

WARHAMMER

THE OLD WORLD



LA GRAN JUSTA

LA GRAN JUSTA

Cuando no hay guerras que mantengan ocupados a los Caballeros de Bretonia, estos perfeccionan sus habilidades a través de ostentosos concursos de destreza marcial. Estos concursos se conocen como justas, torneos o, en su forma más grandiosa y espectacular, ¡gran justa! Las competencias se llevan a cabo en cada uno de los grandes ducados de Bretonia varias veces al año. Son eventos magníficos que duran varios días y atraen a caballeros de todo el reino. También se celebran torneos más pequeños en los castillos de nobles menores que desean mostrar su riqueza e influencia. Los caballeros acuden en masa a estos eventos, ya que ¿qué mejor manera hay para que un caballero demuestre su valía que en una competencia de armas contra los mejores caballeros de Bretonia?

Creación de un Equipo de Justa

El torneo se disputa entre dos o más equipos de caballeros y cada equipo es representado por un jugador. Cada jugador tiene un equipo de tres caballeros. Elige un nombre apropiado y caballeresco para cada uno de ellos y anótalos en tu Registro de Torneo.

Virtudes Caballerescas

Cada caballero de tu equipo posee una de las Virtudes del Caballero. Antes de que comience la justa, cada jugador forma un mazo de ocho cartas numeradas del As al 8 y saca una para cada uno de sus caballeros. Durante la Gran Justa, ese caballero tiene esa virtud. Anota esto en tu Registro de Torneo, pero hazlo en secreto para que tu oponente no lo vea.

Virtud	Efecto en la Justa
As - Devoción	Un caballero con esta virtud recibirá automáticamente el Favor de la Dama, otorgándole 3 repeticiones de tiradas. (No tires para obtener Favores de la Dama).
2 - Disciplina	El caballero practica frecuentemente en el campo de entrenamiento y no tiene que tirar para ver si es desmontado cuando sufre una herida.
3 - Caballero Impetuoso	El caballero espolea a su corcel y golpea primero automáticamente, sin importar las estrategias usadas en la justa.
4 - Ardor Caballeresco	Durante la primera pasada de la justa, el caballero puede herir con un 3+ para representar el vigor con el que entra en la justa.
5 - Desdén Noble	El caballero ignora completamente la primera herida que sufre, mostrándose valiente e indiferente ante el daño.
6 - Pureza	El caballero no puede usar las estrategias de Desvío o Esquivar. Su fe extraordinaria le permite repetir las tiradas de salvación fallidas; el segundo resultado siempre cuenta.
7 - Valor	El caballero es tan galante y audaz que se convierte en favorito del público. Al tirar para obtener los Favores de la Dama para este caballero, recibirá 1D3+1 favores.
8 - Virtud de la Justa	El caballero golpea automáticamente al usar una lanza. Esta es la habilidad suprema en una justa, pero recuerda que solo un caballero en cada equipo puede tener esta habilidad durante un torneo.



El Favor de la Dama

El día antes de la justa, los competidores desfilan ante la multitud reunida, donde es costumbre que los caballeros, especialmente los Caballeros Errantes, se acerquen a las gradas de los espectadores y les pidan que recen en su nombre para obtener la bendición de la Dama del Lago. Los caballeros que reciben numerosas oraciones en su honor creen que la Dama los favorecerá y les concederá su bendición

Cada caballero comenzará el torneo con 1D3 favores. Tira por cada caballero antes de que comience el torneo y anota el resultado en el espacio correspondiente en el Registro de Torneo. Nuevamente, mantén esta información en secreto para tu oponente; recuerda, la honestidad y la integridad son virtudes de cualquier verdadero caballero.

Cada favor permite al caballero repetir una tirada durante una justa. Una repetición puede usarse en cualquier momento de la justa, pero cada una solo puede usarse una vez y luego se agota. Por lo tanto, un caballero con varias repeticiones las irá agotando gradualmente a medida que avanza el torneo hasta que no le queden más. El segundo resultado siempre cuenta, incluso si es peor, y nunca puedes repetir una tirada ya repetida.

La Justa

La justa es un combate entre dos caballeros y consta de tres pasadas. En cada pasada, los dos combatientes se cargarán el uno al otro con las lanzas niveladas en un intento de derribar a su oponente de la silla, o de romper su lanza en el pecho de sus rivales.

Para prepararse para la justa, coloca la valla en el centro de tu área de juego con toldos, carpas y pabellones adecuados a cada lado. Cada jugador alinea su equipo en un extremo de la valla y se prepara para el combate.

Preparación de tus Caballeros

Cada jugador toma tres cartas de juego, que representan a cada uno de sus caballeros, y las coloca en secreto boca abajo en el orden en que participarán en la justa.

Prepárate

Una justa normalmente consta de tres pasadas como se describió anteriormente. Al comienzo de cada pasada, coloca a los dos caballeros enfrentados aproximadamente a 12 pulgadas de distancia en extremos opuestos del campo del torneo y a cada lado de la valla. Cada contendiente presenta su lado protegido al oponente.

A continuación, cada jugador crea otro mazo de cartas, numeradas del As al 5. Éstas serán sus estrategias de justa.

Elección de Estrategias de Justa

Al comienzo de cada pasada, mientras los contendientes están listos para cargar, cada jugador elige una de las cinco estrategias de justa de su mazo de cartas preparadas y la coloca boca abajo. Cuando ambos jugadores hayan elegido sus cartas, se revelan simultáneamente y los contendientes cargan. ¡Un grito de guerra en este momento sería apropiado!

¡Carga!

Ambos contendientes cargan simultáneamente a todo galope. Mueve los modelos para que se encuentren en el centro de la valla. Cada contendiente realiza un solo golpe (es decir, un ataque) con su lanza.

Estratagemas de justa

Antes de la carga, cada jugador elige en secreto una estratagema de justa. Una vez hecho esto, se revelan las estratagemas.

ESTRATAGEMAS DE JUSTA

As - Apuntar al Escudo

Apuntas tu lanza al escudo de tu oponente para poner la máxima fuerza en el golpe.

2 - Apuntar al Yelmo

Apuntas tu lanza al yelmo de tu oponente. Aunque es difícil de acertar, incluso un golpe de refilón puede herir o desmontar a tu oponente. Hiérello con un 3+.

3 - Apuntar a la Cresta

En un intento de deshonar a tu oponente, diriges tu lanza a la cresta de su yelmo. Golpeas con un 5+. Si aciertas, tira 1D6 en lugar de tirar para herir. Con un 4+, la cresta de tu oponente ha sido derribada y cuentas como si hubieras roto dos lanzas. Nota: una vez que esta estrategia ha tenido éxito, no se puede volver a usar en esta justa; tu oponente solo tiene una cresta para derribar.

4 - Barrido

Esta estrategia es aceptable, pero no se considera muy honorable. Barrer con la lanza a través del frente de tu oponente para derribarlo de la silla. No es difícil acertar con esta estrategia, pero es bastante lenta y no muy hábil. Un barrido siempre acierta con un 3+.

5 - Esquivar

Esta es una estrategia defensiva que carece de honor. Renuncias a tu oportunidad de golpear para esquivar la lanza de tu oponente. Esto significa que no atacas, pero tu oponente acierta con un 6+ (si el caballero tiene un golpe automático, esto se modifica a 3+ para acertar). Si ambos contendientes optan por esta estrategia, ninguno atacará.

Quién golpea primero

La elección de la estrategia de justa determina cuál de los contendientes golpea primero, a menos que una Virtud Caballeresca otorgue automáticamente a un caballero el primer golpe. Las estrategias de justa están marcadas con un número que indica el orden de impacto, con el número más bajo siempre golpeando antes que el más alto (un As representa un 1 en este contexto). Si ambos caballeros eligen la misma estrategia, se hace un desempate para ver quién golpea primero.

Puntuación en la Justa

Un combate consta de tres justas (una por cada caballero), y una justa consta de tres pasadas. Un caballero que derriba a su oponente gana la justa de inmediato. De lo contrario, el ganador es el caballero que rompa más lanzas sobre su oponente.

El jugador que gane más justas individuales gana el combate.

Golpes, Heridas y Tiradas de Salvación

En La Gran Justa, cada caballero debe confiar en su habilidad y en la suerte que le den las bendiciones de la Dama del Lago.

Cuando intentes Impactar, lanza 1D6. Si el resultado es exitoso (consulta la tabla siguiente), podrás continuar tirando para Herir al caballero oponente. Nuevamente, lanza 1D6, buscando obtener el número necesario.

Si logras tanto Impactar como Herir al caballero oponente, tendrá la oportunidad de salvarse (quizás su armadura bloquee el golpe o su escudo desvíe el ataque). Toma 1D6 y tíralo, buscando obtener el resultado mostrado en la tabla.

Si falla la tirada, ¡el caballero que ha sido Impactado sufre una Herida! ¡Calamidad! Si un caballero sufre una herida, puede continuar en la justa, pero cualquier caballero que sufra una segunda herida está demasiado lastimado y automáticamente queda fuera del torneo.

Acción	Resultado necesario en 1D6
Para Impactar con éxito al caballero oponente:	4+
Para Herir con éxito al caballero oponente:	4+
Para realizar una tirada de salvación contra una Herida:	4+

Desmontado

Todos los caballeros del torneo comienzan con dos Heridas. Cuando un caballero sufre su primera herida, tira un dado para ver si es desmontado. Con un resultado de 1, 2 o 3, es desmontado y sufre una segunda herida al caer de la silla a todo galope. Por lo tanto, el caballero estará gravemente herido y automáticamente queda fuera del torneo. Con un resultado de 4 o más, el caballero logra mantenerse en la silla.

Romper Lanzas

Para los Caballeros de Bretonia, romper una lanza en una justa sólo es superado por desmontar al oponente.

Se considera que una lanza se rompe si logras un impacto exitoso y una tirada de herida exitosa, incluso si la herida es salvada.

Impactar una cresta de la misma manera cuenta como romper dos lanzas.

Lleva un registro de cuántas lanzas rompe tu caballero; se recomienda usar un dado para esto. El caballero que rompa más lanzas que su oponente es el ganador.

Si después de tres pasadas ninguno de los caballeros es desmontado y ambos han roto la misma cantidad de lanzas, la justa se declara empate.

Siguiente Pasada

Si ambos contendientes aún están en la silla, rodean el extremo de la valla y se preparan para cargar de nuevo en la siguiente pasada. Cualquier caballero que haya roto su lanza recibe una nueva.

¡Victoria!

El equipo que gane la mayor cantidad de justas individuales se lleva la victoria del día. ¡El honor y la gloria serán suyos!

REGISTRO DE TORNEO

EQUIPO AZUL			
Nombre del Caballero	Carta de Juego	Virtud	Favor de la Dama

EQUIPO ROJO			
Nombre del Caballero	Carta de Juego	Virtud	Favor de la Dama

