores, pero tampoco pueden tratarse mediante Primeros Auxilios a menos que el Director de Juego lo desee.

### ENFERMEDAD





Sufrir una enfermedad debería ser un raro suceso para los personajes en *Pendragón*. Normalmente la enfermedad es sólo el resultado del encarcelamiento en una profunda mazmorra, en lugar de un viaje casual a una gran ciudad o acción similar. El Director de Juego debe determinar la cantidad de daño infligido y decidir si la enfermedad causa heridas que los Primeros Auxilios puedan tratar. Normalmente, no se inflige ninguna herida, sólo una pérdida general de puntos de golpe.

Sin embargo, un personaje con una enfermedad se considera enfermo, independientemente de sus puntos de golpe. Marca la casilla de "Necesita Quirugía" y continúa normalmente.

## VENENO

Todo veneno tiene una Potencia, que mide su toxicidad. Cuando el veneno es ingerido o introducido de alguna otra forma en el cuerpo de la víctima, esta hace una tirada de CON en una resolución enfrentada contra una tirada de Potencia (1d20 + Potencia) hecha por el Director de Juego. Comprueba el resultado de la tirada de CON en la siguiente tabla.

Tirada de CON	Efecto del Veneno
Éxito crítico	Sin efectos
Éxito	La víctima se considera enferma
Éxito parcial	La víctima se considera enferma y recibe un daño igual a la Potencia menos CON.
Fallo	La víctima se considera enferma y recibe un daño igual a la Potencia.
Pifia	La víctima se considera enferma y recibe un daño igual a la Potencia x 2.

## CAÍDAS

Caer de una distancia de menos de 1 metro no causa ningún daño. Por cada 2 metros o fracción más allá de los primeros 3 pies, añade 1d6 de daño. Por ejemplo, caer de un caballo (aproximadamente una altura de 1,5 metros) normalmente causa 1d6 de daño. Una caída de 8 metros, por ejemplo desde el tejado de una casa, causa 2d6. Una caída de 15 metros, como por ejemplo desde un acantilado o el muro de un castillo, causa 8d6 de daño.

La armadura *no* absorbe el daño por caídas, aunque los efectos mágicos que simulan la reducción por armadura podrían hacerlo si el Director de Juego lo desea.

Las Heridas se calculan normalmente para los daños por caída.

**Objetos caídos:** los objetos caídos causan daño dependiendo de su tamaño y la altura desde la que se sueltan. El tamaño se determina en kilos, con cada 5 Kg. traduciéndose en 1 punto de daño. La altura se añade a este daño a un ritmo de 1 punto de daño por cada metro de altura. Así, una roca de 18 Kg. lanzada desde 8 metros de altura causa 4 (redondeando 18 hacia arriba) + 8 = 12 puntos de daño.

La armadura (y posiblemente un escudo) protege contra el daño por caída de objetos del mismo modo que contra las armas y las heridas se calculan de la forma normal.

## FUEGO Y CALOR

Normalmente, el fuego causa 1d6 puntos de daño por asalto de combate, más 1d6 acumulativos adicionales por cada asalto consecutivo de contacto continuado. Así, durante el segundo asalto consecutivo de contacto, un personaje recibe 2d6 puntos de daño, en el tercer asalto 3d6, en el cuarto 4d6, etc..

Una llama o fuente hirviente de calor debe ser sujeta contra un personaje inmovilizado para causar daño de esta forma; de otro modo, como en el caso de una antorcha usada como arma en combate, el contacto no es suficiente para causar daño acumulativo, causando en su lugar 1d6 puntos con cada impacto. Además, este daño asume un fuego de un tamaño entre una antorcha y una hoguera de campamento. Fuegos más grandes o fuentes de calor como hierros al rojo o calderos de plomo hirviendo, pueden estar sustancialmente más calientes, causando 2d6 de daño acumulativo por asalto o incluso más. El Director de Juego debe determinar el daño por calor más allá del 1d6 básico.

Fuentes más grandes o más intensas de calor pueden causar también daño a corta distancia. Sin embargo, ningún fuego natural causa daño a personajes que se encuentren a más de 3 metros de distancia.

Los fuegos también pueden causar daño por asfixia debido a la inhalación de humo (ver "Asfixia").

La armadura de cualquier tipo (pero no la ropa) reduce el daño por fuego en 1d6; es decir, un personaje que lleve armadura no recibe daño de un fuego normal en el primer asalto, después recibe 1d6 en el segundo asalto de contacto consecutivo, 2d6 en el tercer asalto, etc.

Cada herida debida a daño por fuego o calor debería basarse en el daño total infligido por una única fuente o aplicación del calor, no necesariamente en el daño por asalto. Por tanto, el contacto continuado tendría como resultado una única herida, mientras que repetidos contactos distintos (como ser golpeado repetidamente con una antorcha encendida) darán como resultado una cantidad de heridas individuales.

Por ejemplo, un personaje tiene un hierro caliente en contacto contra su carne durante dos asaltos. Recibe 1d6 puntos de daño (con un resultado de 4 puntos) en el primer asalto y 2d6 puntos (con un resultado de 7 puntos) en el segundo asalto. Anota una única herida de 4 + 7 = 11 puntos, no dos heridas separadas de 4 y 7 puntos respectivamente.

Los Primeros Auxilios son útiles al tratar con la mayoría de daños por fuego y calor.

## ASFIXIA

El daño al inhalar agua, humo o vapores venenosos puede ser evitado mediante una tirada de CON. Esto simula al personaje reteniendo el aliento.

La tirada de CON debe hacerse cada asalto mientras el personaje esté expuesto a un posible daño por inhalación. Si tiene éxito, no recibe daño. Una vez que la tirada de CON falla, el personaje recibe 1d6 de daño por asalto, mientras permanezca dentro del área o sustancia dañina. Puede recibir más de 1d6 de daño si la sustancia es tóxica por sí misma.

Si la tirada de CON para evitar la asfixia se mantiene durante varios asaltos consecutivos, debería imponerse un modificador negativo a la CON. Como ejemplo, un personaje podría sufrir un modificador acumulativo de -1 cada asalto después del primero de modo que, retener el aliento durante el séptimo asalto consecutivo impondría un modificador de -6.

No se inflige ninguna herida real debida a la asfixia. La recuperación de puntos de golpe debidos a ciertas formas de asfixia (como estar a punto de ahogarse) puede hacerse mucho más rápidamente que de las heridas físicas, si lo desea el Director de Juego.

## REGLAS DE ESCARAMUZA

Los caballeros luchan en muchas batallas, tanto en combate singular como en situaciones en las que un gran

número de caballeros, soldados y guerreros chocan. En esa situación, la habilidad individual sigue siendo importante, pero es a menudo engullida entre el movimiento, las emociones y las acciones de la masa.

Se utilizan dos tipos de combate en *Pendragón*: “batallas” y “escaramuzas”, siendo la segunda la más común. La escaramuza es más pequeña, generalmente implicando a una sola unidad contra una sola unidad (como mucho, 200 combatientes). Tanto en escaramuzas como en batallas, se usan reglas especiales para resolver lo que ocurre, pero el procedimiento para una escaramuza es mucho más corto y simple, de modo que — siendo probable que se use más a menudo en tu campaña — se explica aquí.

## HABILIDAD DE BATALLA

La habilidad de Batalla indica el conocimiento de un individuo y el uso de tácticas individuales en escaramuzas y batallas. Una habilidad de Batalla elevada significa que el personaje sabe cómo mantenerse con su unidad, cómo examinar el campo de batalla para reconocer lo que es peligroso o ventajoso y cómo tomar ventaja de lo que ve.

En general la habilidad de Batalla tiene dos aplicaciones. La primera permite a los líderes comandar a su grupo de combatientes y se usa tanto en batallas grandes como en escaramuzas. El segundo dicta decisiones tácticas que tienen lugar cuando los individuos se separan de sus unidades más grandes; este uso de la habilidad sólo se aplica en batallas grandes.

Ver el Apéndice 4 para las batallas a gran escala.

## LA ESCARAMUZA

Una escaramuza es una forma especial de combate cuerpo a cuerpo que comienza con un ataque masivo por parte de uno o de ambos bandos. Un bando o el otro pueden obtener una ventaja inicial y entonces el combate se disuelve en combates cuerpo a cuerpo individuales. La mayoría de los combates masivos durante los escenarios son de este tipo.

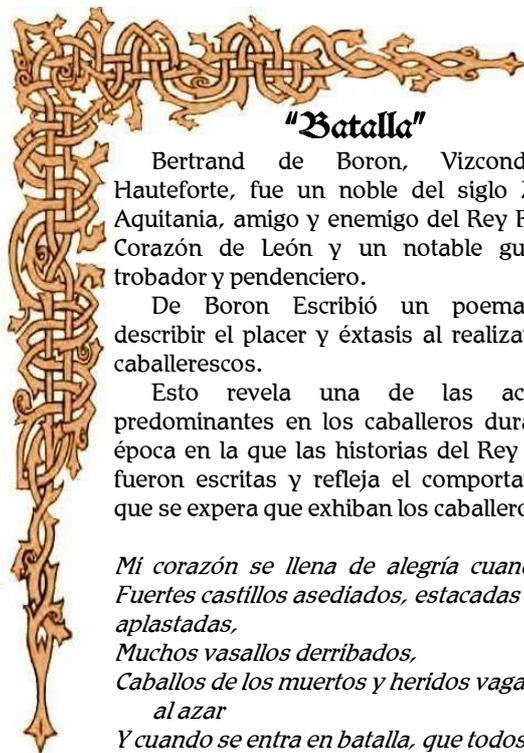
En una escaramuza, sólo el comandante principal de cada fuerza hace una tirada de Batalla. Si el comandante de la unidad no es un caballero jugador, el Director de Juego determina la habilidad del comandante y hace una tirada sin oposición en la Tabla 6-3: Modificador Táctico. Entonces el modificador de esa tabla se aplica a las habilidades de combate de todos los que ataquen en el primer asalto de combate.

### TABLA 6-3: MODIFICADOR TÁCTICO

Resultado de la tirada de Batalla	Modificador
Éxito crítico	+5
Éxito	+0
Fallo	-5
Pifia	-10

Después de la tirada de Batalla de comandante, el combate se resuelve por cada personaje jugador, usando las reglas normales de combate. Cada caballero jugador debe encararse hacia un caballero enemigo a menos que la unidad enemiga esté compuesta en su totalidad por tropas inferiores. Tras el primer asalto, el modificador táctico ya no se usa — sólo se aplican los modificadores normales de combate.

En una escaramuza, la mayoría de los combatientes de cada bando son personajes no jugadores (nadie juega una partida con 30 o 40 caballeros jugadores). La escaramuza no termina hasta que la situación respecto a los personajes no jugadores se resuelva. Esto puede significar que los caballeros jugadores sean victoriosos, sólo para levantar la



## "Batalla"

Bertrand de Boron, Vizconde de Hauteforte, fue un noble del siglo XIII de Aquitania, amigo y enemigo del Rey Ricardo Corazón de León y un notable guerrero, trovador y pendenciero.

De Boron escribió un poema para describir el placer y éxtasis al realizar actos caballerescos.

Esto revela una de las actitudes predominantes en los caballeros durante la época en la que las historias del Rey Arturo fueron escritas y refleja el comportamiento que se espera que exhiban los caballeros.

*Mi corazón se llena de alegría cuando veo  
Fuerzas castillos asediados, estacadas rotas y  
aplastadas,*

*Muchos vasallos derribados,  
Caballos de los muertos y heridos vagando  
al azar*

*Y cuando se entra en batalla, que todos los  
hombres de buen linaje  
No piensen en nada salvo en romper cabezas  
y brazos,*

*Pues es mejor morir que ser derrotado y  
vivir...*

*Os digo que no hay gozo igual a cuando oigo  
el grito*

*"¡Adelante!, ¡adelante!" de ambos bandos y el  
relinchar de los corceles sin jinete,*

*Y gemidos de "¡Ayudadme!, ¡Ayudadme!"*

*Y cuando veigo a grandes y pequeños*

*Caer en zanjas y sobre la hierba  
¡Y veo a los muertos atravesados por astas de  
lanzas!*

*Señores, hipotecad vuestros dominios,  
castillos, ciudades,*

*¡pero nunca abandonéis la guerra!*

— Bertrand de Boron



vista y ver que el resto de su unidad haya sido eliminada. O puede que sean derrotados por sus oponentes sólo para ser rescatados por sus compañeros PNJ (personaje no jugador).

Para determinar que ha hecho el resto de la unidad, usa la Tabla 6-4: Destino de los Seguidores. Normalmente, esta tirada se retrasa entre 1 y 5 asaltos de batalla, mientras el Director de Juego trata con los combates individuales. Finalmente, algún caballero jugador está seguro como para ver a su alrededor y preguntar qué está ocurriendo con el resto de la unidad, o el Director de Juego podría pensar que es el momento para hacer la tirada.

Todo personaje que dirija a algún hombre (distinto de los escuderos de los propios caballeros), incluyendo el comandante principal, debería hacer una tirada de Destino de los Seguidores. En la mayoría de los casos, el comandante principal tiene a todos los personajes no jugadores bajo su mando, pero los personajes jugadores como caballeros abanderados, se consideran líderes



secundarios, de modo que son directamente responsables de sus propios hombres.

La tirada de Destino de los Seguidores utiliza la habilidad de Batalla de cada líder individual, modificada por el resultado inicial de la Tabla 6-3 más atrás. El resultado de esta tirada se comprueba en la tabla a continuación: en cada caso, "subordinados" se refiere al número de hombres, que no sean escuderos, dirigido por el líder en cuestión.

#### Tabla 6-4: DESTINO DE LOS SEGUIDORES

Resultado	Efecto
Éxito crítico	Una gran victoria! Se ha capturado un enemigo del rango apropiado por cada 5 subordinados. No hay pérdidas.
Éxito	10% de pérdidas (2% muertos, 8% heridos). Los supervivientes son victoriosos.
Fallo	50% de pérdidas (10% muertos, 25% heridos, 15% capturados). Los supervivientes se retiran del campo de batalla.
Pifia	75% de pérdidas (50% muertos, 25% capturados). Supervivientes en desbandada.

*Nota:* se un sub-líder es la única forma de que un jugador pueda hacer una tirada de Batalla en una escaramuza si el personaje no es el comandante principal de la unidad.

Las pérdidas en grupos que contengan distintas clases de tropas requieren que el Director de Juego decida quién ha sido capturado, herido o muerto. Los caballeros ricos con varios escuderos tienen muchas menos

probabilidades de morir que los sargentos o los caballeros pobres sin escuderos, pero son los objetivos principales para ser capturados.

Cada tirada de Destino de los Seguidores determina qué ha pasado con esa sub-sección de la unidad. El Director de Juego debe asegurarse de que cada PNJ de la escaramuza tiene un líder claramente asignado para las tiradas de Destino, sin que haya solapamientos confusos.

#### EJEMPLO DE ESCARAMUZA

El famoso señor de la guerra Conde Crassus (habilidad de Batalla 18), con un grupo de otros 19 caballeros y 30 sargentos cabalgan hacia el norte. Crassus dirige personalmente a 10 caballeros no jugadores y los 30 sargentos están también bajo su mando directo. Sir Yvane, su vasallo, dirige una tropa subordinada de ocho caballeros de su casa (otros tres caballeros jugadores incluyendo a Sir Ambrut y otros cinco caballeros PNJ). El total de la unidad es de 50 hombres, incluyendo al conde.

El grupo avista un grupo de 75 guerreros sajones que debe estar, por supuesto, pillajeando. Crassus decide aplastar a los invasores y los caballeros se preparan para hacer una carga con sus lanzas de caballería.

Crassus, manejado por el Director de Juego, es responsable del destino de sus 10 caballeros PNJ y sus 30 sargentos, mientras que Yvane, un personaje jugador es responsable de los cinco caballeros no jugadores bajo su mando. Los otros tres caballeros jugadores son responsables de su propio destino.

Crassus, como comandante de la unidad, hace una



tirada para determinar el modificador del primer asalto de la escaramuza. El conde Crassus comienza la escaramuza haciendo su tirada de Batalla como comandante y recibe un afortunado resultado de 18, indicando un éxito crítico. Ya que Crassus es un personaje del Director de Juego, no obtiene Gloria por el suceso. Consultando la Tabla 6-3, el Director de Juego anuncia que todos los miembros de la unidad tienen modificadores de +5 a su ataque inicial de Lanza de caballería cuerpo a cuerpo. La unidad carga con un grito y los sajones son pillados por un flanco.

El éxito o fallo de los personajes jugadores individuales en la escaramuza, sin embargo, se determina mediante el combate cuerpo a cuerpo normal. En el primer asalto de combate, la habilidad sin ajustar de Lanza de Caballería de Sir Ambrut de 10 es modificada por la exitosa tirada de Batalla de Crassus hasta un valor de 15. Ambrut obtiene un 14 en la tirada del primer asalto e impacta a un sajón. Yvane empala a un sajón con un éxito crítico con su Lanza de caballería en el primer asalto. Los otros personajes jugadores también lo hacen bien en el primer asalto, derrotando a varios sajones más. Se obtiene Gloria por cada enemigo derrotado, de la forma normal.

En los asaltos subsiguientes, el modificador +5 por la tirada de Batalla de Crassus ya no se aplica y el combate se resuelve normalmente.

Más tarde durante la lucha, tras resolver 3 asaltos de combate cuerpo a cuerpo, el Director de Juego decide ver qué ha ocurrido con los PNJs. Comienza tirando por el destino de los caballeros y sargentos de Crassus. Yvaine, como líder subordinado, obtiene ahora un modificador de +5 para la tirada por el Destino de sus Seguidores, al igual que el propio Crassus, debido a su éxito crítico en la tirada de Batalla.

Crassus obtiene un éxito en la tirada para el Destino de los Seguidores de modo que los resultados de la Tabla 6-4

se aplican a todos los hombres directamente bajo su mando, con estos resultados — los hombres salen victoriosos y tienen un 10% de pérdidas. De los 40 hombres a su cargo, un  $2\% = 0,8$  (redondeando, 1) = un PNJ muerto. El Director de Juego decide que es uno de los caballeros no jugadores más jóvenes, que fue temerario durante la carga y atacó a tres sajones a la vez. Además, un  $8\% = 3,4$  (redondeando hacia 3) = tres PNJs están heridos. El Director de Juego dictamina que los tres son sargentos.

Ahora, Yvane tira para sus cinco caballeros PNJ. También recibe un modificador +5 por la tirada de Batalla inicial de su comandante, pero falla su propia tirada de Batalla en este momento. Así, nos encontramos con que sus hombres supervivientes son obligados a retirarse. Los resultados son los siguientes:

10% de muertos de  $5 = 0,5 = 1$  caballero de la casa muerto.

25% de heridos de  $5 = 1,25 = 1$  caballero de la casa herido.

15% de capturados de  $5 = 0,75 = 1$  caballero capturado.

El Director de juego determina que la escaramuza termina con la tropa de sargentos de Crassus expulsando a los sajones supervivientes. Los caballeros jugadores han vencido en sus combates personales, de modo que no se obtiene un resultado especial ahí. Los seguidores PNJ de Yvane son dispersados, pero ya que su caballero jugador lo hizo tan bien el Director de Juego decide que no ha ocurrido ninguna pérdida o humillación como resultado de la tirada de Batalla fallida de Yvane.

Ya que la fuerza de Crassus venció en la lucha, el Director de Juego puede preparar un escenario corto en el que el caballero de Yvane que fue capturado pueda ser rescatado y no sea necesario pagar un rescate.

