

**TABELA TERENU**

Teren	Piechota i Dowódcy	Kawaleria i artyleria	Wpływ na ostrzał	Wpływ na starcia	Wpływ na szarżę
Czysty	1	1	BE	BE	BE
Las	2	3	-2/B	-1	-2
Krzaki/Ogrodzenia/Winnice/Ogrody	1	2	-1/B	-1	-1
Mokradła	2	2	BE	+1	-2
Miasto/Wieś/Ruiny	2	2	-2/B	-2	-3
Farma/Młyn/Opactwo	1	1	-1	-1	-1
Strumień	+1	+1	BE	-1	-1
Rzeka/Staw/Jezioro/Morze	N	N	BE	N	N
Mur	N	N	-4/0(a)	N	N
Fortyfikacja	0	+1	BE	-1	-2
Brama	0	0	-4/0(a)	N	N
Most	0	0	+1	-1	N
Bród	+1	+1	0	-1	N
Szlak	1(b)	1 (b)	BE	BE	BE
Droga	1(c)	1 (c)	BE	BE	BE
+1 poziom	+1	+2	BE/B	-1	-1
-1 poziom	0	+1	BE/B	+1	+1

BE – Bez efektu      N – Niemożliwe      B – blokuje linię widoczności

(a) -4 odnosi się do ostrzału za mur, 0 – do ostrzału z muru,

(b) gdy ruch następuje z jednego heksu z drogą na inny z drogą, zignoruj koszt terenu z wyjątkiem zmiany poziomu,

(c) gdy ruch następuje z jednego heksu z drogą na inny z drogą, zignoruj wszystkie pozostałe koszty terenu,

*Uwaga: Gdy walczy kilku obrońców przeciwko jednemu napastnikowi, lub kilku napastników przeciwko jednemu obrońcy, zawsze stosuj teren najbardziej korzystny dla obrońcy.*

**Specjalne przypadki: Patrz reguły szczegółowe dla każdej z bitew.**

**TABELA OSTRZAŁU**

Typ jednostki	1 heks	2 heksy	3 heksy	4 heksy	5 heksów
Ar – Łucznicy	5/7	6/9	7/9	Za daleko	Za daleko
Ab – Kuszniczy	6/8	7/9	9	Za daleko	Za daleko
Aq – Arkebuzerzy	4/7	7/9	9	Za daleko	Za daleko
At – Artyleria	3/5	4/6	5/7	6/8	9
Cl i Il – Oszczepnicy konni i piesi	7/8	9	Za daleko	Za daleko	Za daleko

**Wszystkie modyfikatory się kumulują.**

**Modyfikatory:**

- wpływ terenu (patrz Tabela Terenu);
- -1 gdy siła strzelającej jednostki (lub łączna siła strzelających jednostek) jest mniejsza niż 4 punkty (np. łucznicy z siłą 3 = -1 od wyniku rzutu kostką). Nie dotyczy to artylerii;

- +1 gdy siła strzelającej jednostki (lub łączna siła strzelających jednostek) jest większa niż 4 punkty;
- +2 gdy siła strzelającej jednostki (lub łączna siła strzelających jednostek) jest większa niż 8 punktów;
- -1 gdy cel jest spieszoną jednostką Ch lub Ha;
- -1 gdy strzelająca jednostka (lub jedna ze strzelających jednostek) poruszała się w swej aktywacji;
- -1 gdy strzelająca jednostka (lub jedna ze strzelających jednostek) jest konna;
- -1 gdy strzelająca jednostka (lub jedna ze strzelających jednostek) jest zmieszana;

*Uwaga: Gdy kilka jednostek koncentruje swój ostrzał na jednym celu, to jest on rozstrzygany dla kolumny odpowiadającej najdalszej od celu jednostce.*

**Wyniki:**

Cel jest trafiony przy rzucie k10 większym lub równym wskazanym liczbom.

- pierwsza liczba to minimalny rzut kostką wymagany dla zmieszania jednostki będącej celem ostrzału (patrz 12.1);
- druga liczba to minimalny rzut kostką wymagany dla ucieczki tej jednostki (patrz 12.2.1).

*Uwaga: Gdy jest tylko jedna liczba w tabeli, jest to rzut kostką wymagany dla zmieszania jednostki.*

Patrz Reguła 12 dla łącznego efektu wyników "découragé" ("zmieszanie").

**Wpływ na dowódców:**

Przy ostrzale niezmodyfikowany rzut kostką równy 9 na k10 wymaga próby straty dla możliwego zabicia lub zranienia każdego dowódcy pozostającego na polu z jednostką będącą celem ostrzału: rzuc k10: 0 do 5 = bez straty, 6 do 8 = dowódca ranny, 9 = dowódca zabity

## Tabela Walki

**Wszystkie modyfikatory kumulują się do granicy + lub -7**

*Wyjątek: Modyfikator +5 gdy wszyscy obrońcy uciekają nie kumuluje się z żadnym innym modyfikatorem związanym z ustawieniem, ponieważ jednostki uciekające nie mają ustawienia.*

**Modyfikatory ze względu na stosunek sił** (zawsze zaokrąglaj na korzyść obrońcy):

- 2-1 i więcej: +2
- 1-1 : +1
- 1-2 : 0
- 1-3 : -1
- mniej niż 1-3 : -2

**Modyfikatory ze względu na typ jednostki:**

*Uwaga: w przypadku ataków kombinowanych (kilku atakujących lub kilku obrońców), weź pod uwagę typy jednostek najkorzystniejsze dla obrońcy ("najgorszy" atakujący i "najlepszy" obrońca według tabeli obok).*

**Modyfikatory ze względu na jakość jednostki:**

- Jakość atakującego wyższa od obrońcy: +1
- Jakość atakującego niższa od obrońcy: -1

*Uwaga: w przypadku kombinowanych ataków (kilku atakujących lub kilku obrońców) użyj jednostek o najlepszej jakości z każdej strony.*

**Inne modyfikatory:**

- wpływ terenu (patrz Tabela Terenu);
- + lub – różnica w bonusach wszystkich dowódców z obu stron uczestniczących w walce;
- -2 jeśli jednostka atakująca (lub jedna z jednostek atakujących) właśnie przeprowadziła ostrzał ofensywny;
- +2 jeśli obrońca (lub jeden z obrońców) jest atakowany z tylnego heksu;
- +3 za szarżę z heksu przedniego;
- +4 za szarżę z heksu tylnego lub wiele szarż z 2 lub 3 heksów przednich;
- +5 za wiele szarż z co najmniej dwóch heksów, z których co najmniej jeden jest heksem tylnym;
- -2 jeśli wszyscy atakujący są zmieszani;
- -1 jeśli jeden lub więcej lecz nie wszyscy atakujący są zmieszani;
- +1 jeśli jeden lub więcej lecz nie wszyscy obrońcy są zmieszani;
- +2 jeśli wszyscy obrońcy są zmieszani, lub co najmniej jeden, lecz nie wszyscy obrońcy uciekają;
- +5 jeśli wszyscy obrońcy uciekają.

*Wyjaśnienie: Modyfikator +5 przeciwko jednostkom uciekającym nie kumuluje się z innymi modyfikatorami związanymi z ustawieniem lub szarżą, ponieważ jednostki uciekające nie mają ustawienia.*

*Uwaga: patrz specjalne przypadki związane ze Szwajcarami jako obrońcami w zasadach szczegółowych dla "Miecz i halabard".*

**Wyniki:**

Rzuc 1k10 (0 = zero a nie 10). Następnie dodaj i odejmij modyfikatory do granicy +/- 7.

Zmodyfikowany wynik	Obrońca	Atakujący
-7 do -4	Możliwy pościg	D + R
-3 do 0	Bez efektu	F + R
1 do 3	F	R
4	Bez efektu	Bez efektu
5 do 6	R	F + Obowiązkowy pościg
7 do 9	F + R	Obowiązkowy pościg
10 do 13	D + R	Obowiązkowy pościg
14 do 16	Dr + R	Obowiązkowy pościg

Wyniki są przyjmowane w porządku wskazanym obok.

Przykład: Jednostka, która otrzyma wynik Dr + R musi najpierw zastosować wynik Dr (ze wszystkimi ograniczeniami) a później zastosować wynik R (ze wszystkimi jego ograniczeniami).

R = Odwrót o jeden heks (patrz 10.7);

Dr = Ucieczka (odwrót o dwa heksy, patrz 12.2.1);

D = Zmieszanie (patrz 12.1);

F = Zmęczenie (patrz 11).

Pościg po walce nie jest dozwolony dla jednostek zmieszanych (zarówno atakujących jak i broniących się).

*Szczególny przypadek dla artylerii: jednostka Art nie może wycofać się po walce. Wynik R eliminuje ją automatycznie (patrz 10.7).*

*Uwaga: Patrz Reguły 11 i 12 dla połączonych efektów wyników "Zmęczenie" i "Zmieszanie".*

**Wpływ walki na dowódców:**

Niezmodyfikowany wynik 9 w rzucie k10 na walkę wymaga próby na możliwe zranienie, śmierć lub wzięcie do niewoli dowódcy lub dowódców stojących razem z broniącymi się jednostkami. Niezmodyfikowany wynik 0 w rzucie k10 na walkę wymaga próby na możliwe zranienie, śmierć lub wzięcie do niewoli dowódcy lub dowódców stojących razem z atakującą jednostką:

W obu przypadkach rzut k10: 0 do 5 = Bez efektu, 6 do 7 = dowódca jest wzięty do niewoli, 8 = zraniony, 9 = zabity.