

Tipo de terreno

Aspecto de terreno	Tipo de hexágono	Coste en puntos de movimiento por hexágono
	Terreno llano	1
	Colinas	2
	Bosque	2
	Río	2 para cruzarlo
	Marismas	2
	Camino	1
	Pueblo	1
	Ciudad	1
	Castillo	1
	Abadía	1

El turno de juego

Ambas facciones completan cada paso antes de continuar al siguiente:

- > Comprobar el nivel de provisiones de todos los grupos de 10 o mas soldados (ver § 8.4)
  - > Reorganizar los grupos en el mismo hex (ver § 8.1)
  - > Pagar rescates de prisioneros nobles (ver § 15.8)
  - > Crea convoys de aprovisionamiento en hexágonos de asentamiento o castillo, así como transferir provisiones (ver § 12)
- A continuación se producirá el movimiento, así como la resolución de cualquier encuentro que se produzca, en función del prestigio de los nobles: el noble de mayor prestigio jugará antes, luego el siguiente y así sucesivamente. Cuando haya 2 facciones opuestas de igual prestigio, el grupo que más personajes tenga jugará antes. Los grupos que carezcan de prestigio jugarán en último lugar, teniendo prioridad los grupos con más personajes. Los encuentros pueden derivar en batallas o asedios.

Test de lealtad

Lealtad	Resultado
1	Angevino
2	Angevino
3	Angevino
4	Angevino
5	Neutral
6	Neutral
7	Realista
8	Realista
9	Realista
10	Realista

Modificadores de lealtad

Prestigio del noble:

Prestigio del noble	Realista	Angevino
1 o 2	-2	+2
3 o 4	-1	+1
5 o 6	0	0
7 o 8	+1	-1
9 o 10	+2	-2

Número de personajes en el grupo:

Diferencia con el jugador activo	Realista	Angevino
10 o superior	+2	-2
5 a 9	+1	-1
-4 a +4	0	0
-5 a -9	-1	+1
-10 o inferior	-2	+2

Rehusar el combate

Tirada 1D10 con los siguientes modificadores:  
Jinete: -1; Con armadura: -1; Herido: +2

Tirada	Resultado
1	-
2	-
3	-
4	-
5	Personaje hecho prisionero
6	Personaje hecho prisionero
7	Personaje hecho prisionero
8	Personaje herido
9	Personaje herido
10	Personaje muerto

Gestión de asentamientos

El número de guerreros disponibles se establece en función del nivel de recursos: Cuantos más haya, más guerreros estarán disponibles.

Tabla del defensor de pueblos

Nivel de recursos	Número de defensores		
	Tiradores	Campesinos	Infantería ligera
1	1	4	
2	1	4	1
3	1	4	1
4	2	5	1
5	2	5	2
6	2	5	2
7	3	6	2
8	3	6	3
9	4	7	3
10	5	8	4

Tabla del defensor de monasterios

Nivel de recursos	Número de defensores		
	Monjes	Tiradores	Infantería ligera
1	1	4	
2	1	4	1
3	1	4	1
4	2	5	1
5	2	5	2
6	2	5	2
7	3	6	2
8	3	6	3
9	4	7	3
10	5	8	4

Tabla de saqueos

Nivel de recursos	Puntos de saqueo
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

Tabla de reclutamiento

Nivel de recursos	Reclutamiento
1	0
2	0
3	0
4	1 personaje
5	1 personaje
6	2 personajes
7	2 personajes
8	3 personajes
9	3 personajes
10	4 personajes

Siempre dependiendo de la lealtad y recursos disponibles, un noble o caballero podrá reclutar uno o más personajes en un pueblo al precio de £1 por unidad de infantería ligera o £0.5 por campesino.

Relación entre el mapa de campana y los mapas tácticos



> 30 personajes o menos: 1 mapa



> de 31 a 60 personajes: 2 mapas



> 61+ personajes: 4 mapas

Composición de los grupos de combate

Si hay más de 12 personajes, simplemente se añaden los resultados de dos o más líneas, usando la línea del "10" por cada cantidad de 10 personajes.

Anglo-Normandos

Total de integrantes	Tiradores	Infantería ligera	Infantería media	Caballería ligera	Caballería media/pesada
3	1	2			
4	1	2	1		
5	1	2	1	1	
6	1	2	1	1	1
7	2	2	1	1	1
8	2	2	2	1	1
9	2	2	2	1	2
10	2	2	3	1	2
11	2	2	3	1	3
12	2	3	3	1	3

Galeses

Total de integrantes	Jabalineros	Arqueros	Infantería ligera	Caballería media
3	1	2		
4	1	2	1	
5	1	2	2	
6	1	3	2	
7	2	3	2	
8	2	3	3	
9	2	3	3	1
10	2	3	4	1
11	2	3	4	2
12	2	4	4	2

Flamencos

Total de integrantes	Infantería ligera	Ballesteros
3	3	
4	4	
5	5	
6	6	
7	6	1
8	7	1
9	8	1
10	8	2
11	9	2
12	10	2



# The Anarchy