Los Caballeros (Kn)

La ficha técnica

Tipo de tropa: Montados

Las gradaciones

Gradación	Descripción	Coste en Puntos de ejército	ME	Base cm
Reg				
S	Caballeros de órdenes militares, especialmente entrenados y disciplinados o carros de 4 caballos y 4 tripulantes o más.	15	2	4x3
O	Caballeros mercenarios o carros de 2 caballos y 3 o 4 tripulantes.	12	2	4x3
F	Caballeros más ligeros, pero de carga terrible igualmente. También carros de 2 caballos y 2 tripulantes.	11	2	4x3
I	Caballeros poco motivados o armados sin lanza o carros de 4 ruedas, 4 caballos y 2 tripulantes.	10	2	4x3
F en cuña	Caballeros más ligeros, pero de carga terrible igualmente en formación de cuña.	11	2	4x4
En cuña	Caballeros en formación de cuña en doble base. La base trasera siempre es inferior.	Coste Kn+8	2	4x6
X	Catafractos: (S) vs shooting de Bw o naval y en CC vs Cv, LH, Sp, PK y Bw. (I) contra Exp, El, Kn (no X), Bd y Wb. (O) en otros casos.	13	2	4x3
Irr				
S	Caballeros de órdenes militares impetuosos o caballeros especialmente entrenados, protegidos y arrojados como los franceses o carros de 4 caballos y 4 tripulantes o más.	12	2	4x3
O	La mayoría de caballeros medievales de origen noble sin especial técnica de combate. Carros de 2 caballos y 3 o 4 tripulantes.	10	2	4x3
F	Caballeros más ligeros, pero de carga terrible igualmente. También carros de 2 caballos y 2 tripulantes.	9	2	4x3
I	Caballeros poco motivados o armados sin lanza o carros de 4 ruedas, 4 caballos y 2 tripulantes.	8	2	4x3
X	Catafractos: (S) vs shooting de Bw o naval y en CC vs Cv, LH, Sp, PK y Bw. (I) contra Exp, El, Kn (no X), Bd y Wb. (O) en otros casos.	11	2	4x3

Reglas especiales:

1. Los Kn pueden ser representados por carros y su base es de 4cmx4cm y llevan un carro.
2. Los Kn (X) llevan 4 figuras y los que van en cuña 6 (excepto los Reg Kn (F), 3).

Los factores de combate

Tipo de enemigo	Terreno fácil	Terreno abrupto	Terreno difícil
Montados	3	-1 en cuerpo a cuerpo	-2 en cuerpo a cuerpo
Otros	4	-1 en cuerpo a cuerpo	-2 en cuerpo a cuerpo

Reglas especiales:

1. -2 luchando contra OP enemigos.
2. Los Kn en cuña de 4x6 (doble base) ejercen un -1 al combate al enemigo en turno propio.
3. Para los carros el terreno abrupto cuenta como difícil.

Solapamientos

Los caballeros no son sobrelapados por tropas a pié en turno propio, excepto por Bw (incluso X).

Regla especial: Los Reg Kn (F) en cuña sólo pueden ser solapados (incluso lado con lado) por LH y el resto de Kn en cuña no pueden ser solapados por nadie (incluso lado con lado).

Resultados de combate

Mata a la primera		Le matan a la primera	
Turno propio	Turno enemigo	Turno propio	Turno enemigo
En terreno fácil: Cv (excepto los Kn en cuña),Sp, Pk, Bd, Wb, Ax, Ps, Hd (si la Hd está en éste tipo de terreno). En cualquier terreno: Exp, Bw, Sh, Art.	En terreno fácil: Ps, Hd (si la Hd está en éste tipo de terreno). En cualquier terreno: Exp, Bw, Sh, Art.	En cualquier terreno: El, Exp, Cm, Bd (X).	En cualquier terreno: El, Exp, Cm, Bd (X).

Reglas especiales:

1. Huyen de arqueros o tiradores con sólo perder.
2. Si pierden contra TPi pueden decidir retroceder o ser rechazados.

Movimiento

Carretera	Terreno fácil	Terreno abrupto	Terreno difícil
400	200	160	80

Regla especial: Los F mueven 40 pasos extra en cualquier movimiento de marchas, espontáneo, de rechazo, huida o avance de presión que se haga enteramente en terreno fácil (no carreteras).

Interpenetración

Pueden interpenetrar a LH, TPi (no Pk, Hd) con encaramiento mismo / opuesto siempre que no retrocedan o no sean empujados.

Impetuosidad

Son impetuosos los Irr (S), (O) y (F) y los Reg Kn (F) en cuña. Todos los Kn (excepto los X en base individual) avanzan su base u 80 pasos si ganan obligatoriamente contra Kn o otras tropas en turno propio. Contra tropas diferentes de Kn en turno enemigo, pueden escoger avanzar o no.