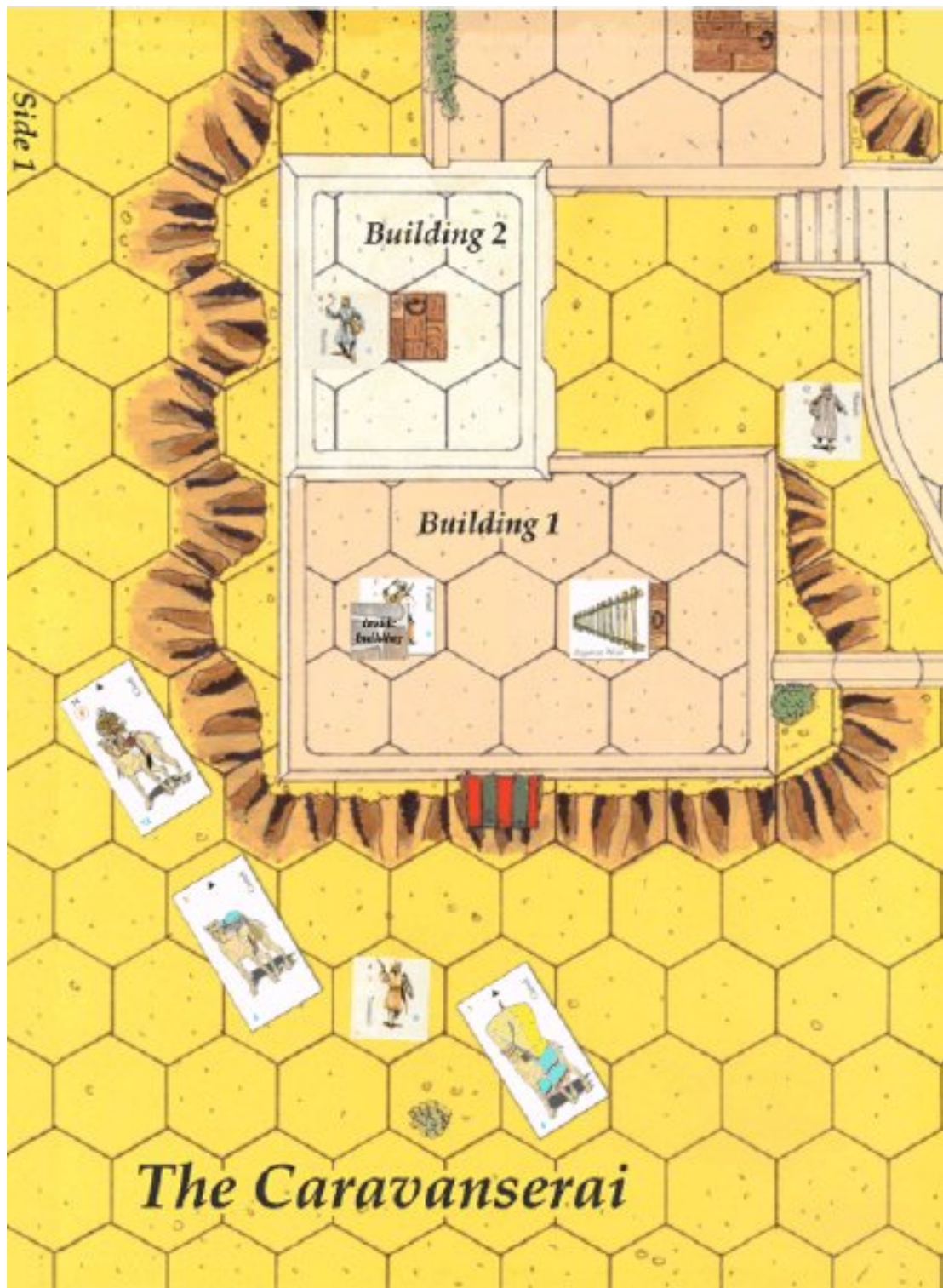


EL REFUGIO DE LAS CARAVANAS

(THE CARAVANSERAI)

Este juego ha sido ha sido diseñado como una extensión de OUTREMER/CROISADES. La extensión incluye un nuevo mapa (The Caravanserai), nuevas fichas para camellos, este folleto de reglas y escenarios adicionales. Cuando no se especifique, se aplicarán por defecto las reglas de CROISADES (los puntos de movimiento permitido, reglas de cargas, etc.). Mi agradecimiento a Bob Gingell por corregir estas reglas y por sus valiosas sugerencias y mejoras.



INDICE

- 1. El mapa The Caravanserai
 - 1.1 Descripción
 - 1.2 Azoteas
 - 1.3 La puerta de Alep
 - 1.4 Los muros
 - 1.5 Resumen de los tipos de Terreno

- 2. Camellos
 - 2.1 Descripción
 - 2.2 Movimiento
 - 2.3 Camellos sin jinete
 - 2.4 Montando y desmontando en un Camello
 - 2.5 Camellos y Caballos
 - 2.6 Cobertura
 - 2.7 Disparo de proyectiles
 - 2.8 Combate

1 El mapa The Caravanserai

1.1 Descripción

Este mapa describe un puesto comercial en el desierto que era usado por las caravanas y demás gente como lugar de descanso cuando viajaban por áreas del desierto de Siria, Egipto o Cisjordania. Típicamente construido cercano a un pozo de agua, el caravanserai, ofrecía todos los servicios necesarios a los viajeros como una posada, establos para los camellos un dormitorio y otras cosas más.

Este caravanserai se beneficia de una pequeña colina que suministra protección extra a sus habitantes. Esta diseñado como una fortaleza, aunque no dispone de elaboradas defensas: los edificios están agrupados en un círculo que rodea un patio interior. Los muros circundantes no están almenados y no destaca ninguna pasarela. La única defensa la proporciona una elevación de los muros y de varias azoteas de edificios que suministran cobertura ligera con sus parapetos y elevada altura para disparar a distancia a los atacantes.

La puerta de Alep es la única entrada al Caravanserai.

A diferencia de otros mapas de Cry Havoc, los edificios se muestran solo desde el exterior con sus azoteas. Esto no impide moverse y combatir a nivel de la superficie dentro de los edificios, colocando un marcador sobre la ficha, o empleando otra copia del mapa fuera del tablero que muestre las diferentes fichas en el interior de los edificios.

El acceso a los edificios solo puede realizarse a través de las puertas que se muestran en el mapa (representadas por una figura trapezoidal sobre el muro del edificio).

El acceso a las azoteas puede conseguirse desde escaleras portátiles localizadas bajo las trampillas de madera (ver reglas especiales de movimiento en la siguientes sección) de los edificios 1, 2, 3, 5 y los establos o escaleras exteriores en el edificio 4 y en la posada.

Desde el patio, el acceso a los edificios 1, 2 y 3 se consigue a través de un pasillo bajo el paso elevado situado entre los edificios 4 y 5. Es simplemente un paso cubierto sin ninguna puerta.

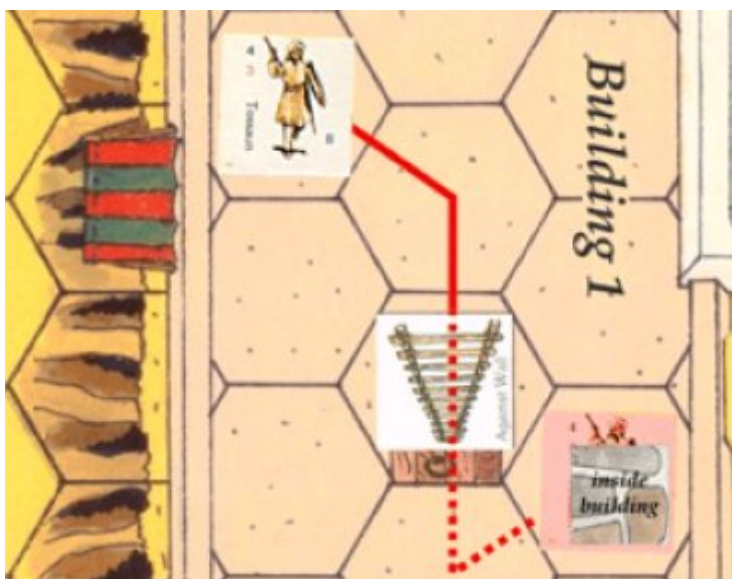
Los edificios 1 y 5 tienen balcones que deberán tratarse como ventanas normales para propósitos del juego. La parra sobre la terraza de la posada proporciona una deliciosa sombra a los peatones pero no tiene ninguna relevancia en el juego. No es posible escalar por la parra.

1.2 Azoteas

Un personaje en una azotea se encuentra en un nivel de elevación mayor que el del suelo. Por esta razón, la azotea de la posada y los establos se consideran que están en el nivel 1 mientras que las de los edificios 1, 3, 4 y 5 están a nivel 2. La única excepción es el edificio 2, que actúa como torre de vigilancia y se considera que está a nivel 3.

La cobertura es media para disparos de proyectiles desde el exterior de la casa o desde un nivel inferior. No hay cobertura si el tirador está en un nivel superior.

Para mover desde un hex interior de una casa a un hex de azotea, es necesaria una escalera. Se coloca un marcador de "Interior del edificio" encima del personaje para indicar su posición. Advierta que en otros mapas de Cry Havoc en donde solo se muestran los edificios a nivel del suelo, se emplea en su lugar el marcador inverso "en la azotea".



Ejemplo: Para mover desde el interior de la casa hasta lo alto de una azotea, Tossaun debe gastar: 1 MP para cruzar un hex interior de la casa; 3 MPs para la escala; 2 MPs para los dos hexes de azotea; total 6 MPs

El coste para trepar por el parapeto es de 2 MPs (a ó desde una escala exterior o cuerda o saltando hacia abajo). La azotea cubre la totalidad de la casa, las paredes interiores se ignoran para el movimiento por la azotea.

1.3 La Puerta de Alep

La puerta de Alep está hecha con madera de pino grueso que solo puede destruirse con arietes o con otras maquinas de asedio. Los proyectiles no pueden dispararse hacia dentro o a través de la puerta de Alep cuando está cerrada.

Para abrir o cerrar la puerta, un personaje debe finalizar su movimiento en uno de los dos hexes que contengan la leyenda “Alep Gate”, y no podrá moverse ni combatir (ni disparar) durante un turno completo. Al final de éste turno, la puerta será abierta o cerrada. Cuando esté abierta, coloque un marcador en el hex donde se encuentre el personaje que mueve la puerta.



1.4 Los Muros

Los muros que rodean el Caravanserai se tratan igual que los del mapa de la Aldea (The Village), lo que significa que son impasables a menos que el personaje los escale con una escala o una cuerda y salte al otro lado (use las mismas reglas que para saltar desde un árbol -vea la extensión MONTJOIE).

Aunque son lo bastante sólidos para proteger a los habitantes de los merodeadores y otros forajidos fuera de la ley, estos muros de ladrillo y adobe no están diseñados para resistir mucho en caso de asedio. Al igual que los demás muros, solo un hex puede ser bombardeado por día.

La tabla de bombardeo de SIEGE (ver capítulo 4.2), se modifica como sigue para cualquier disparo contra hex de muro del Caravanserai.




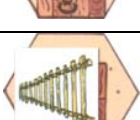

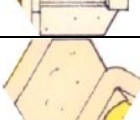

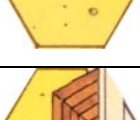


Tirada del dado	Número de puntos de Bombardeo				
	1	3	6	9	12+
0					
1	1C	1C	2C	3C	4C
2			1C	2C	D/3C
3				1C	D/2C
4				D	D/1C
5				D	D
6			D	D	D
7			D	D	D
8		D	D	D	D
9	D	D	D	D	D
10	D	D	D	D	D

D: El hex de muro está dañado

C: Pierde el número especificado de puntos de bombardeo, a causa de daños en las máquinas de asedio.

Los muros de Caravanserai se destruyen en dos fases, con un máximo de una fase por día y hex. Las fases del daño son: Dañado y En ruinas. Los muros mantienen toda su potencia defensiva hasta que resultan en ruinas. Los muros dañados no cambian las reglas de movimiento, combate o cobertura. Cuando un hex de muro es destruido, coloque un marcador de Escombros sobre él para indicar su nuevo estatus.

1.5 Tablas de Tipos de Terreno

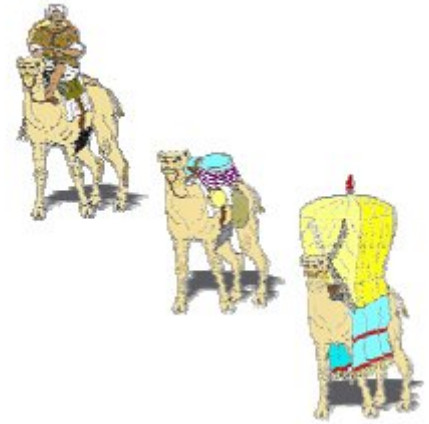
Apariencia	Tipo de Hex	Coste en MP's por Hex	Tipo de Cobertura			Ventaja del Terreno
			Frontal	Lateral	Trasera	
	Azotea	Impasable a caballo 1 a pie	Ninguna	Ninguna	Ninguna	-
	Parapeto	Impasable a caballo 2 a pie (para cruzarlo)	Media cuando se dispara a través de él	Ninguna	Ninguna	Def: +
	Trampilla de Madera	Impasable si no hay ninguna escala levantada	Ninguna	Ninguna	Ninguna	0
	Escala	Impasable a caballo 3 a pie	Ninguna	Ninguna	Ninguna	-
	Escalera	Impasable a caballo 2 a pie	Ninguna	Ligera	Ninguna	-
	Pasarela	1	Media cuando se dispara a través de él	Ninguna	Media cuando se dispara a través de él	0
	Puerta	Impasable a caballo 1 a pie	Media cuando se dispara a través de ella	Ninguna	Ninguna	Def: +
	Balcón	Impasable a caballo 1 a pie desde dentro 4 a pie desde fuera	Ligera cuando se dispara desde el exterior	Ligera cuando se dispara desde el exterior	Ninguna	Atc: - Def: +
	Toldo	Impasable a caballo 1 a pie desde dentro 4 a pie desde fuera	Ligera cuando se dispara desde el exterior	Ligera cuando se dispara desde el exterior	Ninguna	Atc: - Def: +
	Muros	Impasable sin una escala o una cuerda	Infinita	Infinita	Infinita	0

2 Camellos

2.1 Descripción

Se incluyen 3 tipos de Camellos en la extensión:

- Los Camelleros son Beduinos armadas con Jabalinas y armadura ligera hecha de lana y algodón similar a un gambesón (jubón acolchado).
- Reata de camellos usados igual que las mulas para transportar cualquier clase de carga o mercancías.
- Camellos con una litera que llevaban a alguna mujer importante como una Princesa y podía representar una presa fácil para los asaltantes. Para transportar a un personaje, simplemente ponga su ficha sobre la del camello (o debajo si el escenario estipula alguna táctica de engaño).



A diferencia de las otras fichas del CRY HAVOC, las fichas de camello muerto se sustituyen con la de agachado de rodillas, para mostrar al animal postrado en tierra y permitir al jinete montarlo o desmontarlo (ver 2.4). Se empleará un marcador de camello muerto cuando el camello esté realmente muerto.

2.2 Movimiento

El movimiento permitido de los camellos varía de acuerdo al uso que se destine:

- Los Camellos empleados en la Guerra tienen un factor de movimiento permitido de 12, igual que los caballos pertrechados que transportan a los caballeros con sus pesadas armaduras, pero inferior a los 15 MP's de la caballería ligera. Esto refleja la inferior velocidad de los camellos con respecto a los caballos.
- Una reata de camellos o los camellos con litera, tienen reducido su factor de movimiento permitido a 8 a causa de que su carga puede caer si se desplazan a mayor velocidad.

2.3 Camellos sin jinete

Las reatas de camellos y los camellos con literas no tienen jinetes. Ellos solo pueden moverse si son conducidos por las bridas, ya sea por un personaje a pie o por otro montado.

Los camellos sin jinete permanecen inmóviles hasta que son montados o sean tomados por la brida.

Para conducir un camello por la brida, basta que un personaje (aunque esté herido) pase a través de uno de los hexes adyacentes al camello. El personaje puede continuar su camino seguido del camello, el cuál es tratado como una simple extensión de la ficha que lo conduce. Si el personaje está montado, el tomar el control del camello no es automático a no ser que se detenga; en otras palabras, cuando el personaje comienza o finaliza su movimiento en uno de los hexes adyacentes al camello sin jinete.

Un personaje montado, durante su movimiento, puede intentar coger las bridas de un camello sin control mientras pasa junto a él, pero para ello es necesario tirar un 1D10 para comprobar si

tiene éxito en su intento:

> 1- 6: La maniobra tiene éxito y el personaje puede finalizar su movimiento conduciendo tras él al camello sin jinete. El camello sin jinete debe colocarse al lado del personaje montado que lo conduce, en paralelo y ligeramente atrás con relación a éste.

> 7- 10: La maniobra falla. El camello sin jinete permanece donde está. Aunque el personaje termine su movimiento adyacente al camello, no podrá tomar el control sobre él en este turno.

Un camello sin jinete permanece bajo el control del jugador al que pertenecía originalmente, durante tanto tiempo como él tenga a un personaje vivo y que no esté aturdido próximo al camello. Cuando esto no sea así, el camello pertenecerá al primer jugador que tome el control de él.

Un personaje montado que conduzca a otro camello por la brida, perderá automáticamente el control sobre él, si inicia algún tipo de combate o si es atacado.

Nota: Un personaje a pie puede conducir hasta tres camellos por las bridas. Un personaje montado solo puede conducir a uno.

2.4 Montando y desmontado en un camello

Para poder montar en un camello, el animal primero debe inclinar las rodillas (use la posición de "muerto" de la ficha para representarlo). Para esto, un personaje debe estar montándolo o de pie cercano a la mitad de la ficha que contenga la cabeza. Esta acción cuesta 2 MP's para el camello y el personaje. La misma regla se aplica cuando el camello se levanta.

Para montar o desmontar de un camello, el personaje debe estar en uno de los dos lados de hexes adyacentes a la cabeza del camello (note que esto es diferente para los caballos). Solo los camelleros pueden montar a un camello capturado en combate. Cuando un camellero monta o vuelve a montar a un camello, las fichas del jinete a pie y del camello se reemplazan por una única ficha que representa al camellero sobre su montura.

El coste de movimiento por montar o desmontar es de 2 MP's para los camelleros y de 4 MP's para los personajes dentro de una litera. Los puntos restantes del movimiento a pie se doblan para obtener así el movimiento restante montado para ese turno; los restantes montados se dividen entre 2 al desmontar si el personaje no está herido, y entre 4 si el personaje está herido (redondeando hacia abajo) para obtener el movimiento restante a pie para ese turno.



Ejemplo:

Paso1: Para que el camello con la litera incline las rodillas, Ahmed puede encontrarse en cualquiera de las 3 posiciones señaladas y tendrá que gastar 2 MP's. Khafir puede ordenar a su camello que incline las rodillas a un coste de 2 MP's.



Paso2: Durante el mismo turno, Khafr puede desmontar en cualquiera de los 2 hexes al frente de la cabeza de su camello a un costo de 2 MP's. El ya había gastado 2+2 MP's y su movimiento permitido restante es 4, dividido entre 2 igual a 2. Hassan estaba oculto en la litera transportada por Ahmed. Sus puntos de movimiento permitido no están afectados por el procedimiento de inclinar las rodillas de su camello. Puede entonces desmontar a un coste de 4 MP's, lo cual le deja a él un movimiento permitido de 2 MP's una vez deje el camello.

Del mismo modo, las reatas de camellos también necesitan inclinar las rodillas para cargar y descargar mercancías.

2.5 Camellos y Caballos

Los caballos normalmente tenían dificultades para acercarse a los camellos a causa de su olor, y por ello tenían más probabilidades de salir huyendo. Por este motivo, cualquier caballo que se mueva en un hex adyacente a un camello, deberá pasar un test de prevención para ver si se espanta:

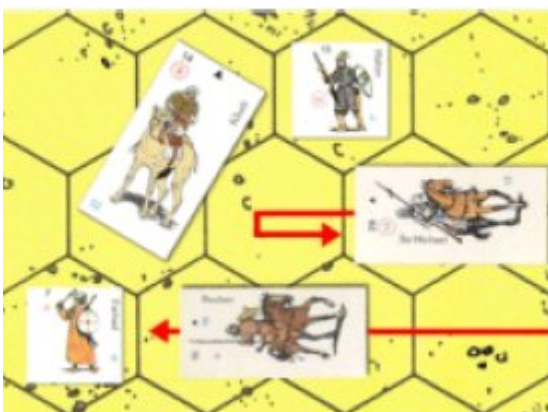
> 1- 4: El caballo se espanta y se retira 1 hex. Si el camellero esta combatiendo en ese turno, él sufrirá una penalización en el combate y desplazara una columna a la izquierda la tabla de combate para representar esta dificultad en controlar su caballo. Se aplican las demás reglas relativas a la retirada.

> 5-7: Aunque el caballo se espanta, es obligado a entrar en el hex por su jinete. Si el jinete está combatiendo en ese turno, el sufrirá una penalización y desplazará a la izquierda una columna en la tabla de combate debido a su dificultad en mantener el control de su montura.

> 8- 10: No hay efecto.

Los Sarracenos a caballo, Beduinos y Turcopoles suman 2 a la tira de del dado porque se supone que sus caballos están más acostumbrados a tolerar la presencia de camellos cerca.

Este test no necesita ser realizado si el caballo ya está adyacente al camello.



Ejemplo: Sir Michael (Templario) y Reuben (Turcopole), están atacando a Kharrf (camellero). Sir Michael ha de pasar la prueba para mantenerse en la zona de influencia de Hakim, pero solo saca un 3 en el test y debe retirarse un hex. Él todavía puede atacar a Hakim, pero la relación 28:13 (2:1) se reduce a 1:1. Reuben para el mismo test saca un 3, pero suma 2 al resultado porque es un Turcopole. Él puede entrar en el hex y atacar a Farhad con una penalización. La relación inicial de 15:4, ó 3:1, se queda en 2:1.

Camellos y caballos no pueden estar juntos cuando conduzca animales por las bridas.

Otras limitaciones relativas al combate se describen en la sección 2.8.

2.6 Cobertura

Las reglas de cobertura estándar usadas para los caballos se aplican asimismo a los Camellos.

Un personaje dentro de una litera se beneficia de cobertura ligera.

Un camello rodilla en tierra proporciona cobertura media a cualquier personaje tras de él.

Un camello rodilla en tierra con litera proporciona cobertura pesada. En ambos casos, no hay bonificaciones al combate.

2.7 Disparos de proyectiles

El camellero está equipado con Jabalinas. Disparos ofensivos y defensivos son posibles sin ninguna limitación sobre el movimiento, aunque esté a pie.

Como una opción, y para aumentar el realismo, El número de jabalinas por jinete puede limitarse a 4.

2.8 Combate

Cualquier personaje montado a caballo que ataque o se defienda en un hex adyacente a un camello, sufre una penalización en el combate y desplazará una columna a la izquierda en la tabla, debido a la dificultad en controlar a su caballo, aunque él no este luchando con un camellero.

La caballería no puede cargar contra los camellos. Los camelleros no pueden cargar.

El pasajero en la litera es efectivamente pasivo y no puede atacar. Desde un punto de vista defensivo, únicamente el camello puede ser atacado en combate directo, no el pasajero, ya que la naturaleza de la litera y el tamaño del camello podría hacer imposible infligir impactos directos sobre los ocupantes de la litera. Si el camello muere, se desploma y el ocupante de la litera podrá ser combatido (o capturado) normalmente.