

## ORGANIZACIÓN DEL TURNO

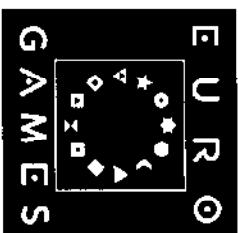
Cada fase de un turno se desarrolla de la siguiente manera (cuando decimos "todos" nos referimos a todos los personajes de un mismo bando).

### Fase del primer jugador

1. Todos los arqueros y ballesteros pueden disparar salvo los que entablaron combate cuerpo a cuerpo en el turno anterior.
2. Todos los personajes pueden moverse, salvo los ballesteros que acabaron de disparar.
3. Todos los arqueros pueden disparar de nuevo, incluidos los que entablaron combate cuerpo a cuerpo en el turno anterior.
4. Todos los personajes adyacentes a personajes enemigos pueden entablar combate cuerpo a cuerpo.
5. Todos los personajes amigos que fueron aturridos en la fase del adversario se recuperan (se le da la vuelta a la ficha).
6. Si el jugador no ha conseguido apagar todos los incendios causados por el adversario, el jugador verifica (para cada casilla implicada) si el fuego se extiende o no.

### Fase del segundo jugador

Se desarrolla exactamente igual que la del primero. Cuando acaba la secuencia 5, empieza un nuevo turno y el primer jugador vuelve a empezar la secuencia 1.



# SIEGE

EL CONTEXTO HISTORICO  
Y LOS PERSONAJES

SIEGE es un juego sobre las tácticas de asedio y defensa de los castillos en el siglo XIII. Cada ficha representa un personaje particular, o material de asedio.

## LOS CASTILLOS EN EL SIGLO XIII

En el mundo feudal los castillos son el instrumento supremo de la guerra. El señor de un castillo ejerce un control total sobre la región circundante en un radio de al menos 25 kilómetros. Ningún invasor puede permitirse el pasar por sus proximidades sin tomarlo, puesto que la guarnición puede efectuar salidas, atacar la retaguardia del enemigo, acechar sus líneas de suministros o bloquear una eventual retirada.

El papel preponderante de los castillos se refleja en el número de asedios que tuvieron lugar en la Edad Media, muy superior a las batallas campales de la época, algunas de las cuales se libraron a consecuencia de asedios. (Menos en España, donde prácticamente el asedio era una figura desconocida. Aquí, cuando un ejército se presentaba ante un castillo, sus ocupantes salían, por regla general, a librar combate en campo abierto. De ahí lo poco frecuente de los asedios y la rareza para nosotros de la mayor parte de las máquinas de guerra que aparecen en el juego. N. del T.). Aunque el castillo es la morada del señor feudal, la comodidad doméstica se sacrifica en aras de las necesidades defensivas, y la finalidad militar es el centro de las ideas de los constructores. Un arquitecto llegó a ser ejecutado tras acabar su obra para evitar que la reprodujera en otro sitio.

En esta época suele ocurrir que un asedio se abandone si parece que la toma del castillo se va a prolongar mucho y no resulte probable que la guarnición se rinda por hambre. A veces, los mismos sitiadores pueden encontrarse cortos de víveres. Un ejército ocupado en un asedio es vulnerable a salidas de la guarnición y a ataques de columnas de socorro.

Algunos asedios triunfaron gracias a complicidades en el interior del castillo. Un castillo bien defendido puede ser obligado a rendirse porque sus almacenes estén vacíos, sus pozos secos o sus sistemas envenenados. A veces la guarnición se ve obligada a rendirse porque el señor del castillo (que intenta generalmente ausentarse antes del inicio del asedio) es capturado y llevado ante los muros.

El tamaño de los castillos y su capacidad defensiva son muy variados. Algunos no son sino construcciones de tierra o de madera que, si bien proporciona buena defensa, es vulnerable al fuego. Los castillos fronterizos, como el del juego, poseen en general buenas defensas, pero son de tamaño reducido, con alojamientos más bien escasos, si se les compara con la residencia principal de un barón.

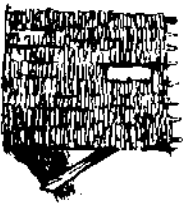
Si los sitiadores no quieren rendir el castillo por hambre no hay otra solución que la fuerza: escalar los muros, destruirlos o una combinación de las dos cosas. La escalada se realiza mediante escalas o torres de asedio. La destrucción de los muros se lleva a cabo mediante el lanzamiento de grandes bloques de piedra, mediante la utilización de arietes o, en algunos casos, mediante el minado de los cimientos (eventualidad no recogida en SIEGE). Las máquinas de asedio no siempre están bien concebidas o ejecutadas y a veces se derrumban sin ninguna intervención externa.

El castillo descrito en SIEGE es relativamente pequeño y su papel consiste principalmente en disuadir a los eventuales merodadores, en ofrecer una base operativa a fuerzas aliadas y en retrasar a un posible invasor. Las almenas son fácilmente defendibles con un puñado de hombres, a menos que los sitiadores consigan abrir brecha en la muralla (procedimiento muy largo que permite a menudo la llegada de auxilio para los sitiados). Todo atacante potencial debe esperar una lucha encarnizada aunque tenga gran superioridad numérica. Al fin y al cabo, los defensores están a cubierto, tienen la ventaja de la altura y no cabe esperar que salgan a batirse en campo abierto (a menos que sean españoles. N. del T.).

## LAS MAQUINAS DE GUERRA

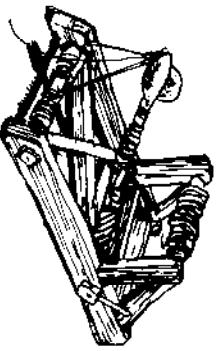
### El mantelete

Los manteletes son grandes escudos de madera, a menudo montados sobre ruedas. Los sitiadores se sirven de ellos para protegerse de los tiros que proceden del castillo durante el asalto. La mayoría disponen de troneras que permiten tirar a los arqueros o ballesteros.



### La catapulta

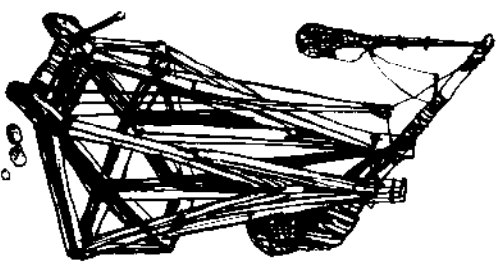
No hay muchos cambios en la catapulta desde los Romanos. Dos postes verticales unidos por una barra transversal en su parte superior aguantan un brazo largo montado sobre un pivote fijo en la base del ingenio. El brazo pivotante está rodado por cuerdas retorcidas, y en su extremidad libre hay un receptáculo oval o una gran



bolsa de cuero, donde se colocan los proyectiles tras bajar y bloquear el brazo. Una vez el conjunto de cuerdas tenso al máximo, basta liberar el brazo pivote para hacer funcionar el ingenio. Las cuerdas retorcidas proyectan el extremo libre del brazo hacia adelante hasta que choqua con la barra transversal, lanzando así el proyectil.

### La ballista

Esta máquina que lanza piedras enormes, y que vio la luz en la época medieval, es variable en cuanto a dimensiones. A veces montada sobre ruedas, consta de dos postes verticales, con un largo brazo pivotante instalado entre ellos, de manera que su centro de rotación lo divide en dos partes desiguales. De la más larga cuelga una bolsa o saco de cuero, mientras que de la más corta pende un gran contrapeso. El proyectil (generalmente una gran piedra tallada, pero a veces un cadáver a ser posible pestilente) se coloca en el saco y se atrae hacia abajo mediante cuerdas y poleas. Cuando se suelta el brazo, el contrapeso baja hasta el suelo proyectando el saco hacia arriba, con lo que su contenido sale proyectado, a la manera de una honda.



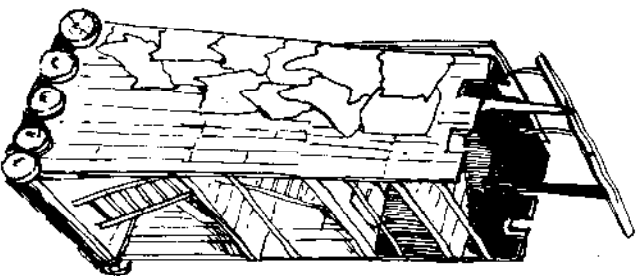
### El ballestón

Aunque puede servir para tirar piedras, esta máquina dispara dardos de hierro siguiendo el mismo principio de la ballesta, que a su vez deriva de este ingenio.



## La torre de asedio

Estas grandes torres móviles sirven de plataformas de tiro y de puestos de observación desde los que se ve el interior del castillo, gracias a que su altura es superior a la de los muros. Si el foso ha sido taponado puede adosarse a las murallas, con lo que ofrece un acceso al camino de ronda más fácil que las escalas, sencillas pero peligrosas. A menudo se las recubría de pieles húmedas como protección contra incendios, no siempre eficaz. Su ventaja en altura puede obligar a la guarnición a intentar una salida para destruir.



## El ariete

Un tronco de árbol grande, coronado a ser posible por una punta de hierro, constituye el elemento principal de este ingenio destinado a hundir puertas y muros. Su utilización presupone que el foso haya sido taponado con gruesos haces de leña o algún material similar. El ariete propiamente dicho cuelga de vigas que se unen mediante postes cruzados. El conjunto está protegido de los proyectiles por una estructura en forma de cobertizo, recubierta por lo general de pieles húmedas (como las torres de asedio) para hacerla menos vulnerable al fuego.



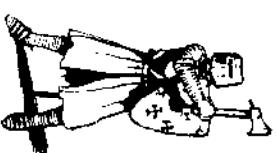
## LOS PERSONAJES

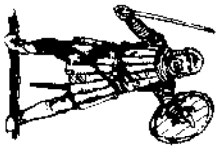
### Un rico caballero o barón

Un caballero de alto rango en el siglo XIII parte a la guerra cubierto de pies a cabeza por una cota de malla que se lleva por encima de una túnica de cuero o de tejido grueso. Bien forrada, esta túnica sirve para evitar que la cota de malla irrite la piel o la penetre a resultas de un golpe particularmente violento. Se utilizan diferentes tipos de casco, desde los antiguos de forma cilíndrica hasta los sencillos cascos cónicos que perviven de la época normanda. El escudo y el peto que recubre al caballo llevan ambos el blasón del caballero. El peto lo forman varias capas de tejido o de cuero, destinadas a proteger al caballo de heridas leves, causadas por flechas perdidas, o de golpes poco violentos, asestados por armas de filo. Jinete en su caballo, el caballero es el elemento más potente del campo de batalla. Entrenado desde su nacimiento en el manejo de las armas y en la equitación, es un enemigo terrible cuando a su habilidad en el combate se le une la potencia de su montura. En las fichas de jinetes este aspecto se refleja en el mayor potencial de ataque, del mismo modo que la excelente protección de su armadura se traduce en un mayor potencial de defensa. El caballero a pie, como se ve aquí, ha perdido gran parte de su fuerza de ataque al no poder cargar, mientras que su fuerza en defensa sigue siendo la misma gracias a su armadura. El peso de la cota de malla, el casco y el escudo reducen su capacidad de movimiento, haciéndole ir más despacio que un arquero o un infante cualquiera.

### Un caballero medio

Este sería un caballero que habría recibido de su señor una pequeña mansión o, que si se ve apurado, luchará a sueldo. Su "status" inferior se ve en su equipo: su caballo no lleva peto y él mismo no lleva túnica bordada (sobrevesta) sobre su cota de malla. En esa época, un caballo de guerra era muy caro (algunos escenarios del juego otorgan puntos por capturar caballos) y, así, la montura de un caballero modesto no es tan potente como la de uno rico. Su propia cota de malla no es completa y a veces se ve obligado a reemplazarla por una túnica de cuero. Estos factores han sido tenidos en cuenta al calcular los potenciales de combate de los personajes.





### El sargeant

El sargeant forma parte de la élite de los hombres de armas del momento. Generalmente bien armado, a menudo iba a caballo, aunque en el juego hemos preferido representarte a pie. Casi siempre es un soldado profesional y es un poco el equivalente del moderno suboficial. De hecho, en la Edad Media existieron diversos tipos de suboficiales a los que, por razones de simplicidad, hemos representado en este personaje.

### El alabardero

Este hombre de armas lleva una túnica de cuero o de tejido grueso para protegerse el cuerpo, y un casco ligero. La ligereza de su equipo le permite moverse con rapidez. La alabarda es un arma que permite a la vez cortar y pinchar. Manejada con destreza, su eficacia puede ser terrible, y de ahí su elevado potencial de ataque.

### El piquero

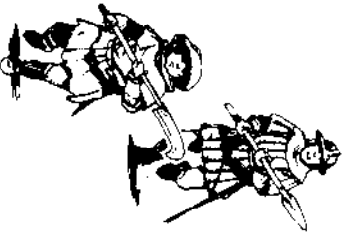
Es el soldado más barato de equipar en esta época. Lleva poca o ninguna protección, excepto un casco. Las regiones más pobres, como Escocia o País de Gales, suministraban tradicionalmente grandes contingentes de piqueros.

### El peón de infantería

El arma que lleva este hombre tiene como origen una simple herramienta de poder, fijada apresuradamente al extremo de una pértiga para formar algo parecido a una alabarda (que los ingleses denominan "bill", los franceses "vouge" y que no tiene muy buena traducción al castellano, donde nos conformamos con la alabarda y la pica en cuanto a armas de asta. N. del T.), y que tuvo mucho éxito en su momento.

### El ballestero

Hay en SIEGE ballesteros con y sin cola de malla: los que la llevan poseen, evidentemente, un potencial de defensa más importante. La ballesta es un arma potente, de cadencia de tiro lenta. Para cargarla, el ballestero engancha la cuerda en un gancho que lleva en la cintura, y pone el pie en el escribo metálico situado en la punta. Haciendo fuerza con la pierna hacia abajo, tensa la cuerda, que encaja en un lugar previsto al efecto. Ya sólo queda colocar un proyectil, denominado pivote, en la ranura central, y el arma está dispuesta. Tal proceso exige tiempo y por eso en el juego un



ballestero no puede moverse y disparar en el mismo turno. Para utilizar su arma de la forma más efectiva posible un ballestero debe permanecer relativamente estático.

### El tirador de arco largo

El origen preciso de los arcos largos es desconocido, aunque parece ser que aparecieron inicialmente en el Sur de País de Gales. Los ejércitos del rey en Inglaterra los utilizaron con devastadora eficacia contra los caballeros franceses en Crecy, Poitiers y Azincourt. Conmas de 2 metros de longitud, la fuerza de penetración de sus flechas era muy superior a la de un arco corto. Las cotas de malla no ofrecen protección suficiente contra sus proyectiles y, más avanzada la Edad Media, se sabe de ocasiones en que penetraron incluso armaduras metálicas. El arco largo sólo se usaba regularmente en Inglaterra y País de Gales, donde formaba parte de las armas tradicionales de la infantería.

### El tirador de arco corto

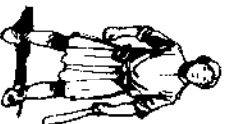
Al contrario del arco largo, el corto es utilizado en esta época en la mayoría de los países europeos. Su falta de potencia, en particular contra armaduras, se compensa con una mayor cadencia de tiro. En el juego, un arquero con arco corto puede mover y disparar dos veces en un mismo turno sino ha combatido en el turno precedente.

### El ingeniero

Ya en esta época el equipo de asedio requiere conocimientos particulares que el hombre de armas ordinario no posee. Las labores de zapa requieren personal especializado (zapadores. N. del T.). La construcción, mantenimiento y utilización de máquinas de guerra se confían habitualmente a profesionales, a la vez ingenieros y mecánicos.

### El campesino

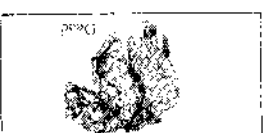
Los campesinos representan en SIEGE a granjeros físicamente aptos para el servicio militar y cuyo servicio de armas entra dentro de las obligaciones que tienen para con su señor. En Inglaterra forman las levas de los condados y su servicio no puede exceder 40 días. Generalmente subequipados, no tienen ninguna posibilidad de hacer frente a una tropa bien armada a menos de ser superiores en número. Durante los asedios son los que cavan, acarrean y levantan pesos.



# DESCRIPCION Y UTILIZACION DE LAS FICHAS QUE REPRESENTAN A LOS PERSONAJES

## Notas sobre las escalas física y temporal

**SIEGE** simula combates cuerpo a cuerpo, por lo que cada turno de juego representa un tiempo real muy reducido, de unos 5 segundos aproximadamente. Es el tiempo de tirar una flecha, dar un espadazo o recorrer unos metros. La longitud de una casilla equivale a 2 metros, espacio suficiente para que manobre un infante, pero no un jinete, de ahí que estos últimos precisen dos casillas y que dos personajes vivos no puedan ocupar una misma casilla.



**Infantes**  
Un personaje a pie dispone de cuatro estados posibles: en plena forma, aturdido, herido y muerto.

## Jinetes

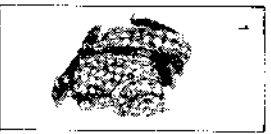
Esta ficha representa a un personaje a caballo en plena forma, es decir, que no ha sido herido.



Esta ficha representa a un personaje a pie en plena forma.



El otro lado de la ficha representa al personaje aturdido a consecuencia del combate. En tal caso no puede ni moverse, ni tirar proyectiles, ni atacar durante 1 turno, amén de tener un potencial de defensa muy reducido. Al final de su fase de juego se recupera (y se le da la vuelta a la ficha). Si mientras tanto es atacado por un enemigo que le hiere o le vuelve a aturdir, muere.



El otro lado de la ficha representa al caballo sin jinete. Si un jinete desmonta o es desmontado, se le da la vuelta a la ficha y se reemplaza al jinete por la ficha a pie que corresponda a su estado físico en ese momento.



Esta ficha representa al personaje herido. Cuando se produce una herida, se cambia la ficha original por esta. Un personaje herido que recibe una nueva herida (o un resultado de "aturdido"), muere.



Esta ficha reemplaza a la inicial si el jinete ha sido herido sin ser desmontado. Los potenciales de ataque y defensa son bastante más débiles. El dibujo y los números permiten distinguir fácilmente a un jinete herido de otro en perfecta forma.

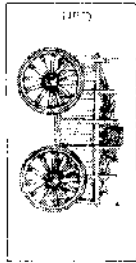


### Animales de tiro

Esta ficha representa a un animal de tiro en perfecta salud. Nótese que el caballo de tiro mueve 4, y el buey sólo 3. Ambos tienen un potencial de defensa de 1.



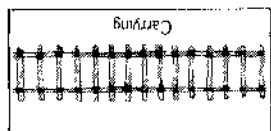
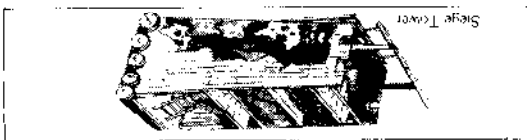
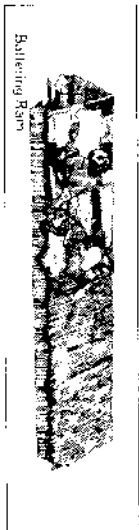
El otro lado de la ficha representa el cadáver del mismo animal.



### Carros de víveres



### Equipo de asedio



La ficha de la izquierda se usa cuando dos personajes transportan una escala, y la de la derecha cuando está apoyada en la pared del castillo.

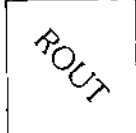
Hay fichas de foso tapado sencillas y dobles para más comodidad.

Esta ficha se coloca en una casilla de almenas, torre o ciudadela, cuando la casilla ha sido demolida por entero.

Esta ficha representa el puente levadizo bajado, y se coloca sobre las líneas de puntos que figuran en el mapa según la ocasión.



La ficha de la izquierda representa un barril de aceite hirviendo, y la de la derecha (que es el reverso), a las llamas, bien de un incendio, bien de un barril de aceite vertido sobre alguien.



Estas fichas se utilizan tan sólo con las reglas opcionales sobre pánico y desbandada respectivamente.

**Nota :** los potenciales de combate y de movimiento se indican siempre en las fichas con el mismo código de color.

- ataque en <b>NEGRO</b>
- defensa en <b>ROJO</b>
- movimiento en <b>AZUL</b>

Las fichas que no poseen potencial de movimiento no pueden moverse (p. ej. los personajes aturdidos). Las que no poseen potencial de ataque no pueden atacar.

El sistema de fichas impresas por las dos caras es idéntico para todos los personajes del juego. Los términos "stun" y "dead" que figuran en ellas corresponden a "aturdido" y "muerto" respectivamente.

### **Cómo guardar las fichas**

Es aconsejable guardar las fichas por categorías : caballeros, soldados, etc. Así se reduce considerablemente el tiempo de montar un escenario.

### **Orientación de las fichas**

Cuando se colocan las fichas en el mapa se aconseja que todas las de un bando estén en una misma dirección, diferente de las del contrario, lo que evita la confusión de personajes. Los ejércitos medievales no usaban uniformes, y sucedía a veces que un arquero solara una flecha a un soldado de su propio bando.

