

¿ COMO SE JUEGA A SIEGE ?

(Resumen de las reglas)

Desarrollo de la partida

Al comienzo, los jugadores escogen uno de los escenarios propuestos. Ciertos escenarios cubren un sólo día y otros, varias semanas de asedio. Para estos últimos, los jugadores deben utilizar una ficha de asedio donde deberán anotar los daños sufridos por los muros del castillo y marcar el término de cada jornada de asedio. Al momento de pasar a la acción, cada bando coloca sus personajes en las posiciones indicadas al principio. Posteriormente, comienza el primer turno. Cada uno a su turno, los jugadores moverán y harán combatir a sus personajes. Los arqueros y ballesteros pueden disparar. La organización detallada de cada turno, está indicada al dorso del librito histórico. Las condiciones de victoria propias a cada escenario permitirán determinar el ganador al término de la partida.

Movimientos

El número impreso en azul sobre cada ficha, indica el número de puntos de movimiento que posee cada personaje en cada turno de juego. El personaje puede utilizar todos o parte de sus puntos y moverse en cualquier dirección. Según la dificultad del terreno a atravesar, cada casilla le hará gastar más o menos puntos de movimiento (ver Tabla de Tipo de Terreno). Cabe notar que ciertos desplazamientos son prohibidos o exigen condiciones particulares inspiradas en la realidad. Para escalar las almenas, hay que pasar por las escaleras o subirse a una escala, un personaje a caballo no puede acceder al foso del castillo etc..

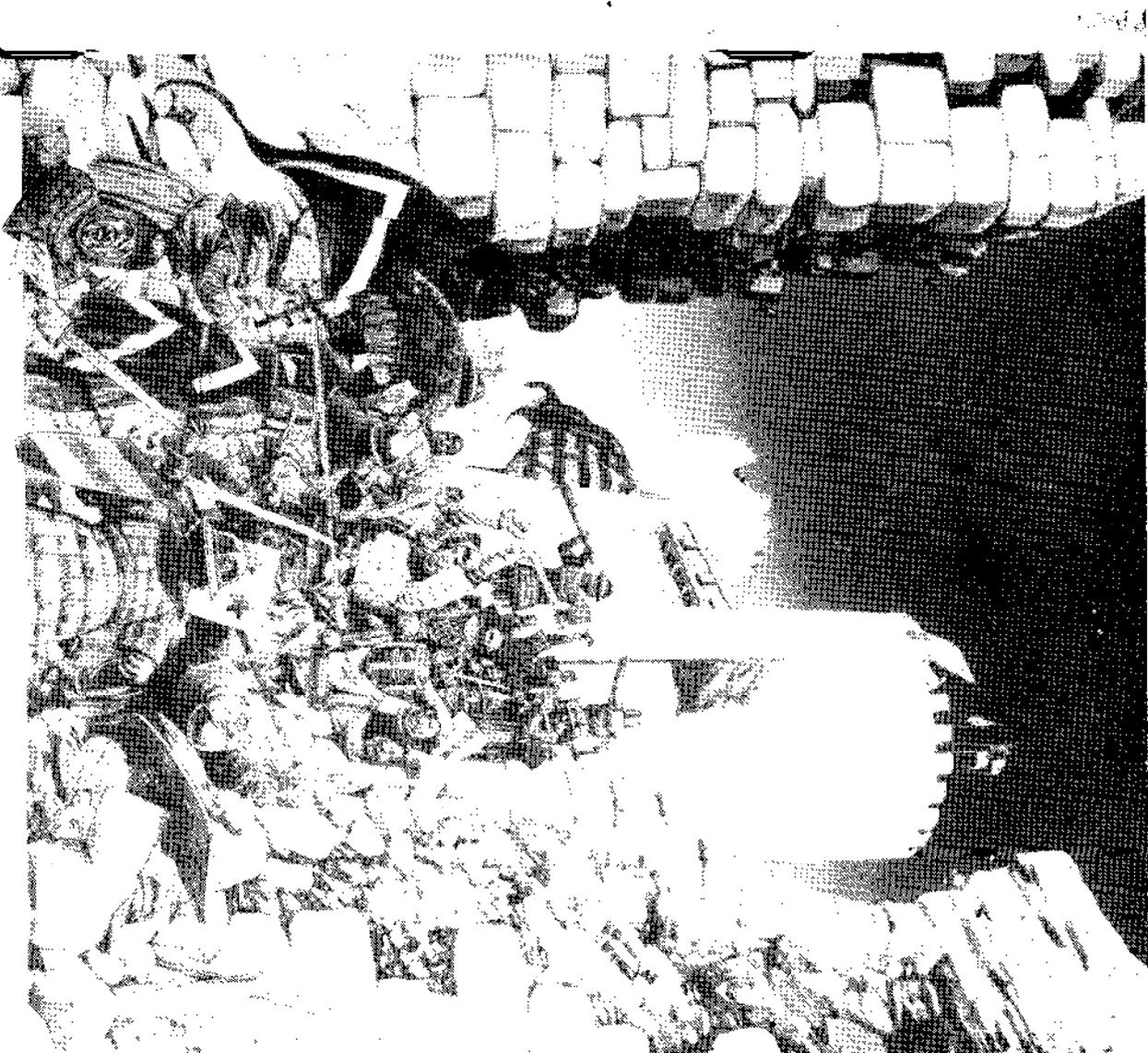
Combates

Para poder atacar, un personaje debe encontrarse en una casilla adyacente a la del enemigo. Ciertas restricciones particulares se encuentran al dorso del librito de esculturas. Los combates se resuelven con la ayuda del dado de 10 caras numeradas de 0 a 9 (el 0 equivale al 10). Se toma en cuenta también para el resultado del combate, la fuerza de ataque del personaje agresor (número impreso en negro) y la fuerza defensiva del agredido (impresa en rojo). Comparando las dos cifras se obtiene una relación de fuerzas atacante/defensor que corresponde a una de las columnas de resultados posibles (ver Tabla de Combate). El dado nos dará a continuación uno de los 10 resultados de la columna correspondiente.

Ejemplo: Un caballero de fuerza 24 ataca a un soldado de fuerza 7 en defensa. La relación de fuerzas es de 24 contra 7, o sea 3,4 contra 1 que aproximaremos a 3 contra 1 (columna 3-1 de la Tabla de Combates contra personajes a pie). Si el jugador que controla al caballero obtiene el n°2 en el dado, el resultado será D= defensor aurdido, por consiguiente, se le da la vuelta a la ficha del soldado. Si el n° del dado hubiera sido el 7 (resultado A), sería el caballero que habría resultado herido. Notaremos que la relación de fuerzas en un combate puede ser modificada si hay varios atacantes o si los personajes implicados se encuentran en terrenos distintos.

Tiros

Siempre que el tiro sea posible, su eficacia va a depender no sólo del arma utilizada (arco largo, arco corto, ballesta o ballestón), como también de la distancia de tiro y de la cobertura que posea el blanco a disparar. Evidentemente, es más fácil dispararle a alguien que se encuentre cerca y al descubierto que a alguien que esté lejos y escondido detrás de un árbol... Del mismo modo que en los combates, se lanza el dado para saber el resultado del tiro (ver Tabla de Tiro). Notaremos que los caballeros están más protegidos aunque estén a pie y que un tirador herido, tiene menos puntería. Al dorso del librito de escenarios explicamos ciertos casos particulares, principalmente aquellos en que el tirador y su blanco se encuentran en alturas distintas.



SIEGE

REGLAS DE JUEGO

INDICE

	página
INTRODUCCION	
SECCION PRIMERA	
1.1 TIPOS DE TERRENO/MAPA DEL CASTILLO	2
1.2 DESARROLLO DE UNA PARTIDA	3
1.3 TIRO CON ARCO O BALLESTA	4
1.4 RESTRICCIONES AL TIRO	4
1.5 COBERTURA	6
1.6 MOVIMIENTO	7
1.7 COMBATE	7
1.8 EQUIPO ESPECIAL : EL PUENTE LEVADIZO	9
1.9 EQUIPO ESPECIAL : LAS ESCALAS	9
SECCION SEGUNDA	
2.1 TERRENOS ESPECIALES	10
2.2 LAS FICHAS "FOSO TAPADO"	10
2.3 LAS FICHAS "MURALLA DEMOLIDAS"	11
2.4 EQUIPO ESPECIAL : LA TORRE DE ASEPIO	11
SECCION TERCERA	
3.1 TIPOS DE TERRENO/MAPA CAMPAMENTO	13
3.2 RESTRICCIONES AL TIRO Y COBERTURA	13
3.3 REGLAS EXCLUSIVAS PARA LOS JINETES	14
3.4 EQUIPO ESPECIAL : EL BALLESTON	15
3.5 INCENDIOS : INICIO Y EXTINCION	15
SECCION CUARTA	
4.1 COMO DESTRUIR LOS MUROS DEL CASTILLO	17
4.2 EQUIPO ESPECIAL : LA CATAPULTA Y LA BALISTA	18
4.3 EQUIPO ESPECIAL : EL ARIETE	19
SECCION QUINTA	
5.1 CARROS Y ANIMALES DE TIRO	20
5.2 EQUIPO ESPECIAL : EL MANTELETE	20
5.3 FLECHAS INCENDIARIAS Y ACEITE HIRVIENDO	21
5.4 CURACION DE LAS HERIDAS	22
REGLAS OPCIONALES	
PANICO Y DESBANDADA	23
LA PUNTERIA	25

INTRODUCCION

SIEGE es a la vez un juego independiente y un complemento de CRY HAVOC. Las reglas de ambos juegos son compatibles por entero y, si bien cinco de los siete escenarios son jugables con sólo el material de SIEGE, para los otros necesitarás el de CRY HAVOC. Se aliena vivamente a los jugadores para que se diseñen sus propios escenarios. Por lo demás, existen mapas suplementarios que se pueden conseguir aparte.

SIEGE contiene muchas reglas nuevas, puesto que introduce una serie de técnicas de ataque y defensa de castillos del siglo XIII. Para permitir que los jugadores aprendan las reglas progresivamente, estas se dividen en cinco secciones que corresponden cada una a un escenario. Al final de cada sección es posible jugar de inmediato el escenario que pone en práctica las reglas que se acaban de leer.

SECCION PRIMERA

1.1 TIPOS DE TERRENO/MAPA DEL CASTILLO

Aspecto	Nombre	Coste para movimiento	Cobertura	Influencia en combate
	Muralla	Impasable	Total	Imposible
	Tronera	1 Impasable del exterior	Fuerte	+ Imposible a su través
	Almenas	1 4 de escala	Fuerte	0
	Escalera	2 a pie Impasable a caballo	No	-
	Puerta de torre o de torreón	1 a pie Impasable a caballo	Media (total si ciudadela)	+
	Interior de torre o de torreón	1	Según posición tirador	+
	Foso	4 1 a pie si adyacente y dentro Impasable a caballo	No	-
	Llano	1	No	0
		2		

EQUIPO ESPECIAL

Aspecto	Nombre	Coste para movimiento	Cobertura	Influencia en combate
	Puente levadizo	1	No	0
	Escala vertical	3 a pie Impasable a caballo	No	-

N.B. Los personajes situados en las casillas que contienen un equipo especial, no son afectados por las condiciones del terreno natural de la misma. Como veremos más adelante, el tipo de cobertura ejerce una influencia sobre los tiros a distancia, mientras que la ventaja (+) o la desventaja (-) de un terreno, se lleva en cuenta en los combates cuerpo a cuerpo.

1.2 DESARROLLO DE UNA PARTIDA

En SIEGE cada partida se compone de una sucesión de turnos de juego, y cada uno de ellos tiene dos fases distintas, una para cada bando. Cuando llega su fase, cada jugador puede mover, disparar proyectiles y entablar combate con sus personajes. En cada escenario se indica quién mueve primero. Cuando hay varios jugadores por bando, todos los jugadores de un mismo bando pueden mover, disparar y combatir en la misma fase.

1.21 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 acaban 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).

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.

Nota: Es crucial respetar el orden de sucesión de las secuencias y no iniciar una sin que haya acabado la precedente.

1.3 TIRO CON ARCO O BALLESTA

Pese a que es el dado quien determina en última instancia el éxito o el fracaso del tiro, hay diversos factores que pueden modificar las condiciones de éste. Consulta la Ficha de Juego. Allí verás en primer lugar la Tabla de modificaciones en función de la distancia y del estado físico del tirador. A continuación están las tablas de resultados del tiro contra blancos montados y a pie. Según el caso, se consultan las columnas Arco largo, Arco corto o Ballesta, se tira un dado (de 10 caras), se modifica por distancia y estado del tirador y se busca la intersección de la línea de la tirada con la columna del tipo de cobertura que posea el blanco. La letra que allí aparece (explicada a pie de tabla) indica el resultado. La cobertura viene definida en la tabla de efectos del terreno.

Pasaremos revista ahora a los casos particulares que implican restricciones al tiro.

Nota: SIEGE es una simulación tridimensional, por lo que los diferentes niveles de elevación influyen en el desarrollo del juego. Al dorso del librito de escenarios, hay una tabla-resumen de los niveles de elevación presentes en el juego, así como de las restricciones de tiro en los casos en que tirador y blanco no estén a la misma altura.

1.4 RESTRICCIONES AL TIRO

1.41 Línea de tiro

Un personaje puede tirar sobre un enemigo si existe una línea de tiro despejada entre la casilla del tirador y la del blanco. Esta es una recta imaginaria trazada desde el centro de la casilla del tirador hasta el centro de la casilla del blanco. Si la línea de tiro atraviesa una casilla que contenga un personaje o un tipo de terreno que no sea llano, el tiro sufre las restricciones que se citan a continuación.

1.42 Tiro por encima de otros personajes

Si la línea de tiro de un ballestero pasa por una casilla que contenga un personaje en pie, el tiro es imposible (los animales vivos se consideran personajes en pie).

Los arqueros, por el contrario, pueden tirar por encima de otros personajes si el blanco se halla a distancia media o larga y posee como máximo cobertura media.

Los tiros a partir de almenas y troneras y contra ellas, así como los tiros en el foso tienen condiciones particulares porque hacen intervenir dos niveles de elevación (ver 1.44, 1.45 y 1.46).

1.43 Tiro a través de puertas

Un personaje situado en el exterior o interior de un edificio puede tirar a través de una puerta si está a la misma altura que ella y si su línea de tiro no atraviesa ningún trozo de pared. Cuando se tira a partir de una puerta, la línea de tiro parte del centro de la abertura y no del centro de la casilla.

Caso especial: No se puede tirar a través de la puerta del torreón ni a partir de ella.

1.44 Tiro a partir de almenas y troneras

Cuando un personaje en una almena apunta a un blanco situado en el exterior del castillo, su línea de tiro sale del centro de la abertura y no desde el centro de la casilla, y lo mismo pasa

en el caso de las troneras. En todos los demás casos, la línea de tiro se calcula normalmente.

En SIEGE, los personajes situados en el torreón se encuentran más altos que los situados en las torres o las murallas, que a su vez se encuentran más altos que los situados en otros tipos de terreno, a excepción de los subidos a escalas o torres de asedio. Así, en un radio de 8 casillas para las almenas o troneras de torre, y de 12 casillas para las troneras del torreón, el tirador puede ignorar los obstáculos o los personajes que se hallen más bajos. El tiro no es posible sin embargo si hay un personaje del mismo bando que el tirador, adyacente al blanco y además a su misma altura (si piensas que tus tiradores son de élite puedes aplicar una regla opcional que encontrarás en la página 26). Además, los blancos en casillas de matorral y terrapén (ver sección tercera) no se benefician de cobertura en el radio indicado.

ATENCIÓN: Los árboles, las torres de asedio, la ciudadela y las torres siguen bloqueando la línea de tiro. Desde el torreón es posible, sin embargo, tirar por encima de las almenas, de las torres y de las torres de asedio si el personaje que se halla más bajo está al menos tan alejado del muro (o de la torre de asedio) como el tirador. Para el cálculo de la distancia en lo que se refiere a las almenas, se contará que el muro está exactamente a caballo de las dos casillas a uno y otro lado (ver ilustración más adelante).

1.45 Tiro contra troneras o almenas

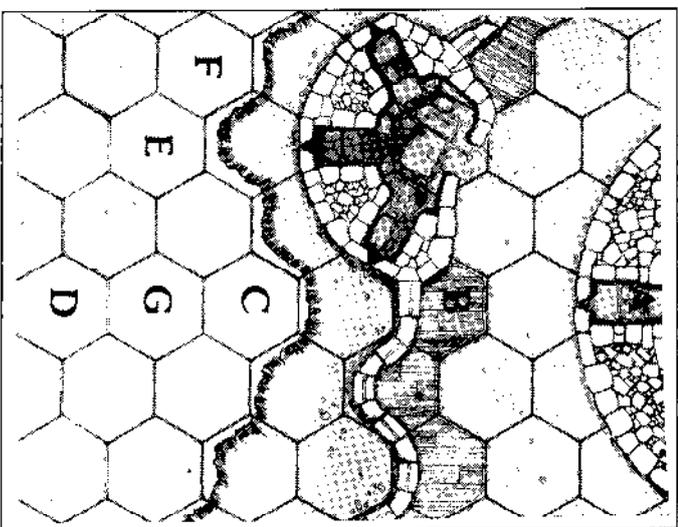
Si un tiro es posible de arriba abajo, también lo es a la inversa, con dos excepciones: 1) Para tirar contra un personaje situado tras una tronera, el tirador debe estar situado en la vertical de la misma; 2) Los personajes situados en el foso no pueden tirar contra almenas ni troneras.

El siguiente ejemplo ilustra los casos 1.44 y 1.45:

Desde el torreón, A puede tirar sobre G y D pero no sobre C, que se encuentra a 1 casilla del muro mientras que A está a 2. A no puede tirar sobre E y F porque están demasiado cerca de la torre.

Desde las almenas, B puede tirar sobre C, G, D y E, pero no sobre F puesto que el muro bloquea su línea de tiro.

Del otro lado, C, G, D y E pueden tirar sobre B, que tiene cobertura fuerte. G y D pueden tirar también sobre A (que tiene cobertura fuerte) por estar en la vertical de la tronera. Si hubiera alguien en las troneras de la torre, sólo podría tirarle E y sólo a la tronera del centro. Si B fuera un enemigo infiltrado, A podría dispararle sin que se beneficiara de cobertura alguna. Si D fuera amigo, ni A ni B podrían disparar sobre G.



1.46 Tiro contra personajes en el foso

Los personajes situados tras las troneras de las torres y en las almenas pueden tirar al foso si la muralla no bloquea su línea de tiro. Desde las almenas del torreón las posibilidades de tiro son menores, puesto que los personajes del foso suelen estar demasiado cerca del muro.

Los personajes situados en el exterior del castillo que quieran tirar contra el foso deben estar adyacentes al mismo o en su interior. Como el foso es bastante profundo, un tirador situado en una casilla adyacente al borde puede tirar por encima de personajes que se encuentren en el interior.

En el ejemplo, A y E pueden tirar sobre todos los demás, pero B no puede hacerlo sobre D y C. D y C no pueden tirar sobre B ni sobre E, puesto que están en el foso.

1.5 COBERTURA

1.51 Almenas y troneras

Los personajes que se encuentran en troneras o almenas reciben cobertura fuerte cuando la línea de tiro pasa por el muro de la almena o el orificio de la tronera tras la que se cubren.

1.52 El interior del castillo

Cuando el puente levadizo está alzado, todo personaje situado en el interior del castillo recibe cobertura total respecto al exterior, a menos que se encuentre en almenas o troneras. Las únicas excepciones se explican en la sección segunda (2.32 y 2.43).

1.53 Las puertas

Un personaje en una puerta tiene cobertura media, limitada a uno de los lados (interior o exterior) de la misma. Si recibe fuego cruzado, debe precisar de qué lado se cubre.

Todo personaje en el interior de un edificio recibe cobertura media cuando se le tira a través de una puerta, pero no si el tirador dispara desde la casilla de la puerta.

1.54 La puerta del torreón

Un personaje que esté en la casilla de la puerta del torreón tiene cobertura total. Estas puertas estaban concebidas de una forma particular y se construían con gran robustez, lo que implica que ni una flecha ni un pivote de ballesta pueden pasar a su través.

1.55 El foso

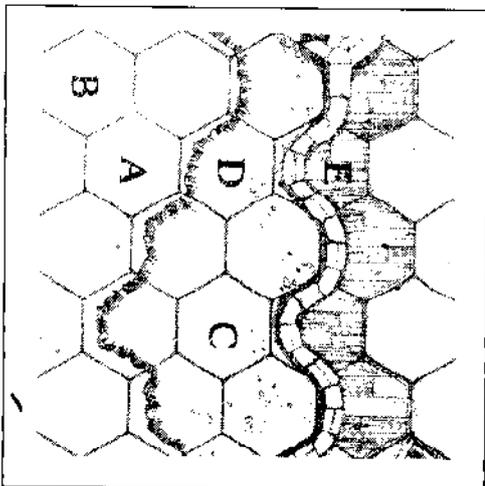
Los personajes en el foso no reciben cobertura alguna.

1.56 Los muros

Los personajes tras un muro sin aberturas tienen cobertura total y no se les puede tirar.

1.57 El puente levadizo

Cuando está bajado, las dos casillas de castillo situadas a uno y otro lado poseen cobertura fuerte contra tiros del exterior. Cuando está alzado, la cobertura es total.



1.6 MOVIMIENTO

Cada personaje tiene un cierto número de puntos de movimiento, impreso sobre la ficha (en azul). Cada casilla que atraviesa le hace gastar un número de puntos proporcional a la dificultad que representa (ver Tabla de tipos de terreno). Cada turno, un jugador puede mover todos, una parte o ninguno de sus personajes, utilizando todo o parte del potencial de movimiento de cada uno. Los puntos de movimiento no utilizados no pueden ser transferidos de un personaje a otro, ni guardarse en reserva para turnos sucesivos.

1.61 Restricciones al movimiento

1. Los personajes no pueden pasar por casillas que contengan personajes enemigos vivos, a menos que estén aturdidos. Por el contrario, es posible pasar por casillas que tengan personajes amigos.
2. Los muros y las troneras son infranqueables. Para entrar a una torre o al torreón hay que pasar por una puerta. Las troneras sólo son accesibles desde el interior.
3. Las almenas son infranqueables desde el exterior salvo si se dispone de una escala (o torre de asedio, ver sección segunda). Las almenas son accesibles desde el interior mediante las escaleras.
4. Las casillas que contengan tres cadáveres de personas o uno de caballo cuestan un punto de movimiento extra.
5. Las casillas que contengan seis cadáveres de personas o dos de caballos son infranqueables (igual que si se tratara de tres de personas y uno de caballo).

1.62 Aplamamiento de fichas

Durante la partida, es posible que pasen personajes a través de casillas que contengan un personaje amigo, un personaje aturdido o un personaje muerto. Pero, a fines de cada movimiento, no puede haber dos personajes vivos en una misma casilla, aunque uno esté aturdido.

EXCEPCIONES: Un personaje que caiga de una escala puede colocarse encima de otro (ver 1.94) y en una torre de asedio puede haber 2 personajes por casilla (ver 2.45).

1.7 COMBATE

Cuando dos personajes o más se encuentran en casillas adyacentes, pueden entablar combate cuerpo a cuerpo (es opcional). La decisión de atacar la toma el jugador cuyo turno se está desarrollando y sus personajes se denominan atacantes. En la fase de juego siguiente se defenderán de los atacantes contrarios.

Para resolver un combate se divide la fuerza del atacante (cifra en negro) por la capacidad de defensa del atacado (cifra en rojo). Se obtiene así una relación de fuerzas que corresponde a una de las columnas de la Tabla de resultados de combate apropiada. El atacante tira un dado para conocer el resultado exacto. En la Ficha de Juego, se encuentran dos Tablas de resultados de combate, una contra oponentes a pie y otra contra jinetes.

Al calcular la relación de fuerzas se redondea la cifra obtenida en favor del defensor (si es necesario) para encajar con una de las relaciones posibles de la tabla. Así, un atacante de fuerza 8 contra un oponente de defensa 3 nos da una relación de 2,3 contra 1, que se redondea a un 2 a 1 (2-1). Es imposible atacar a menos de 1 a 1 (1-1).

1.71 Efectos del terreno en el combate

La relación de fuerzas de un combate puede ser modificada por la naturaleza del terreno sobre el que se encuentra cada uno de los personajes implicados. Como puede verse en la Tabla de tipos de terreno (en la Ficha de Juego), un terreno puede ser neutral (0), ventaja a su ocupante (+) o ponerle en desventaja (-). Según el terreno que ocupen atacante y defensor, se puede modificar la relación de fuerzas original, desplazándose hacia la izquierda o a la derecha, tal como indica el cuadro explicativo situado antes de las tablas de resultados.

1.72 Combate múltiple

Cuando un personaje se encuentra en una casilla adyacente a varios oponentes, puede decidir atacarles a todos, a algunos o a ninguno. Si decide atacar a más de uno, debe sumar los puntos de defensa de éstos para calcular la relación de fuerzas.

Cuando dos (o más) personajes deciden atacar a otro pueden sumar sus puntos de ataque para calcular la relación de fuerzas. Si atacan juntos pueden además desplazar una columna a la derecha la relación (ver ejemplo más abajo). Esta regla no se aplica contra jinetes.

Cuando el resultado de un combate indica que uno de los atacantes o de los defensores ha sido anulado o herido, es el jugador de quien dependen los personajes quien decide cuál es el afectado. Por el contrario, el resultado "atacante retrocede" o "defensor retrocede" se aplica a todos los personajes del mismo bando que hayan participado en el combate.

Si los atacantes deciden atacar juntos y ocupan terrenos diferentes, para el combate contará el menos ventajoso.

Ejemplo. Supongamos que dos personajes atacan a un enemigo en un 4-1. Si uno de ellos está en un terreno (+) y el otro en uno (-), se considerará que ambos están en (-). Si el defensor estuviera en (+), debería desplazarse la relación de fuerzas 2 columnas a la izquierda, es decir hasta el 2-1, pero como atacan varios, se desplaza una columna a la derecha, con lo que el combate se resolverá en la columna 3-1.

1.73 Avance tras el combate

Si, a consecuencia de un combate, los atacantes o los defensores han tenido que retroceder (o uno de ellos ha resultado anulado o muerto), el jugador victorioso puede hacer avanzar a uno de sus personajes: - de duas casillas si es un personaje a pie; - de tres casillas si es un jinete. La primer casilla atravesada debe ser una de las evacuadas por el enemigo (o la del personaje anulado o muerto). Este avance se limitará a una casilla si el personaje que lo efectúa está adyacente a un enemigo antes de mover.

El avance tras el combate no es obligatorio, pero la opción a avanzar debe ser ejercida de inmediato, sin esperar a la resolución de otros combates en curso. Sólo un personaje implicado en el combate puede efectuar este tipo de avance. Los puntos de movimiento utilizados en el avance tras el combate no se descuentan de la capacidad de movimiento del personaje en el turno siguiente.

1.74 Restricciones al combate

No es posible combatir a un adversario situado al otro lado de una tronera. Como regla general, un ataque es imposible cuando el atacante no puede acceder a la casilla atacada.

EJEMPLO: Un personaje que esté subido a una escala sólo puede atacar al personaje situado en la almena en la que está apoyada su escala.

NOTA: Dada la tridimensionalidad del juego, véanse al dorso del libretto de escenarios, las restricciones de combate en los casos en que atacante y defensor no se hallen a la misma altura.

1.75 Caso particular : la puerta del torreón

Un personaje que ataque desde el exterior a un enemigo que se halle en la puerta del torreón se considera que está en terreno desventajoso (-).

1.8 EQUIPO ESPECIAL : EL PUENTE LEVADIZO

Para subir o bajar el puente, debe haber un personaje en la casilla del tomo (torre Sur). Debe pasar allí todo un turno sin moverse, ni tirar, ni combatir, para poder accionarlo.

Al final del turno, se coloca o retira la ficha del puente levadizo según la acción emprendida. Todo personaje que esté en el puente levadizo cuando éste se alce será proyectado al foso, en una casilla adyacente a la del puente (el jugador que controla el personaje elige cuál), y en la caída quedará anulado. Si ya lo estuviera herido, la caída le será fatal.

1.9 EQUIPO ESPECIAL : LAS ESCALAS

1.91 Transporte e instalación

Una escala puede ser transportada por dos personajes cualesquiera. En ese caso se utiliza la ficha "escala horizontal" y se coloca a los personajes debajo. Los personajes que transportan una escala no pueden entablar combate o realizar tiro. Su potencial de movimiento se reduce en 2 puntos.

Cuando uno de los personajes (o los dos) llega al pie de la muralla se puede enderezar la escala, reemplazando entonces la ficha "escala horizontal" por una "escala vertical", que puede colocarse en cualquiera de las dos casillas ocupadas precedentemente por la escala horizontal, apuntando hacia una de las casillas de muralla adyacentes.

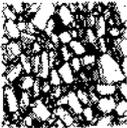
Nótese que las torres no se pueden escalar, ni tampoco los baluartes a ambos lados del puente levadizo.

1.92 Cambio de orientación

Una escala vertical puede ser desplazada una casilla u orientada hacia una casilla de muro diferente (y adyacente, claro está) por dos personajes que deben encontrarse adyacentes a la casilla de la escala, y que gastarán 2 puntos de movimiento en la operación. Es imposible desplazar o pivotar una escala si hay alguien subido.

SECCION SEGUNDA

2.1 TERRENOS ESPECIALES

Aspecto	Nombre	Coste para movimiento	Cobertura	Influencia en combate
	Foso tapado	2 a pie Impasable a caballo	No	0
	Muralla demolida	2 a pie Impasable a caballo	Media	-

2.2 LAS FICHAS "FOSO TAPADO"

Antes de partir al asalto de las murallas, el jugador que asedia puede colocar las fichas "foso tapado" en las casillas que desce. El número de fichas de ese tipo disponibles viene indicado en cada escenario.

Taponar una casilla de foso, no sólo facilita el desplazamiento a los personajes a pie, sino que además es el único modo de llevar las torres de asedio y los aríetes a pie de muralla.

En los escenarios que cubren muchos días de asedio, estas fichas se redesplicgan cada día, antes del asalto.

2.3 LAS FICHAS "MURALLA DEMOLIDA"

2.31 Disposición de las fichas

En los escenarios de un sólo día (como el 2), el atacante coloca sus fichas de brecha ("muralla demolida") siguiendo el mismo procedimiento que las del foso tapado. Por el contrario, en los escenarios que cubren todo el asedio, sólo se colocan en las casillas que han sido dañadas por catapultas, balistas o aríetes (ver sección cuarta).

2.32 Tiro y cobertura

Se puede tirar a través o hacia una casilla de "muralla demolida". La brecha permite tirar al interior del castillo. Los personajes en una brecha tienen cobertura media desde cualquier lugar que se les tire.

2.33 Movimiento

Cuando se abre una brecha en almenas, muros o troneras, la casilla en la que está es accesible desde todas las que la rodean, excepto si aún queda un muro intacto para bloquear el paso. Desde una casilla de foso (taponado o no) o de almenas se puede pasar a una de brecha gastando 2 puntos de movimiento. Por el contrario, para pasar de una casilla de brecha a otra de almenas, torre o torreón, hay que gastar 3.

1.93 Movimiento, tiro y combate

Para subir a la escala se gastan 3 puntos de movimiento, así como para atravesar la casilla que la contiene.

Un tirador que esté subido a una escala no puede tirar sino hacia la casilla de muralla que tiene delante, y el blanco recibe cobertura fuerte.

Los personajes subidos en escalas no tienen cobertura y, además, se considera que están en terreno desfavorable (-) en caso de combate.

Los personajes pueden pasar desde lo alto de la escala a la almena que está enfrente gastando 4 puntos de movimiento o mediante el avance tras el combate (ver 1.73).

1.94 Cómo tumbar una escala

Un personaje que ocupe una casilla de muralla exactamente enfrente de una escala puede, en lugar de hacer combate normal o tiro, intentar echarla abajo. El intento se efectúa en la secuencia de combate del personaje, tirando un dado.

- de 1 a 6 la escala cae

- de 7 a 10 la escala se mantiene

Si una escala cae, se cambia la ficha por una de "escala horizontal" y la coloca el jugador que ha hecho caer la escala, de manera que una de las dos casillas que ocupe sea aquella en la que estaba alzada. Un personaje que estuviera subido a la escala cuando ésta cae, cae a su vez, y debe ser colocado por su propietario sobre una de las casillas adyacentes a la que ocupaba la escala vertical excepto, claro está, en las de muralla.

El personaje que cae puede colocarse sobre otro, o sobre la escala recién derribada, recibiendo una herida el que cae y quedando amurdo el de abajo. Un personaje ya amurdo o herido muere si cae de una escala. Si una escala cae sobre un personaje, no le afecta.

ATENCIÓN :

CON LAS REGLAS VISTAS HASTA AHORA, YA SE PUEDE JUGAR EL ESCENARIO 1. ¿ QUIERES INTENTARLO ?

2.4 EQUIPO ESPECIAL : LA TORRE DE ASEDIO



Aspecto	Nombre	Coste para movimiento	Cobertura	Influencia en combate
	Torre de asedio	2 a pie Impasable a caballo	Dentro: total Arriba: ligera	0

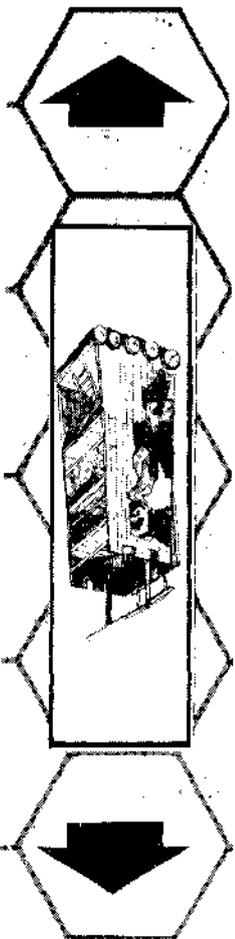
Descripción : La torre de asedio ocupa tres casillas y comprende dos niveles principales. Los personajes **en el interior** de la torre (nivel inferior) se colocan bajo la ficha que la representa, los que están arriba se colocan encima.

2.41 Desplazamiento de la torre

Tres personajes colocados en el interior de la torre permiten que se desplace 2 puntos de movimiento por turno, y tan sólo en línea recta, hacia delante o hacia atrás (ver ilustración). Al inicio del asalto el asediante debe hacer entrar la torre en el mapa por uno de sus extremos, después de haberle dado la orientación deseada.

Si uno de los personajes que sirve para desplazar la torre entabla combate, ésta no podrá moverse en el turno siguiente.

Una torre sólo puede avanzar por casillas de terreno llano o de foso tapado.



2.42 Movimiento dentro de la torre

Una torre puede transportar a 3 personajes en la parte superior, aparte de los tres que la mueven. Un personaje que entra en una casilla en la que haya una torre debe gastar 2 puntos de movimiento para atravesarla o acceder al nivel inferior. Para subir a lo alto deberá gastar 2 puntos más. Los desplazamientos entre casillas de un mismo nivel sólo cuestan 1 punto de movimiento por casilla. Se considera que cada casilla del nivel inferior comunica con la casilla correspondiente del nivel superior y viceversa.

2.43 Tiro a partir de una torre

En un radio de 10 casillas, el tirador no debe preocuparse de los personajes u obstáculos que haya de por medio. Sin embargo, no se puede hacer tiro si el blanco tiene adyacente a un personaje del mismo bando que el tirador y a la misma altura (para mayor realismo se puede

utilizar lo que se propone en las reglas opcionales, página 26). Además, los blancos situados en casillas de matrazal o terraplén no tienen cobertura alguna en el radio indicado.

ATENCIÓN: Los árboles, el terrón y las torres del castillo continúan bloqueando la línea de tiro. Por encima de las murallas se puede tirar si el personaje al que se dispara (en el interior del castillo) está al menos tan alejado de la muralla como el que tira desde la torre (para calcular la distancia se cuenta como si la muralla estuviera a caballo entre las dos casillas que separa).

2.44 Restricciones al tiro y cobertura

Es posible tirar a una casilla de torre, pero no a su través. Los personajes en lo alto de una torre reciben cobertura ligera. Los personajes situados en el interior de la torre reciben cobertura total, pero no pueden tirar.

2.45 Movimiento y combate en una torre de asedio

Cuando una torre está adyacente a una o varias casillas de almenas, los personajes que estén en lo alto de la torre pueden pasar a ellas (o viceversa), a menos que estén ocupadas por personajes enemigos. Tal movimiento cuesta 2 puntos y se puede realizar como avance tras un combate (ver 1.73).

Los personajes en lo alto de una torre y los de las almenas pueden entablar combate si están en casillas adyacentes. También puede haber combate en las tres casillas que forman la cima de la torre. Por el contrario, no es posible el combate entre personajes situados en niveles diferentes de la misma.

Los personajes que se encuentran en el interior de la torre pueden atacar a personajes situados en casillas adyacentes a nivel del suelo (y ser atacados por ellos).

2.46 Aplaniamiento

En el nivel inferior de la torre caben tres personajes, y otros tantos en el nivel superior, que se colocan respectivamente debajo y encima de la ficha de la torre, con lo cual puede haber dos en una misma casilla.

ATENCIÓN :

CON LAS REGLAS VISTAS HASTA AHORA, YA SE PUEDE JUGAR EL ESCENARIO 2. ¿QUIERES INTENTARLO?

SECCION TERCERA

3.1 TIPOS DE TERRENO/MAPA CAMPAMENTO

Aspecto	Nombre	Coste para movimiento	Cobertura	Influencia en combate
	Llano	1	No	0
	Matorral	2	Ligera	-
	Arbol	2 a pie Impasable a caballo	Ligera	-
	Terraplén (alto del terraplén)	2	Media	0
	Tienda o parte de tienda	2 a pie Impasable a caballo	Ligera	-
	Trinchera	1	Fuerte	+

Los caballos pueden pasar pero no pararse

3.2 RESTRICCIONES AL TIRO Y COBERTURA

3.21 Matorrales
Es posible tirar a casillas de matorral, ya través de ellas. Si el blanco se encuentra en una casilla de matorral, o la línea de tiro la atraviesa, recibe cobertura ligera.

3.22 Árboles
Si hay árboles entre el tirador y el blanco, el tiro es imposible. Es posible, sin embargo, tirar a una casilla de árbol si la línea de tiro no atraviesa ninguna otra casilla de árbol. El blanco recibe cobertura ligera.

3.23 Terraplenes
Los terraplenes no bloquean la línea de tiro si ésta no atraviesa la parte superior de los mismos. Cuando se da esta circunstancia, el tiro sólo es posible si el personaje que se encuentra abajo está al menos tan alejado del terraplén como el de arriba. Si está más cerca, el tiro no es posible a menos que el personaje de más abajo se encuentre en la propia casilla de terraplén, en cuyo caso puede disparar, pero también pueden dispararle a él. Nótese que la distancia se calcula a partir de la casilla, contrariamente a los tiros por encima de las almenas, basados en la

distancia desde la muralla, y no desde la casilla de las almenas. Un personaje en un terraplén tiene cobertura media si la línea de tiro atraviesa la parte superior de éste.

3.24 Tiendas de campaña
Es posible tirar a una casilla de tienda, pero no a través de ella, a menos que haya sido destruida por el fuego. Un personaje en una tienda recibe cobertura ligera.

3.25 Trincheras
Es posible tirar a una casilla de trinchera, y a través de ella, incluso si está ocupada. Un personaje en una trinchera recibe cobertura fuerte.

3.3 REGLAS EXCLUSIVAS PARA LOS JINETES

3.31 Cobertura

Un jinete (con su caballo) ocupa 2 casillas. Si las dos no ofrecen la misma cobertura, se considera que recibe la más favorable de las dos.

Ejemplo: Un jinete que ocupa una casilla de terreno llano y otra de matorral recibe cobertura ligera.

3.32 Restricciones al movimiento

Los siguientes terrenos son impasables para los caballos y sus jinetes: almenas, escaleras, puertas e interior de torres o del torreón, foso (tapado o no), muralla demolidada, árboles y tiendas, así como todas las casillas ocupadas por máquinas de asedio.

Por lo que respecta a las trincheras, los jinetes las pueden atravesar, incluso si están ocupadas, pero no pueden detenerse en ellas (excepción a la regla general que impide pasar por casillas que contengan personajes enemigos vivos, ver 1.61).

3.33 Montar y desmontar

Montar o desmontar son acciones que consumen un turno completo. Para poder montar, el personaje debe estar en una de las casillas adyacentes a su montura.

Sólo los jinetes pueden montar en caballos capturados en el combate. Cuando un jinete monta o desmonta se sustituyen las fichas oportunas (caballero montado por jinete a pie más caballo o viceversa).

Un jinete herido no puede montar ni desmontar.

3.34 Caballos sin jinete

Los caballos sin jinete permanecen inmóviles hasta que se les monte de nuevo o se les lleve de la brida.

Para llevar un caballo de la brida basta con que un personaje cualquiera, incluso herido, pase por una de las casillas adyacentes al animal. El personaje puede proseguir su camino, seguido desde entonces por el caballo al que se trata como una extensión del personaje que lo guía.

3.35 Tiro y combate contra caballos y jinetes

Cuando un jinete resulta desmontado a resultas de un combate o tiro de proyectiles, se coloca

la ficha apropiada (jinete aturrido, herido o muerto) en una de las casillas adyacentes a las del caballo, cuya ficha también se cambia por la del caballo solo, vivo o muerto según el resultado del combate.

Si un jugador decide atacar a un caballo sin jinete, el combate o tiro se resuelve en la misma tabla que contra los caballos con jinete, ignorando claro está toda referencia a éste en el resultado. Los caballos sin jinete tienen 1 punto de defensa.

Importante: A efectos del combate cuerpo a cuerpo, un jinete se considera que ocupa el terreno menos ventajoso de las dos casillas que ocupa.

3.4 EQUIPO ESPECIAL : EL BALLESTÓN



3.41 Funcionamiento

Un ballestón puede disparar cada tres turnos, en la misma secuencia que los ballesteros. Para que ello sea posible, debe haber 2 personajes adyacentes, uno de los cuales debe ser un ingeniero. Para saber el resultado del tiro, se tira un dado y se consulta la tabla apropiada al tipo de blanco.

Nota : Para señalar los turnos en que el ballestón no puede disparar, pueden marcarse fichas en blanco con los números 1, 2 y 3, y colocarse sobre la ficha de éste.

3.42 Restricciones al tiro

Es imposible tirar a través de una casilla que contenga un ballestón.

3.43 Restricciones al movimiento

Un ballestón, una vez desplegado en el mapa, no puede ser movido. En los escenarios que cubren varios días, puede redespolegarse entre dos asaltos.

Nadie puede atravesar una casilla que contenga un ballestón.

3.5 INCENDIOS : INICIO Y EXTINCIÓN

3.51 Cómo iniciar un incendio

Un personaje puede incendiar una torre de asedio o una tienda permaneciendo en una casilla adyacente durante un turno completo. Si en el turno que sigue al de su llegada no es desalojado por un adversario y no muere en su fase de movimiento, el personaje pierde sus fases de combate y tiro y, en su lugar, coloca una ficha de llamas sobre la casilla deseada.

Nota : Un personaje en una almena no puede utilizar este procedimiento para incendiar una torre de asedio sino que debe utilizar flechas incendiarias o aceite hirviendo (ver sección quinta).



3.52 Propagación del incendio

Al final de la fase de juego de su adversario el jugador verifica, para cada una de las casillas en las que inició un incendio, si éste se propaga, circunstancia que sólo puede darse si alguna de las casillas adyacentes contiene una máquina de asedio (o parte de una), o una tienda (o parte de una). Se tira un dado por cada casilla adyacente que cumpla estos criterios y se consulta la columna "Propagación" de la Tabla de Incendios. Esto no se aplica a los incendios extinguidos por el jugador contrario en su fase de juego.

3.53 Extinción

Un personaje adyacente a una casilla en llamas puede intentar apagarlas. Cada personaje puede realizar tan sólo un intento por turno y sólo sobre una casilla. Puede haber diversas tentativas sobre una misma casilla por diversos personajes. Mientras intenta extinguir un incendio, un personaje no puede moverse, disparar ni realizar combate cuerpo a cuerpo. En la fase de combate se tira en la Tabla de Incendios, columna "Extinción", una vez por cada intento.

3.54 Evacuación de una casilla en llamas y restricciones al movimiento

Si el fuego se propaga a una casilla ocupada por un personaje (o se inicia allí), éste debe retroceder inmediatamente una casilla, so pena de resultar herido en el primer turno de permanencia en la casilla en llamas, y muerto en el segundo. Una casilla en llamas es impenable.

Un personaje aturrido cuya casilla se incendie recupera la consciencia de inmediato si el jugador que lo controla obtiene 6 o menos en una tirada de dado. De lo contrario, perece entre las llamas.

3.55 Daños causados por el fuego

Si una casilla arde durante tres turnos seguidos, su contenido queda irremisiblemente destruido. Para controlar el tiempo pueden utilizarse fichas en blanco marcadas con los números 1, 2 y 3.

Nota : Basta con que una casilla de una máquina de asedio arda durante 3 turnos para que toda la máquina se considere destruida.

ATENCIÓN :

CON LAS REGLAS VISTAS HASTA AHORA, YA SE PUEDE JUGAR EL
ESCENARIO 3. ¿QUIERES INTENTARLO ?

SECCION CUARTA

4.1 COMO DESTRUIR LOS MUROS DEL CASTILLO

4.11 Medios a disposición de los asaltantes

Para abatir los muros, los asaltantes disponen de tres máquinas de asedio diferentes: catapultas, balistas y aríetes. Las dos primeras proyectan grandes piedras a distancia y en los escenarios se despliegan por lo general fuera del mapa. Los aríetes, por el contrario, deben llevarse a pie de muralla para atacarla por contacto directo. Mientras que el bombardeo a distancia excluye toda otra forma de acción, el aríete se utiliza durante el asalto al castillo.

4.12 La ficha de asedio

Los daños infringidos a los muros se anotan sobre la Ficha de Asedio incluida en el juego (los jugadores pueden utilizar una de las fichas para hacer fotocopias). Allí viene un plano reducido del castillo y muy cerca está la Tabla de Bombardeo, lo que permite resolver rápidamente las acciones emprendidas. Las explicaciones que vienen en la ficha completan las reglas de funcionamiento de las diferentes máquinas de asedio descritas en esta sección.

4.13 Los diversos grados de demolición

Los muros del castillo se destruyen en cuatro etapas :

- 1) Muro ligeramente dañado
- 2) Muro dañado
- 3) Muro muy dañado
- 4) Muro demolido

Cada etapa de la demolición corresponde a un resultado de "D" en la Tabla de Bombardeo.

En el bombardeo a distancia, la demolición se limita a una etapa por casilla y día. La utilización del aríete permite, por el contrario, progresar diversas etapas en la demolición de los muros en un solo asalto. Ahora bien, aunque el aríete es un medio de demolición más rápido y eficaz, es también más peligroso de usar y más fácil de neutralizar.

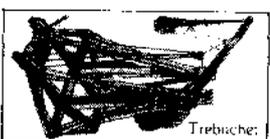
A efectos de movimiento, combate y cobertura, las casillas dañadas se consideran como normales hasta que la destrucción sea completa.

4.14 Consecuencias de la demolición

Cuando una casilla de almenas, muro o troneras es demolida, se coloca una ficha "muralla demolida" (ver sección segunda). Todo personaje que se encuentre en esa casilla en el momento de la demolición recibe una herida en el desplome de la pared.

4.2 EQUIPO ESPECIAL :

LA CATAPULTA Y LA BALISTA



4.21 Funcionamiento

Una misma catapulta o balista no puede bombardear más de una casilla por día, aunque cada día puede variar de blanco. En un mismo día, diversas máquinas de asedio pueden bombardear casillas diferentes, o combinarse para bombardear una sola casilla.

Una catapulta tiene 1 punto de bombardeo.

Una balista tiene 3 puntos de bombardeo.

Cada día, el asediante escoge qué casilla (o casillas) va a bombardear y cuántas máquinas asigna a cada una. Suma entonces los puntos de bombardeo sobre cada casilla y consulta la Tabla de Bombardeo. Tiene derecho a una tirada de dado por casilla. Si es una casilla de una torre o del torreón, resta 1 a la tirada (son muros redondeados y de más espesor).

Los muros del torreón no pueden ser bombardeados antes de que al menos una casilla de los muros exteriores haya sido destruida, y aún en ese caso sólo las tres casillas del muro del torreón más próximas a la brecha.

Las dos casillas del muro exterior que rodean al puente levadizo se tratan como si fueran almenas en lo que respecta al bombardeo.

4.22 Restricciones de tiro y de movimiento

Cuando se despliegan en el mapa, las catapultas y las balistas sufren las mismas restricciones de tiro y movimiento que los ballestos (ver 3.4).

4.23 Reparación de catapultas y balistas dañadas

Como puede constatarse, ambos tipos de máquinas, que no siempre estaban bien concebidas, pueden estropearse con el uso (resultado C de la Tabla de Bombardeo). Su potencia puede verse reducida o anulada (la reducción de puntos de bombardeo se reparte entre las máquinas a gusto del jugador). Se tarda un día en arreglar las máquinas dañadas, cualquiera que sea su número. Una máquina en reparación no puede utilizarse. Las máquinas destruidas por el fuego, incluso parcialmente, no pueden ser reparadas.

4.3 EQUIPO ESPECIAL : EL ARIETE

Aspecto	Nombre	Coste para movimiento	Cobertura	Influencia en combate
	Ariete	2 a pie Impasable para caballos	Total	-



4.31 Desplazamiento

Un ariete se desplaza del mismo modo que una torre de asedio (ver 2.41). Sin embargo, no puede haber personajes encima, sino sólo debajo, y un máximo de tres (uno por casilla), que son los que lo desplazan y lo hacen funcionar.

4.32 Funcionamiento

Si un ariete llega a una casilla adyacente a una muralla del castillo, puede utilizarse desde la fase de combate que sigue a su movimiento (secuencia 4 de la fase de juego).

Un ariete tiene 9 puntos de impacto.

Se tira el dado cada dos turnos, pero ignorando los resultados "C". Se anotan los daños cada vez en la ficha de asedio. Un ariete puede atacar casillas dañadas o casillas intactas. Si ataca a una casilla de torre, se resta 1 a la tirada. No se puede utilizar un ariete contra los muros del torreón.

Las dos casillas que rodean al puente levadizo se consideran como de almenas cuando se les ataca con un ariete.

4.33 Restricciones al tiro y cobertura

Las tres casillas que ocupa el ariete bloquean la línea de tiro de los personajes situados en el mismo nivel de elevación.

Los personajes al amparo del ariete reciben cobertura total, pero no pueden tirar.

4.34 Arietes y combate cuerpo a cuerpo

Si cualquiera de los tres personajes que accionan el ariete inicia combate cuerpo a cuerpo, o intenta extinguir un incendio, el funcionamiento del ariete se interrumpe y no podrá reemprenderse hasta el turno siguiente.

Un personaje al amparo del ariete puede atacar a las casillas adyacentes y ser atacado desde éstas. Si uno de sus tres operarios queda aturdido o muerto, el funcionamiento del ariete no puede reemprenderse hasta que se haya recuperado o haya sido reemplazado por otro personaje.

ATENCIÓN :

CON LAS REGLAS VISTAS HASTA AHORA YA SE PUEDE JUGAR EL LARGO ASEDO DEL ESCENARIO 4. ¿QUIERES INTENTARLO ?

SECCION QUINTA

5.1 CARROS Y ANIMALES DE TIRO



5.11 Caso general

Los carros deben ser arrastrados por un caballo o un buey. El animal debe encontrarse siempre en una de las casillas de delante del carro, como indica la ilustración siguiente.



El buey (que ocupa una sola casilla) o la parte trasera del caballo deben estar en una de las casillas marcadas con una "X". Nótese que sólo la mitad trasera del caballo debe encontrarse adyacente al carro.

Los animales de tiro se conducen igual que los caballos sin jinete (ver 3.34) y sufren las mismas restricciones al movimiento que éstos. Las dos casillas que ocupa un carro bloquean la línea de tiro de personajes situados al mismo nivel de inclinación.

Unir un animal a un carro o soltarlo, son acciones que consumen toda la fase de juego de un personaje, independientemente de si el animal está vivo o muerto.

5.12 Tiro y combate contra animales de tiro

Si un jugador decide atacar a un animal de tiro, debe resolver el combate o tiro como si se tratara de un personaje a caballo, ignorando claro está cualquier referencia al jinete. Los animales de tiro tienen 1 punto de defensa.

5.2 EQUIPO ESPECIAL : EL MANTTELLETE

5.21 Desplazamiento

Un personaje puede desplazar un mantellete si está en su misma casilla, lo que reduce en 2 puntos su potencial de movimiento. Los terrenos impasables a caballo lo son también para los mantelletes, excepto el foso tapado.



5.22 Orientación y cobertura

Desde su aparición en el mapa, la orientación del mantellete ha de estar muy clara. La base del mismo debe estar yuxtapuesta a uno de los lados de la casilla (se propone recortar la ficha a ras de la base del dibujo para mayor claridad).

En caso de tiro contra la casilla del mantelete, y si la línea de tiro pasa por el lado hacia el que está orientado, o los dos adyacentes, el portador recibe cobertura fuerte, esté donde esté el tirador. Contra tiros en los que la línea pase por alguna de las otras tres casillas, no hay cobertura que valga.

5.23 Restricciones al tiro y al movimiento

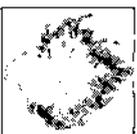
La casilla que ocupa un mantelete bloquea la línea de tiro de los personajes situados en el mismo nivel de elevación. Un personaje tras un mantelete puede tirar en todas direcciones.

Las casillas en las que hay un mantelete son impasables para los caballos.

5.24 Restricciones al combate

A través de la casilla frontal es imposible el combate, y también es imposible retroceder por ese lado.

5.3 FLECHAS INCENDIARIAS Y ACEITE HIRVIENDO



5.31 Flechas incendiarias

Los arqueros pueden disparar flechas incendiarias en lugar de las normales. Son inofensivas contra los personajes, pero pueden inflamar las máquinas de asedio.

Las flechas incendiarias sólo pueden dispararse contra blancos situados a corta distancia. En lugar de consultar las tablas de tiro, se tira un dado y se consulta la de incendios en la columna correspondiente al blanco (puesto que refleja a la vez, la dificultad de alcanzarlo y la de encenderlo).

Si el intento tiene éxito, se coloca una ficha de llamas.

5.32 Barriles de aceite hirviendo

Los defensores situados en las almenas pueden verter barriles de aceite hirviendo sobre los asaltantes y sus máquinas de asedio mientras estén en casillas adyacentes a la suya. Se puede tirar aceite sobre los personajes que suben por una escala, que ocupan un tramo de muralla demolido o que se encuentran dentro de una torre de asedio y no sin embargo, contra los que ocupan su **parte superior**, que están fuera de alcance (aunque, si la torre prende, deberán abandonarla).

Un personaje que tira aceite utiliza para ello su fase de combate, por lo que no puede realizar tiro o combate cuerpo a cuerpo en ese mismo turno.

Cuando un personaje mueve un barril de aceite, ambas fichas se colocan juntas, y el potencial de movimiento del personaje se reduce en 2 puntos.

Todo asaltante que recibe aceite hirviendo sin estar protegido por una máquina de asedio sufre inmediatamente un ataque en la columna 8-1, tabla contra personajes a pie. De estar al abrigo de una máquina de asedio, debe tirar un dado y consultar la Tabla de Incendios, para ver si ésta prende, en la columna "barriles de aceite". Si es así, tiene lugar el ataque 8-1 y además se coloca la ficha de llamas (es el dorso de la del barril) en la casilla. Cualquiera que sea el resultado del combate, el personaje debe retroceder de inmediato. Si el fuego no prende, se retira del juego el barril.

Cuando un ataque va dirigido solamente contra un personaje y no una máquina de asedio, el barril se retira tras el combate.

Importante : Todas las reglas de la sección 3 sobre incendios (propagación, extinción, evacuación y daños) se aplican también a las flechas incendiarias y al aceite hirviendo.

5.4 CURACION DE LAS HERIDAS

En los escenarios que transcurren a lo largo de varios días o semanas, los personajes heridos pueden recuperarse antes de la finalización del asedio. Al final de cada día se tira un dado por cada nuevo personaje herido y se consulta la Tabla de Curación (Ficha de Asedio). Se anota entonces en la ficha cuándo estará recuperado y ese día se podrá sustituir la ficha "herido" por la normal, a menos que haya muerto antes en un combate (N. del T. : Esto significa que en caso de apuros, un jugador puede hacer luchar a sus personajes heridos. Si no sufren ninguna herida nueva, ello no afecta su proceso de curación, y si los hieren de nuevo (estando heridos, mueren).

REGLAS OPCIONALES

Cada jugador puede inventar sus propias reglas opcionales y empujeter un poco más el universo de SIEGE. Aquí te proponemos dos, y encontrarás otras en CRY HAVOC.

PANICO Y DESBANDADA

Cuando un personaje muere, los del mismo bando que están a su lado pueden ser presas del pánico, que no afecta a todo el mundo de igual modo, por lo que los personajes se dividen en 3 categorías : caballeros, soldados y campesinos (o civiles).

Los caballeros no tienen miedo y, por eso, nunca son presa del pánico. Los soldados pueden serlo si un caballero u otro soldado muere en un radio de 3 casillas a su alrededor. Los campesinos y los civiles pueden serlo si cualquier personaje muere en un radio de 3 casillas a su alrededor. Por supuesto que esto se aplica a los personajes amigos, y no a los enemigos. Cada vez que alguien muere y es posible que se dé una circunstancia de pánico, se tira un dado y se consulta la siguiente tabla, aplicándose los resultados de inmediato.

Tirada del dado	Consecuencias
1 a 5	Ninguna
6	1 personaje presa del pánico
7	2 personajes presa del pánico
8	3 personajes presa del pánico
9	3 personajes en desbandada
10	6 personajes en desbandada

El jugador afectado es el que tira el dado y el que decide cuáles de sus personajes (de entre los posibles) se ven afectados. Se coloca la ficha correspondiente (PANIC o ROLT, en inglés en las fichas). Recuérdese que sólo los personajes en un radio de tres casillas pueden ser afectados, por lo que pueden ser menos de los que requiere el resultado. Por el contrario, si el jugador lo desea, puede hacer entrar en pánico o desbandada a todos sus personajes que estén en un radio de 3 casillas, aunque el resultado no le obligue.

Efectos del pánico

Un personaje presa del pánico debe retroceder de inmediato 3 casillas, alejándose del enemigo todo lo posible en cada casilla atravesada. Si es un asaltante que hubiera penetrado ya en el castillo, se dirige hacia la escapatoria más próxima : brecha en la muralla, escala, torre de asedio o puente levadizo bajado. La retirada puede realizarse a través de personajes amigos, pero no adyacentes a enemigos en posición de ataque. Si no puede retroceder, el personaje presa del pánico resulta herido.

La retirada debida al pánico no impide el movimiento en el turno siguiente.

Los personajes presa del pánico no pueden entrar en contacto con personajes enemigos : si son atacados, sus adversarios reciben un ajuste a su favor de una columna, y los resultados que

afectan a los atacantes no se toman en consideración.

Un personaje permanece en pánico hasta que, al final de su fase de movimiento, se encuentre adyacente a un caballero o sargento o bien se encuentre a más de 6 casillas del enemigo más próximo. En cualquiera de esos dos casos, se retira la ficha de pánico.

Efectos de la desbandada

Un personaje en desbandada se comporta como uno presa del pánico, con las siguientes modificaciones :

- Debe retroceder una distancia igual a su capacidad de movimiento, respetando las limitaciones del terreno, cada turno, alejándose del enemigo lo más posible.

- Para interrumpir la desbandada, el personaje debe acabar una secuencia de movimiento adyacente a un caballero o sargento, en cuyo caso se retira la ficha desbandada.

Salida del mapa

Los personajes que salgan del mapa por efecto de pánico o desbandada no pueden volver, pero a menos de que estuvieran heridos, no se cuentan como bajas al acabar la partida.

Nota importante : Un personaje presa del pánico entra automáticamente en desbandada si se encuentra de nuevo en un radio de 3 casillas de alguien de su bando que muera, susceptible de hacerle entrar de nuevo en pánico.

Los defensores del castillo no están sujetos al pánico o a la desbandada mientras estén en su interior.

LA PUNTERIA

Esta regla opcional consta de dos partes. La primera se ocupa de los personajes que fallan el tiro contra un blanco en contacto con un personaje amigo. Esta regla anula pues las prohibiciones de tiro establecidas en 1.44 y 2.43. La segunda parte busca individualizar cada tirador atribuyéndole mayor o menor habilidad en el tiro.

“Errare humanum est”

En la Edad Media los combates eran a menudo un enorme desbarajuste, acentuado por la ausencia de uniformes. Para simularlo, cada vez que un tirador falla, el jugador que lo controla debe tirar 1 dado por segunda vez para ver si ha herido por error a uno de sus compañeros, consultando la Tabla de Errores de tiro. La regla sólo se aplica si el personaje amigo se encuentra en una de las 6 casillas adyacentes al blanco y al mismo nivel de elevación. Si hay varios posibles candidatos, se tira al azar el “agraciado”. Es evidente que si la línea de tiro está bloqueada por un obstáculo, el personaje no puede ser alcanzado.

Hay que aplicar los modificadores por distancia y estado del tirador.

Tabla de Errores de tiro

Tirada del dado	Resultado
1-7	La flecha se pierde inofensivamente
7-10	Un personaje amigo adyacente resulta herido por error

Habilidad en el tiro

Para individualizar la habilidad en el tiro de sus personajes, los jugadores anotan con lápiz en cada ficha una cifra desde -3 a +3. La suma total de las cifras atribuidas debe ser 0 en cada categoría: ballesteros, arqueros con arco corto y con arco largo. La cifra se suma o resta a la tirada de dado cada vez que el personaje dispara o verifica el no haber herido a un amigo. Esta modificación de la tirada de dado no excluye las habituales.

Ejemplo (escenario 5)

- Normandos : Ballesteros/Alric (+2), Edric (-2)

- Galos : Ballesteros/Emlyn (-1), Gawain (+1)

Con arco largo/Aylwin (0), Dylan (-1), Gwyn (-2), Idris (0), Owen (+3), Myrlin (0)

Se concluye que el mejor balletero es Edric y el mejor arquero es Gwyn.

Atención: Una vez atribuidos estos modificadores, no pueden cambiarse durante la partida.