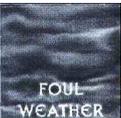
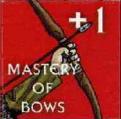


# THE MARCHER LORDS

TABLA DE EVENTOS AL AZAR — GALESES	
Resultado (2 D10)	EVENTO
0-4	<p><b>Tiempo Despejado.</b> No hace falta hacer un chequeo meteorológico para permitir invasiones marítimas de acuerdo con las reglas opcionales del juego (ver 12.2). También, aplica un modificador de <b>+1</b> para los chequeos de suministros que se hagan mientras dure esta condición (ver 6.2). Coloca el marcador de Tiempo Despejado en el Casillero de Registro de Turnos de Juego (reemplazando a cualquier marcador de Mal Tiempo).</p> 
5-9	<p><b>Guerra Civil.</b> Los líderes Galeses, no eran inmunes a los conflictos internos e intentaron golpes de estado, desviando su atención de los Normandos. Durante un turno, todas las unidades en cualquier reino Galés movilizado a elección del jugador Normando son congeladas y no pueden moverse ni atacar. Las unidades afectadas pueden defenderse normalmente.</p>
10-14	<p><b>Mal Tiempo.</b> No es posible ninguna invasión marítima en este turno (ver 12.2). También, aplica un modificador de <b>-1</b> para los chequeos de suministros (ver 6.2) mientras dure esta situación. Coloca el marcador de Mal Tiempo en el Casillero de Registro de Turnos de Juego (reemplazando a cualquier marcador de Tiempo Despejado).</p> 
15-19	<p><b>Insurrectos Galeses.</b> Agentes Galeses agitan el fervor anti Normando. En cualquier zona ocupada por los Normandos que no sea una zona de condado, el jugador Galés coloca boca arriba dos unidades Galesas sacadas al azar. Estas unidades no pueden participar en ningún sitio y no pueden retirarse durante la duración del juego. <i>Estas unidades recién colocadas deben luchar inmediatamente.</i></p>
20-24	<p><b>Asesinato.</b> El jugador Galés puede intentar matar a cualquier líder (conde) adversario usando a un asesino. Lanza un D10. Un resultado de 1, 2, o 3 es acertado, y significa que el líder "apuntado" resulta eliminado (esto cuenta para las condiciones de victoria). Cualquier otro resultado no tiene ningún efecto.</p>
25-29	<p><b>Tropas auxiliares Irlandesas.</b> Los Irlandeses a veces enviaban tropas para ayudar a sus hermanos celtas en el País de Gales. El jugador Galés puede colocar dos unidades auxiliares Irlandesas boca arriba (si están disponibles) en cualquier zona costera Controlada por los Galeses. Estas unidades pueden ser usadas normalmente por el jugador Galés que las controla hasta que sean eliminadas.</p> 
30-34	<p><b>Cosecha Generosa.</b> Una riqueza de recursos permite reclutamiento adicional. El jugador Galés coloca una unidad adicional sacada al azar, boca abajo, en cualquier zona movilizada amiga.</p>
35-39	<p><b>Dominio del Arco.</b> La práctica y el entrenamiento dan como resultado una puntería mejorada. Todas las unidades de arqueros Galeses reciben un modificador de <b>+1</b> en el combate durante este turno (acumulativo con otros modificadores). Coloca el marcador Dominio del Arco en el Casillero de Registro de Turnos de Juego para este turno.</p> 
40-44	<p><b>Incursión Vikinga:</b> El jugador Galés puede enviar inmediatamente dos unidades Vikingas (si están disponibles) para atacar cualquier zona costera enemiga. Si los atacantes Vikingos eliminan a todos los defensores, la zona se convierte en neutral. Los Vikingos sobrevivientes permanecen en la zona y defienden normalmente. (¡Los incursores Vikingos nunca se retiran!). Una incursión de Vikingos no moviliza ningún reino limítrofe Galés. El combate para una incursión de Vikingos debe resolverse de inmediato; no se espera a la fase de combate.</p> 
45-49	<p><b>Castillos Abandonados.</b> A veces los primeros castillos Normandos tuvieron que ser abandonados cuando resultaba que tenían un fundamento de tierra pobre, agua potable inadecuada, o algo parecido. El jugador Galés puede eliminar cualquier castillo en cualquier zona que no sea una zona de condado.</p> 
50+	<b>Sin Efecto</b>

# THE MARCHER LORDS

TABLA DE EVENTOS AL AZAR — NORMANDOS	
Resultado (2 D10)	EVENTO
0-4	<b>Rebelión de Campesinos.</b> Los Campesinos Galeses ultrajados se rebelan contra sus ocupantes Normandos. El jugador Galés elige una zona cualquiera controlada por los Normandos, que no sea de condado y elimina a una unidad Normanda militar que esté allí (pero no un líder).
5-9	<b>Incursión Vikinga:</b> El jugador Normando puede enviar inmediatamente dos unidades Vikingas (si están disponibles) para atacar cualquier zona costera enemiga. Si los atacantes Vikingos eliminan a todos los defensores, la zona se convierte en neutral. Los Vikingos sobrevivientes permanecen en la zona y defienden normalmente. (¡Los incursores Vikingos nunca se retiran!). Una incursión de Vikingos no moviliza ningún reino limítrofe Galés. El combate para una incursión de Vikingos debe resolverse de inmediato; no se espera a la fase de combate. 
10-14	<b>Rebelión de Eadric el Salvaje.</b> (Este resultado se aplica solamente en el Escenario Uno - en otro escenario, no tiene efecto). Una gran rebelión de patriotas en el centro de Inglaterra hace que el Rey Guillermo vuelva a desplegar tropas desde los condados. Todas las unidades que están boca abajo en las zonas de condado son retiradas y devueltas al fondo de refuerzo.
15-19	<b>Abundancia de Provisiones.</b> Solamente por este turno, el jugador Normando pasa automáticamente todos los chequeos de suministros.
20-24	<b>Consejo Real.</b> (Este resultado se aplica solamente en el Escenario Uno - en otro escenario, no tiene efecto). El Rey Guillermo llama a uno de sus condes para una reunión. El jugador Normando lanza un D10 para cada conde, y el que saque el resultado más bajo debe asistir a la reunión. Quita la ficha de ese conde del tablero de juego durante un turno, y vuelve a colocarlo de nuevo en el siguiente turno en una de sus zonas de condado "de casa".
25-29	<b>Asesinato.</b> El jugador Normando puede intentar matar a cualquier líder (rey) adversario usando a un asesino. Lanza un D10. Un resultado de 1, 2, o 3 es acertado, y significa que el líder "apuntado" resulta eliminado (esto cuenta para las condiciones de victoria). Cualquier otro resultado no tiene ningún efecto.
30-34	<b>Pillaje.</b> Los invasores hacen una pausa para saquear el campo. El jugador Normando debe escoger una zona que controle que no sea de condado. Ninguna unidad Normanda puede moverse fuera de, o a través de esta zona durante un turno completo. Se pueden defender normalmente. Coloca el marcador de Pillaje en el área afectada. 
35-39	<b>Mal Tiempo.</b> No es posible ninguna invasión marítima en este turno (ver 12.2). También, aplica un modificador de <b>-1</b> para los chequeos de suministros (ver 6.2) mientras dure esta situación. Coloca el marcador de Mal Tiempo en el Casillero de Registro de Turnos de Juego (reemplazando a cualquier marcador de Tiempo Despejado). 
40-44	<b>Dominio de la Espada.</b> Mejoras en el entrenamiento produce mejores habilidades: Todas las unidades de infantería Normandas reciben un modificador de <b>+1</b> en el combate durante este turno (acumulativo con otros modificadores). Coloca el marcador de Dominio de la Espada en el Casillero de Registro de Turnos de Juego para este turno. 
45-49	<b>Tiempo Despejado.</b> No hace falta hacer un chequeo meteorológico para permitir invasiones marítimas de acuerdo con las reglas opcionales del juego (ver 12.2). También, aplica un modificador de <b>+1</b> para los chequeos de suministros que se hagan mientras dure esta condición (ver 6.2). Coloca el marcador de Tiempo Despejado en el Casillero de Registro de Turnos de Juego (reemplazando a cualquier marcador de Mal Tiempo). 
50+	<b>Sin Efecto</b>

## SECUENCIA DE JUEGO

### 3.1 FASE DE LEVA

### 3.2 FASE DE EVENTOS AL AZAR

### 3.3 FASE DE MOVIMIENTO

### 3.4 FASE DE COMBATE

#### 3.4.1 EFECTUAR SITIOS

#### 3.4.2 RESOLUCIÓN DE COMBATE

-Fuego de Misil

-Melee

-Retirada

### 3.5 FASE DE ACTIVACIÓN

### 3.6 FASE DE MOVIMIENTO ESTRATÉGICO

## CHEQUEOS DE SUMINISTROS

**LANZA UN D10 = RESULTADO DE 2+ ES ACERTADO**

### MODIFICADORES:

-1 POR CADA FICHA QUE EXCEDA EL NÚMERO DE 3 (NO CONTAR LOS LÍDERES) EN LA ZONA.  
-1 POR CADA ZONA ENTRE LA ZONA QUE VA A SER INVADIDA Y LA ZONA DEL CONDADO "DE CASA" DEL INVASOR (CUENTA LA ZONA HACIA LA QUE SE MUEVE, PERO NO EL CONDADO "DE CASA").

+1 POR TIEMPO DESPEJADO EN VIGOR (DESDE EVENTOS AL AZAR).

-1 POR MAL TIEMPO EN VIGOR (DESDE EVENTOS AL AZAR).

+1 POR UN CONDE NORMANDO QUE ESTÉ PRESENTE.

## SITIOS

**RESTA EL NÚMERO DE UNIDADES DEFENSORAS DEL NÚMERO DE UNIDADES ATACANTES (EL RESULTADO PUEDE SER UN NÚMERO NEGATIVO)**

**USA EL RESULTADO DE ESTA RESTA PARA MODIFICAR UNA TIRADA DE UN D10. UN RESULTADO DE 5 O MÁS ALTO ES ACERTADO, INDICANDO QUE EL MODIFICADOR DEFENSIVO DEL CASTILLO SE IGNORA EN LA BATALLA SUBSECUENTE.**

**CON 4 O MENOS, LAS FUERZAS ATACANTES SE VEN OBLIGADAS A RETIRAR UNA DE SUS UNIDADES (A ELECCIÓN DEL ATACANTE), Y EL MODIFICADOR DEL CASTILLO PERMANECE PARA LA RESOLUCIÓN DEL SUBSECUENTE COMBATE.**