

NIVELES DE ELEVACIÓN Y RESTRICCIONES DE TIRO Y COMBATE

Aunque el mapa es bidimensional, SIEGE es un juego que se desarrolla en tres dimensiones, por lo que es importante individualizar cada situación para saber cuándo un tiro es posible o cuándo un combate puede tener lugar. La siguiente tabla resume los diferentes niveles de elevación.

Niveles	Mapa castillo	Mapa Campamento
-1	Casillas del foso	
0	Casillas "foso tapado", terreno llano dentro o fuera del castillo (menos el foso) y "muralla demolida"	Casillas fuera del perímetro del primer terraplén que rodea el campamento
0.5		Casillas dentro del perímetro del primer terraplén
1	Escaleras de las torres y de las almenas y primera casilla de la escalera del torreón	Casillas dentro del perímetro del segundo terraplén
2	Casillas torre y almenas, segunda casilla de la escalera del torreón, casillas de escala (vertical)	
2.5	Casillas cima de la torre de asedio	
3	Casillas del torreón	

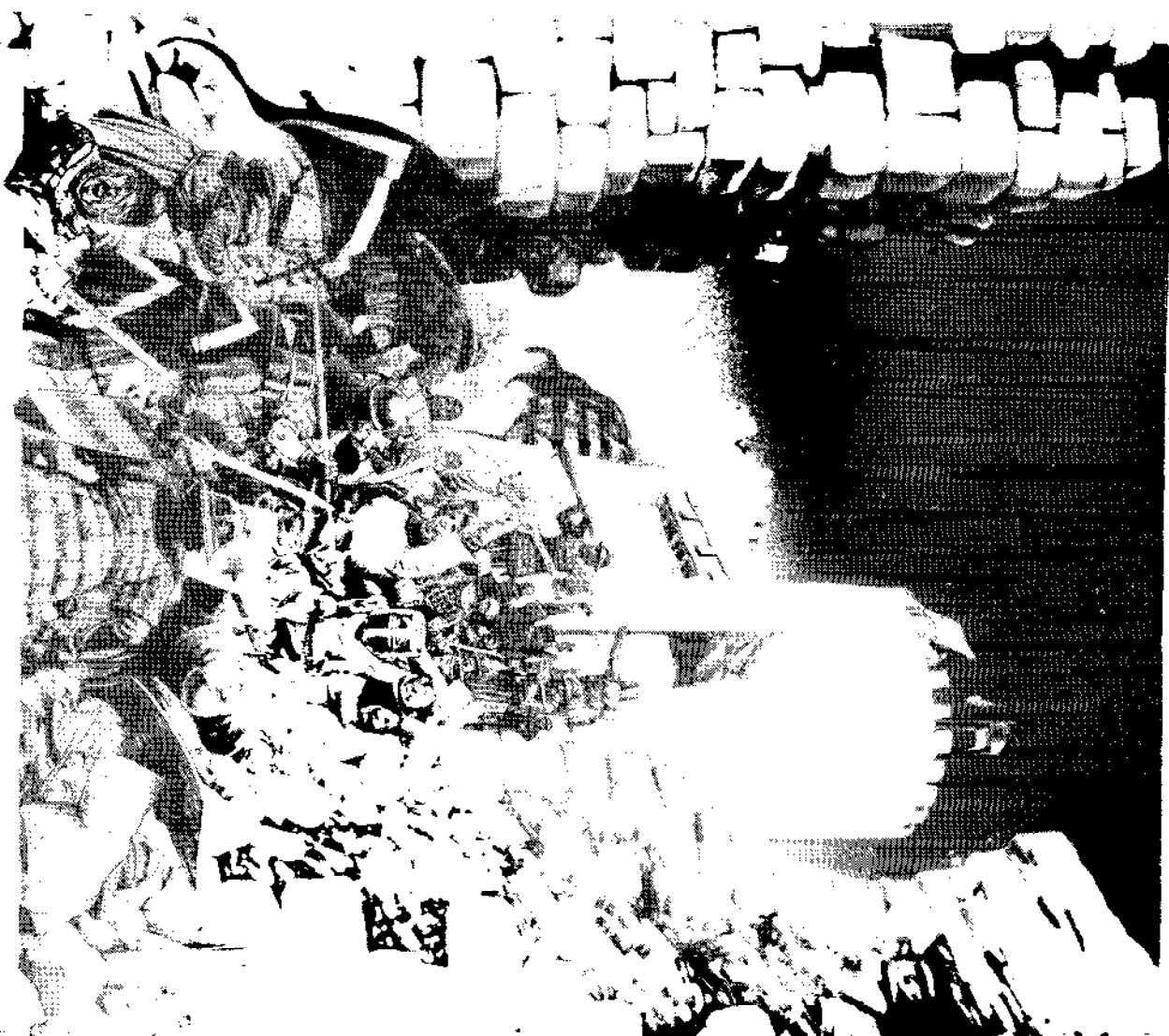
Notas sobre el mapa del castillo: la torre Morriogan debería tener una escalera y la puerta de la torre Norte no comunica con la casilla de almenas adyacente (hay 2 niveles de diferencia).

Restricciones al tiro

1. Como regla general, cuando el tirador y el blanco están en el mismo nivel de elevación, el tiro es imposible si hay un obstáculo entre ellos: personaje o animal vivo, carro, ballestón, catapultilla, balista, mantelete, torre de asedio, antepe, tienda, parte superior de un terraplén, árbol o pared sin abertura.
2. Cuando no están en el mismo nivel, el tiro es posible si el personaje más bajo está al menos tan alejado del obstáculo como el otro. **ATENCIÓN:** Árboles, torres de asedio, torreón y torres del castillo siguen bloqueando la línea de tiro. Sin embargo, desde el torreón se puede tirar por encima de las torres del castillo y de las torres de asedio respetando las condiciones antes expuestas. Desde el foso no se puede tirar contra las almenas ni las troneras.
3. **Caso particular:** En un radio de 8, 10 o 12 casillas, según si el tirador está en una tronera (o almena) de una torre, en lo alto de una torre de asedio, o en una tronera del torreón respectivamente, los siguientes obstáculos se ignoran a efectos de la línea de tiro: personaje situado más bajo, animal, carro, ballestón, catapultilla, balista, mantelete, antepe, tienda, parte superior de un terraplén. Además, los personajes que estén en casillas de matorral y terraplén no reciben cobertura en el radio indicado. Por el contrario, las casillas antepe, mantelete, tienda, trinchera y muralla demolida siguen ofreciendo la cobertura habitual.
4. **Tiro contra un enemigo adyacente a un personaje amigo:** tal cosa sólo se puede realizar si la diferencia de niveles entre tirador y blanco es de al menos 1 nivel (si hay 1/2, se considera que están a la misma altura). También puede utilizarse la regla opcional descrita al final del reglamento.

Restricciones al combate

1. El combate es imposible si el atacante no puede entrar en la casilla a la que ataca o si hay más de un nivel de diferencia entre los combatientes. **EXCEPCIÓN:** Desde una casilla de muralla demolida (nivel 0) se puede atacar una de las almenas (nivel 2) y viceversa.
2. Retirada tras el combate: como regla general no se puede retroceder a una casilla adyacente a un enemigo, a menos que éste no tenga posibilidad de atacar la casilla a la que el personaje se retira.



SIEGE

LOS ESCENARIOS

LOS ESCENARIOS

Los escenarios vienen presentados en orden de complejidad creciente, desde los más sencillos y cortos, implicando pocos personajes, hasta los más complejos y largos, como el 6 que reúne en una misma campaña a la casi totalidad de personajes de CRY HAVOC y de SIEGE.

Antes de empezar a jugar un escenario, léelo de arriba abajo, prestando atención especial a las condiciones de victoria. También es importante colocar los mapas de la manera indicada al inicio. Las letras de la A a la H se refieren a los mapas de SIEGE y los números del 1 al 8, a los de CRY HAVOC.

Los escenarios 1 a 5 pueden jugarse con el material de SIEGE, mientras que para jugar el 6 y el 7 hace falta también el de CRY HAVOC. ✓

Entrada de los personajes en el mapa : Los personajes que entran en el mapa en el transcurso de un escenario comienzan a gastar puntos de movimiento a partir de la primera casilla que encuentran, y se mueven normalmente respetando las limitaciones debidas a la naturaleza del terreno. Las medias casillas de los bordes son utilizables y cuentan como casillas enteras.

Salida de los personajes del mapa : Todo personaje que sale voluntariamente del mapa no puede volver hasta el final de la partida (o del día para los escenarios que cubren varios días). Un personaje que deba retroceder a consecuencia de un tiro o combate, y que se verá obligado a salir del mapa en un momento cualquiera de su movimiento, se queda en vez de ello en su casilla y recibe una herida. Si ya estuviera herido, muere.

Puntuación por pérdidas infringidas al adversario : En algunos escenarios, uno u otro bando (o los dos) recibe puntos de victoria por hacer bajas al otro. El baremo de puntuación es el siguiente :

por cada CABALLERO MUERTO : 5 puntos
por cada CAMPESIÑO MUERTO : 2 puntos
por cada OTRO PERSONAJE MUERTO : 3 puntos

por cada CABALLERO HERIDO : 3 puntos
por cada CAMPESIÑO HERIDO : 1 punto
por cada OTRO PERSONAJE HERIDO : 2 puntos



Pequeño léxico de los mapas

Side : Lado	North Gatelower : Torre al Norte de la puerta
The Camp : El Campamento	South Gatelower : Torre al Sur de la puerta
The Castle : El Castillo	Morrigan's Tower : Torre de Morrigan
The Peep : El Torreón	Owl Tower : Torre de la Lechuza
The Winch : El Torno	The Round Tower : Torre Redonda

ESCENARIO 1

WULFRIC EL FELÓN

SUPERFICIE DE JUEGO : Mapa del castillo

LA HISTORIA

Sir Wulfric realiza una visita de cortesía a su vecino Sir Lacy y pretende apoderarse por sorpresa del castillo. Para perpetrar sus oscuros designios cuenta con los caballeros que le acompañan y con una pequeña tropa de hombres de armas que aguardan ocultos cerca del castillo. Tras una cena copiosa y pacífica se intercambian insultos entre Sir Wulfric y Sir Lacy y comienza el combate en el torreón.

REPARTO

Los defensores

Caballeros a pie : Sir Lacy, Sir Mortimer.
Civil : Blodwin (esposa de Sir Lacy).
Arquero (arco largo) : Aylwin.
Piqueros : Aki, Bryn, Mordred, Stori.
Sargento : Morgen.

Los asaltantes

Grupo 1

Caballeros a pie :
Sir Clarence
Sir Hughs
Sir Wulfric

Grupo 2

Caballero a pie : Sir Fitzwaren
Sargentos : Pugh, Llewellyn.
Ballesteros : Edric, Emlyn.
Peones : Cliff, Godric, Shawn.
Alabarderos : Bors, Evans, Fursa.

Equipo: El grupo 2 de asaltantes lleva 3 escalas.

POSICIONES INICIALES E INICIO DE LA PARTIDA

1. El Defensor coloca primero sus personajes, con los caballeros y Blodwin en cualquier lugar del torreón excepto la puerta. Los demás en cualquier otra parte, excepto el torreón y la casilla del tomo. El puente levadizo está bajado al iniciarse la partida.
2. Tras colocarse los defensores, el Asaltante coloca el grupo 1 en cualquier lugar del torreón y comienza el primer turno de juego. El grupo 2 puede entrar en el mapa por cualquiera de sus lados a partir del turno 2. Todo el grupo debe entrar en el mismo turno, pero puede dividirse en subgrupos a criterio del Asaltante.

REGLA ESPECIAL: Ningún defensor puede ocupar la casilla del tomo antes del turno 2.

CONDICIONES DE VICTORIA

1. Si todos los caballeros y sargentos de un mismo bando mueren, sus hombres huyen o se rinden y la partida acaba, venciendo el bando contrario.
2. Si los asaltantes controlan el torreón pero no pueden apoderarse del resto del castillo, ganan los defensores. Se considera que un bando controla el torreón si todos sus adversarios del interior han sido eliminados (Blodwin puede ser capturado, ver más abajo).
3. Si, en cualquier momento de la partida, Blodwin se encuentra adyacente a un caballero enemigo que no esté a su vez en contacto con un caballero amigo, se rinde. Los asaltantes ganan entonces la partida, a menos que la rendición de Blodwin haya tenido lugar en el torreón y los asaltantes no puedan salir. En ese caso se declara nula la partida puesto que Sir Wulfric conseguirá salvar su vida y la de sus hombres, así como una bolsa de oro, a cambio de la vida de Blodwin (pero no habrá conseguido tomar el castillo).

ESCENARIO 2

AL ASALTO DE LA BRECHA

SUPERFICIE DE JUEGO : Mapa del castillo

LA HISTORIA

El castillo fronterizo de Sir Lacy lleva un mes asediado. Los sitiadores han conseguido por fin abrir brecha en la muralla, pero Sir Lacy ha rechazado todas las propuestas de rendición porque sabe que el ejército de Sir Wulfric está a punto de desertar. La siega está próxima y antes de que sus efectivos se fundan, Sir Wulfric decide lanzar el asalto final. (N. del T. : Los ejércitos medievales, compuestos en su mayoría de levas de campesinos de la misma comarca, sufrían un índice de desertión altísimo en épocas de labor).

EL REPARTO

Los sitiados

Caballero a pie : Sir Lacy.
Sargento : Morgen.
Campesinos : Harry, Jasper, Mathew.
Piqueros : Aki, Arnold, Brendan, Bryn, Gareth, Hayden,
Mordred, Stori.
Arqueros (arco largo) : Aylwin, Gwyn, Myrlin.

Los sitiadores

Caballeros a pie : Sir Clarence, Sir Fitzwaren, Sir Hughs,
Sir Mortimer, Sir Wulfric.
Alabarderos : Bors, Evans, Fursa.
Ballesteros : Ailic, Edric, Emlyn, Gawain.
Peones : Cliff, Godric, Shawn.
Sargentos : Llewellyn, Pugh.
Campesinos : David, Geoffrey, Ivor, Morris, Roger, Will'm.

Equipo : Los sitiadores tienen a su disposición 3 escalas y 1 torre de asedio.

POSICIONES DE SALIDA

1. El sitiador coloca tres fichas "muralla demolida" en 3 casillas de almenas de su elección y 8 de "foso tapado" en otras tantas de foso.
2. El sitiado coloca sus personajes a su albedrío en el interior del castillo.
3. El sitiador inicia el primer turno de juego haciendo entrar a sus personajes por cualquier lugar del mapa. Puede conservar algunos en reserva y hacerlos entrar posteriormente.

CONDICIONES DE VICTORIA

1. Los sitiadores ganan si, en cualquier momento de la partida, no hay ningún sitiado en las casillas "muralla demolida" ni en las adyacentes a éstas. Los sitiados se retirarán a la ciudadela y negociarán su rendición.
2. Los sitiados ganan si los sitiadores no consiguen cumplir la condición anterior.
3. El baremo que viene a continuación permite cuantificar el nivel de victoria según las pérdidas (el cálculo de los puntos de pérdidas se ha explicado antes).

Si gana el sitiador :

Victoria decisiva, si no sufre más de 20 puntos de pérdidas
Victoria sustancial, si no sufre más de 30 puntos de pérdidas
Victoria marginal, si sufre más de 30 puntos de pérdidas

Si gana el sitiado :

Igual que para el sitiador, pero con 10, 15 y más de 15 respectivamente.

ESCENARIO 3

¡ ARDE EL CAMPAMENTO !

SUPERFICIE DE JUEGO : Mapa del Campamento

LA HISTORIA

Durante el asedio de su castillo, Sir Fitzwaren, acompañado de una pequeña tropa, decide atacar el campamento de los sitiadores para, incendiando las máquinas de asedio y los depósitos de víveres, retrasar el asalto lo más posible.

EL REPARTO

Los defensores del campamento

Caballeros a pie : Sir Mortimer, Sir Wulfric.
Caballos sin jinete : Los de Sir Mortimer y Sir Wulfric.
Sargento : Pugh.
Campesinos : Harry, Ivor, Jasper, Morris, Roger.
Balisteros : Edric, Gawain.
Piqueros : Arnold, Brendan, Bryn, Gareth, Mordred, Stori.
Ingenieros : Baldric, Jones

Equipo de los defensores : 1 ballestón, 1 catapulta, 2 balistas y 1 torre de asedio.

Nota : Catapultas y balistas tienen las mismas restricciones al movimiento que los balistones.
☐ En este escenario la torre de asedio no se puede mover.

Los asaltantes

Caballeros montados : Sir Clarence, Sir Hughs, Sir Fitzwaren, Sir Lacy.
Sargentos : Llewellyn, Morgen.
Arqueros (arco largo) : Aylwin, Owen.
Albarderos : Bors, Evan, Fursa.

Equipo : Cada asaltante lleva acero y estopa. Lo que le permite iniciar incendios según el procedimiento descrito en las reglas.

POSICIONES DE SALIDA

1. El defensor del campamento despliega primero. Los personajes pueden estar en cualquier lugar del mapa, y las máquinas de guerra deben estar en la zona delimitada por las trincheras y los árboles. No puede haber máquina alguna en casillas de árbol, terraplén o tienda.
2. El asaltante inicia el primer turno de juego haciendo entrar a sus personajes por los bordes A y/o D del mapa. Puede conservar a algunos en reserva y hacerlos entrar posteriormente por uno de los dos lados citados.

CONDICIONES DE VICTORIA

1. Los asaltantes deben conseguir al menos 16 puntos de destrucción para ganar, de acuerdo con el siguiente baremo :
- Ballestón o catapulta : 4 puntos
- Tienda : 1 punto por casilla destruida
- Balista : 6 puntos
- Torre de asedio : 10 puntos
2. Los defensores ganan si consiguen infringir al menos 25 puntos de pérdidas (antes explicados) a los asaltantes.
3. Si ambos bandos consiguen sus condiciones de victoria, la partida se considera nula.

ESCENARIO 4

LA JUSTICIA DEL DUQUE

SUPERFICIE DE JUEGO :

B		H	
A	The Camp	C	G The Castle
D		F	

LA HISTORIA

Sir Lacy debe vassallaje a su Duque, Sir Clarence. Sin embargo, la rapacidad de Sir Lacy y sus mercenarios ha atizado el descontento de los campesinos y de los otros nobles del ducado. El

Duque ha convocado a Sir Lacy a la corte ducal para rendir cuentas de sus actos, pero éste rehúsa comparecer. Reagrupando a sus leales, el Duque pone cerco al castillo de Sir Lacy, que debe tomar en menos de dos semanas, tiempo en el cual Sir Wulfic, hermano de Sir Lacy, tendría tiempo de acudir en su auxilio con un pequeño grupo de mercenarios.

EL REPARTO

Los sitiados

Guarnición del castillo

Caballero a pie : Sir Lacy.
Sargento : Morgen.
Arqueros : Aylwin, Idris, Dylan.
(arco largo)
Piqueros : Brendan, Bryn,
 Mordred, Stori.

Refuerzos

Caballero a caballo : Sir Wulfic.
Sargento : Llewellyn.
Arqueros : Gwyn, Myrlyn, Owen.
(arco largo)
Piqueros : Aki, Arnold, Gareth,
 Hayden.

Los sitiadores

Caballeros a pie : Sir Clarence, Sir Fitzwaren, Sir Hughs, Sir Mortimer.
Caballos sin jinete : Los de Sir Clarence, Sir Fitzwaren, Sir Hughs y Sir Mortimer.

Sargento : Pugh.
Ballesteros : Alric, Edric, Emlyn, Gawain.
Albarderos : Bors, Evans, Fursa.
Peones : Cliff, Godric, Shawn.
Ingeniero : Jones.
Campesinos : David, Geoffry, Harry, Ivor, Jasper, Mathew, Morris,
 Roger, Will'm.

Equipo de los sitiadores : 1 balista, 4 catapultas y 5 escalas.

Además, los sitiadores pueden construir una torre de asedio, o un artele o una balista por semana (sólo una de las tres cosas, no una de cada). El jugador anuncia al inicio de cada semana qué va a construir, y tendrá la máquina disponible el octavo día después del anuncio, es decir al inicio de la otra semana.

POSICIONES DE SALIDA E INICIO DE LA ACCIÓN

1. Los sitiadores pueden bombardear el castillo desde fuera del mapa, anotando los resultados en la ficha de asedio.
2. Los días en que los sitiadores decidan asaltar, se coloca el mapa. El sitiador sitúa fichas de "muralla demolida" en las casillas que haya conseguido destruir y 8 fichas de "foso tapado" en otras tantas casillas de su elección. Los días de asalto no se puede bombardear.
3. El sitiado coloca la guarnición libremente en el interior del castillo.
4. El sitiador puede colocar después sus personajes y las máquinas de asedio que quiera utilizar en el mapa del Campamento, en el del Castillo o en los dos. Los personajes y máquinas colocados fuera del mapa pueden entrar en cualquier fase del juego, pero el lado por el que entran debe indicarse al inicio del asalto y no se puede cambiar.
5. En cada asalto, los sitiadores inician cada turno.

LLEGADA DE LOS REFUERZOS

A partir del día 14 el sitiado tira un dado una vez cada día de asalto hasta obtener 6 o más. El día que lo consiga, aparece Sir Wulfic con los refuerzos por el lado A en cualquier turno de juego durante el asalto.

REGLA ESPECIAL

Si, durante un asalto, todos los sitiados se encuentran en el interior del torreón, los sitiadores pueden detener el asalto, terminándose así la jornada. En los días siguientes, cuando se declare un nuevo asalto, todos los sitiados deben estar en el interior del torreón y los sitiadores en cualquier parte excepto en el torreón. Si los sitiados tienen aún tiradores, los sitiadores deben estar fuera de su alcance (en las torres, p. ej). El asalto puede iniciarse entonces.

CONDICIONES DE VICTORIA

Los sitiadores ganan si consiguen capturar el castillo (torreón incluido) en 40 días o menos. De lo contrario, gana el sitiado.

POR EL HONOR DEL REY



SUPERFICIE DE JUEGO : Mapa del castillo

LA HISTORIA

Los Galeses se han rebelado contra sus señores Normandos. Una tropa de rebeldes asedia un castillo fronterizo mal provisionado, que no puede esperar refuerzos puesto que el Rey está ocupado con el grueso de la rebelión. Sin embargo, una resistencia prolongada puede elevar la moral de los realistas y sembrar dudas en los rebeldes...

REPARTO

Los Normandos

Caballeros a pie : Sir Clarence, Sir Fitzwaren,
Ballesteros : Alric, Edric.
Peones : Cliff, Godric, Shawn.
Campesinos : Geoffry, Harry.
Piqueros : Aki, Arnold, Hayden, Stori.

Equipo : 6 barriles de aceite.

Los Galeses

Caballeros a pie : Sir Hugh, Sir Lacy, Sir Mortimer, Sir Wulfic.
Sargentos : Llewellyn, Morgen, Pugh.
Arqueros (arco largo) : Ayiwir, Dylan, Gwyn, Idris, Myrlin, Owen.
Ballesteros : Emlyn, Gawain.
Piqueros : Brendan, Bryn, Mordred, Gareth.
Alabarderos : Bors, Evan, Fursa.
Campesinos : David, Ivor, Jasper, Mathew, Morris, Roger, Will'm.
Ingeniero : Dai.

Equipo : 3 catapultas, 3 balistas, 2 arietes, 5 escalas, 4 manteletes, 1 torre de asedio.

POSICIONES DE SALIDA E INICIO DE LA ACCIÓN

Son idénticas a las del escenario 4 (1. a 5.) excepto :

- los sitiadores disponen de 10 fichas de foso tapado en lugar de 8.
- antes de un asalto, los sitiadores y sus máquinas se colocan fuera del mapa, porque sólo se usa el del Castillo.

EL FANTASMA DEL HAMBRE

1. A partir del día 15, los Normandos se quedan a media ración. Para simular el debilitamiento que ello comporta, todos los ataques que efectúen los Normandos (excepto los tiros de los ballesteros y los ataques con aceite hirviendo) se modifican una columna a la izquierda (un 3-1 se convierte en un 2-1, etc.).
2. A partir del día 22, se quedan a un cuarto de ración, y todos los ataques de los Galeses se modifican una columna a la derecha (excepto los tiros de los ballesteros y los arqueros) además de la modificación anterior.
3. Al final del turno 35 los Normandos se rinden, una vez agotadas todas las provisiones.

CASO PARTICULAR

Se recomienda la utilización de la regla opcional sobre pánico y desbandada.

REGLA ESPECIAL

La misma que en el escenario 4.

CONDICIONES DE VICTORIA

1. Si el jugador Galés se apodera del castillo (torreón incluido) en 7 días o menos, obtiene una victoria decisiva.
2. Si el castillo sólo se rinde al final del turno 35 por falta de víveres, la victoria decisiva es para el Normando.
3. Si no se cumple ninguna de estas dos condiciones, la victoria se dictamina mediante los puntos obtenidos por el Normando quien, además de los puntos de pérdidas habituales, se anota 1 punto por cada día que resiste (si el castillo cae el día 15, se anota 14 puntos, etc.).

Nota : El jugador Normando no obtiene puntos por los personajes enemigos heridos que hayan ☐ curado de sus heridas en el momento de la rendición del castillo.

Si el jugador Normando obtiene

- 34 puntos o menos, victoria Galesa ;
- de 35 à 45 puntos, empate ;
- 46 puntos o más, victoria Normanda.

ESCENARIO 6

ANTES DE QUE EL CERCO SEA TOTAL...

SUPERFICIE DE JUEGO :

8	4	G
The Crossroads	The Village	The Castle
7	5 3	I F
6	2	H E

ATENCIÓN : PARA JUGAR ESTE ESCENARIO NECESITAS POSEER "CRYHAVOC"

LA HISTORIA

El enemigo se acerca y los defensores del castillo buscan acumular el máximo de víveres antes de quedar aislados. Los futuros sitiadores, dirigidos por Sir Conrad, quieren atacar los convoyes de mulas y los carros de provisiones antes de que lleguen al castillo, o al menos infringir un duro revés a los defensores para minar su moral.

EL REPARTO

Los defensores del castillo

Grupo 1

Caballero a caballo :
 Sir Gaston.
Sargento :
 Martin.
Piqueros :
 Bertin, Crispin, Hal, Mark.
Arqueros (arco corto) :
 Chretien, Engerrand, Mathias.

Grupo 2

Campesinos :
 Baker, Carpenter, Cedric, Farmer, Gam, Giles, Gobin, Radult, Salter, Smith, Wulf.
Arquero (arco corto) :
 Fletcher.
 + 1 buey y 1 carro.

Grupo 3

Caballeros a caballo :
 Sir Alain, Sir Clugney, Sir Gunter, Sir Jacques, Sir Roger, Sir Roland.
Sargentos :
 Arnim, A' Wood.
Alabarderos :
 Hubert, Wynken.
Piqueros :
 Aki, Ben, Hayden, Mordred, Odo, Wat.
 + 6 mulas, 1 caballo de tiro y 1 carro.

Los atacantes

Caballeros a caballo : Sir Conrad, Sir Fitzwaren, Sir Gilbert, Sir James, Sir John, Sir Mortimer, Sir Peter, Sir Piers, Sir Richard, Sir Thomas, Sir William, Sir Wulfic.
Sargentos : Llewellyn, Morgen, Pugh, Tyler.
Ballesteros : Alric, Edric, Emlyn, Gawaia.
Alabarderos : Ben, Bors, Evans, Fursa, Geoffrey, Frederick, Nymes, Otto, Tom, Watkin.
Peones : Cliff, Godric, Guy, Jean, Rees, Robin, Shawn, Tybalt.
Campesinos : David, Geoffrey, Harry, Ivor, Jasper, Mathew, Morris, Roger, Will'm.

POSICIONES DE SALIDA E INICIO DE LA ACCIÓN

1. El defensor despliega primero, colocando primero el grupo 1 dentro del castillo. El grupo 2 debe estar en las casas y patios del pueblo, con el buey y el carro en el patio del edificio.
3. El grupo 3 debe estar en el mapa del cruce de caminos. El puente levadizo debe estar bajado.
2. El atacante inicia el primer turno haciendo entrar a su gente. Puede hacerlo sólo por los lados 7 y 8.
3. La partida continúa hasta que todos los defensores se hayan refugiado en el interior del castillo.

CONDICIONES DE VICTORIA

El defensor suma primero.

- 5 puntos por cada mula viva que entre en el castillo.
- 10 puntos por cada carro que entre en el castillo.
- 3 puntos por cada caballo capturado al enemigo y entrado al castillo.

Después resta de este total los puntos de pérdidas que le han hecho (ver página 1). Si el total es positivo, ganan los defensores. Si es negativo, los atacantes, y si es cero, hay empate.

ESTE ESCENARIO PUEDE TRANSFORMARSE EN UNA CAMPAÑA CON LAS REGLAS SUPLEMENTARIAS QUE SE EXPLICAN A CONTINUACIÓN.

PRIMER DIA DE CAMPAÑA

La acción se desarrolla de igual modo que en el escenario básico con las modificaciones siguientes.

- Los defensores tienen 7 barriles de aceite (en el castillo).
- Los combates continúan hasta que todos los defensores estén dentro del castillo o bien los atacantes decidan interrumpir su ataque, en cuyo caso los defensores también se refugian en el castillo. Con la retirada de los defensores termina el primer día.

En el poco probable caso de que los defensores logren rechazar a los asaltantes fuera del mapa en esta primera acción, acaba la partida con una clamorosa victoria del defensor.

REFUERZOS

El día 2 los sitiadores reciben los siguientes refuerzos:

Caballeros a caballo : Sir Clarence, Sir Hugh.
Ballesteros : Abbalister, Denys, Jacopa, Jaques, Nicholas, Roland.
Ingenieros : Baldric, Dai, Jones.

Equipo : 2 ballestones, 2 balistas y 6 catapultas.

EQUIPO SUPLEMENTARIO

Además del equipo traído por los refuerzos, los sitiadores pueden construir cada 5 días una de las máquinas siguientes : 1 balista, o 1 catapultilla, o 1 torre de asedio, o 1 ariete, o 1 ballestón, o bien 6 escalas o 3 maniletes.

La construcción sólo puede comenzar a partir del día 3 y se interrumpe los días de asalto o aquellos en que los defensores hagan una salida.

DESARROLLO DE UN DIA DE ASEDIO

Desde el día 2 y cada día, los jugadores deben respetar el desarrollo siguiente :

1. **Iniciativa :** El sitiado y el sitiador tiran cada uno 1 dado, y el sitiador suma siempre 4 a lo que saque. El que saque la tirada más alta (modificada en el caso del sitiador) tiene la iniciativa. En caso de empate, la tiene el sitiador.
2. Si el sitiado tiene la iniciativa puede hacer una salida (ver Acción 2) o intentar hacer llegar un carro de víveres al castillo (ver Acción 3). En toda la partida sólo se puede intentar un reavituallamiento.
3. Si la iniciativa la posee el sitiador puede lanzar un asalto (ver Acción 1). Si no lo hace puede bombardear y construir más equipo de asedio.
4. Si un jugador decide no actuar, la iniciativa pasa a su adversario.
5. Al final de cada día se anotan las incidencias en la ficha de asedio, calculando la fecha de curación de los heridos (esto último también vale para el primer día).

REAVITUALLAMIENTO Y RACIONAMIENTO

1. Si ninguna mula ni carro llega al castillo el primer día, los sitiados deberán racionar desde el día 18 (a menos que haya reavituallamiento, ver más adelante), y el castillo deberá rendirse al final del día 26, falto de víveres.
2. Por cada mula que llega al castillo el primer día, se retrasa 1 día el inicio del racionamiento (por ejemplo, si llegan 4, se iniciará el día 22). Por cada carro, tanto si llega el primer día como si es por reavituallamiento, se retrasa 6 días.
3. **Efectos del racionamiento :** Todos los ataques de los sitiados (menos los tiros de ballesta y el aceite hirviendo) se modifican 1 columna a la izquierda (un 4-1 pasa a 3-1, etc.). Al final del octavo día tras el inicio del racionamiento, el castillo se rendirá (por ejemplo, si se inicia el día 29, al final del 37).

ACCIONES

Cada una de las acciones que siguen dura 1 día. Mientras tienen lugar los combates no se permite ninguna otra acción.

ACCIÓN 1 : ¡ AL ASALTO !

SUPERFICIE DE JUEGO

4	G
The Village	The Castle
3	1 F
2	H
	E

REPARTO

Cada jugador puede utilizar los personajes que le queden.

POSICIONES DE SALIDA E INICIO DE LA ACCIÓN

1. El sitiador coloca fichas "muralla demolida" en las casillas que ha conseguido destruir. Coloca además 10 fichas de "foso tapado" donde quiera.
2. El sitiado dispone la gente que le queda en el interior del castillo.
3. El Sitiador coloca su gente y su equipo en el mapa del pueblo, o fuera del mapa, en los lados E, G y H, a elección. Los personajes fuera del mapa pueden entrar cuando quieran, pero siempre por el borde en el que están desplegados. Si el asediante quiere emplear los ballestones, deben estar emplazados en el mapa del pueblo.
4. El sitiador inicia el primer turno.
5. La acción continúa hasta que el castillo haya sido tomado o todos los sitiadores hayan abandonado el mapa del castillo.

REGLA ESPECIAL :

Aquí se aplica la regla especial explicada en el escenario 4, página 7.

ACCIÓN 2 : LA SALIDA CONTRA EL CAMPAMENTO

SUPERFICIE DE JUEGO : Mapa del Campamento

REPARTO

El sitiador puede utilizar **un tercio** de los personajes que le queden (redondeado hacia abajo). No puede incluir más de la mitad de los personajes de una clase. Ejemplo: si tiene 9 caballeros, no puede emplear más de 4. El sitiado puede emplear **la mitad** de los suyos (redondeando también hacia abajo) sin ninguna restricción particular.

POSICIONES DE SALIDA Y DESARROLLO DE LA ACCIÓN

1. El sitiador coloca a su gente en cualquier lugar del mapa del campamento. Además, debe tener allí al menos **un tercio** de sus máquinas de asedio (redondeando hacia arriba). No cuentan escalas ni mangleles. Ejemplo: si el asediante tiene 3 catapultas, 3 balistas, 1 torre de asedio y 3 ballestones, tiene 10 máquinas de asedio y al menos 4 deben estar en el mapa del campamento.
2. El sitiado inicia el primer turno de esta acción haciendo entrar a sus personajes por cualquier lado del mapa. Pueden entrar por varios lados y en grupos distintos. Algunos grupos pueden retrasar su entrada si se desea.
3. La acción continúa hasta que todos los personajes de uno u otro bando hayan abandonado el mapa.

REGLA ESPECIAL

El sitiado puede incendiar las máquinas de guerra y las tiendas del otro según el procedimiento explicado en las reglas, y además los arqueros pueden tirar flechas incendiarias. Cada arquero lleva 6, pudiendo recibir más de otro compañero si pasan un turno entero adyacentes y sin realizar ninguna otra acción.

Por cada múltiplo de 5 casillas de tienda destruidas por el fuego, el sitiador deberá invertir 1 día entero en reconstruirlas (y en reponer su contenido), durante el cual no podrá bombardear ni asaltar. Por ejemplo : Si le destruyen 12 casillas de tienda, deberá dedicar 2 días a reparaciones (en los que el sitiado, si gana la iniciativa, podrá hacer salidas).

ACCIÓN 3 : SALIDA DE REAVITUALLAMIENTO

Esta acción sólo puede realizarse una vez durante la partida.

SUPERFICIE DE JUEGO :

4	G
The Village	The Castle
3	1 F
2	H
	E

REPARTO

Los sitiados

Grupo 1

Todos los personajes del castillo que aún estén con vida al inicio de la acción.

Grupo 2

Caballero a caballo : Sir Lacy.
Arqueros (carro corto) : Aylward, Bowyer.
Piqueros : Arnold, Bryn, Gareth.
1 caballo de tiro y 1 carro.

Los sitiadores

El jugador reparte los personajes que le quedan en patrullas de un máximo de 6 hombres, sin poder tener más de un caballero o un ballestero por patrulla.

POSICIONES DE SALIDA E INICIO DE LA ACCIÓN

1. El sitiador coloca una de sus patrullas en el mapa del pueblo.
2. El sitiado coloca el grupo 1 en el interior del castillo, con el puente levadizo alzado.
3. El sitiado inicia el primer turno haciendo entrar el grupo 2 por el lado 2 o el lado 4 del mapa del pueblo.
4. La acción continúa hasta que todos los sitiados hayan vuelto al castillo.

REGLA ESPECIAL

Antes de cada una de sus fases de juego, el sitiador tira un dado y consulta la tabla siguiente para saber si entra en juego una nueva patrulla. A lo largo de la acción pueden entrar en juego varias patrullas.

Turno	Entra una nueva patrulla si la cifra obtenida es menor o igual que
1	1
2	3
3	5
4 y sucesivos	7

Cada vez que interviene una nueva patrulla, el sitiador escoge una de las que aún no han entrado en juego y la hace entrar por (uno) cualquiera de los bordes del mapa.

CONDICIONES DE VICTORIA DE LA CAMPAÑA

(extensión del escenario 6)

1. El sitiador obtiene una victoria decisiva si se apodera del castillo (torreón incluido) en 32 días o menos.
2. Si lo hace en 40 días o menos, victoria sustancial.
3. Si captura el castillo (pero no el torreón) en 40 días o menos y además el número de sitiadores que quedan es al menos el doble de los sitiados, obtiene una victoria marginal (por rendición incondicional de los sitiados).
4. Si el sitiador captura el castillo pero no el torreón, y no consigue tener al menos el doble de personajes vivos que el sitiado, éste obtiene una victoria marginal (por rendición negociada de los sitiados).
5. El sitiado obtiene una victoria decisiva si el castillo aguanta más allá del turno 40.

ESCENARIO 7

¡AL RESCATE!

SUPERFICIE DE JUEGO:

A The Camp	4 The Village
D B 3	1
C 8 The Crossroads	2 E The Castle
7 9 H F	6 G

ATENCIÓN:
PARA JUGAR ESTE ESCENARIO HAY QUE TENER "CRY HAVOC".

LA HISTORIA

Tras semanas y semanas de asedio los defensores del castillo ya no creen en milagros. Y sin embargo, una mañana puede verse a lo lejos el estandarte de Sir Gilbert, al frente de una columna de socorro, lo que arranca gritos de júbilo de las almenas. ¿Consiguirá romper el cerco?

EL REPARTO

Los sitiados

Grupo 1

Caballeros a pie:
Sir Richard, Sir Piers.
Sargento:
Pugh.
Ballesteros:
Codennar, Francisco, Jaques, Roland.
Piqueros:
Brendan, Garcth, Hayden, Odo, Stori, Wat.

Grupo 2

Caballeros a caballo:
Sir Conrad, Sir Gaston, Sir Gilbert, Sir James, Sir John, Sir Peter, Sir Thomas, Sir William.
Sargentos:
Llewellyn, Morgen.
Arqueros (arco corto):
Aylward, Chretien, Fletcher.
Ballesteros:
Alic, Forester.
Piqueros:
Aki, Arnold, Ben, Bertin, Bryn, Crispin, Hal, Mark, Mordred, Perkin.
Peones:
Cliff, Godric, Guy, Jean, Rees, Robin, Shawn, Tybalt.
Campesinos:
Baker, Cedric, Farmer, Gann, Gobin, Radult.

Los sitiadores

Caballeros a caballo : Sir Alain, Sir Clarence, Sir Clagnuey, Sir Fitzwaren, Sir Gunter, Sir Hughes, Sir Jacques, Sir Lacy, Sir mortimer, Sir Roger, Sir Roland, Sir Wulfric.
Sargentos : Amiin, A'Wood, Martin, Tyler.
Arqueros (arco largo) : Aylwin, Dylan, Gwyn, Idris, Myrllin.
Alabarderos : Ben, Bors, Evans, Frederick, Fursa, Geoffrey, Hubert, Nymes, Otto, Tom, Waikin, Wynken.
Campestinos : David, Carpenter, Geoffry, Giles, Harry, Ivor, Jasper, Mathew, Morris, Roger, Salter, Smith, Wolf, William.

POSICIONES DE SALIDA E INICIO DE LA ACCIÓN

1. El sitiador despliega primero en los mapas del campamento y/o del pueblo.
2. El sitiado sitúa el grupo 1 dentro del castillo.
3. El sitiado inicia la partida haciendo entrar todo o parte del grupo 2 por los lados A, D, 6 y/ o 7. Los personajes que no entran en el primer turno pueden hacerlo después, pero siempre por los lados que se indican.

CONDICIONES DE VICTORIA

1. El sitiador debe mantener el asedio para ganar. Si en algún momento de la partida todos los sitiados se encuentran, bien en el castillo, bien fuera del mapa, gana el sitiador.
2. El sitiado gana si en algún momento de la partida no hay ningún sitiador en el campamento, o sea en las casillas de trinchera o las situadas dentro del círculo de trincheras (las casillas de árboles límite no cuentan).
3. Caso especial : Si todos los caballeros de un bando mueren o son heridos, su bando debe batirse en retirada y el contrario es declarado vencedor.

* * *