

# HOJA DE AYUDA N°2

## Características de los proyectiles

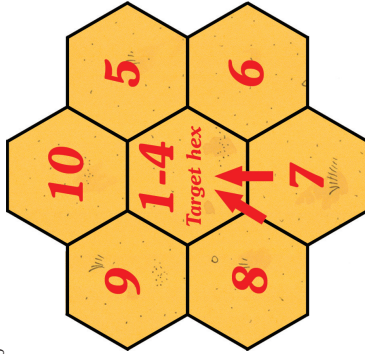
Normandos	Sajones	Escoceses	Vikingos*	Tipo de arma	Alcance Corto +0	Alcance Medio +1	Alcance Largo +2	Frecuencia de tiro	Limitación al movimiento
				Lanza a caballo	1-3	4-6	7-9	Sólo en ataque	Ninguna
				Lanza a pie	1-4	5-8	9-12	Sólo en ataque	Ninguna
				Jabalina a pie	1-5	6-12	13-25	Sólo en ataque	Ninguna
				Honda	1-8	9-15	16-30	Sólo en ataque	Movimiento reducido a la mitad**
				Arco corto	1-10	11-25	26-50	Ataque + Defensa	Movimiento imposible
				Ballesta	1-15	16-30	31-60	Ataque + Defensa	Movimiento reducido a la mitad**

\* No incluidos en el juego. Disponibles aparte.  
 \*\* Redondear hacia abajo si es necesario.

Modificador	Circunstancias	Modificador	Circunstancias
+2	Largo alcance	-2	Arco corto/Honda/Ballesta hasta a 4 hexágonos de su blanco
+1	Tirador herido Alcance medio		

## Selección del hexágono de impacto

Todos los tiradores: Tirada 1D10



## TABLA DE PROYECTILES

### Proyectiles contra blancos a caballo / 1D10

Ballesta	Tirada por tipo de arma		Tipo de cobertura			
	Honda Lanza	Arco corto Jabalina	Ninguna	Ligera	Media	Pesada
1	1	1	E	E	D	D
2	2	1	D	D	C	C
3	3	2	C	C	B	B
4	4	3	C	B	A	A
5	5	4	B	A	A	A
6	6	5	A	A	-	-
7	7	6	A	-	-	-
+9	+8	+7	-	-	-	-

Añadir +1 a la tirada si el blanco lleva armadura (10+1=10)

#### Glosario

--: El tiro falla. Sin efecto.

**A:** Tiro de ataque: El jinete se retrae 4 hexágonos inmediatamente (§)

Tiro de defensa: El movimiento del jinete se reduce en 4 hexágonos éste turno.

**B:** Caballo ileso, jinete aturdido y desmontado.

**C:** Tiro de ataque: Caballo ileso, jinete herido.

Tiro de defensa: Igual + A. Si está el caballo sólo: Muerto.

**D:** Tiro de ataque: Caballo muerto, jinete herido.

Tiro de defensa: igual + jinete de caballería acorazada puede mover 1 hexágono a pie, jinete de caballería ligera 2 hexágonos.

**E:** Caballo ileso; jinete muerto y desmontado. Si está el caballo sólo: Muerto.

### Proyectiles contra infantería / 1D10

Ballesta	Tirada por tipo de arma		Tipo de cobertura			
	Honda Lanza	Arco corto Jabalina	Ninguna	Ligera	Media	Pesada
1	1	1	C	C	C	B
2	2	1	C	C	B	B
3	3	2	C	B	B	A
4	4	3	B	B	A	A
5	5	4	B	A	A	A
6	6	5	A	A	-	-
7	7	6	A	-	-	-
+9	+8	+7	-	-	-	-

Añadir +1 a la tirada si el blanco lleva armadura (10+1=10)

#### Glosario

--: El tiro falla. Sin efecto.

**A:** Tiro de ataque: El personaje se retrae 2 hexágonos inmediatamente (§)

Tiro de defensa: El movimiento del personaje se reduce en 2 hexágonos éste turno.

**B:** Tiro de ataque: Personaje herido;

Tiro de defensa: Personaje herido, y solamente podrá mover la mitad del movimiento que le quede (redondeando hacia abajo).

**C:** Personaje muerto.

## TABLA DE COMBATE

### Combate contra enemigos a caballo / 1D10

Dado <5	5-1	0/4	5/8	9/15	16/25	26/40	41/60	61/80	81/100	>100
1	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F
2	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F
3	B	C	D	D	E	E	F	F	F	F
4	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F
5	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F
6	A	A	B	B	C	C	D	D	E	E
7	A	A	B	B	C	C	D	D	E	E
8	A	A	B	B	C	C	D	D	E	E
9	A	A	B	B	C	C	D	D	E	E
10	A	A	B	B	C	C	D	D	E	E

Si hay más de un atacante a caballo, el resultado se desplaza una columna a la derecha.

Se añade +1 a la tirada si el defensor lleva armadura (10+1=10)

#### Glosario

A - Un atacante herido

E - Un jinete aturdido y desmontado, caballo muerto

B - Todos los atacantes se retraen 1 hex. (§)

F - Un jinete herido

C - Todos los defensores se retraen 1 hex. (§)

G - Un jinete herido y desmontado, caballo muerto

H - Un jinete muerto y desmontado, caballo ileso

I - Un jinete aturdido y desmontado

I - Un jinete muerto y desmontado, caballo muerto

### Combate contra infantería / 1D10

Dado <5	5-1	0/4	5/8	9/15	16/25	26/40	41/60	61/80	81/100	>100
1	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F
2	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F
3	B	C	D	D	E	E	F	F	F	F
4	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F
5	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F
6	A	A	B	B	C	C	D	D	E	E
7	A	A	B	B	C	C	D	D	E	E
8	A	A	B	B	C	C	D	D	E	E
9	A	A	B	B	C	C	D	D	E	E
10	A	A	B	B	C	C	D	D	E	E

Si hay más de un atacante, el resultado se desplaza una columna a la derecha.

Se añade +1 a la tirada si el defensor lleva armadura (10+1=10)

#### Glosario

A - Un atacante herido

D - Un defensor aturdido

B - Un atacante se retrae 1 hexágono (§)

E - Un defensor herido

C - Todos los defensores se retraen 1 hex. (§)

F - Un defensor muerto

# Dieux & Cie