

LA BAHÍA MEDIEVAL FORTIFICADA

Extensión para CRY HAVOC, SIEGE, OUTREMER y VIKING RAIDERS

Espero que esta extensión compense la larga espera por la tan anhelada y nunca realizada extensión de La Bahía Fortificada. Se había anunciado cuando se publicó la extensión de los VIKINGOS allá por 1990 y se fue retrasando su aparición desde entonces, hasta que finalmente se canceló oficialmente. Estos mapas inicialmente fueron dibujados a mano en 1992, luego se adaptaron y retocaron digitalmente en 2004. Se diseñaron para poder ensamblarse con los de la Ciudad Medieval y formar así un enorme sistema de 6 mapas.



1 Descripción de la Bahía

La Bahía fortificada fue diseñada como una expansión para la Ciudad Medieval. Los muelles del puerto se unen a los mapas de la ciudad en 2 puntos. Hay playas arenosas a ambos lados de los muelles que dan paso a los diques donde atracan los Navíos, Galeras, cogs, y faluchos. A la izquierda, la puerta Cesarea es un acceso directo al puerto cuando se viene desde el exterior; después dirijase a la puerta de Montferrat para entrar en la ciudad. Cada espigón del puerto penetra profundamente en el mar para asegurar un área extensa donde los barcos puedan atracar fácilmente. Cada muelle termina en una torre redonda: La torre de St Michael en el lado izquierdo y la de Lusignan en el derecho.

El acceso a la Bahía desde el Mar está bloqueado por una vieja torre Bizantina construida en una Isla y que es conocida como “La Vieja Torre del mar”. Un embarcadero de madera permite a los botes de remo y a otras pequeñas embarcaciones desembarcar abastecimientos, soldados o prisioneros, ya que esta aislada torre rodeada por agua es una ubicación perfecta para impedir que los detenidos se escapen. Debe subirse por dos escaleras de madera, con un pilar de piedra intermedio empleado como puesto de vigilancia, para llegar a la puerta de la torre. Cada escalera puede ser destruida en caso de un ataque, para retrasar al enemigo.



2 Ensamblaje de los Mapas

La bahía está compuesta por 2 mapas con el formato estándar de Cry Havoc. Por conveniencia, al lado izquierdo del mapa se le ha llamado la torre de Saint Michael y al lado derecho la torre de Lusignan. Deben recortarse 4 extensiones y colocarse sobre el mapa de la ciudad Medieval, adyacente a la puerta de Montferrat. El ensamblaje final debe ser el mostrado en el dibujo de más abajo:



3 Reglas Especiales

3.1 Atracando al muelle

3.1.1 Maniobra

Vea las reglas en la extensión « Nefs & Galleys » (Navíos & Galeras).

3.1.2 Barco atracado

Un barco se considera atracado cuando:

- Sus velas han sido recogidas: retire el/los marcadores de vela(s) para indicar el hecho de que ya no representan una limitación para los movimientos. Subir a la cofa del vigía todavía es posible cuando el barco está atracado.

- El barco está amarrado al muelle: Coloque una estacha (cuerda) en un hex de muelle cercano para indicar este estatus. Amarrar el barco al muelle requiere 2 personajes: un marinero a bordo y otro en tierra en el muelle. Esta operación les lleva un turno completo durante el cuál los dos personajes no pueden realizar ninguna otra acción.

3.1.3 Embarco y desembarco desde el muelle

Debe utilizarse una pasarela (ver el siguiente capítulo) en los barcos grandes (navío, galera, o transporte de caballos). El coste en MP's es 2 por hex.

El coste adicional para embarcar o desembarcar de un barco pequeño (como un cog o un falucho) en un muelle es de +1.

3.1.4 La pasarela

Se considera que los muelles están en el nivel 0. Una pasarela de 2hexes es necesaria para moverse desde un hex de muelle a la cubierta superior de un barco grande, que se encuentra en el nivel 0.5. Dos personajes, uno en el barco y el otro en el muelle son necesarios para colocar o retirar la pasarela. Esta acción les ocupa un turno completo durante el cuál ninguno de los dos personajes podrán realizar cualquier otra acción.



Debido a la inclinación, cualquier personaje localizado en el hex de pasarela más cercano al muelle estará en desventaja si es atacado por otro personaje situado en el otro hex de pasarela. Si el oponente está en el muelle o en el barco, el personaje sobre la pasarela siempre estará en desventaja.

3.1.5 Escalas

Dependiendo del escenario, las escalas en el mar podrían estar al final del muelle y en la mitad, en la parte final del extremo izquierdo del largo muelle de la derecha adyacente a la torre, y en el lado izquierdo del embarcadero de la vieja torre. Esto permite el acceso a los nadadores y a los botes a remo cualquiera que sea el estado de la marea.

3.2 La vieja Torre del Mar

3.2.1 La Cárcel

Cuando el escenario especifique que la torre se emplea como prisión, los prisioneros son colocados en el nivel inferior de la torre, que da acceso a la puerta. Coloque un marcador de « Interior del Edificio » sobre los personajes localizados en ésta elevación para diferenciarlos de aquellos que están situados en lo alto de la torre.

3.2.2 La Puerta

Esta puerta es idéntica a la puerta del Torreón en SIEGE. Se aplican para ella la misma cobertura y restricciones al combate.

3.2.3 Destrucción de las escaleras de acceso

Esta acción se lleva a cabo como la acción de retirar una escala en SIEGE (ver regla 1.94 de ese juego).

3.3 Disparos desde los muros sobre los barcos

3.3.1 Niveles de elevación

Las reglas sobre proyectiles, relativas a los diferentes niveles de elevación, publicadas en la expansión de la Ciudad Medieval, se aplican también aquí totalmente.

La tabla inferior resume las variaciones de los niveles de elevación entre las diferentes partes de la Bahía Fortificada y barcos para determinar si el disparo es posible.

Nivel de Elevación	Bahía Fortificada	Barcos Grandes	Otros Barcos
-0.5	> Hexes de Mar	Cubierta Inferior	Cubierta Principal
0	> Terreno Llano > Muelles & Diques > Embarcadero de la Vieja Torre del Mar		
+0.5		Cubierta Superior	
+1	> Muelles (excepto la sección central del Muelle de la derecha) > Plataforma intermedia en la Vieja Torre del Mar	Proa & Popa (Castillo & Toldilla)	
+2	> Torre St Michael > Torre Lusignan > Puerta a la Vieja Torre del Mar > Sección central del Muelle de la derecha	Cofa del Vigía	
+3	> Azotea de la Vieja Torre del Mar		