





























































Características de las armas arrojadizas

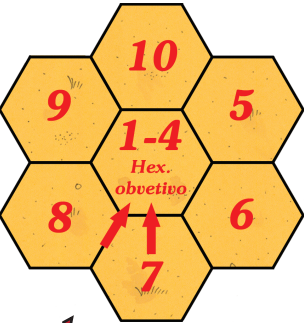
Normandos	Lombardos	Bizantinos	Árabes	Eslavos	Germanos	Tipo de arma arrojadiza	Alcance			Frecuencia de disparo	Limitaciones al movimiento
							Corto +0	Med. +1	Largo +2		
						Lancero montado	1-3	4-6	7-9	Solo en Ataque	Sin limitaciones
						Lancero a pie	1-4	5-8	9-12	Solo en Ataque	Sin limitaciones
						Jabaliner a pie	1-5	6-12	13-25	Solo en Ataque	Sin limitaciones
						Hondero	1-8	9-15	16-30	Solo en Ataque	Movimiento reducido a la mitad*
						Arco compuesto a caballo	1-8	9-15	16-35	Ofensivo + Defensivo	Sin limitaciones
						Arco compuesto a pie	1-12	13-30	31-70	Solo en Ataque	Sin limitaciones
						Arco corto a pie	1-10	11-25	26-50	Ofensivo + Defensivo	Movimiento reducido a la mitad*
						Arco corto a pie	1-10	11-25	26-50	Solo en Ataque	Sin limitaciones
						Trabuco	1-30	-	-	Solo en ataque, cada 3 turnos (2 turnos para recargar)	Movimiento imposible
						Fuego griego	5-10	-	-	Solo en ataque, cada 5 turnos (4 turnos para recargar)	Movimiento imposible

* Redondea a la baja en caso de necesitarlo.

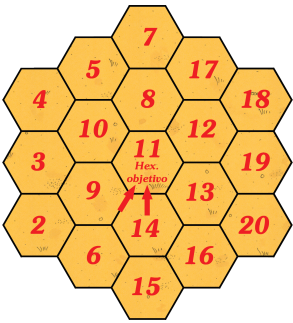
Modificador	Circunstancias	Modificador	Circunstancias
+2	Tirador a larga distancia	-1	Arquero bizantino a caballo
+1	Tirador herido	-2	Arquero/Hondero a 4 hex. o menos del blanco
	Tirador a media distancia		

Determinando el hex. de impacto

Todos los tiradores: Lanza 1D10



Trabuco: Lanza 2D10



Guiscard

TABLA DE RESULTADOS DE DISPARO

Disparo contra personajes montados

Tirada de dado según tipo de arma			Tipo de cobertura			
Trabuco	Arco compuesto, Honda, Lanza	Arco corto, Jabalina	Ninguna	Ligera	Media	Pesada
1			F	E	D	
2			E	E	D	
3	1		E	D	C	
4	2	1	D	C	C	
5	3	2	C	C	B	
6	4	3	C	B	A	
7	5	4	B	A	A	
8	6	5	A	A	-	
9	7	6	A	-	-	
10	+8	+7	-	-	-	

Añade +1 a la tirada si el blanco está acorazado (10+1=10)

Leyenda

- : El disparo falla. Sin efecto.

A : Disparo Ofensivo: El jinete retrocede inmediatamente 4 hex. (§)
Disparo Defensivo: La capacidad de movimiento del jinete para este turno se ve reducida en 4 hex.

B : Caballo ileso, el jinete aturrido y desmontado.

C : Disparo Ofensivo: Caballo ileso, el jinete herido.
Disparo Defensivo: Lo mismo + A. Caballo sin jinete: Muerto

D : Disparo Ofensivo: Caballo muerto, jinete herido.
Disparo Defensivo: Lo mismo + jinete acorazado puede mover 1 hex. a pie, jinete ligero 2 hex.

E : Caballo ileso; jinete muerto y desmontado. Caballo sin jinete: Muerto

F : Caballo muerto; jinete muerto y desmontado.

(§) El personaje afectado debe retroceder inmediatamente. Puede retroceder a través de hex. ocupados por personajes amigos. Puede incluso desplazar a personajes amigos para acabar a la distancia requerida del punto de inicio. Pero si el personaje que se retira o uno de los personajes desplazados se ve obligado a pasar o a parar en un hex. adyacente a un enemigo deberá asumir las consecuencias de la Tabla de Infiltración en Líneas Enemigas.

Es imposible retroceder de hex. ocupados por el enemigo. El personaje que no puede retroceder la distancia exigida por completo es automáticamente herido. Importante: Un personaje aturrido o herido se considera muerto si es herido o aturrido de nuevo. Un personaje aturrido que se vea obligado a retroceder se considerará muerto.

TABLA DE COMBATE

Combate contra oponentes montados/ 1D10

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

Si hay más de un atacante montado, desplaza la relación una columna a la derecha.

Añade +1 a la tirada si el defensor está acorazado (10+1=10)

Leyenda

A - Un atacante herido
B - Todos los atacantes retroceden un hex. (§)
C - Todos los jinetes retroceden un hex. (§)
D - Un jinete aturrido y desmontado

E - Un jinete aturrido y desmontado, el caballo muerto
F - Un jinete herido
G - Un jinete herido y desmontado, el caballo muerto
H - Un jinete muerto y desmontado, el caballo ileso
I - Un jinete muerto y desmontado, el caballo muerto

Infiltración en líneas enemigas

Cuando un personaje durante su movimiento cruza un hex. adyacente a un enemigo con capacidad de atacar, debe inmediatamente encargar un test de infiltración, antes de continuar su movimiento. El jugador defensivo lanzará 1D10 y consultará la Tabla de Infiltración. Se lanzarán tantos dados como enemigos hay adyacentes al hex. (tan solo un ataque por personaje). Esta regla solo se aplica los hex. que se pretende cruzar. Un personaje que finaliza su movimiento en un hex. adyacente a un enemigo debe atacar a todos los enemigos adyacentes a ese hex. o hacer una tirada de infiltración por cada enemigo que no será atacado.

Disparo contra infantería / 1D10

Tirada de dado según tipo de arma			Tipo de cobertura			
Trabuco	Arco compuesto, Honda, Lanza	Arco corto, Jabalina	Ninguna	Ligera	Media	Pesada
1			C	C	C	C
2			C	C	C	B
3	1		C	C	B	B
4	2	1	C	B	B	B
5	3	2	B	B	B	A
6	4	3	B	B	A	A
7	5	4	B	A	A	A
8	6	5	A	A	A	-
9	7	6	A	A	-	-
10	+8	+7	-	-	-	-

Añade +1 a la tirada si el blanco está acorazado (10+1=10)

Leyenda

- : El disparo falla. Sin efecto.

A : Disparo Ofensivo: El personaje retrocede inmediatamente 2 hex (§)
Disparo Defensivo: La capacidad de movimiento del personaje para este turno se ve reducida en 2 hex.

B : Disparo Ofensivo: Personaje herido.

Disparo Defensivo: Personaje herido, tan solo podrá mover la mitad del movimiento que le quedara (redondea hacia abajo si fuera necesario)

C : Personaje muerto.

Combate contra infantería/ 1D10

D.	<-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	F
2	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
3	B	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F
4	B	B	C	C	D	E	E	E	F	F	F
5	A	B	B	C	C	D	E	E	E	F	F
6	A	A	B	B	C	D	D	E	E	E	F
7			A	B	B	C	D	D	E	E	E
8				A	B	C	C	D	D	E	E
9					A	B	C	C	D	E	E
10						A	B	C	C	D	E

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

Añade +1 a la tirada si el defensor está acorazado (10+1=10)

Leyenda

A - Un atacante herido
B - Todos los atacantes retroceden 1 hex. (§)
C - Todos los defensores retroceden un hex. (§)

D - Un defensor aturrido
E - Un defensor herido
F - Un defensor muerto

Tabla de infiltración

1 - 5	Sin efecto
6 - 7	Movimiento detenido
8 - 9	Personaje herido
10	Personaje muerto
Personaje intentando la infiltración (las bonificaciones se pueden sumar)	Personaje intentado oponerse a la infiltración (las penalizaciones se pueden sumar)
Jinete	-1 Jinete +1
Acorazado	-1 Hoplita Bizantino +1
Herido	+2 Herido -2