

## TABLA DE COMBATE CUERPO A CUERPO

| Dado | Número de puntos de fuerza de combate |     |      |       |       |       |       |       |       |     |
|------|---------------------------------------|-----|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-----|
|      | 1-3                                   | 4-6 | 7-10 | 11-15 | 16-20 | 21-25 | 26-30 | 31-40 | 41-45 | 46+ |
| 0    | -                                     | -   | -    | -     | -     | -     | -     | -     | M     | M   |
| 1    | -                                     | -   | -    | -     | -     | -     | -     | M     | M     | M   |
| 2    | -                                     | -   | -    | -     | -     | -     | M     | M     | M     | M   |
| 3    | -                                     | -   | -    | -     | M     | M     | M     | M     | M     | M   |
| 4    | -                                     | -   | -    | M     | M     | M     | M     | M     | M     | 1   |
| 5    | -                                     | -   | M    | M     | M     | M     | M     | M     | 1     | 1   |
| 6    | -                                     | M   | M    | M     | M     | M     | M     | 1     | 1     | 1   |
| 7    | -                                     | M   | M    | M     | M     | M     | 1     | 1     | 1     | 1   |
| 8    | M                                     | M   | M    | M     | M     | 1     | 1     | 1     | 1     | 2   |
| 9    | M                                     | M   | M    | 1     | 1     | 1     | 1     | 1     | 2     | 2   |
| 10   | M                                     | M   | 1    | 1     | 1     | 1     | 1     | 2     | 2     | 2   |
| 11   | 1                                     | 1   | 1    | 1     | 1     | 1     | 2     | 2     | 2     | 2   |
| 12+  | 1                                     | 1   | 1    | 1     | 1     | 2     | 2     | 2     | 2     | 2   |

### Modificadores de la Tabla Cuerpo a Cuerpo:

- La caballería con una orden de ataque cuando ataca tiene un modificador del dado de +1.
- La infantería con una orden de ataque cuando ataca tiene un modificador del dado de +1.
- Las unidades de combate que defienden con una orden de mantenerse tienen un modificador del dado de +1.
- Las unidades que huyen tienen un modificador de -1.
- Los líderes apilados con unidades que atacan o defienden añaden el bono de combate del líder como un modificador del dado (ver 4.13).
- Las unidades que atacan a unidades que se defienden por lados de hexágono de su retaguardia o de flanco tienen un modificador del dado de +1 (una sola unidad en dicha situación es suficiente para obtener este beneficio en un ataque multi-hexágono).
- Mirar la Tabla de Efectos del Terreno para otros modificadores.

### Resultados del combate cuerpo a cuerpo:

- = Ningún efecto.

**M** = Todas las unidades de combate deben realizar un chequeo de la moral.

**1, 2** = Número de pasos perdidos que las unidades de combate deben recibir, empezando con la unidad superior del apilamiento. Si se ve afectado más de un hexágono, esto es, las unidades atacan desde más de un hexágono y el defensor obtiene este resultado, el propio jugador decide qué unidades superiores de los posibles apilamientos reciben las pérdidas. Todas las unidades de combate chequean su moral (usando su nueva moral más baja).

## TABLA DE MODIFICADORES DEL TIPO DE UNIDAD

| Atacante          | Defensor         |            |                   |            |                   |                   |                  |
|-------------------|------------------|------------|-------------------|------------|-------------------|-------------------|------------------|
|                   | Hombres en armas | Infantería | Caballería pesada | Caballería | Caballería ligera | Arqueros montados | Escaramuzadores* |
| Hombres en armas  | -                | +1         | -                 | +1         | +2                | +2                | +3               |
| Infantería        | -1               | -          | -1                | -          | +1                | +1                | +2               |
| Caballería pesada | -                | +1         | -                 | +1         | +2                | +2                | +3               |
| Caballería        | -1               | -          | -1                | -          | +1                | +1                | +2               |
| Caballería ligera | -2               | -1         | -2                | -1         | -                 | -                 | +1               |
| Arqueros montados | -2               | -1         | -2                | -1         | -                 | -                 | +1               |
| Escaramuzadores   | -3               | -2         | -3                | -2         | -1                | -1                | -                |

\*Las unidades de escaramuzadores incluyen a arqueros, ballesteros y milicia.

### Notas:

1. No hay modificador cuando la artillería es atacada en la fase de cuerpo a cuerpo (y la artillería no puede atacar ofensivamente cuerpo a cuerpo).
2. En el escenario de Nicópolis hay arqueros montados que se designan como escaramuzadores; para propósitos de la Tabla de Modificadores del Tipo de Unidad cuentan como caballería montada.

## TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO

| Tipo de terreno | Costes del terreno |            |                |                   |            | Modificadores defensivos |                 |
|-----------------|--------------------|------------|----------------|-------------------|------------|--------------------------|-----------------|
|                 | Infantería         | Caballería | Líderes (8 MP) | Caballería pesada | Escaramuza | Fuego                    | Cuerpo a cuerpo |
| Claro nivel 1   | 1                  | 1          | 1              | 1                 | 1          | -                        | -               |
| Claro nivel 2   | 1                  | 1          | 1              | 1                 | 1          | -                        | -               |
| Claro nivel 3   | 1                  | 1          | 1              | 1                 | 1          | -                        | -               |
| Bosques         | 3                  | 3          | 3              | NA                | 2          | -2                       | -1              |
| Lago            | NA                 | NA         | NA             | NA                | NA         | -                        | -               |
| Población       | 1                  | 1          | 1              | 1                 | 1          | -1                       | -1              |
| Camino          | ½                  | ½          | ½              | ½                 | ½          | -                        | -               |
| Altura nivel 1  | +1                 | +1         | +1             | +2                | +1         | -1                       | -1              |
| Bajada nivel 1  | -                  | -          | -              | +1                | -          | -                        | -               |
| Cuesta arriba   | +2                 | +2         | +2             | +4                | +2         | -                        | NA              |

NA = No permitido.

Los modificadores defensivos se añaden a las tiradas de dado del combate cuerpo a cuerpo o de fuego de unidades de combate que atacan a o a través del hexágono o lado de hexágono indicado.

## TABLA DE FUEGO

| Dado | Tipo de unidad que dispara |                 |                   |       |             |         |
|------|----------------------------|-----------------|-------------------|-------|-------------|---------|
|      | Arquero                    | Arquero montado | Caballería ligera | Cañón | Ballesteros | Milicia |
| 0    | -                          | -               | -                 | -     | -           | -       |
| 1    | -                          | -               | -                 | -     | -           | -       |
| 2    | -                          | -               | -                 | -     | -           | -       |
| 3    | -                          | -               | -                 | -     | -           | -       |
| 4    | -                          | -               | -                 | -     | -           | -       |
| 5    | -                          | -               | -                 | M     | -           | -       |
| 6    | -                          | -               | -                 | M     | -           | -       |
| 7    | M                          | -               | -                 | M     | M           | -       |
| 8    | M                          | M               | -                 | M     | M           | M       |
| 9    | 1                          | M               | M                 | 1     | 1           | M       |
| 10   | 1                          | 1               | 1                 | 1     | 1           | 1       |
| 11+  | 1                          | 1               | 1                 | 1     | 1           | 1       |

### Resultados de la Tabla de Fuego:

- = Sin efecto.

**M** = Chequeo de moral; todas las unidades de combate en el hexágono objetivo deben pasar un chequeo de moral.

**1** = La unidad de combate superior del apilamiento del hexágono objetivo sufren la pérdida de un paso y todas las unidades de combate deben chequear su moral.

### Modificadores de la Tabla de Fuego:

-1 si el objetivo es caballería pesada cruzada.

-1 si el objetivo son hombres en armas.

Modificadores del alcance (ver Tabla de Alcance)

Modificadores del terreno (ver Tabla de Efectos del Terreno)

## TABLA DE ALCANCE

| Tipo              | Distancia en hexágonos |    |   |   |     |
|-------------------|------------------------|----|---|---|-----|
|                   | 1                      | 2  | 3 | 4 | 5-6 |
| Arqueros          | +1                     | -  | - | X | X   |
| Arqueros montados | -                      | -1 | X | X | X   |
| Caballería ligera | -                      | X  | X | X | X   |
| Cañón             | +1                     | -  | - | - | -1  |
| Milicia           | -                      | -1 | X | X | X   |
| Ballesteros       | +1                     | -  | X | X | X   |

### Resultados:

- = Puede disparar; no hay modificadores del dado.

-1, +1 = Pueden disparar; se añade o resta el número como un modificador del dado.

X = No pueden disparar; fuera de alcance.