

TIROS CON ARCO Y BALLESTA

Modificaciones por distancia y estado del tirador

	Arco	Ballesta	Modificador
Distancia corta	1 a 25 casillas	1 a 25 casillas	Nada
Distancia media	26 a 50 casillas	26 a 75 casillas	+ 1 al dado
Distancia larga	51 a 75 Casillas	76 a 130 casillas	+ 2 al dado
Tirador herido			+ 1 al dado

TIRO CONTRA JINETES

Los números de las dos primeras columnas son los resultados de la tirada de dado, modificada por distancia y/o el estado de salud del tirador. Las letras de las demás columnas indican el efecto que la tirada ha tenido, según el tope de cobertura. A continuación de la tabla se indica el significado de las letras.

Arco	Ballesta	Cobertura			
		Ninguna	Ligera	Media	
		1	D	C	B
		2	C	B	B
1	3	B	B	A	A
2	4	B	A	-	-
3	5	A	-	-	-
4	6	-	-	-	-
5	7	-	-	-	-
6	8	-	-	-	-
7	9	-	-	-	-
8	10 o +	-	-	-	-
9		-	-	-	-
10 o +		-	-	-	-

- : Fallo
 A: El blanco retrocede 4 casillas (*)
 B: Caballo muerto. Jinete aturdido y desmontado
 C: Caballo ileso. Jinete herido y desmontado
 D: Caballo muerto. Jinete herido y desmontado

(*) El blanco debe retroceder inmediatamente. Puede hacerlo a través de casillas ocupadas por personajes amigos. No puede hacerlo a través de casillas adyacentes a personajes enemigos y, si no puede retroceder la distancia completa, recibe una herida.

Importante: Un personaje aturdido o herido se considera muerto si recibe una nueva herida o un nuevo resultado de 'aturdido'.

TIRO CONTRA CABALLERO A PIE

El significado de las columnas y las condiciones de retirada son los mismos que en el caso anterior, pero la explicación de los resultados es diferente.

Arco	Ballesta	Cobertura			
		Ninguna	Ligera	Media	
		1	C	C	B
		2	C	B	B
1	3	B	B	A	A
2	4	B	A	-	-
3	5	A	A	-	-
4	6	A	-	-	-
5	7	-	-	-	-
6	8	-	-	-	-
7	9	-	-	-	-
8	10 o +	-	-	-	-
9		-	-	-	-
10 o +		-	-	-	-

- : Fallo
 A: El blanco retrocede 2 casillas
 B: El blanco resulta herido
 C: El blanco resulta muerto

TIRO CONTRA OTROS PERSONAJES A PIE

La explicación de las columnas y los resultados posibles son idénticos al caso anterior.

Arco	Ballesta	Cobertura			
		Ninguna	Ligera	Media	
		1	C	C	C
		2	C	C	B
1	3	C	B	B	B
2	4	B	B	A	A
3	5	B	A	A	A
4	6	A	A	-	-
5	7	A	-	-	-
6	8	-	-	-	-
7	9	-	-	-	-
8	10 o +	-	-	-	-
9		-	-	-	-
10 o +		-	-	-	-

- : No hay efecto
 A: Atacante herido
 B: Atacante retrocede una casilla
 C: Defensor retrocede una casilla
 D: Defensor aturdido
 E: Defensor herido
 F: Defensor muerto

ORGANIZACIÓN DEL TURNO

Cada fase de un turno se desarrolla de la siguiente manera (cuando decimos "todos" nos referimos a todos los personajes de un mismo bando).

Fase del primer jugador

1. Todos los arqueros y ballesteros pueden disparar salvo los que entablaron combate cuerpo a cuerpo en el turno anterior.
2. Todos los personajes pueden moverse, salvo los ballesteros que acaban de disparar.
3. Todos los arqueros pueden disparar de nuevo, incluidos los que entablaron combate cuerpo a cuerpo en el turno anterior.
4. Todos los personajes adyacentes a personajes enemigos pueden entablar combate cuerpo a cuerpo.
5. Todos los personajes amigos que fueron aturdidos en la fase del adversario se recuperan (se le da la vuelta a la ficha).

Fase del segundo jugador

Se desarrolla exactamente igual que la del primero. Cuando acaba la secuencia 5, empieza un nuevo turno y el primer jugador vuelve a empezar la secuencia 1.

TIPOS DE TERRENO

Aspecto	Nombre	Coste del movimiento	Cobertura	Influencia en combate
	Llano	1	Ninguna	0
	Terraplén	2	Media	-
	Matorral	2	Ligera	-
	Arbol	2 a pie Impasable a caballo	Ligera	-
	Interior	1 a pie Impasable a caballo	Media o ninguna*	+
	Pared	Impasable	Total	0
	Ventana	4 a pie Impasable a caballo	Media o ninguna*	Imposible
	Esquina	1	Media**	0
	Puerta o entrada	1	Media	+

El tipo de cobertura se refiere al disparo de proyectiles, y la ventaja (+) o desventaja (-), al cuerpo a cuerpo.

* En los interiores de casas o en las ventanas, hay cobertura media si el tiro atraviesa una puerta o una ventana. Si no, no hay cobertura.

** En las esquinas hay cobertura media si el tirador no domina ambos lados del edificio. Caso contrario, no hay cobertura.

COMBATES CUERPO A CUERPO

Efectos del terreno en los combates - : Terreno desfavorable
 O : Terreno neutro
 + : Terreno favorable

Atacante en	Defensor en	Ajustes en la relación de fuerzas (1-1, 2-1, etc.)
-	+	2 columnas a la izquierda
-	0	1 columna a la izquierda
0	+	1 columna a la izquierda
0	-	1 columna a la derecha
+	0	1 columna a la derecha
+	-	2 columnas a la derecha

Si ambos bandos están en terrenos equivalentes, no hay ajustes a la relación de fuerzas.

COMBATE CONTRA JINETES

La primera columna representa la tirada de dado, y las demás los efectos, en función de la relación de fuerzas, modificada por terreno.

	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1+
1	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H
2	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H
3	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G
4	A	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G
5	A	A	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F
6	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F
7	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F
8	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	F
9	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E
10	-	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D

- : No hay efecto
 A: Atacante herido
 B: Atacante retrocede una casilla (*)
 C: Defensor retrocede una casilla (*)
 D: Caballo muerto. Jinete desmontado y aturdido
 E: Caballo ileso. Jinete herido
 F: Caballo muerto. Jinete herido y desmontado
 G: Caballo ileso. Jinete muerto
 H: Caballo y jinete muertos

COMBATES CONTRA PERSONAJES A PIE

La primera columna representa la tirada de dado, y las demás los efectos, en función de la relación de fuerzas, modificada por terreno.

	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1+
1	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F	F
2	B	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F
3	B	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F
4	A	B	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
5	A	B	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
6	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F	F
7	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F
8	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F
9	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	F
10	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E

- : No hay efecto
 A: Atacante herido
 B: Atacante retrocede una casilla (*)
 C: Defensor retrocede una casilla (*)
 D: Defensor aturdido
 E: Defensor herido
 F: Defensor muerto.

(*) La retirada se aplica a todos los atacantes o defensores implicados. Un personaje que se retira no puede desplazar a otros ni encontrarse adyacente a un enemigo. Si no puede respetar estas dos condiciones, no retrocede y recibe una herida. Un personaje herido o aturdido se considera muerto si recibe otra herida u otro resultado de 'aturdido'.