

AYUDA DE JUEGO N° 4

Campañas

Tipo de terreno

Aspecto del terreno	Tipo de hexágono	Costo en puntos de movimiento por hexágono
	Terreno llano	1
	Collinas	2
	Bosque	2
	Río	2 para atravesarlo
	Pantanos	2
	Costa	1, mar impracticable
	Pueblo pequeño	1
	Pueblo grande	1
	Ciudad	1
	Puerto	1, mar impracticable
	Abadía	1

Turno de juego

Se siguen estos pasos para un turno en campaña. Ambas facciones completan cada uno de ellos antes de continuar al siguiente.

- > Se comprueba el estado de los suministros para todos los grupos de 10 o más soldados (ver § 12)
- > Se reorganizan los grupos en el mismo hexágono (ver § 10)
- > Creación de convoyes de suministros en pueblos o hexágonos de mola y transferencia de recursos (ver § 14)
- > Movimientos (ver § 11)
- > Encuentros (ver § 18)
- > Batallas lácticas (ver § 20)
- > Asedios (ver § 23)

Prueba de lealtad

Dado	Resultado
1	Revuella
2	Revuella
3	Revuella
4	-
5	-
6	-
7	-
8	-
9	-
10	-

Modificadores de lealtad

Atributo del comandante :

- > -2 si el prestigio ≤ 2
- > -1 si el prestigio ≤ 4
- > +1 si el prestigio ≥ 6
- > +2 si el prestigio ≥ 8

Diferencia de efectivos normandos contra un grupo sajón :

- > +2 si la diferencia > 10
- > +1 si la diferencia > 5
- > -1 si la diferencia < 5 y la lealtad < 5
- > -2 si la diferencia < -10 y la lealtad < 5

Normandos que entran en un pueblo :

- > 0 si ≤ 10 soldados
- > +1 de 11 a 20 soldados
- > +2 si ≥ 21 soldados

Encuentro entre dos grupos de diferentes facciones

> Sajón vs. Normando: Se determina la actitud del grupo sajón mediante una prueba de lealtad. En caso de resultar hostil, cualquiera de los jugadores puede iniciar el combate si así lo desea.

> Escocés o Vikingo vs. Normando: Siempre son hostiles y cualquier jugador puede iniciar el combate si así lo desea.

> Sajón o Escocés vs. Vikingo: Siempre son hostiles y cualquier jugador puede iniciar el combate si así lo desea.

> Escocés vs. Sajón: Se tira 1D10; el grupo escocés se considera hostil con un resultado de 4 o más.

Gestión de los pueblos

Los pueblos sajones se gestionan teniendo en cuenta 2 factores: Su lealtad al rey normando y los recursos que en ellos pueden comprar (o saquear) los grupos de combate.

Tabla del defensor del pueblo

Nivel de recursos	Tiradores a pie	Infantería ligera	Thegns a pie	Huscarles	Caballería	Lealtad	Efecto sobre el nº de defensores
1	1	4				1	+NR
2	1	4	1			2	+NR/2
3	1	4	1	1		3	+NR/3
4	2	5	1	1	1	4	+NR/4
5	2	5	2	1	1	5	-
6	2	5	2	2	2	6	-
7	3	6	2	2	2	7	-
8	3	6	3	3	3	8	-
9	4	7	3	3	3	9	-
10	5	8	4	3	4	10	-

Nota: NR indica el número de recursos disponibles. Se redondea el resultado NR/x hacia arriba.

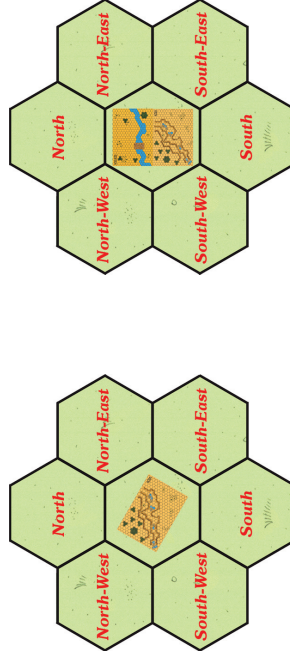
Tabla de saqueo

Nivel de recursos	Puntos de saqueo	Efecto de la lealtad
1	1	-1
2	2	-2
3	3	-3
4	4	-4
5	5	-5
6	6	-6
7	7	-7
8	8	-8
9	9	-8
10	10	-10

Tabla de reclutamiento

Nivel de recursos	Reclutamiento
1	0
2	0
3	0
4	1 infantería ligera
5	1 infantería ligera
6	2 infantería ligera
7	2 infantería ligera
8	3 infantería ligera
9	3 infantería ligera
10	4 infantería ligera

Relación entre los mapas de campaña y los tácticos



> 30 personajes o menos: 1 mapa

> de 31 a 60 personajes: 2 mapas



> más de 61 personajes: 4 mapas

Diex Aie

Traducción: JL "Bicho" San Miguel

Efectivos en grupos de combate

Si hay más de 12 personajes, sencillamente se suman los resultados de dos o más líneas, usando la línea de "10" por cada conjunto de 10 personajes.

Normandos

Efectivos totales	Tiradores a pie	Infantería ligera	Infantería media	Infantería ligera	Huscarles	Caballería ligera	Caballería media o pesada
3	1	2					
4	1	2	1				
5	1	2	1	1			
6	1	2	1	1	1		
7	2	2	2	1	1		
8	2	2	2	2	1		
9	2	2	2	2	1		
10	2	2	3	3	1		
11	2	2	3	3	1		
12	2	3	3	3	1		

Sajones

Efectivos totales	Tiradores a pie	Infantería ligera	Infantería media	Thegns a pie	Huscarles	Caballería ligera	Thegns a caballo
3	1	2		1			
4	1	2	1	1			
5	1	2	1	1	1		
6	1	2	1	1	1		
7	2	2	2	2	1		
8	2	2	2	2	1		
9	2	2	2	2	2		
10	2	2	3	3	2		
11	2	2	3	3	2		
12	2	3	3	3	2		

Escoceses

Efectivos totales	Tiradores a pie	Infantería ligera	Infantería media	Caballería ligera	Caballería media
3	1	2			
4	1	2	1		
5	1	2	1	1	
6	1	2	1	1	
7	2	2	2	1	
8	2	2	2	1	
9	2	2	2	2	
10	2	2	3	2	
11	2	2	3	2	
12	2	3	3	2	

Vikingos

Efectivos totales	Aqueros	Bondis	Miembros del Hird	Berserkers	Caballería
3	1	2			
4	1	2	1		
5	1	2	1	1	
6	1	2	1	1	
7	2	2	2	1	
8	2	2	2	1	
9	2	2	2	2	
10	2	2	3	2	
11	2	3	3	2	
12	2	3	4	2	

Mercenarios

Efectivos totales	Tiradores a pie	Infantería ligera	Infantería media / pesada	Caballería ligera	Caballería media / pesada
3	1	2			
4	1	2	1		
5	1	2	1	1	
6	1	2	1	1	
7	2	2	2	1	
8	2	2	2	1	
9	2	2	3	2	
10	2	2	3	2	
11	2	2	3	2	
12	2	3	3	2	