



Dune World



Reglas Originales de Ty Beard
Traducido y adaptado por Juan Mancheño (Club Comandante, Málaga)

1.- INTRODUCCIÓN.

"Dune World" es un juego de combate con miniaturas ambientado en la obra más famosa de Frank Herbert, Dune (de hecho, "Dune World" es el título original de la novela). Estas reglas son una traducción y adaptación del Reglamento escrito por Ty Beard en 1998, "A Fistful of Sardaukar".

2.- ESCALAS.

La escala más apropiada para jugar es la de 25mm, pues permite disponer de una enorme selección de figuras y vehículos, así que las reglas se han diseñado pensando en esa escala.

Las figuras y los vehículos se montan en bases individuales y se dividen en unidades, tal y como se indica en las Listas de Ejércitos.

Las escalas del juego son:

- 1 figura:	1 hombre
- 1 turno:	1 minuto
- 1 pulgada:	2 metros

3.- MATERIAL NECESARIO PARA JUGAR.

Para jugar serán necesarios los siguientes elementos:

- Cierta cantidad de figuras
- Varios D10 para el combate
- Varios D6 para el movimiento y la moral
- Cintas métricas
- Marcadores para indicar Escudos activados, figuras Asustadas, etc.

4.- TIPOS DE TROPAS.

Este es un juego de guerra, por lo que las tropas básicas serán los soldados, agrupados en una unidad básica denominada Escuadra.

Los soldados de una misma Escuadra, salvo ciertas situaciones especiales, deben permanecer a una distancia máxima entre ellos de 5" atendiendo siempre a las Reglas de Cohesión (ver más abajo).

Cada Escuadra está mandada por un Suboficial, una figura fácilmente identificable que permite actuar normalmente a su Escuadra y le proporciona bonificaciones al combate y a la moral.

Las Escuadras, a su vez, pueden agruparse en Pelotones, generalmente, la unidad superior empleada en el juego y que puede tener varios nombres (banda, partida de guerra, etc.) de acuerdo con su propia Lista de Ejército, aunque en estas Reglas se denominará siempre como Pelotón.

El Pelotón está al mando de un Oficial acompañado de una pequeña Plana Mayor (Radio-operador, Médico, etc.). El Oficial y su Plana Mayor actúan de manera independiente con respecto a las demás Escuadras pero pueden afectarlas mediante sus órdenes. También proporcionan bonificaciones al combate y a la moral.

Puede haber otros personajes en el juego, generalmente situados fuera de la cadena de mando y que actúan de una manera totalmente independiente. Estos personajes pueden ser Oficiales superiores, Héroes, Científicos, etc. denominados genéricamente como Líderes y que pueden realizar, normalmente, las mismas funciones que los Oficiales.

Los Vehículos son, por su parte, sólo eso: vehículos, de diversos tamaños, prestaciones y características definibles en cada escenario.

Finalmente están los Gusanos de Arena. En las reglas originales se consideraban Vehículos si tenían un jinete mientras que en otras circunstancias había que aplicarles sus propias reglas.

Una opción, desde mi punto de vista más acertada, es la de tener en cuenta tan sólo su boca cuando se produzca la intervención de un Gusano de Arena, determinando individualmente que figuras pueden llegar a salvarse del inevitable ataque (de hecho, debería asumirse que el ataque de un Gusano de Arena sirve para poner fin al escenario).



Dune World



4.1.- Cohesión.

Los miembros de una Escuadra deben permanecer, como ya se ha dicho, a una distancia máxima de 5" entre ellos. Si al comienzo de la Fase de Movimiento hay alguna figura fuera de esta distancia, deberá emplear su movimiento para recuperar la cohesión con su escuadra. Así mismo, debe evitarse en lo posible mezclar unidades.

5.- LA SECUENCIA DEL TURNO.

El Turno de Juego está dividido en dos Segmentos, uno para cada Jugador.

Al comienzo de un turno debe definirse quien será el Primer y Segundo Jugador. Para ello, cada uno lanza 1 D6 y el suma el Factor de Mando de Líder superior de su bando. El resultado mayor indicará que Jugador tendrá la iniciativa. Ese Jugador podrá hacer lo siguiente:

- Actuar en el Segmento del Primer Jugador
- Ceder la Iniciativa al contrario

Luego, en secreto, cada Jugador activará un número de Escuadras igual al Factor de Mando del Oficial de cada Pelotón, siempre y cuando los Suboficiales estén dentro de su distancia de mando, 10" generalmente, o tengan enlace por radio con él.

Un Líder, por su parte, podrá activar cualquier número de escuadras situadas (cualquiera de sus miembros vale) dentro de su distancia de mando.

Las Escuadras activadas podrán actuar normalmente durante el turno; las otras sólo podrán defenderse o retirarse a la cobertura más cercana.

Nota:

Las distancia de mando y la capacidad de activar unidades pueden parecer muy reducidas o engorrosas para un juego de escaramuzas de Ciencia Ficción pero el universo de Dune es bastante feudal y contrario a todo tipo de tecnología compleja, de ahí la necesidad de "gritar" o de "predicar con el ejemplo" que deben asumir los Oficiales y Líderes.

5.1.- Segmento del Primer Jugador.

- Fase de Recuperación. El Jugador intenta recuperar las figuras Asustadas o Desmoralizadas.
- Fase de Movimiento. El Jugador activa sus unidades una a una. El otro Jugador puede hacer Disparos de Oportunidad.
- Fase de Disparos. El Jugador realiza sus disparos.
- Fase de Mele. Se resuelven los combates cuerpo a cuerpo.
- Fase de Moral. Se resuelven los test de Moral.

5.2.- Segmento del Segundo Jugador.

Es similar al anterior, invirtiendo los papeles.

6.- MOVIMIENTO.

6.1.- Activación.

En la Fase de Movimiento el Jugador activa sus unidades una a una. Se considera como unidad a los Líderes (y su Plana Mayor), los Vehículos y las Escuadras que hayan recibido una orden.

Cuando se activa una unidad se anuncia el tipo de movimiento que hará: Normal o de Carga, y su itinerario.

6.2.- Movimiento Normal.

La capacidad de Movimiento Normal es la indicada en las Listas de Ejército para cada tipo de figura, y se expresa en una cantidad de D6. Se hace una tirada por cada Líder, Vehículo o Escuadra pero en este último caso se deben hacer tiradas diferentes para los distintos tipos de tropas que haya en la Escuadra (Armas de Apoyo, Suboficial).

Una figura que realice un Movimiento Normal no podrá acercarse a menos de 6" de una figura enemiga. Los giros, cambios de encaramiento, etc. son gratuitos.

6.3.- Movimiento de Carga.

Antes de realizar este movimiento, la Escuadra debe superar un Test de Moral. Si lo consigue podrá sumar 2 D6 a su capacidad de Movimiento Normal. El Movimiento de Carga permite a la unidad llegar al contacto físico con el enemigo. Debe hacerse en línea recta siempre que sea posible pero una figura que carga siempre puede moverse alrededor de una figura enemiga que ya esté trabada.

No es obligatorio que carguen todas las figuras de la Escuadra pero si por esta causa o por no tener suficiente capacidad de movimiento no llegan al contacto al menos la mitad de las figuras de la



Dune World



Escuadra, ésta tendrá un modificador de -1 en su próximo Test de Moral. Si el Suboficial es uno de los que no llegan al contacto su Escuadra sufrirá un modificador adicional de -1 a su Moral.

Si una figura que carga llega a 1" de distancia de una figura enemiga deberá trabarse en combate con ella a menos que ésta ya esté en contacto con otra figura amiga.

Si una Escuadra falla su Test de Moral previo a una carga permanecerá donde se encuentre a menos que su Suboficial o un Líder situado a 5" de distancia decida cargar en solitario. Si éstos superan su propio Test de Moral y cargan, la Escuadra podrá hacer un segundo Test de Moral y si lo supera podrá cargar contra el mismo objetivo que la figura que les ha "motivado".

6.4.- Vigilancia.

Una figura que vaya a realizar un Movimiento Normal puede permanecer quieta o girarse, y situarse en modo de Vigilancia. Esto le permite reservar su fuego durante la Fase de Disparo para disparar en cualquier momento de la Fase de Movimiento del enemigo.

Para realizar la Vigilancia la figura debe estar dentro del radio de mando de su Suboficial o de un Líder.

6.5.- Figuras en contacto con el enemigo.

Una figura que comience la Fase de Movimiento en contacto con un enemigo no podrá moverse pero sí podrá girarse siempre y cuando se mantenga en contacto con al menos una figura enemiga. Si este cambio de encaramiento hace que la figura rompa el contacto con una figura enemiga, ésta podrá restablecerlo moviendo en línea recta. Las figuras tienen la opción de hacer un cambio de encaramiento antes de resolver la mele.

Durante la Fase de Combate Cuerpo a Cuerpo una figura puede Destrabarse. Para ello hace su tirada de combate de la manera normal. Si sobrevive no eliminará a su enemigo, pero podrá retirarse su capacidad de movimiento normal, alejándose del enemigo. Al hacerlo perderá su siguiente Fase de Movimiento.

6.6.- Cohesión.

Como ya se ha indicado, todas las figuras de una misma Escuadra deben comenzar el turno a una distancia de 5" entre ella. Las figuras que estén fuera de esta distancia de cohesión deberán mover para restablecer el contacto, si deciden mover. Una figura puede moverse voluntariamente fuera de la distancia de cohesión pero cuando vuelva a mover lo hará para recuperar la cohesión con su unidad. Algunas escuadras tienen la capacidad de escaramucear, con lo que doblan su distancia de cohesión.

6.7.- Terreno.

En estas reglas se contemplan dos tipos de Terreno: Terreno Abierto y Terreno Accidentado.

El Terreno Abierto (casi todo en Dune) no tiene ningún efecto sobre el movimiento. Una figura que entre o se mueva por Terreno Accidentado (áreas rocosas, arena suelta, dunas) deberá restar 1 D6" de movimiento por turno en el que se encuentre en ese tipo de Terreno.

Las cimas de los riscos, los barrancos, etc. sólo pueden ser cruzados por figuras equipadas con Suspensores a las que les cuesta la mitad de su capacidad de movimiento hacerlo.

En aquellos escenarios en los que se incluyan Vehículos deberá determinarse como les afecta el terreno individualmente.

6.8.- Situaciones especiales.

Una figura puede tumbarse o levantarse pagando 1" de su movimiento y puede mover a rastras a la mitad de su capacidad normal de movimiento.

Una figura puede llevar una carga pesada (equipo, un compañero herido, etc.) a la mitad de su capacidad normal de movimiento, y no puede cargar.

7.- COMBATE CUERPO A CUERPO.

7.1.- Sumario.

En el universo de Dune, con una cultura militar basada en el empleo de escudos de energía que limitan la eficacia de las armas a proyectiles, el combate cuerpo a cuerpo tiene una gran importancia, dado que es la manera más eficaz de neutralizar un escudo. Todas las figuras cuentan con algún tipo de arma cuerpo a cuerpo y son más o menos hábiles usándola, lo cual se refleja en su Habilidad de Armas.



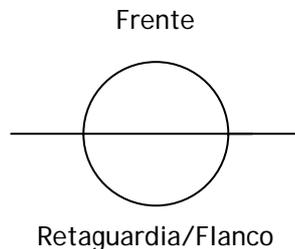
Dune World



En las reglas no se hacen distinciones entre diversas armas cuerpo a cuerpo si no que se considera que el usuario es capaz de hacer el mejor empleo posible de la que tenga.

7.2.- Elegibilidad.

Una figura puede luchar en mele contra un oponente situado total o parcialmente en su frente (180°, ver diagrama).



7.3.- Procedimiento.

A la Habilidad de Armas (HA) de la figura (ver Listas de Ejércitos) se le aplican los modificadores apropiados. Luego se tira 1 D10. Si la puntuación supera la HA modificada o es un 10 la figura habrá fallado el golpe. Si, por el contrario, la puntuación es igual o inferior a la HA modificada de la figura habrá golpeado a su oponente, quien puede sufrir daño si:

- Falla propio golpe
- Impacta, pero su puntuación es inferior

Si ambos contendientes fallan permanecerán trabados en mele hasta la siguiente Fase de Combate. Si ambos aciertan y sacan la misma puntuación en la tirada, la figura con la mayor HA modificada ganará. Si ambas HA y puntuaciones son iguales, las figuras se separarán 1".

Una figura equipada con un Escudo activado puede evitar un impacto. Para comprobarlo se tira 1 D6 y si saca la puntuación siguiente se habrá salvado:

- Oponente normal: 4+
- Oponente es guerrero experto: 5+
- Oponente es Espadachín, Maestro de Armas, etc: 6

7.4.- Ejemplo de Melee.

Un Sardaukar (HA modificada: 7) se enfrenta a un Fremen (HA modificada: 9).

- El Sardaukar saca un 6 y el Fremen un 4: El Fremen pierde
- El Sardaukar saca un 2 y el Fremen un 10: El Fremen pierde
- El Sardaukar saca un 3 y el Fremen un 9: El Sardaukar pierde
- El Sardaukar saca un 5 y el Fremen un 5: El Sardaukar pierde

7.5.- Impactos Críticos.

Una figura logra un Impacto Crítico en el combate cuerpo a cuerpo si la tirada del D10 coincide con su HA modificada.

Si una figura obtiene un Impacto Crítico y su oponente no, le causará daño independientemente de su propia tirada, presencia de un escudo, etc.

7.6.- Combate con múltiples figuras.

Una figura trabada en combate con varios oponentes hace una sola tirada de D10 mientras que sus oponentes hacen una tirada cada uno y aplican un +1 a su HA modificada. Luego se compara la tirada de la figura solitaria con la de sus adversarios y se determina el resultado.

Importante.

Una figura atacada por un oponente que esté totalmente en su retaguardia no podrá efectuar la tirada de mele, por lo que será dañada automáticamente a menos que lo impida su Escudo, si lo lleva y está activado.

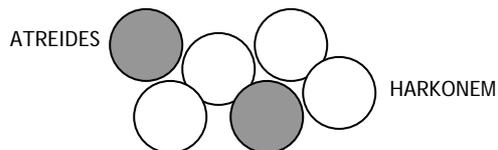
En ocasiones puede ser muy difícil separar los diversos combates de una mele múltiple. Como norma general se asume que el jugador con más figuras en una determinada mele distribuye los diferentes grupos. En caso de empate lo hará el Jugador que haya cargado o el que esté activo en ese momento. La única limitación es que cada figura debe tener al menos un oponente.



Dune World



Ver el diagrama a continuación:



En este ejemplo el Jugador Harkonem (figuras sin sombrear) tiene la opción de dividir la mele. Puede situar dos figuras contra cada una Atreides o bien una contra el Atreides de la izquierda y tres contra el de la derecha, pero no puede concentrar las cuatro contra uno solo de sus oponentes, ignorando al otro.

7.7.- Modificadores a la Habilidad de Armas.

- Ataca a su oponente con más de una figura: +1
- Carga contra su oponente desde un terreno más elevado: +1
- Ataca a su oponente por el flanco o retaguardia: +2

7.8.- Resultados del Combate Cuerpo a Cuerpo.

Una vez que se determina que figura ha perdido el combate cuerpo a cuerpo se hace una tirada con 1 D6 para ver que le pasa:

1,2,3:	Neutralizado. Un turno completo sin hacer nada
4,5,6:	Eliminado definitivamente

7.9.- Test de Moral.

Al final de una ronda de combate cuerpo a cuerpo una Escuadra deberá hacer un test de Moral si:

- Ha sufrido un 25% de bajas o más de su fuerza original al comienzo del combate
- Su Suboficial ha sido eliminado durante el combate
- Ha visto como es eliminado un Líder
- Ha sido derrotada en el combate (no ha conseguido su objetivo, ha sido expulsada de su posición, etc.)

8.- DISPARO DE LAS ARMAS.

8.-1.- Impactos.

Una figura equipada con un arma de proyectiles puede disparar contra un objetivo al que tenga una línea de visión clara.

Después de anunciar todos los disparos y sus objetivos, el Jugador tirará 1 D10 por cada disparo efectuado. Si la puntuación obtenida es igual o inferior a la Habilidad de Disparo modificada de la figura que dispara, ésta habrá impactado a su objetivo.

Si la puntuación obtenida es exactamente igual a la HD de la figura, sin modificar, se habrá producido un Impacto Crítico.

8.2.- Coberturas.

Hay dos tipos de Cobertura en estas reglas, y cada una de ellas proporciona una "tirada de salvación", a efectuar con 1 D6, a todas las figuras situadas tras la cobertura.

- Protección personal (armadura de placas, etc.): 6
- Cobertura Ligera (muro bajo, depresión en la arena, etc.): 5+
- Cobertura Densa (edificio, interior de vehículo, etc.): 4+

Una figura situada tras una cobertura podrá evitar el daño de un impacto que sufra si, en 1 D6 saca la puntuación indicada.

Una figura que sufra un Impacto Crítico no tiene tirada de salvación por Cobertura o armadura.

8.3.- Escudos.

Los Escudos de Energía pueden estar activados o desactivados. Pasar de un estado a otro no cuesta nada, pero el Jugador debe anunciarlo o anotarlo en secreto al comienzo de su Segmento de Acción. No se puede detectar un escudo activado a una distancia superior a 12".

Las figuras equipadas con un Escudo de Energía activado son inmunes a las armas de proyectiles, excepto las Armas Láser y las Pistolas Maula.



Dune World



Una Pistola Maula puede penetrar un escudo si supera la tirada para Impactar. Se tira entonces 1 D6 y si sale un número par, habrá penetrado el escudo.

Si un Arma Láser impacta a una figura equipada con un escudo se tirará 1 D6. Con un resultado de 1 a 3 no pasa nada; con 4 o 5 se produce una explosión que mata a todo el mundo en un radio de 2 D10" ; con un 6 se produce una explosión nuclear que acaba con la partida.

Una figura equipada con un escudo activado no puede disparar un arma láser.

8.4.- Tipos de Armas a Projectiles.

Una figura puede estar equipada con una o más de las siguientes armas. Todas se consideran armas personales.

Arma	Alcance	Cadencia
- Pistola Maula:	12"	1
- Pistola normal:	15"	2
- Rifle normal:	30"	2
- Pistola Láser:	20"	1
- Rifle Láser:	40"	1

9.- MORAL.

9.1.- Sumario de Moral.

Una Escuadra o una figura individual (Líder o Suboficial) deben hacer un Test de Moral cuando cumpla una de las condiciones ya indicadas en las Fases de Movimiento o Combate o cuando quiera recuperar su Moral.

9.2.- Tirada de Moral.

Cuando una Escuadra o un Líder deban realizar un Test de Moral se tirarán 2 D6. Si la puntuación obtenida es igual o inferior al Factor de Moral (FM) de las figuras habrán superado el Test. Una Escuadra utiliza el Factor de Moral de su Suboficial, si está vivo y dentro de su distancia de mando. Este Factor de Moral se modifica como sigue:

Por bajas:

- La unidad ha sufrido un 25% de bajas: -1
- La unidad ha sufrido un 50% de bajas: -2
- La unidad ha sufrido un 75% de bajas: -4

Otros casos:

- La Escuadra ha perdido a su Suboficial: -1
- Hay un Líder a distancia de mando de la Escuadra: + su Factor de Liderazgo
- Por unidad amiga Desmoralizada a la vista: -1
- Líder Desmoralizado a la vista: -2

8.3.- Fallo en el Test de Moral.

Los efectos de fallar un test de Moral dependen del motivo por el que se hizo el test.

- Por intentar Cargar: La unidad permanece en su lugar.
- Después de la Mele o el Disparo: Se hace un segundo Test de Moral. Si lo falla de nuevo, la unidad queda Desmoralizada pero si lo supera quedará sólo Asustada.

8.4.- Unidades Asustadas.

Una unidad Asustada moverá 2 D6" alejándose del enemigo y en dirección a la cobertura más cercana. Si este resultado se produce después de la mele, el oponente tendrá la opción de seguir a la unidad Asustada para mantenerse en contacto, pudiendo hacer un movimiento de 2 D6". Si lo hace, las tropas Asustadas podrán encarar a su enemigo. Estos movimientos son especiales y ocurren durante la Fase de Moral. Una Escuadra Asustada no puede cargar hasta que sea recupere su Moral.

8.5.- Unidades Desmoralizadas.

Una unidad Desmoralizada huye aterrorizada alejándose de su oponente. Corre 3 D6". Si este resultado se produce después de la Mele, el oponente puede intentar seguirla. Para ello, hace una tirada de movimiento con cada una de las figuras con las que quiera perseguir. Cada figura huyendo que sea alcanzada será eliminada.

Hasta que recuperen su Moral, las unidades que Huyen continuarán corriendo 3 D6" por turno hacia su propio borde del tablero. Cuando lleguen a éste, se considerarán eliminadas.



Dune World



9.6.- Recuperación de unidades Desmoralizadas.

Las unidades Asustadas y Desmoralizadas se pueden recuperar durante la Fase de Recuperación. Un Líder o Suboficial debe estar a una distancia máxima de 3" de cualquier miembro de la unidad. Si la escuadra hace un test de moral, se recupera y deja de estar Asustada o Desmoralizada. Si falla, sigue en ese estado. En ese momento el Suboficial o Líder puede hacer una acción heroica. Si se queda donde está la escuadra podrá hacer un segundo test de Moral. Si se recupera podrá mover normalmente (junto con su Suboficial) pero si lo falla quedará Desmoralizada. El Suboficial no podrá mover, y quedará permanentemente destacado de su escuadra. Moverá como un Líder durante el resto del juego, pero no podrá recuperar escuadras.

10.- LA LISTA DE EJÉRCITOS.

10.1.- Códigos de habilidad.

Lo deseable es ser capaz de listar las habilidades de un tipo de tropa en un mínimo de espacio, y de ahí han surgido los códigos de habilidad. Éstos trabajan como sigue: Cada habilidad tiene una simple letra, y las habilidades de las tropas se listan como una serie de letras, en el orden siguiente:

Entrenamiento, Moral, Equipo, Liderazgo, Habilidad de Combate

Así, un soldado Atreides que sea Veterano con Moral Alta y Escudo se lista como: VHs. Un Teniente Atreides que sea Élite, con Moral muy alta, escudo, Buen Líder y Guerrero Superior se lista como: Evs-E4.