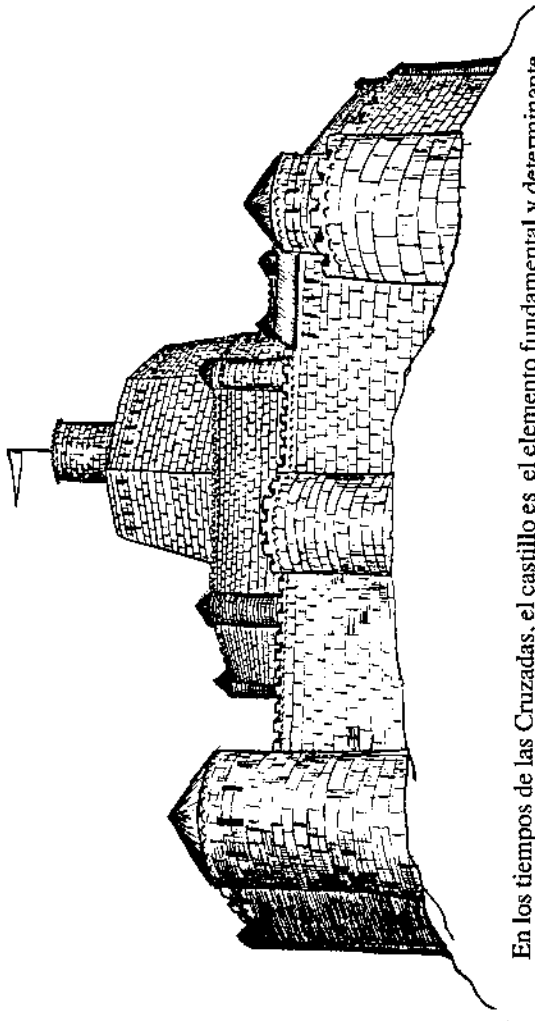


# EL CASTILLO DE LOS TEMPLARIOS



En los tiempos de las Cruzadas, el castillo es el elemento fundamental y determinante en la conquista de un territorio. En dos siglos, los barones francos y las órdenes religiosas construyeron cerca de cien castillos repartidos en un área de más de 1000 kilómetros, desde los confines de la península anatólica hasta las orillas del Mar Rojo. Una obra colosal si tenemos en cuenta los medios tecnológicos de la época, los lugares de construcción (en montañas y desiertos) y la misma grandiosidad de algunos de ellos.

La estrategia cruzada, en cuanto a la construcción de tal multitud de plazas fuertes, era clara. Por una parte se trataba de compensar una flagrante inferioridad numérica y por otra, plantear un modelo de batalla, el del sitio, al que estaban mucho más acostumbrados que sus enemigos. De esta forma, un puñado de hombres situados en un castillo fronterizo, podía retardar el ataque enemigo y dar tiempo a las guarniciones de ciudades y castillos interiores de organizar la réplica conveniente. Ignorarlos y proseguir el avance hacia objetivos más importantes, suponía una amenaza constante hacia las propias líneas de comunicación y de abastecimiento. Y tal fue el planteamiento global de las Cruzadas, en las que salvo algunas grandes batallas y los acostumbrados golpes y escaramuzas, los conflictos consistieron en una sucesión de oscuros asedios que solían agotar a los ejércitos más intrépidos.

El papel de las grandes fortalezas, como la que seguidamente veremos, era mucho más estratégico, con lo que sus sistemas de defensa son mucho más elaborados y sofisticados que los que podíamos apreciar en el castillo fronterizo de SIEGE.

## Descripción del castillo

El castillo que aquí se describe, está inspirado en varios planos de fortalezas cruzadas, particularmente de la más célebre de ellas, el Krak de los Caballeros, que figura en la casilla N°3208 del mapa estratégico del juego CROISADES. El castillo de los Templarios, tal como está concebido presenta cuatro líneas defensivas.

La primera, constituida por las murallas exteriores. La entrada principal está protegida por un **puesto de guardia fortificado** y un **foso infranqueable**, demasiado hondo para ser cubierto. Cualquier personaje que caiga en el foso resultará muerto. Una rampa estrecha en zig-zag permite el acceso al patio principal del castillo, lo que dificulta todo ataque sorpresa incluso si el puente levadizo está bajado. Mientras los defensores mantienen el puesto de guardia, pueden efectuar salidas relámpago cuyo efecto puede ser devastador para los sitiadores enredados con su material de asedio.

La segunda línea de defensa está constituida por las murallas de la **ciudadela** que comprende un **patio interior bajo**, un **patio superior** y la **torre principal**. Los dos patios están al descubierto, no es el caso de las torres de los ángulos. Es evidente que una parte de las murallas da al exterior. Un ataque por este lado puede asegurar el triunfo de los sitiadores si los defensores cometen alguna imprudencia.

La tercera línea de defensa se sitúa al nivel del patio superior. Sólo una escalera conduce a él y puede ser neutralizada gracias a un **sistema de poleas** según el modelo del puente levadizo. Para accionar este mecanismo, un personaje debe encontrarse en la casilla de la tronera, adyacente a la escalera. Las reglas aplicadas son las mismas utilizadas en SIEGE para el puente levadizo (1.8 de las reglas de SIEGE). Sin embargo, un personaje que se encuentre en la casilla escalera en el momento de accionar el mecanismo, se considera herido (no aturdido). Para señalar que la escalera ha sido retirada, se colocará una ficha blanca sobre ella. Un sitiador no puede ocupar el Patio superior, utilizando las escalas de ascenso, a menos que lo haga desde una casilla muralla adyacente o de una casilla llana situada en el patio interior de la ciudadela. La muralla que rodea el patio superior, goza de la misma protección que cualquier muralla.

La última línea defensiva está constituida por la **torre principal** y la **torre de Salomón**. Un **pasaje secreto**, representado en el mapa por un trazo punteado, une estas dos partes del castillo. A estos dos extremos se llega mediante una escalera de caracol construida en piedra. La casilla escalera cuesta 2 puntos de movimiento y las otras casillas del pasaje cuestan un punto. Los personajes de un mismo bando pueden cruzarse y los enemigos pueden combatir. Se coloca una ficha blanca sobre los personajes que se encuentran en el pasaje secreto, para diferenciarlos de los personajes de la superficie. Un personaje puede accionar el **sistema de compuertas** desde la casilla de la entrada de la torre contentiendo la "S" de Secreto y así inundar el pasaje secreto. Las reglas aplicadas son las mismas del puente levadizo (1.8 de las reglas de SIEGE).

Todos los personajes que se encuentren en el pasaje (excepto las casillas de escalera) al final del turno del adversario son considerados como ahogados. Si se desea, es posible en turnos sucesivos, extraer el agua y volver nuevamente franqueable el paso.

**Nota:** Las reglas de SIEGE referidas a la puerta de la torre principal son aplicadas en este caso (1.54 y 1.75).

**Detalles particulares.** Algunas troneras, cuyo dibujo pudiera prestarse a confusión, llevan una pequeña flecha negra, que muestra el lugar desde donde se puede tirar proyectiles. Por razones estéticas, algunas casillas de muralla fueron redondeadas no coincidiendo con el modelo hexagonal. Es por ello que, como norma general, la naturaleza de una casilla será determinada por el terreno preponderante que haya en ella.

Planos y reglas de Duccio VITALE  
Diseños de Paul KIRBY  
Copyright Duccio VITALE & STANDARD GAMES 1987

\* \* \*

## Precisiones y reglas adicionales referentes a los asedios

### Cuadro comparativo de niveles de elevación

El cuadro a continuación, permite comparar los diferentes niveles de elevación representados en los mapas del Castillo Fronterizo, El Castillo Templario y La Ciudad Medieval Fortificada que se encuentran en el juego SIEGE y en las cajas complementarias 1 y 2 respectivamente. El principio es el mismo para los tres mapas: el nivel de elevación de una casilla es igual al número de casillas de escalera necesarias para alcanzarlo desde el nivel 0. En los tres mapas, el nivel 0 está representado por las casillas llanas (amarillas). No obstante, hay dos categorías de casillas llanas que no están al nivel 0: las que se encuentran al fondo de un foso y las que forman el patio interior de la ciudadela del castillo de los Templarios. En este caso, se considera que se accede a la puerta de San Juan por una pendiente pronunciada, habiendo entonces, una diferencia de nivel de un patio al otro.

**Nota:** Los niveles aquí indicados para el castillo fronterizo reemplazan los que figuran en SIEGE.

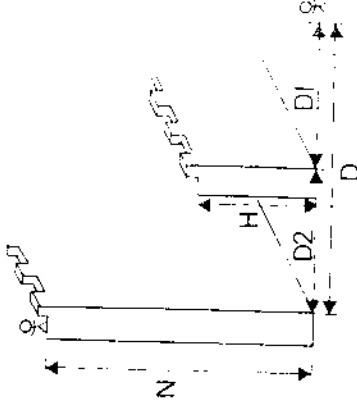
Nivel Levant.	Castillo Fronterizo (SIEGE)	Castillo Templarios (caja compl. N°1)	Ciudad Medieval (caja compl. N°2)
- 5		Foso entrada principal	
- 1	Foso rodeando el castillo	Foso Puerta San Juan. Pasaje secreto	Foso entrada ciudadela
0	Casillas llano Foso tapado Muralla demolida	Puesto de guardia de la entrada principal. Casillas de llano (patio de la ciudadela excluida). Foso tapado. Muralla demolida	Establos y casas. Casillas de llano Foso tapado Muralla demolida
+ 1	Casillas de torre y murallas	Nivel inferior de la torre de las Doncellas y casillas muralla hasta la torre a la derecha de la entrada principal. Patio interior de la ciudadela.	Murallas exteriores (salvo la parte de la Gran Torre hasta la Puerta de la Dama Negra y las dos torres de la Puerta de los Peregrinos).
+ 2	Casillas torre principal	Nivel superior de la torre de las Doncellas y resto de las casillas muralla (incluso las de la ciudadela).	Murallas exteriores de la Gran Torre a la Puerta de la Dama Negra. Torres de la Puerta de los Peregrinos. Murallas de la ciudadela.
+ 3		Torre Salomón y pequeña torre contigua. Patio superior (ciudadela)	
+ 5		Casillas torre principal	Casillas torre principal y torre contigua
+ 7		Atalaya	Atalaya

### Disparos a partir de diferentes niveles

En general, cuando el tirador y su blanco no se hallan en el mismo nivel y están separados por un obstáculo (muralla, casa, etc.), el disparo sólo es posible si los dos personajes (el de arriba y el de abajo) están a la misma distancia del obstáculo. Sin embargo, la aparición de nuevos niveles de elevación, hasta siete y menos cinco, provoca la aparición de circunstancias no contempladas en el marco general. En este caso los jugadores pueden verificar la posibilidad de disparar efectuando un cálculo rápido, extraído del Teorema de Tales:

- sea "N" la diferencia de nivel entre el tirador y el blanco;
- sea "D" el número de casillas que separan los dos personajes;
- sea "D1" el número de casillas que separan el personaje más bajo del obstáculo; y sea "H" la diferencia de nivel entre el personaje más bajo y el obstáculo.

EL DISPARO ES POSIBLE SI:  $N \times D1$  es superior o igual a  $D \times H$ .



Tácticamente deben conocerse las zonas de tiro y por ende los ángulos muertos de un tirador en guardia. Para esto se efectúan los siguientes cálculos:

$$D1 = D2 \times H / (N - H)$$

$$D2 = D1 \times (N - H) / H$$

En donde, D1 serían las casillas que hay entre el obstáculo y el personaje del nivel inferior; y D2, el número de casillas entre el obstáculo y el personaje del nivel más alto. El resultado, si es necesario, se redondea hacia el número superior. El resultado representa la distancia mínima entre el obstáculo y el personaje, para que el disparo sea posible (ver el esquema).

**Nota:** Las casillas ocupadas por los personajes no son tomadas en cuenta en el cálculo de la distancia. Para los niveles de elevación, se considera que la cima de las casas y de los árboles representa un obstáculo del nivel 1, sin que los disparos de una muralla a otra, en el interior de la plaza, sean bloqueados. Cuando una línea de disparo pasa por una torre cubierta, conviene aumentar de 1 punto el nivel de la torre con fin de incluir el techo. Cuando el disparo pasa por encima de varios obstáculos, es necesario verificar que estos no bloqueen la línea de disparo. Cada casilla escalera es asimilada al nivel de elevación correspondiente.

### Tiros y murallas

En los casos en que una muralla tenga más de un hexágono de grosor, el personaje que no esté en la casilla más exterior, no podrá disparar ni ser tomado como blanco en esa dirección, salvo en 2 casos:

- 1.) Si está junto a una casilla "muralla demolida".
- 2.) Si el enemigo se encuentra en una torre de asedio, a un nivel superior o igual (con lo que el personaje ubicado en la muralla carecerá de protección).

Cualquiera que sea el nivel de las murallas (1 ó 2), ni las casas ni los árboles bloquean los tiros entre murallas.

En el caso en que 2 personajes, uno en la plaza interior y otro en la muralla, desean entablar combate con proyectiles, y el del nivel más alto no está en el borde interior del muro, el disparo sólo será posible:

- si la muralla no está fortificada con almenas por su lado interior. Por ejemplo, las torres que cercan la Puerta de la Dama Negra en la Ciudad Medieval.
- si, cuando hay una diferencia de 1 nivel entre los dos personajes, el de abajo está dos veces más retirado del borde de la muralla que el personaje en la muralla.
- si, cuando hay 2 niveles de diferencia, el personaje de abajo está cuatro veces más retirado del borde de la muralla que el personaje en la muralla.

Al calcular la distancia que separa cada personaje del borde de la muralla, no se cuenta la casilla donde se encuentra el personaje.

## **Bombardeo de las casillas de muralla interiores.**

Mientras que para demoler cualquiera de los lienzos de la muralla (externo e interno) se necesitan 4 resultados "D" en la Tabla de bombardeo, para cualquiera de las casillas internas de muro nos bastará con 1. Aunque, como es lógico, previamente deberá abrirse un boquete en los lienzos.

## **Torres de asedio**

Las torres de asedio permiten alcanzar alturas correspondientes a 1, 2, ó 3 niveles de elevación (con lo que se incrementa la observada en SIEGE).

**Cobertura.** Los personajes situados en lo alto de una torre de asedio, gozan de cobertura media cuando se les dispara desde los niveles 1 y 2. Cuando el tirador está situado en el nivel 3 o más, sólo gozan de cobertura ligera.

**Ángulos de disparo.** Una torre de asedio domina siempre de un nivel la muralla atacada. Desde la torre de asedio es posible disparar al interior del castillo (ver "tiros entre diferentes niveles de elevación"). Los defensores sólo gozarán de cobertura cuando se encuentren detrás de una muralla o en cualquiera de las zonas cubiertas de la ciudad o el castillo.

## **Movimientos de las torres de asedio y de los arietes**

Torres de asedio y arietes pueden pivotar en su centro de una o duas casillas hacia la derecha o a la izquierda. El coste de tal operación es de un turno completo. También se pueden desplazar las torres y arietes al interior del castillo o de la ciudad, siempre que traslado se efectúe por terreno llano, puente levadizo o foso relleno.

## **Escalas y murallas**

**altura de las escalas.** Las escalas permiten alcanzar 1 o 2 niveles de elevación superiores al nivel en que se encuentra el personaje que la maneja.

**Movimientos.** Subir o bajar una escala de asedio cuesta 3 puntos de movimiento por nivel. Si la escala cubre 1 nivel de elevación, es posible que un personaje, teniendo 8 puntos de potencial de movimiento, suba una escala y pase por una casilla muralla en mismo turno de juego, siempre que la escala haya sido instalada en un turno anterior. La escala cubre 2 niveles de elevación, el personaje que sube o baja, debe terminar su turno sobre la escala, cualquiera que sean los puntos de movimiento que le queden. Esta regla reemplaza la enunciada en el apartado 2.69 de CROISADES.

**Reglas particulares del transporte de escalas.** Dos personajes sobre una muralla, pueden izar una escala encima de la muralla, si la escala se encuentra abajo y en posición vertical y si los dos personajes están adyacentes a la escala sin estar adyacentes a un enemigo en posición de combate. Para esta operación, cada personaje gasta 4 puntos de movimiento. Una ficha "escala horizontal" reemplaza la ficha "escala vertical", y se le coloca debajo de las fichas de los dos personajes.

La inversa, dos personajes sobre una muralla transportando una escala, pueden slizarla de cualquier lado si no están adyacentes a un enemigo en posición de combate si uno de ellos, al menos, se encuentra al borde de la muralla. La casilla de abrigo, en cual la escala va a ser instalada verticalmente (se cambia de ficha), debe estar ocupada y adyacente a uno de los dos personajes. Cada personaje gasta 4 puntos de movimiento para esta operación.

ta. Es imposible desplazar la escala si hay un personaje encima o si un enemigo se encuentra una casilla adyacente abajo de la escala.

**Derribar una escala desde abajo.** Un personaje puede intentar derribar una escala desde abajo si se encuentra en una casilla adyacente a la base de la escala y no tiene enemigos a su lado. Las reglas a aplicar serán las ya reseñadas en el apartado 1. 94 de SIEGE.

## **Fin del ataque**

Un ataque se considera terminado cuando no hay combate cuerpo a cuerpo en cinco turnos consecutivos y que todos los defensores están separados de los sitiadores por un muro, un foso, una puerta o una casilla infranqueable. Al final del ataque, todos los defensores aislados de la torre principal (incapaces de trazar un camino libre hasta la entrada de la misma), son considerados prisioneros.

Esta repartición de la acción, fiel a la realidad de combates de la época, permite a los sitiadores reagruparse y a los sitiados ganar tiempo. Nótese que un castillo fronterizo puede tomarse en dos ataques, mientras que cuatro son a veces necesarios para la toma de un castillo señorial o de una ciudad.

## **Despliegue bajo las murallas.**

La representación en dos dimensiones limita, de hecho, la extensión de los espacios interiores. En realidad, bajo las murallas existían establos, habitaciones, salas de guardia, etc. Así, es lógico permitir a un jugador:

1. acumular caballos bajo la muralla, considerando que goza de total cobertura.
2. desplegar sitiadores bajo las murallas antes de lanzarlos al ataque. Esta solución se aplica sólo cuando los sitiadores controlan una parte del sitio. Los personajes se colocan en las murallas considerando que se encuentran bajo ella. Al iniciar un ataque, los sitiadores salen al descubierto y las murallas retoman su rol usual. Este tipo de despliegue completa el propuesto en la regla especial del escenario 4 de SIEGE.

## **Los sitiadores asediados.**

Cuando los sitiadores controlan las murallas exteriores y los sitiados resisten en el interior de la ciudad, una tropa puede llegar en refuerzo para intentar romper el cerco del exterior. Frente a los recién llegados, los sitiadores escogen o la batalla al exterior (ver §2.66 de las reglas de CROISADES), o refugiarse en la parte del castillo o de la ciudad que dominan.

Si deciden librar batalla al exterior, deben optar por una de las dos soluciones siguientes:

- Librar batalla con todas sus fuerzas, retirándose de la parte del castillo o de la ciudad que controlan. En este caso los asediados recuperan automáticamente el control de todo el sitio.
- Dividir sus fuerzas en dos: una parte irá a librar batalla mientras que la otra continuará el asedio en el interior del sitio. En este caso, los asediados obtienen la iniciativa y pueden intentar retomar la parte de ciudad o castillo perdida. Esta iniciativa sólo se aplica el primer día de asedio del turno estratégico durante el cual la batalla tiene lugar. La batalla exterior y los combates de sitio deben jugarse simultáneamente, cada jugador pasando de una mesa a la otra.

Si los sitiadores renuncian a librar batalla y deciden refugiarse en la parte del castillo o de la ciudad que controlan (\*), ellos pueden llevar su equipo de asedio al interior. Nada impide a los asediados de provocar incendios durante los asaltos. Con respecto a la alimentación, los sitiadores disponen de las raciones abandonadas por los sitiados cuando se replegaron en la ciudadela (ver Acción 1 del §2.64 de las reglas de CROISADES) y las que eventualmente llevaron. Cuando el grupo refugiado en la ciudadela domina una parte de las murallas exteriores, el grupo de refuerzo puede, aprovechando la noche, hacerle llegar 50 puntos de abastecimiento por día de asedio. Dichos puntos son gratuitos si el grupo de refuerzo está abastecido (ver §2.71 de las reglas de CROISADES). Si no lo está, deben ser restados de los puntos de abastecimiento que el grupo llevó consigo.

Por lo que se refiere a la iniciativa, los roles se invierten: los asediados (ciudadela y refuerzos) se convierten en sitiadores y los que dominan las murallas pasan a ser los asediados. Sin embargo, si los nuevos sitiadores optan por el bombardeo a distancia, el campo que domina las murallas puede decidirse por un asalto contra la ciudadela aún si no ha obtenido la iniciativa. Las negociaciones sobre la rendición de cualquier campo, quedan suspendidas. Sólo se aplican los casos de rendición automática (ver ficha de juego N° 2 de CROISADES).

(\*) Tal fue el caso del asedio de Antioquía por los Cruzados en 1098.

### **Tabla de rendición de una guarnición.**

Conviene agregar la siguiente bonificación al final de la Tabla de rendición que figura en la ficha de juego N°2 de CROISADES :

"ó +4 si los sitiadores controlan todo el castillo o toda la ciudad, con la excepción de la torre central (este caso no se aplica al castillo fronterizo de SIEGE)".

Nótese que tres factores diferentes son tomados en cuenta para las bonificaciones: el número de los sitiadores, el nivel de racionamiento de los sitiados y el grado de adelanto del asedio. Solo los bonos procedentes de factores diferentes son acumulables.

### **Escaleras : movimientos y combates.**

Cuando el principio o el final de una escalera coincide exactamente con el lado de un hexágono, sólo la casilla correspondiente a dicho hexágono permite acceder a la escalera o combatir con el personaje que allí se encuentre. De la misma forma, cuando una escalera desemboca sobre dos casillas al mismo tiempo, desde ambas se podrá acceder a la misma o combatir con algún personaje allí situado. Cuando una escalera desemboca en el medio de una casilla, todas las casillas adyacentes a ella, pueden utilizarse para tomar la escalera o participar en un combate.

