

Justas de Bretonia

Reglas de la Campaña

¿Quién participa?

Para jugar tan solo hace falta un personaje montado de cualquiera de las listas de ejércitos Warhammer, cuyo valor en puntos no exceda de los 140 puntos. Dichos puntos pueden utilizarse, además, para adquirir objetos mágicos y equipo. Ningún personaje podrá portar objetos *portahechizos* ni utilizar magia. Además de las opciones habituales, un caballero podrá contar con los servicios de un escudero por 5 puntos adicionales y podrá comprar tantas lanzas como desee.

¿Cómo se juega?

Coloca a los dos caballeros separados por un murete de justas y uno a cada extremo del mismo. Después determina quién será el primero en golpear. Para ello, ambos caballeros deberán tirar 1D6.

Al resultado del dado habrá que aplicarle los siguientes modificadores. El que obtenga un resultado mayor después de sumarlos será el primero en golpear a su adversario.

Tener una Iniciativa más alta:	+1
Poseer la montura con un mayor Movimiento:	+1
Contar con más escuderos:	+1

Cada miniatura realizará un único ataque. Para determinar si se golpea con éxito al adversario, deberás utilizar las reglas para impactar en un combate cuerpo a cuerpo de Warhammer, pero utilizando las siguientes restricciones. Para golpear, el caballero deberá decidir a qué parte del cuerpo del adversario golpea. Existen tres localizaciones posibles:

En la cabeza

Nota: cualquier herida no salvada contará como dos heridas.

Modificador: -2 al impactar.

Salvación: armadura.

En el pecho

Nota: realiza la tirada para herir y para impactar de la forma habitual.

Modificadores: ninguno.

Salvación: armadura.

En el escudo

Nota: si el adversario resulta herido, deberá superar un *chequeo de resistencia* o resultará *derribado*.

Modificadores: ninguno.

Salvación: armadura y escudo.

Para herir, sigue el procedimiento habitual. La *tirada de salvación* de los caballeros viene determinada en las tablas anteriores, pero no se modifica por la Fuerza del atacante como es habitual.

Derribado: una miniatura que sea *derribada* caerá de la silla y perderá la oportunidad de golpear si todavía no lo había hecho: ¡bastante tiene ya con intentar no romperse nada en la caída! Una miniatura *derribada* no podrá aplicar ningún modificador a la tirada para golpear en la siguiente carga, estará muy ocupado volviendo a montar en la silla.

Una miniatura que pierda todas sus Heridas resultará *derribada* automáticamente.

Lanzas: debido a los terribles impactos que sufren en las justas, las lanzas tienen tendencia a partirse en mil pedazos. Después de que un caballero hiera a su enemigo, deberá tirar 1D6. Con un resultado de 4+, la lanza se partirá y quedará inservible. Para volver a disponer de una lanza, el caballero deberá asignarle

tal tarea a uno de sus escuderos. Este escudero no se contabilizará para determinar quién tiene más escuderos, pues está ocupado en otros menesteres.

En caso de no contar con ningún escudero que pueda ocuparse de conseguir una lanza, el caballero luchará con su arma de mano y siempre atacará el último.

¿Quién gana?

El caballero que reduzca a cero las Heridas de su oponente será declarado vencedor de la justa a caballo.

Lucha a pie (opcional)

Las justas tradicionales bretonianas acostumbran a contar con dos partes, la lucha a caballo y la lucha a pie.

¿Quién participa?

El caballero que haya ganado la lucha a caballo participará con las heridas que conserve. El perdedor deberá realizar un *chequeo de liderazgo* para determinar si puede o no disputar esta segunda parte del torneo. Si lo supera, su fuerza de voluntad es tan grande que se pondrá en pie y luchará con tan solo una Herida. Si no lo supera, se retirará bajo el griterío de la multitud y se declarará perdedor del combate.

¿Cómo se lucha?

Coloca a los dos caballeros a pie en contacto peana con peana. Ambos adversarios se enzarzarán en una lucha de 4 turnos. El orden en que golpearán lo decidirá la Iniciativa: el caballero con más Iniciativa golpeará primero. En esta parte del combate, los caballeros solo dispondrán de la *tirada de salvación* que proporciona su armadura y su escudo (en caso de tenerlos) y el modificador por luchar con arma de mano y escudo, como es habitual.

Por mi honor: en estas luchas, la fuerza de voluntad de un guerrero suele ser más importante que su propia resistencia física. Después de que un guerrero pierda su última Herida, podrá llevar a cabo un *chequeo de liderazgo*. Si lo supera, el guerrero se levantará del suelo contra todo pronóstico y seguirá luchando con una sola Herida. Si no lo supera, se desplomará y la batalla habrá concluido.

Tiro con arco

¿Cómo se juega?

Se colocara a los caballeros a una distancia de 40cm de la diana. Los turnos de comienzo se daran como los anteriores combates.

Cada miniatura realizará tres disparos. Para determinar si se golpea con éxito la diana, deberás utilizar las reglas para impactar en disparo de Warhammer, pero utilizando las siguientes restricciones. Para dispara, el caballero deberá decidir a qué parte de la diana dispara. Existen tres localizaciones posibles:

En la línea blanca

Nota: Si aciertas ganara 0.25 puntos.

Modificador: +1 para impactar.

En la línea azul

Nota: Si aciertas ganara 0.50 puntos.

Modificadores: -1 para impactar.

En el centro

Nota: Si aciertas ganara 1 punto.

Modificadores: -3 para impactar.

¿Quién gana?

Después de llevar a cabo la lucha a caballo y la lucha a pie, llega el momento de declarar un vencedor.

Si alguno de los luchadores abandona el combate (por no superar un chequeo o por abandonar voluntariamente), su contrincante será declarado ganador. En caso de que nadie abandone, hay que contar quién ha conseguido más puntos de victoria:

- El caballero que gane en la parte a caballo obtendrá **1 punto**.
- El caballero que gane en la parte a pie obtendrá **1 punto**.
- Por cada herida infligida y no salvada, el caballero ganará **1 punto**.
- Cada vez que el caballero derribe a su adversario, ganará **1 punto**.
- Por cada lanza que rompa, el caballero ganará **1 punto**.

El caballero que más veces supere el *chequeo de liderazgo* durante la lucha a pie sumará **1 punto** como premio a su valor