

MONTJOIE

Extensión para CRY HAVOC, SIEGE, CROISADES y VIKINGS

Esta colección de reglas adicionales para los juegos de la serie Cry Havoc permite un enriquecimiento de las posibilidades tácticas del juego. Espero que disfrute mucho usándolas, al menos tanto como yo ideándolas. Gracias a Errol Flynn y Robert Taylor por sus valiosas contribuciones. Gracias como no a Bob Gingell por traducir la edición original de 1994, sugiriendo muchas mejoras y probando las diferentes adiciones de la versión del 2004.



1 Factores Tácticos

Esta sección propone reglas adicionales y modificaciones a otras reglas que permiten variaciones en el uso del terreno en los diferentes mapas; esto aumenta significativamente las posibilidades tácticas del juego.

1.1 Meteorología

La influencia de la Meteorología sobre los combates no debería ser pasada por alto. Muchas de las salidas desde las fortalezas asediadas se han producido en momentos de niebla debido a la baja visibilidad; muchas batallas se han perdido a causa de las limitaciones en el movimiento motivadas por la lluvia, etc...

Los factores tácticos siguientes proporcionan unas cuantas y sencillas reglas para simular la mayoría de las condiciones meteorológicas que pueden encontrarse en Europa o Palestina (incluyendo la nieve, al menos en las montañas de Siria y del Líbano).

Tiempo	Visibilidad	Movimiento	Disparos	Combate
Noche	3	Sin efecto	Sin efecto (*)	0
Niebla	5	Sin efecto	Sin efecto (*)	0
Lluvia	Sin limite	$\frac{3}{4}$ MP	+1	-
Nieve	Sin limite	$\frac{1}{2}$ MP	Sin efecto	-
Tormenta	10	$\frac{1}{2}$ MP	+2	-

[*]: Los disparos de proyectiles solo son posibles contra los blancos que sean visibles. El movimiento debería reducirse a la mitad en condiciones de total oscuridad. Una penalización de +1 debería añadirse por los disparos sobre blancos que son visibles pero que no pueden ser vistos con total claridad (p.e. objetivos 2 hexes más allá de un incendio).

Sumar +1 a los disparos si el sol da de cara en los ojos del tirador.

Nota: Las fracciones concernientes al movimiento indican que el número de puntos de movimientos debe reducirse a esa cifra (redondeada hacia abajo si es necesario). Obviamente esas restricciones no se aplican en los edificios cubiertos. Ejemplo: Un jinete (15 MPs) moviéndose bajo la lluvia no puede avanzar más de $15 \times \frac{3}{4} = 11.25$ que redondeado hacia abajo queda 11 MPs.

1.2 Árboles

CRY HAVOC no permite a los personajes hacer uso de las ramas de los árboles, lo que limita las posibilidades tácticas. Las siguientes reglas añaden una esencia especial a los escenarios del tipo de Robin Hood, permitiendo a los personajes subir a los árboles y saltar desde ellos, bien directamente al suelo o sobre un caballo o incluso mejor aún, sobre un enemigo. Proscritos, a vuestros arcos...

1.2.1 Subir y bajar de los árboles

Un personaje sin armadura puede subir a un árbol grande y frondoso (que cubra 7 hexes en el mapa, excepto palmeras). El personaje debe pasar a través del hex central del árbol, que representa el tronco para poder subirse a él. Coloque un marcador "Sobre el árbol" (Up the tree) encima del personaje para mostrar su posición en la parte superior del árbol. El nivel de elevación de un personaje que se encuentre sobre un árbol es 1. A consecuencia de esto, un personaje encima de un árbol no puede combatir con un personaje enemigo adyacente en un hex de suelo (pero ver la excepción a esta regla en la sección 1.2.6). El coste para subir a un árbol es de 6 MPs. El coste para pasar desde un hex del árbol en el nivel 1 a otro del mismo nivel es de 4 MPs.



Descender por el hex del tronco del árbol es posible al mismo coste que si se saltara de él (4 MPs). Cuando dos árboles grandes estén adyacentes, se permite el movimiento desde un árbol al otro, pero con un riesgo de fallar en el salto y caerse pudiendo además resultar herido. Tire 1D6:

- De 1 a 4, el movimiento es un éxito;
- 5, el personaje cae y queda aturdido;
- 6, el personaje cae y resulta herido.

Ejemplo:

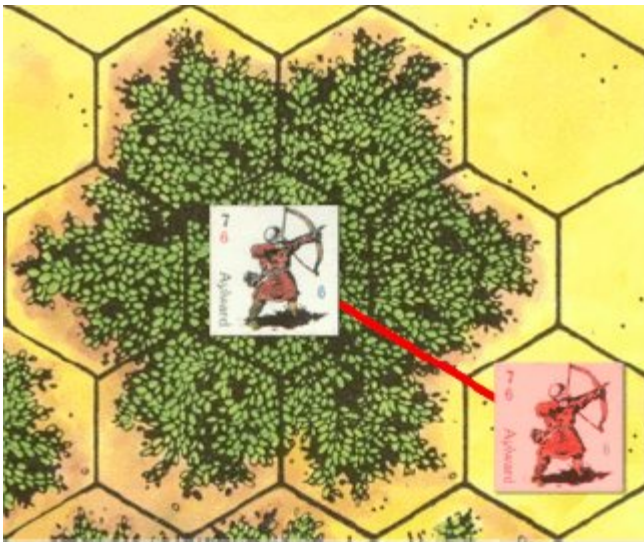


Fig. 1: Aylwin quiere subir al árbol. Moverse hasta el tronco del árbol desde fuera le cuesta 2 MPs por cada hex de árbol en el que entra, es decir, 4 MPs para llegar desde fuera del árbol hasta su tronco.

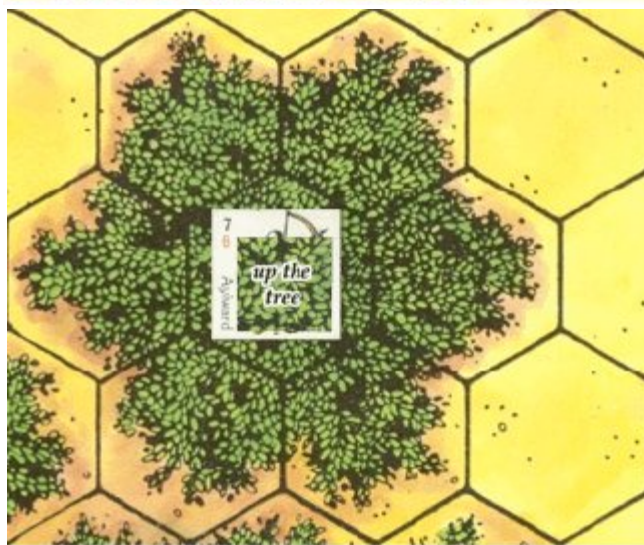


Fig. 2: Subir por el tronco le cuesta 6 MPs y entonces se coloca un marcador "Sobre el árbol" (Up the tree) sobre él.

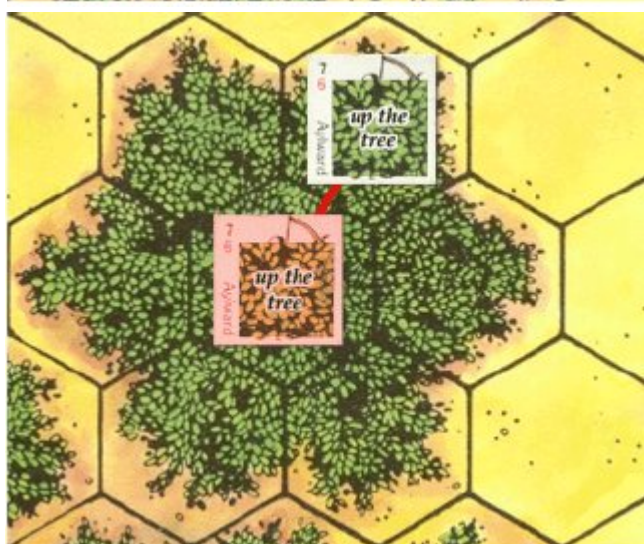



Fig. 3: Moverse desde un hex a otro sobre la copa de un árbol cuesta 4 MP's.

Como consecuencia de la diferencia de niveles, es posible que un mismo hex de árbol pueda contener dos personajes al mismo tiempo: uno sobre el árbol (en el nivel 1), el otro debajo de él (en el nivel 0).

1.2.2 Factores Tácticos

Tipo de hex	Coste del movimiento	Tipo de Cobertura	Efecto sobre el combate
 Árbol (Nivel 1)	4	Ligera	-

1.2.3 Disparos desde arriba del árbol

Un arquero, hondero, lanzador de hachas o de cuchillos, puede disparar desde lo alto de un árbol. Los ballesteros y jabalineros no pueden hacerlo. Un tirador desde la copa de un árbol suma +1 a la tirada del dado.

1.2.4 Saltando desde un árbol

Nota: Esta regla puede usarse para cualquier tipo de salto entre dos hexes en donde la diferencia del nivel de elevación sea de 1 (p.e. muros, azoteas, etc....).

Cualquier personaje sin armadura puede intentar saltar desde un árbol a un hex adyacente(o al mismo hex) que se encuentre en el siguiente nivel más bajo de elevación. El salto se realiza durante la fase de movimiento y cuesta 4 MP's. Si el movimiento permitido no se ha consumido totalmente, el personaje puede continuar moviéndose usando los MP's que le queden. Si el hex de caída esta adyacente a un enemigo, su fase de movimiento finaliza.

1.2.5 Resultado de un salto

El personaje corre el riesgo de herirse a consecuencia del salto (a no ser que descienda por el tronco del árbol). Para determinar si el aterriza bien, tire un 1D6.

- Con un resultado de 1-5: El salto sale bien;
- Con un resultado de 6: El personaje resulta herido.

La misma regla puede aplicarse a un personaje sin armadura que salte sobre su caballo. Para determinar si el cae bien, tire 1D10.

- Con un resultado de 1-6: El salto sale bien. El jinete puede continuar moviéndose a caballo multiplicando sus MP's restantes por 2.
- Con un resultado de 7-8: El personaje pierde el caballo pero resulta ileso.
- Con un resultado de 9: El personaje pierde el caballo y queda aturdido.
- Con un resultado de 10: El personaje pierde el caballo y resulta herido.

Cuando el personaje pierde su caballo, él es colocado en el hex de recepción y su caballo es desplazado un hex más allá.

La regla de fuego defensivo puede usarse contra un personaje que salte desde un árbol, pero no si

el tirador o un personaje de su mismo bando está adyacente a o debajo del hex del árbol desde el que se ha efectuado el salto.

1.2.6 Saltando sobre un enemigo

Un personaje en un árbol puede saltar sobre un adversario situado en un hex en el siguientes nivel inferior de elevación que esté adyacente a ó debajo de el. El procedimiento para el salto es el mismo explicado anteriormente. El personaje finaliza su fase de movimiento encima del adversario escogido. El no puede moverse más, aunque le queden puntos de movimientos sin usar.

Un personaje que ataque saltando, multiplica su factor de ataque por 8. Es más fácil desequilibrar a un personaje con armadura cogiéndole por sorpresa (a causa de su peso), o a un personaje a caballo (derribándole). Por lo tanto si un personaje va:

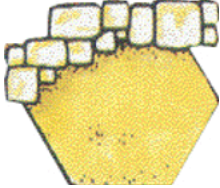
- montado y sin armadura, reste 1 de la tirada del dado;
- a pie y con armadura reste 1 de la tirada del dado;
- montado y con armadura reste -2 de la tirada del dado.

Una vez que el jugador decide realizar un ataque saltando sobre un enemigo, ninguna otra forma de ataque puede sustituirlo. Aunque si el atacante es herido mientras efectúa el salto, el factor de ataque que se empleará para el calculo es aún el que tenía al comienzo de la acción (cronológicamente el ataque tiene lugar antes de que él impacte con el suelo).

Después del ataque, el atacante es situado en un hex adyacente al del defensor. Las reglas sobre avance y retirada después del combate se aplican normalmente.

1.3 Muros bajos

Los muros exteriores de los patios de las casas de los mapas de la Aldea (The village) y de la ciudad Medieval Fortificada pueden considerarse como muros bajos de alrededor de 1 metro (3 pies) de altura, suficiente para detener a los pollos y los cerdos pero no a los soldados. El despliegue de esos mapas cambia substancialmente. Los factores tácticos se modifican como de la manera siguiente:

Tipo de hex	Coste del movimiento	Tipo de Cobertura	Efecto sobre el combate
 <p>Muros bajos</p>	3	Media	+ (defensor)

El costo de los 3 MP's puede desglosarse en +2 para cruzar el lado del hex y 1 MP para entrar en el hex (esto puede ser importante en el mapa de la Aldea donde existe un muro adyacente a un árbol).

Las siguientes estructuras también pueden considerarse como muros bajos:

- El hex final de la artesa del agua en la Ciudad Medieval Fortificada;
- Los muros exteriores de las escaleras del Torreón en el Castillo de los Templarios, La ciudad y de la vieja torre del mar localizada en Bahía, en pendiente con las escaleras.


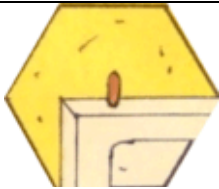
Los muros bajos son muy similares a los parapetos de una azotea, solo se diferencian en que los

caballos pueden saltarlos. Un jinete puede saltar sobre un muro bajo, pero no puede finalizar el movimiento encima del muro.

1.4 Azoteas

Las casas en Palestina no tienen los tejados inclinados, en lugar de ellos, tienen un techo plano a azotea que permite el paso de la luz del sol. Tienen unos pequeños parapetos para prevenir las caídas y se puede acceder a ellas por medio de escalas en el interior de la casa.

1.4.1 Factores Tácticos

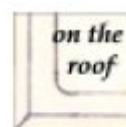
Tipo de hex	Coste del movimiento	Tipo de Cobertura	Efecto sobre el combate
 <p>Azotea</p>	1	Media	+ (defensor)
 <p>Parapeto</p>	2	Media	+ (defensor)

Un personaje en una azotea está en un nivel de elevación 1. La cobertura es media para disparos que provengan desde el exterior de la casa o desde un nivel inferior. No hay cobertura si el tirador se encuentra en un nivel superior.

1.4.2 Movimiento

Existen dos tipos de casas representadas en el juego:

- Los Mapas oficiales (The Village, The Town, The Abbey, etc.) únicamente muestran la superficie al nivel del suelo. Se coloca un marcador “En la azotea” (On the roof) sobre un personaje para indicar su posición.



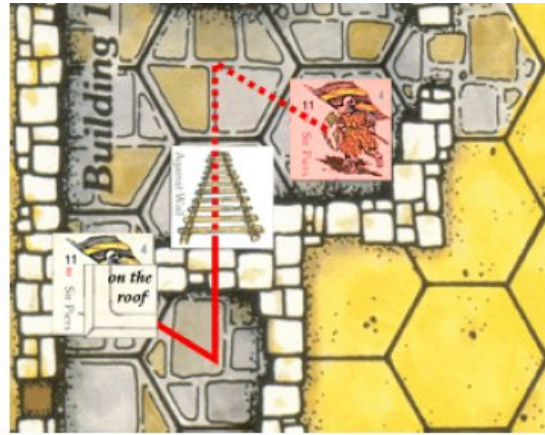
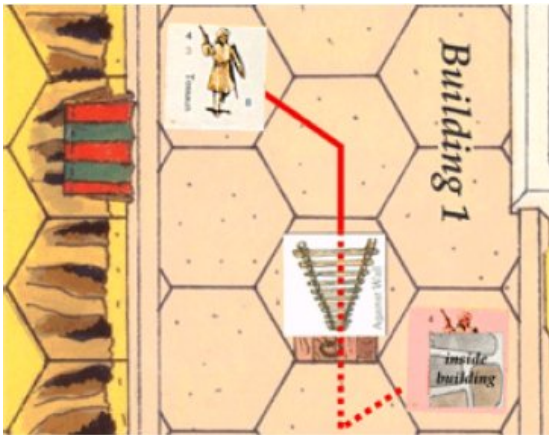
- El mapa de Caravanserai muestra las azoteas en lugar del suelo. Un marcador de “Interior del edificio” (Inside building) se coloca sobre el personaje cuando esté a nivel del suelo.



Para mover de un hex interior de la casa a un hex de azotea es necesaria una escala.

Ejemplo: (con el mapa de Caravanseraí):

Ejemplo (Con el mapa de la Aldea):



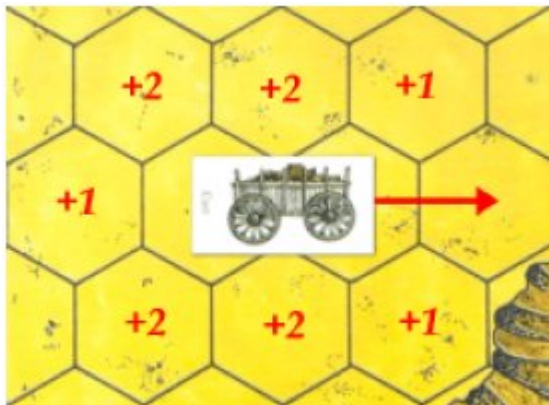
El coste para escalar sobre el parapeto es 2 MP's (p.e. a o desde una escala exterior, o saltando hacia abajo). Una azotea cubre la totalidad de una casa; los muros interiores se ignoran para los movimientos por la azotea.

1.5 Carros

Estas reglas permiten a los carros ser considerados no solo como un medio de transporte de mercancías, sino como un medio de viajar y defensivo.

1.5.1 Carros estáticos

1.5.1.1 Movimiento




El coste extra en puntos de movimiento para subir a o descender de un carro, se calcula como se muestra en el diagrama.

Nota: No es posible subir a o descender de un carro a través de su hex frontal, ya esté enganchado o no el animal de tiro.

El movimiento desde un hex del carro al otro cuesta 2 MP's.

1.5.1.2 Factores Tácticos

Tipo de hex	Coste del movimiento	Tipo de Cobertura	Efecto sobre el combate
 Carro estático	2	Media	+

1.5.1.3 Disparos desde el carro

Los personajes que disparen desde un carro parado, no sufren restricciones. Otros personajes que se encuentren a pie adyacentes al carro no bloquearán la línea de tiro.


1.5.2 Carros en movimiento

Un carro se considera en movimiento si se desplaza hacia adelante empleando toda o parte de la capacidad de movimiento del animal de tiro durante la fase de movimiento. Dos personajes pueden viajar en el carro. El personaje en el frontal sujeta las riendas y conduce el carro.

1.5.2.1 Movimiento

No es posible subir o bajar de un carro mientras está en movimiento. Un personaje en el carro al comienzo de la fase de movimiento puede moverse dentro del carro, de un hex al otro al coste de 3 MP's.

1.5.2.2 Factores Tácticos

Tipo de hex	Coste del movimiento	Tipo de Cobertura	Efecto sobre el combate
 Carro en movimiento	3	Media	0

1.5.2.3 Disparos desde el carro

Los disparos de proyectiles son posibles desde un carro en movimiento, pero debe sumarse +1 a la tirada del dado para tener en cuenta la inestabilidad del carro.

2 Factores Tácticos Concernientes al Combate

La carga de caballería es la táctica más común usada en los combates de la Edad Media. Hay otras tácticas que fueron usadas a menudo, las siguientes reglas las ponen en práctica.

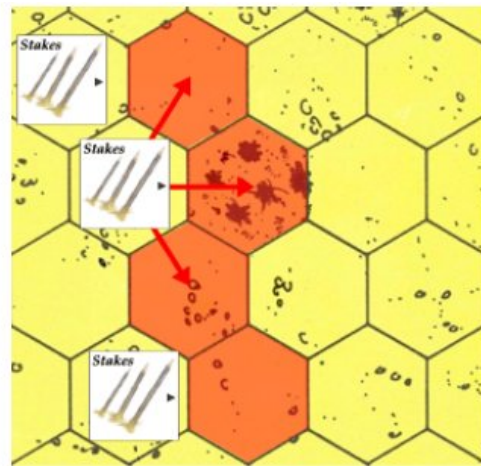
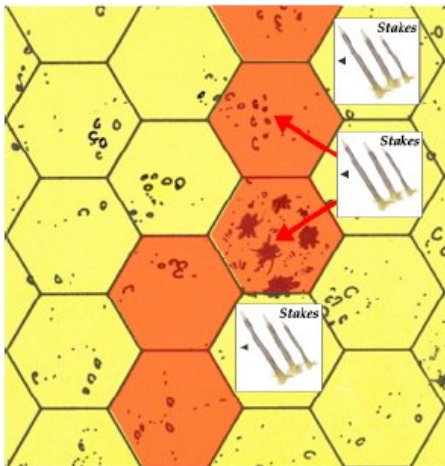
2.1 Estacas

Este obstáculo, de fácil colocación, era una protección eficiente contra ataques enemigos durante una batalla. En particular, las cargas de caballería resultan imposibles ya que los caballos se arriesgaban a clavarse en sus afiladas puntas. Un ataque tradicional aún era posible, pero el avance de los soldados se ralentizaba considerablemente.



2.1.1 Movimientos

Los marcadores de estacas se colocan con su flecha direccional apuntando al frente. Las restricciones al movimiento solo se aplican a los personajes que intenten avanzar atravesando el arco frontal. Los ejemplos siguientes muestran los hexes adyacentes a las estacas que están dentro de su arco frontal.



2.1.2 Factores Tácticos

Los costes de movimiento para entrar en el hex dependen de la posición inicial del personaje:

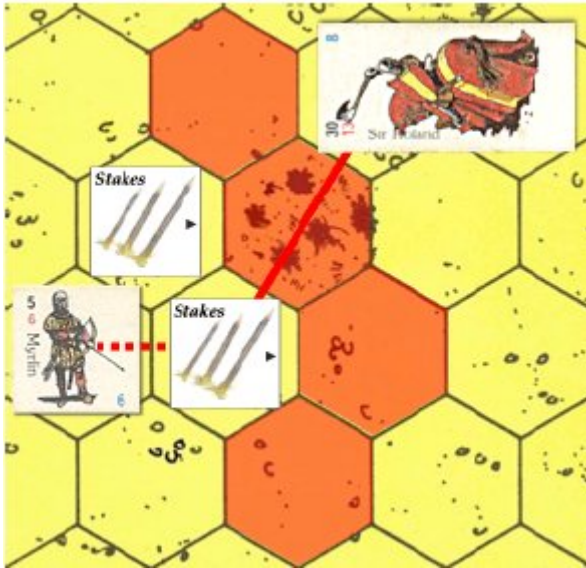
Tipo de personaje	Hex inicial	Coste del movimiento
Personajes a pie	Arco frontal	4
	Otro hex	2
Jinetes	Arco frontal	8
	Otro hex	6

Un personaje en un hex de estacas no se beneficia de ninguna cobertura. Se considera en terreno desventajoso para propósitos de combate.

2.1.3 Regla especial para jinetes

Los personajes a caballo que avancen a través del arco frontal de las estacas deben someterse a una prueba para determinar si el caballo consigue evitar las afiladas puntas de las estacas. Para ello, tire

1D10 en la tabla de disparos de proyectil para arcos contra objetivos a caballo. Los personajes provistos con armadura restan 1 de la tirada del dado para representar la pérdida de agilidad del jinete y su montura. El resultado se aplica inmediatamente.



Ejemplo: Sir Roland avanza para atacar a Myrlin el arquero. Debe gastar 1 MP + 8 MP's (debido a que entra en el arco frontal de las estacas) y tira 1D10 con una deducción de -1. La tirada del dado es $3-1 = 2$, que da un resultado de D: El caballo muere, el jinete resulta herido y desmontado. La fase de movimiento finaliza; Sir Roland será capaz de combatir durante la fase de combate que sigue a continuación.

2.1.4 Disparos y combate

Un hex de estacas no bloquea la línea de tiro de un arma que dispare proyectiles. Cualquier personaje, ya sea a pie o a caballo, que tenga que retirarse después de un combate a un hex de estacas cruzando el arco frontal de éstas, debe sufrir las consecuencias tirando 1D10 en la tabla de disparos como si fuera blanco de un arco corto (los jinetes con armadura deben restar -1).

Cualquier personaje montado que desee avanzar después del combate a un hex de estacas cruzando su arco frontal, debe también someterse a la misma prueba explicada anteriormente.

2.2 Fuego de Ballesta más rápido

Ricardo Corazón de León empleó una táctica durante la Batalla de Haffa en 1192 que le permitió doblar la cadencia de tiro de sus ballestas, compensando de este modo la inferioridad de su infantería contra los ataques de la caballería musulmana. Las ballestas fueron recargadas no por los propios tiradores, sino por otros cargadores que permanecían de pie cercanos a ellos.

2.2.1 El sirviente

Designa un personaje que permanezca de pie en un hex adyacente e inmediatamente detrás del ballestero, para que sea el sirviente. Coloque sobre él un marcador de "Sirviente" (Loader) para identificarlo. El sirviente no puede mover ni atacar. Si el sirviente es atacado, el ballestero no podrá disparar durante ese turno.



2.2.2 Efectos sobre el disparo

La presencia de un sirviente, permite al ballestero operar como un arquero de arco largo [los disparos ofensivos y defensivos son posibles, pero el movimiento sigue siendo imposible]. El ballestero puede mover desde un hex a otro hex adyacente al sirviente, pero en este caso solo se le permite hacer fuego ofensivo.

2.3 Cortando Tendones

Este método de combate era parte esencial de todas las batallas medievales. La misión de tales hombres era aproximarse discretamente a los caballeros durante el combate, y apuntando cuidadosamente asestar un certero golpe con el cuchillo y para cortar los tendones del desgraciado caballo que de esta manera se derrumbaba y caía, de esta manera el jinete quedaba en una posición más vulnerable. Debido a la cobardía y el deshonor de tal acto, solo los campesinos eran capaces de realizar este tipo de ataque.

2.3.1 Movimiento

Al comienzo de su fase de movimiento, el campesino debe estar fuera del campo de visión del jinete objetivo (el arco frontal y desde los hexes laterales. Ver el ejemplo más adelante). El jugador entonces declara su intención de intentar cortar el tendón del caballo. Si éste acto sucede, el campesino no será capaz de llevar a cabo ninguna otra acción durante la fase de combate. Todo su movimiento debe realizarse por fuera del campo de visión del jinete. Si no fuera así, el intento fracasa. El personaje debe finalizar su movimiento en uno de los tres hexes adyacentes a la retaguardia del jinete.



Ejemplo 1: Sir Clarence encara a tres enemigos, (Tybalt, Fursa y el Sargento Arnim). Wulf es un campesino que intentará cortar los tendones del caballo. Los hexes sombreados en rojo muestran el campo de visión de sir Clarence. Los hexes marcados con una "X" indican los hexes desde los que el ataque puede ser efectuado.

Ejemplo 2: Fase de Movimiento: Wulf se mueve al hex marcado con una "X" sin atravesar ningún hex sombreado en rojo. Ahora él está listo para realizar su intento de cortar los tendones al caballo.



2.3.2 Resolución del ataque

Al comienzo de su fase de combate, el cortador de tendones tira 1D6 y consulta el resultado. Un fallo indica que el jinete (o su caballo) lo han descubierto y que ha resultado herido por un mandoble de espada (o una coz...). El intento finaliza aquí.

- De 1-4 el intento tiene éxito;
- 5 ó 6 el intento falla, el personaje es herido.

Si supera esta última prueba, el intento se resuelve como un ataque en la relación de 7:1 contra un personaje a caballo sin armadura; los resultados D, E y F causarán la muerte del caballo. La fuerza defensiva del caballo es 1.

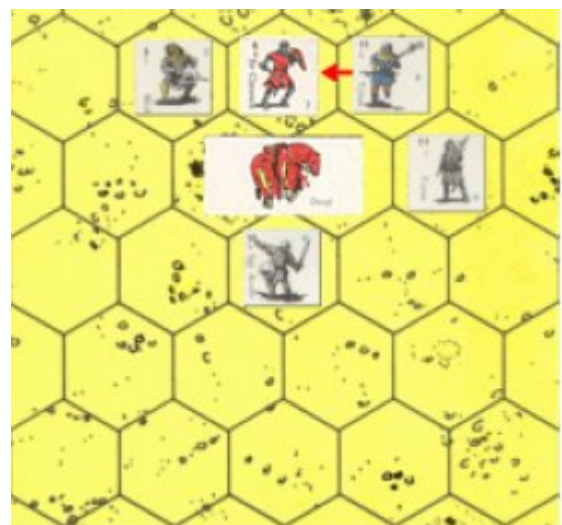
En el caso de un ataque con éxito, el jinete es afectado por su caída de acuerdo con los resultados que se muestran en la tabla. El cortador de tendones puede avanzar después del combate con normalidad. Si fracasa en obtener un resultado D, E ó F, el resultado obtenido no se aplica al jinete.

Es posible emplear a más de un cortador de tendones contra un mismo jinete en un turno, pero sólo uno de ellos puede realizar el ataque. Por otro lado, el jinete puede ser atacado en un combate normal durante el mismo turno por todos los demás enemigos adyacentes.



Ejemplo 3: Fase de combate (1ª parte): Wulf obtiene un éxito al sacar un 4 en la tabla de infiltración. El no ha sido visto y por lo tanto puede lanzar su ataque. Su relación de ataque es de 7. El resultado del dado es 4 que da como resultado E. El caballo se desploma y Sir Clarence cae resultando herido. Wulf avanza después del combate.

Ejemplo 4: Fase de Combate (2ª parte): Tybalt, que no ha combatido todavía, puede ahora atacar a Sir Clarence herido.




2.4 Personajes rodilla en tierra

La resistencia de una línea de defensa aumenta considerablemente si los soldados que componen la línea frontal se mantienen rodilla en tierra sobre el terreno. Esto permite a los defensores ofrecer dos líneas de defensa en lugar de una, lo que proporciona una particular ventaja al enfrentarse a una carga de caballería. La acción de poner la rodilla en tierra o levantarse es posible realizarla para los personajes a pie y sin armadura. Coloque un marcador “Arrodillado” (kneeling) sobre el personaje para identificarlo fácilmente.



2.4.1 Factores Tácticos

Denominación	Coste del movimiento	Tipo de Cobertura	Efecto sobre el combate
 Personaje arrodillado	2	Ligera	0

Los personajes rodilla en tierra deben levantarse (cuesta 2 MPs), antes de que puedan moverse. Arrodillarse aumenta la calidad de la cobertura, de ligera a media, de media a infinita (de modo que no podrán disparar sobre ellos).

2.4.2 Combate

Un personaje de rodillas no puede atacar.

La ventaja táctica consiste en sumar el factor defensivo de los personajes en pie inmediatamente detrás, tanto tiempo como ellos no se involucren en otros combates.



Ejemplo: Sir Roland (factor de ataque 30) ataca a Mark el lancero. Puesto que está arrodillado, la potencia defensiva de Tybalt (6) y de Fursa (7) se suman ya que ellos están inmediatamente detrás de él. El ataque se resuelve como 30 contra (6+6+7 =) 19, es decir 1:1.

2.4.3 Restricciones a los disparos

Un arquero u hondero arrodillado, disparará normalmente. Un ballestero no puede disparar mientras permanezca rodilla en tierra, a no ser que sea asistido por un sirviente (ver regla anterior). Un jabalinero no puede disparar en posición de rodillas. Es posible disparar sobre un personaje arrodillado sin penalización.

2.5 Rehusando el Combate

Un personaje que tenga un factor de movimiento mayor al de su agresor (o agresores) puede decidir usar su superior movilidad para evitar el combate. Un jinete se retirará a 2 hexes; un personaje a pie se retirará 1 hex. La retirada solo puede realizarse a través de hexes desocupados. Un personaje amigo no puede ser desplazado para permitir la retirada, y un personaje en retirada que pase por hexes adyacentes a un enemigo está sujeto a los resultados de la tirada del dado en la tabla de infiltración siguiente:

Tabla de infiltración

Cuando un personaje atraviesa un hex adyacente a un enemigo que está en disposición para atacarlo, el jugador involucrado tira el dado: **1 a 7**: ningún daño; **8 ó 9**: Personaje herido; **10**: personaje muerto.

Modificadores al dado: Tipo de personaje que intenta la infiltración: Jinete: -1; personaje con armadura: -1; Jinete con armadura: -2; Personaje herido: +2. Personaje que intenta evitar la infiltración: Jinete: +1; Personaje con armadura: +1; Jinete con armadura: +2; personaje herido: -2.

3 Tácticas de Asedio

Las siguientes reglas proporcionan nuevos métodos de asedio y tácticas que fueron predominantemente usadas en la Edad Media.

3.1 Andamios



Los andamios eran galerías de Madera construidas en los frontales de los muros almenados o torres (como esta del Castillo de Carcassonne, Francia que se muestra a la izquierda). Estaban equipadas con troneras y hoyos asesinos para arrojar piedras y proyectiles sobre los atacantes situados al pie de los muros. Los andamios tienen los pros y los contras de cualquier superestructura de Madera: eran fáciles y rápidas de instalar, pero también eran muy fáciles de destruir con catapultas o flechas incendiarias. Para protegerlas contra el fuego, los andamios se cubrieron con pieles de animales empapadas. Inventadas en el siglo XII, serían reemplazadas a partir del siglo XIV en adelante con estructuras similares de albañilería.

3.1.1 Descripción y montaje




Hay 3 tipos de marcadores disponibles, que cubren 1, 2 y 3 hexes para adaptarse a cualquier tipo de muro. Solo se muestra el suelo del andamio, con sus hoyos de asesino para disparos en vertical. Estos hoyos deben recortarse para ver a través de ellos si actualmente hay debajo algún personaje situado en la base del

muro. Los hoyos de asesino deben desplegarse encarando al exterior para dar mayor realismo. Note que por conveniencia, las paredes verticales de Madera de los andamios estaban equipadas con troneras no representadas aquí. Los andamios solo pueden colocarse contra las almenas de la cara externa del muro de un castillo. Las torres con troneras no pueden ser equipadas con andamios.

La elevación del andamio es idéntica a la elevación del muro almenado contra el que se ha construido. Es por lo tanto imposible moverse desde un hex de andamio a cualquier otro situado en una elevación diferente (aunque tal configuración no puede encontrarse todavía en ninguno de los mapas de Castillos publicados).

Cada escenario detalla si los andamios pueden emplearse y donde se colocarán.

3.1.2 Resumen de tipos de Terreno

Nombre y apariencia	Coste del movimiento por hex	Tipo de Cobertura	Ventaja del terreno
 Andamios	1 (+2 por cruzar las almenas)	Fuerte (cuando se dispara a través de las troneras) Media (cuando se dispara a través de los hoyos de asesino)	-

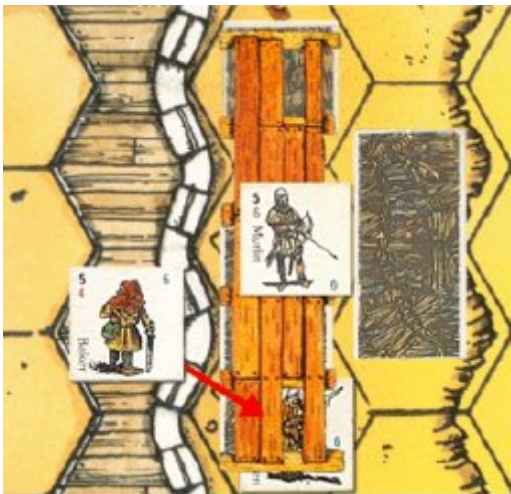
3.1.3 Movimientos

Moverse de un hex de andamio al siguientes cuesta 1MP. Cuando venga de un hex de almenas, cruzar el lado de hex de las almenas cuesta 2 MP's adicionales (note que este coste es significativamente menor que cuando intenta cruzar el lado de hex desde una escala, porque el movimiento es mucho más fácil).

Una escala no puede apoyarse contra un hex de andamio. Una torre de asedio no puede atacar un andamio, ya que los muros de madera impiden que el puente levadizo pueda ser abatido.

Debido a la diferencia de elevación, Ud puede tener hasta 4 fichas en el mismo hex:

- Un marcador de foso cubierto;
- Un atacante situado adyacente al muro a nivel de tierra;
- El marcador de andamio;
- Un defensor situado en el andamio.



Ejemplo: El Castillo está siendo atacado y el foso ha sido cubierto hasta los muros bajo los andamios. Wynken el alabardero está pegado al muro e nivel de tierra (no me preguntes ¿porque?) y Baker el campesino está a punto de cruzar las almenas (al costo de 2MP's + 1MP) para situarse justo encima de Wynken y arrojarle unas cuantas piedras como regalo de bienvenida. Por otra parte, Myrlyn no puede dispararle a Wynken desde su posición (ver más abajo).

3.1.4 Cobertura

Cualquier personaje situado en un hex de andamio, se beneficiará de cobertura fuerte suponiendo que el disparo venga a través de las troneras. Pero la cobertura será solo media si los atacantes están adyacentes al muro del Castillo y disparan hacia el interior, situados inmediatamente debajo o de pie un hex más allá desde el hex objetivo en el andamio. Los disparos provenientes de un hex de almenas adyacente también proporcionan solo cobertura mediar.

Los personajes en hexes de almenas situados detrás de hexes de andamio se benefician de cobertura infinita. La cobertura externa contra proyectiles ofrecida por un andamio se aplica a todos los proyectiles, provengan desde el nivel de tierra, desde dentro de una torre de asedio o desde la parte superior de una torre de asedio. Igualmente la cobertura infinita ofrecida por las almenas detrás de un andamio también se aplica a todas esas situaciones. Estas reglas reflejan la

protección proporcionada por el techo del andamio.

3.1.5 proyectiles

3.1.5.1 Disparos a través de las troneras

Los disparos pueden efectuarse a través del radio de arco frontal de cada hex de andamio, debiendo el personaje usar un arco o ballesta (nota: La tronera no esta representada pero se extiende a lo largo del límite exterior de los marcadores de andamio).

Los disparos a través de hexes de andamio desde un hex de almena son imposibles.

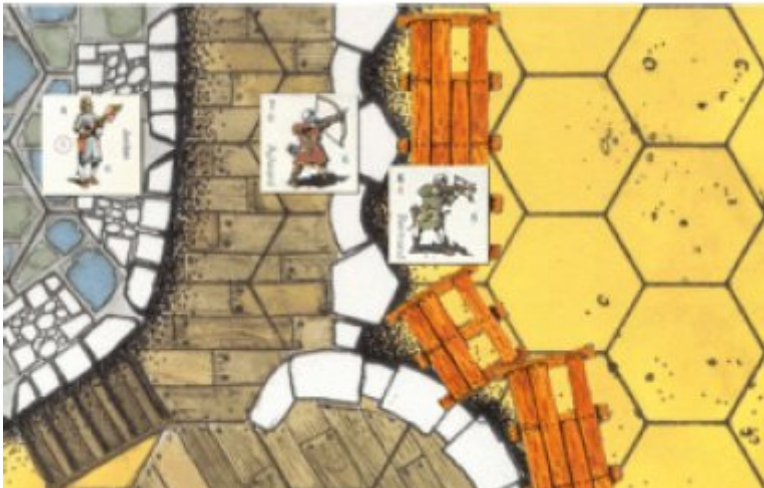
3.1.5.2 Lanzando proyectiles a través de los hoyos de asesino

Es posible arrojar piedras (ver sección 3.2), cuchillos o jabalinas sobre los atacantes por debajo de ellos al pie de un muro (en el mismo hex). Los defensores también pueden verter aceite hirviendo, pero deben llevar los barriles al andamio antes de hacerlo. Los disparos de arcos y ballestas hacía abajo a través de los agujeros de asesino no están permitidos, los disparos de arriba a abajo con tales armas parecen imposibles en la vida real.

Los atacantes situados en la superficie solo pueden emplear las flechas para disparar a los defensores en los andamios a través de los hoyos de asesino. Ellos no pueden colocarse a más de un hex más allá del hoyo de asesino por el que ellos van a disparar.

3.1.5.3 Disparos y elevaciones

Un personaje situado en una elevación superior que el andamio, puede disparar sobre él empleando las reglas publicadas en el conjunto de expansión de SIEGE, pero empleando el extremo más alejado del lado de hex del andamio como punto efectivo en lugar del extremo más alejado del hex de almenas.



Ejemplo: Bertrand el ballestero puede disparar a cualquier hex delante del andamio. Aylwyn el arquero no puede disparar, porque el andamio construido delante de las almenas bloquea su línea de visión. Jordan el ballestero en el Torreón solo puede disparar a los hexes situados al menos 3 hexes más allá del andamio.

3.1.5.4 Defendiendo los Ballestones

CROISADES permite a los defensores montar ballestones en las almenas, pero no pueden moverse a los hexes de andamio y no pueden disparar a través de hexes no dañados de andamio.

3.1.6 Protección contra máquinas de asedio

Un andamio no es tan resistente como un muro de piedra contra los disparos de proyectiles lanzados por una balista o catapulta. Por otra parte, proporcionan protección adicional a los hexes

de almenas en los que están contruidos en el caso de un disparo directo de esas máquinas de asedio. Por esta razón, es imposible alcanzar un hex de almena en el caso de que la trayectoria cruzara un hex de andamio (imagine una línea directa desde una maquina de asedio situada fuera del mapa, pero en el mismo eje).

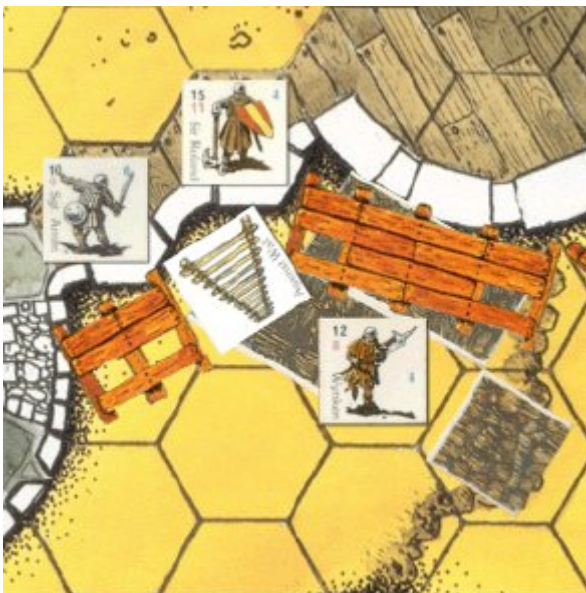
Al igual que los muros, solo un hex de andamio puede ser impactado por día. Un resultado D es bastante para destruir el hex de andamio. La tabla de impactos de SIEGE (ver capitulo 4.2) se modifica como sigue para cualquier disparo contra un hex de andamio.

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

Clave: D: El hex de andamio es destruido

C: El Número especificado de puntos de impacto perdidos, a causa de daños en las máquinas.

Cuando un hex de andamio es destruido, simplemente retire el marcador de andamio (o reemplace un marcador de 3 hexes por uno de 2 hexes, o el marcador de 2 hexes por uno de 1 hex). Los hexes de almenas situados inmediatamente detrás, recuperarán sus características originales.



Ejemplo: El hex con la escala contenía un andamio que fue destruido durante un día anterior de asedio. Wynken el alabardero (y sus amigos) pueden ahora alcanzar la escala para subir el muro desprotegido. En subsquentes días de asedio, los hexes de Almenas en los que el Sargento Arnim y Sir Roland están de pie podrán ser bombardeados.

3.1.7 Protección contra arietes

Un ariete puede asaltar la base de un muro tenga o no un andamio en la parte superior de éste. Esto significa que Ud podría de hecho tener hasta 6 fichas y marcadores en un hex de andamio, marcador de foso cubierto, ariete y soldado atacante dentro del ariete a nivel de tierra, y el marcador de andamio, soldado defensor y barril de aceite en el nivel superior.

3.1.8 Protección contra incendios

Los atacantes pueden incendiar el andamio, a pesar del efecto retardante de las pieles húmedas. Se aplican las reglas estándar de SIEGE (sección 5.5). El andamio es tratado de la misma forma que la torre de asedio o el ariete en la tabla de la sección 5.53 de SIEGE (solo 1 oportunidad sobre 10 de prender fuego con una flecha incendiaria). El fuego puede extenderse a los hexes adyacentes de andamio. Entrar en un hex de andamio en llamas es imposible.

3.1.9 Combates

Debido a los hoyos de asesinos en el suelo, cualquier personaje situado en un andamio es considerado en terreno desventajoso ya que necesita vigilar sus pasos. Un personaje en un andamio solo puede combatir a los enemigos situados en un hex adyacente de andamio o de almenas. No puede combatir con un personaje situado en el puente levadizo de la gran torre de asedio móvil.



Ejemplo: La torre de asedio ha de esperar a que los 3 hexes de andamio en rojo, sean destruidos antes de poder abatir su puente levadizo. Solo Sir Roland puede combatir al alabardero que se ha movido sobre el Puente levadizo.

3.2 Lanzamiento de rocas

Arrojar una roca a un enemigo debe ser la forma más antigua de combate del mundo. Se podía encontrar en la Edad Media, en particular durante los asedios donde, ayudados por las diferencias de elevación, esta “arma” adquirió considerable efectividad contra los atacantes.

3.2.1 Antecedentes

Dos condiciones deben aplicarse para arrojar rocas:

- Una reserva de proyectiles debe estar cercana;
- El lanzador debe estar en un hex adyacente al enemigo y en un nivel de elevación mayor. La situación es factible cuando el lanzador está sobre una plataforma llana, hex de torre o muro y el objetivo está debajo. No es posible lanzar rocas desde un árbol.
- La única excepción es cuando el personaje está en un hex de andamio y su objetivo está en el mismo hex a nivel de tierra.

Un marcador de escombros representa la reserva de piedras. El escenario determina su naturaleza y emplazamiento. Nota: Un hex de escombros creado por bombardeo artillero no puede servir como fuente de proyectiles.

3.2.2 Cadencia del disparo de las piedras

La distancia que separa el montón de piedras del lanzador, determina la cadencia de disparo, y las consecuentes restricciones al movimiento:

- Si él está de sobre un marcador de escombros, se aplican las restricciones de los arcos cortos;
- Si él está 1 hex más allá, se aplican las restricciones de los arcos largos;
- Si está 2 hexes más allá, se aplican las restricciones de las ballestas;
- Si él está a más de 2, el lanzamiento no es posible.

El lanzamiento de piedras puede llevarse a cabo en la fase de fuego ofensivo y/o en la fase de fuego defensivo. Se aplican las mismas restricciones al disparo que las aplicadas a los arqueros o ballesteros.

3.2.3 Resolución del disparo

En todos los casos, e independientemente de la cadencia de tiro aplicada, el lanzamiento se resuelve como si fuera un disparo de arco corto.

3.3 Minas

Este es un elemento esencial de todos los asedios medievales, El objetivo de una mina es el de excavar túneles bajo los muros de un Castillo asediado, apuntalándola con travesaños de madera que luego eran incendiados. Una vez que los puntales se queman, el muro se desploma bajo su propio peso.



3.3.1 El cobertizo móvil

Un ingeniero debe dirigir la totalidad de los trabajos. Al comienzo, se debe construir un cobertizo móvil de Madera para proteger a los mineros de los disparos de los defensores. Cada ingeniero con 5 personajes a sus ordenes puede construir un cobertizo en 4 turnos de juego (CROISADES regla 2.62). 10 hombres pueden construirlo en 2 turnos, 20 en 1 turno.

El cobertizo es representado por 2 arietes unidos por sus partes finales. Las reglas sobre movimiento y cobertura son las mismas que para los arietes excepto para los fosos cubiertos: Aunque hayan sido rellenados, no es posible minar bajo un foso. El cobertizo solo puede por tanto moverse a lo largo de un muro sin foso.

3.3.2 La excavación

Una vez que el cobertizo se ha movido junto al muro o torre, puede a comenzarse a excavar la mina. Cada minero causa 1 punto de impacto de daño (ver reglas "SIEGE" sección 4). La rapidez del progreso de la mina depende del Número de mineros presentes. A presencia del ingeniero en el cobertizo es esencial para la dirección de las excavaciones, pero él no cuenta para el cálculo de los puntos de impacto.



Ejemplo: Boldric el ingeniero ha construido un cobertizo y lo ha llevado junto al muro de la ciudad fortificada. Su objetivo es una sección de muro que tiene 2 hexes de espesor y 5 hexes de ancho. Tendrá que minar 6 hexes antes de intentar prender fuego a los puntales (ver 3.3.5). Por ahora solo un hex ha sido minado.

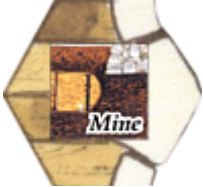
3.3.3 Progreso de la mina

El avance de la mina se limita a hex de muro excavado por día. Multiplique el número de días por el número de mineros presentes en el cobertizo y en los hexes excavados previamente para determinar el número de puntos de impacto. Tire 1D10 y consulte la tabla de impactos.

Un resultado de “D” indica que el hex ha sido apuntalado y que es posible continuar el trabajo al día siguiente. Los resultados de “C” son ignorados. Coloque un marcador de mina para mostrar que hex de muro o torre está apuntalado. A medida que las excavaciones avanzan es posible añadir más mineros (1 por hex minado).

Un personaje en una mina se considera que está a nivel -1. Cualquier personaje de pie sobre el muro se colocará sobre el marcador de mina (ver el ejemplo en la sección 3.3.6)

3.3.4 Factores Tácticos

Tipo del Hex	Coste del movimiento	Tipo de Cobertura	Efecto en el combate
 <p>Mina</p>	2	Imposible	-

3.3.5 Derrumbamiento del muro

Con el fin de que el muro o la torre se derrumbe, es necesario que:

- La mitad (redondeando hacia arriba de todos los hexes de muro entre 2 torres deben de estar socavadas (o la mitad de los que conforman la circunferencia de una torre);
- Todos los mineros deben ser evacuados de la mina y del cobertizo;
- Un día más debe transcurrir para permitir que las llamas hagan su efecto.

Una vez que se cumplan las tres condiciones, tire 1D10. Si el resultado es:

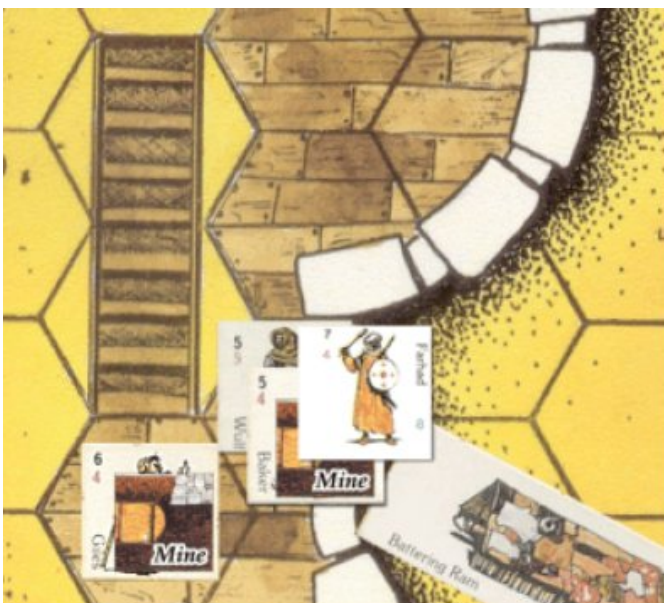
1-2: Fracaso, el fuego no quemó todos los puntales o la mina fue construida deficientemente.

3-10: Éxito, el muro se derrumba con un ruido estruendoso. Si la mina es un éxito, coloque un marcador de escombros en cada hex que formaba parte del muro (o torre).

Si la mina fracasa, el intento falla completamente: sería demasiado peligroso volver a un túnel que podría derrumbarse en cualquier momento.

3.3.6 Muros de más de un nivel de elevación

Es necesario excavar muy profundo para encontrar los cimientos de los mayores muros. En esta situación, el primer hex excavado estará situado al nivel -2. Es por lo tanto necesario obtener dos resultados "D" para proceder (uno por el nivel -1 y el otro por el nivel -2). También será posible colocar a 2 mineros en ese hex en particular (y solo en ese hex).



Ejemplo: Esta sección de muro del Krak de los Templarios cercana a la torre de Salomón está 2 niveles de elevación (como se representa por la escalera de 2 hexes). Se han excavado dos hexes ya, pero Wulf y Baker están de pie en el primero. Farhad está sobre el hex de almenas y puede oír el sonido de los picos debajo de él pero no puede ayudar porque 4 niveles le separan de Wulf (ó 3 entre él y Baker).

3.3.7 Aceleración de las excavaciones

Es posible excavar 2 hexes por día en lugar de uno. Cuando consulte la tabla de impactos, los resultados de "C" indican el número de mineros heridos durante las largas horas de agotador trabajo. Un minero herido solo cuenta como ½ punto de impacto.

3.3.8 Contraminado

Los defensores pueden intentar cavar una contramina para interceptar la mina del enemigo y combatir a los mineros enemigos. Todas las reglas anteriores se aplicarán aquí (excepto, las del cobertizo). Una vez que los dos grupos se encuentren, los combates se resuelven normalmente. Habiendo ahuyentado a los mineros enemigos, los defensores pueden rellenar el agujero a un ritmo de 1 hex por día. Para hacer esto, se emplean las mismas reglas que en el párrafo anterior, un éxito en la tabla de impactos permite retirar un marcador de mina. El trabajo puede acelerarse a un ritmo de 2 hexes cubiertos por día (sujeto a las mismas restricciones explicadas anteriormente).

3.4 Escalando muros con garfios y cuerdas

3.4.1 Lanzador de Garfios

Un personaje sin armadura con un garfio puede intentar escalar un muro por donde su altura sea de 1 ó 2 niveles de elevación. El intento de lanzamiento se hace durante la fase de movimiento. El personaje debe estar adyacente al muro objetivo. No puede moverse ni combatir durante su fase. El éxito vendrá determinado por la tirada de 1D10, el cual varía de acuerdo con la altura del muro:

- Nivel de elevación 1: Un resultado de 1-2 fracaso;
- Nivel de elevación 2: Un resultado de 1-4 fracaso.

El coste del movimiento es de 8 MP's por nivel de elevación hacia arriba, y de 4 MP's descendiendo.

Si el muro está almenado, sume 4 MP's para cruzar las almenas; si solo hay un parapeto, sume 2 MP's para cruzarlo. La cuerda puede ser lanzada desde arriba y el garfio puede volverse a utilizar empleando las mismas reglas que para una escala.

3.4.2 Empleo de los marcadores

Use los marcadores de garfio y cuerda de la extensión de los Vikingos para representar las diferentes fases:



- Utilice el marcador de cuerda enrollada solo cuando esté siendo transportada;
- Cuando la lance satisfactoriamente, coloque el marcado de garfio como una escala adyacente al muro en el mismo hex que el lanzador;
- Coloque el marcador de cuerda debajo del garfio si la cuerda alcanza para 2 niveles.

Como los costes de la escalada se basan en el número de niveles de elevación, las cuerdas deben tratarse de modo diferente que las escalas. El personaje puede estar en uno de estos tres niveles: en el suelo, o en la cuerda en los niveles +1 ó +2:

- Sitúe al personaje debajo del marcador(es) de garfio y cuerda si está en el suelo;
- Sobre el marcador(es) si está sobre el muro (pero todavía no ha cruzado el lado de hex);
- Y entre el marcador de garfio y la cuerda si está a medio camino del nivel 2 del muro.



Ejemplo: El Hashishin Hassan escala hasta el nivel 2 del muro (note los dos hexes de escaleras). Actualmente él se encuentra sobre el nivel 1. Solo le falta un nivel más, mientras tanto espera que el arquero Arnulf no lo descubra.

3.4.3 Efecto sobre el combate

En un combate con un enemigo adyacente, el resultado de la tirada del dado se desplaza dos columnas a la derecha. Un resultado de “E” [herido] ó “D” [aturdido] es la muerte, un resultado de “C” [retirada] no tiene efecto.

Si el resultado de un combate es una retirada a un hex exterior de los muros en donde hay un garfio aferrado, la retirada es posible después de tirar el dado para comprobar si el personaje consigue agarrarse a la cuerda. El personaje no debe tener armadura. El intento fracasa con un resultado de:

- 1-3 si está a plena salud;
- 1-6 si está herido.

Un fracaso resulta en la caída al vacío del personaje causándole la muerte.

3.4.4 Cortando la cuerda

Cualquier personaje situado en lo alto de un muro puede cortar las cuerdas de los garfios. Su intento tiene éxito con una tirada de 1- 3 con 1D10.

El resultado de la caída es igual que el caer desde una escala (ver sección 1.92 de SIEGE), o el de una herida automática para el personaje que cae. Cualquier personaje en el mismo hex resulta aturdido.