

# HOJA DE AYUDA 2

## Características de los proyectiles

Anglo-Normandos	Flamencos	Galleses	Tipos de armas de proyectiles	Alcance			Posibilidad de tiro	Límites al movimiento
				Corto +0	Med. +1	Largo +2		
			Lanza de caballería	1-3	4-6	7-9	Solamente ofensivo	Ninguno
			Lanza de infantería	1-4	5-8	9-12	Solamente ofensivo	Ninguno
			Jabalina de infantería	1-5	6-12	13-25	Solamente ofensivo	Ninguno
			Honda	1-8	9-15	16-30	Solamente ofensivo	Movimiento reducido a la mitad*
			Fustibalo	3-10	11-20	21-40	Ofensivo + Defensivo	Movimiento imposible
			Arco largo	1-20	21-40	41-80	Ofensivo + Defensivo	Movimiento reducido a la mitad*
			Ballesta	1-15	16-30	31-60	Ofensivo o Defensivo	Movimiento imposible
			Balista	1-30	31-60	61-100	Defensivo Ofensivo cada 3 turnos	Movimiento imposible

\* Redondeando hacia abajo cuando sea necesario.

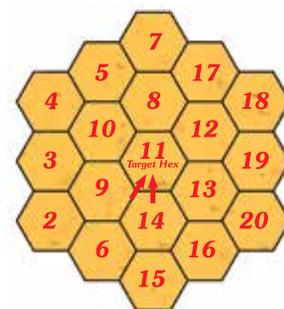
Modificador	Circunstancias	Modificador	Circunstancias
+2	Largo alcance	-2	Arquero/Honero/Ballestero hasta a 4 hexágonos de su blanco
+1	Tirador herido Medio alcance		

### Selección del hexágono donde impactará

Todos los tiradores + balista: Tirada 1D10



Catapultas, manganas, fustibalos: Tirada 2D10



# The Anarchy

## Tablas de proyectiles

### Proyectiles contra blancos a caballo / 1D10

Tirada según el tipo de arma				Cobertura			
Balista	Ballesta Fustibalo	Honda Lanza	Arco corto Jabalina Piedra	Ninguna	Ligera	Media	Pesada
1-3	1	1	1	E	E	D	Cobertura pesada, intransitable para caballos
4	2	1	1	E	D	C	
5	3	2	1	D	C	C	
6	4	3	2	C	C	B	
7	5	4	3	C	B	A	
8	6	5	4	B	A	A	
+9	7	6	5	A	A	-	
	8	7	6	A	-	-	
	+9	+8	+7	-	-	-	

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

#### Resultado

- : El tiro falla. Sin efecto.

**A :** Tiro ofensivo: El jinete se retira 4 hexágonos inmediatamente (§)  
Tiro defensivo: El movimiento del jinete se reduce 4 hexágonos ese turno.

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

**C :** Tiro ofensivo: Caballo ileso, jinete herido.  
Tiro defensivo: Idem + A. Caballo sólo: Muerto.

**D :** Tiro ofensivo: Caballo muerto, jinete herido.  
Tiro defensivo: Idem + caballero con armadura puede mover 1 hexágono a pie, caballería ligera 2 hexágonos.

**E :** Caballo ileso; jinete muerto y desmontado. Caballo sólo: Muerto.

(§) El personaje afectado debe retirarse inmediatamente. Puede hacerlo atravesando hexágonos ocupados por personajes aliados. También puede desplazar personajes aliados para poder llevar a cabo la totalidad de su recorrido. Pero si el personaje en retirada o uno de los que desplaza se ve obligado a atravesar o detenerse en un hexágono adyacente a un enemigo, sufrirá las consecuencias reflejadas en la tabla de infiltración.

Es imposible retirarse atravesando un hexágono ocupado por un enemigo. El personaje que no pueda retirarse la distancia total debida será herido automáticamente. Importante: Un personaje aturdido o herido morirá si vuelve a ser herido o vuelve a quedar aturdido. También morirá cualquier personaje aturdido que se vea forzado a retirarse.

### Proyectiles contra infantería / 1D10

Tirada según el tipo de arma				Cobertura			
Balista	Ballesta Fustibalo	Honda Lanza	Arco corto Jabalina Piedra	Ninguna	Ligera	Media	Pesada
1-3	1	1	1	C	C	C	B
4	2	1	1	C	C	B	B
5	3	2	1	C	B	B	B
6	4	3	2	B	B	B	A
7	5	4	3	B	B	A	A
8	6	5	4	B	A	A	A
+9	7	6	5	A	A	A	-
	8	7	6	A	A	-	-
	+9	+8	+7	-	-	-	-

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

#### Resultado

- : El tiro falla. Sin efecto.

**A :** Tiro ofensivo: El personaje se retira 2 hexágonos inmediatamente (§)  
Tiro defensivo: El movimiento del personaje se reduce 2 hexágonos ese turno.

**B :** Tiro ofensivo: Personaje herido;  
Tiro defensivo: Personaje herido y solamente podrá mover la mitad del movimiento que le quede (redondeando hacia abajo si fuera necesario).

**C :** Personaje muerto.

## Tablas de combate

### Combate contra jinetes enemigos / 1D10

Dado <-5	-5/-1	0/4	5/8	9/12	13/20	21/30	31/50	51/70	71/90	>90
1	C	D	F	F	G	H	H	I	I	I
2	C	C	E	F	F	G	H	H	I	I
3	B	C	D	E	F	F	G	H	H	I
4	B	B	C	D	E	F	F	G	H	H
5	A	B	C	C	D	E	F	F	G	H
6	A	A	B	C	C	D	E	F	F	G
7			A	B	C	C	D	E	F	F
8				B	C	C	D	E	F	F
9					B	C	C	D	E	F
10						B	C	C	D	E

Si hay más de un jinete enemigo, desplazarse una columna hacia la derecha.

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

#### Resultado

- A - Un atacante herido
- B - Todos los atacantes se retiran 1 hex. (§)
- C - Todos los defensores se retiran 1 hex. (§)
- D - Un jinete desmontado y aturdido
- E - Un jinete aturdido y desmontado, caballo muerto
- F - Un jinete herido
- G - Un jinete herido y desmontado, caballo muerto
- H - Un jinete herido y desmontado, caballo ileso
- I - Un jinete muerto y desmontado, caballo muerto

### Combate contra infantería / 1D10

Die <-5	-5/-1	0/4	5/8	9/12	13/20	21/30	31/50	51/70	71/90	>90
1	C	D	E	E	E	F	F	F	F	F
2	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F
3	B	C	C	D	D	E	E	F	F	F
4	B	B	C	C	D	E	E	E	F	F
5	A	B	B	C	C	D	E	E	E	F
6	A	A	B	B	C	D	D	E	E	F
7			A	B	C	D	D	E	E	E
8				A	B	C	C	D	D	E
9					B	B	C	C	D	E
10						B	B	C	C	D

Si hay más de un atacante, desplazarse una columna a la derecha.

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

#### Resultado

- A - Un atacante herido
- B - Un atacante se retira 1 hex. (§)
- C - Todos los defensores se retiran 1 hex. (§)
- D - Un defensor aturdido
- E - Un defensor herido
- F - Un defensor muerto

#### Tabla de infiltración

1 - 5	Sin efecto
6 - 7	El movimiento acaba
8 - 9	Personaje herido
10	Personaje muerto
Personaje intentando infiltrarse (bonificaciones acumulativas)	Personaje intentando evitar la infiltración (penalizaciones acumulativas)
Jinete	-1 Jinete +1
Con armadura	-1 Herido -2
Herido	+2

### Prueba de infiltración

Cuando un personaje atraviese durante su movimiento un hexágono adyacente a un enemigo en disposición de atacar, inmediatamente, antes de continuar moviéndose, debe llevar a cabo una prueba de infiltración. Hace una tirada 1D10 y coteja el resultado en la tabla de infiltración. Tira el dado tantas veces como enemigos haya adyacentes al hexágono en cuestión (solamente un ataque por enemigo por fase). Esta regla solamente se aplica a los hexágonos que se atraviesan.

Un personaje que acabe su movimiento en un hexágono adyacente a un enemigo deberá atacar a todos los enemigos adyacentes a dicho hexágono o llevar a cabo una prueba de infiltración por cada uno de ellos que no ataque y por el que no sea atacado esa fase.