

TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO

Tipo de Terreno	Coste de Movimiento por hex (en Puntos de Movimiento)	Tipo de Cobertura	Efecto del Terreno en el combate
Terreno Llano	1	Ninguna	0
Matorral	2	Ligera	-
Árbol	2 a pie; Impasable a caballo	Ligera	-
Terraplén	2	Media	-
Tienda o parte de tienda	2 a pie; Impasable a caballo	Ligera	-
Trinchera	1; Los caballos pueden pasar, pero no detenerse	Fuerte	+
Interior de Edificio	1 a pie; Impasable a caballo	Media; o Ninguna	+
Pared de Edificio (lado de hex)	Impasable	Infinita	0
Ventana (1)	4 a pie para escalar y atravesarla; Impasable a caballo	Media; o ninguna	Imposible a través de la ventana ó +
Esquina exterior de edificio	1	Media; o Ninguna	0
Puerta de Edificio (2) ó entradas a patios	1 (los caballos pueden estar pero no cruzar las puertas, las entradas a patios si con un coste adicional de 1 por hex)	Media	+
Muro de Castillo (hex en su totalidad)	Impasable	Infinita	Imposible
Tronera	1 a pie; Impasable desde el exterior	Fuerte	+ / Imposible
Almenas	1; 4 desde una escala, 3 desde escombros	Fuerte	0
Escaleras	2 a pie; Impasable a caballo	Ninguna	-
Puerta de Torre	1 a pie; Impasable a caballo	Media	+
Puerta del Torreón	1 a pie; Impasable a caballo	Infinita	+ (y - para atacarlo)
Interior de Torre / Torreón	1; 3 desde escombros	Media, o Ninguna	+
Escalera Espiral (2)	2 a pie; Impasable a caballo	Media	- ó + en defensa
Puerta del Castillo	1; Impasable si está levantado	Fuerte; o Infinita	+ ó Imposible
Foso	1 a pie desde un hex adyacente de foso, de lo contrario 4; Impasable a caballo	Ninguna	-
Equipo Especial	Coste de Movimiento por hex	Tipo de Cobertura	Efecto en el Combate
Puente Levadizo	1	Ninguna	0
Escala (subir)	3 a pie; Impasable a caballo	Ninguna	-
Foso relleno	2 a pie; Impasable a caballo	Ninguna	0
Escombros	2 a pie; Impasable a caballo	Media	-
Torre de Asedio	2 a pie, +2 para subir por dentro; Impasable a caballo	Infinita (dentro) Ligera (sobre ella)	0 (dentro) - (sobre ella)
Ariete cubierto	2 a pie; Impasable a caballo	Infinita	-
Mantelete	1 a pie; Impasable a caballo(y desde el frente)	Fuerte	0 / Imposible
Carreta (3) / Máquina de asedio #	Impasable	Infinita	Imposible

- (1) Ningún combate se permite a través de las ventanas en “Cry Havoc”, pero en la versión Inglesa de “Siege”, “Libro de Escenarios I” y en “Samurai” y “La espada del Samurai”, se especifica que los hex de ventana proporcionan + en combate. Juegos posteriores como “los Cruzados” establecen que toda defensa contra ataques a través de ventanas son + (sin tener en cuenta desde que lado se originen).
- (2) No existe el tipo de terreno específico de “escalera en espiral” en las tablas de terreno de ninguno de los juegos de la serie; hasta ahora se ha tratado como hex de terreno llano y sin cobertura, lo cual es inapropiado. Teniendo en cuenta, que las escaleras en espiral fueron diseñadas para proporcionar ventaja a los personajes que combatían desde la parte superior, parece lógico que atacando desde abajo hacia arriba en una escalera en espiral la ventaja sea del defensor. Se propone que las escaleras en espiral proporcionen cobertura media (como en los hex de puerta) y + en defensa cuando sean atacados desde abajo.
- (3) La carros pesados de cuatro ejes que aparece en “Siege”, tienen reglas diferentes a las que regulan los carros ligeros del escenario “Samurai” Los personajes a pie y los proyectiles pueden atravesar un hex que contenga un carro ligero, y dos ó más personajes pueden arrastrar a mano un carro ligero. No obstante, “Los Cruzados” emplean las mismas reglas que “Samurai” para los carros, de modo que la distinción entre ligeros y pesados podría de ser de hecho innecesaria.

TABLAS DE DISPARO DE PROYECTILES

MODIFICACIONES A LA TIRADA DEL DADO POR ALCANCE Y ESTADO DE SALUD			
Tipo de Arma	Corta distancia + 0 a la tirada del dado	Media distancia + 1 a la tirada del dado	Larga distancia + 2 a la tirada del dado
Arco Corto	1 – 25 hexes	26 – 50 hexes	51 – 75 hexes
Ballesta	1 – 25 hexes	26 – 75 hexes	76 – 130 hexes
Arco Largo	1 – 30 hexes	31 – 90 hexes	91 – 150 hexes
Ballestón	1 – 50 hexes	51 – 100 hexes	101 – 175 hexes

Si el Arquero ó ballestero está herido: +1 a la tirada del dado

ALCANCES REVISADOS	Cruzados (Corto/Medio/Largo)			Vikingos / Dragón Noir (Corto/Medio/Largo)		
	Arco Corto	1 a 15	16 a 40	41 a 70	1 a 10	11 a 25
Ballesta	1 a 25	26 a 55	56 a 90	1 a 15	16 a 30	31 a 75
Arco Largo	1 a 30	31 a 60	61 a 120	1 a 12	13 a 30	31 a 90

Estos alcances pueden verse reducidos opcionalmente por juegos posteriores de esta serie.

TABLA DE RESULTADOS DE PROYECTILES: DISPAROS CONTRA BLANCOS A CABALLO (1D10)							
Tirada de dado por tipo de arma				Tipo de Cobertura			
Ballestón	Ballesta	Arco Largo	Arco Corto	Ninguna	Ligera	Media	Fuerte
1				F	E	D	No hay cobertura fuerte para personajes a caballo
2				E	D	C	
3	1			D	C	B	
4	2	1		C	B	B	
5	3	2	1	B	B	A	
6	4	3	2	B	A	-	
7	5	4	3	A	-	-	
8+	6+	5+	4+	-	-	-	
EXPLICACION DE LOS RESULTADOS			B	Caballo muerto. Jinete aturdido y desmontado (2)		E	Caballo ileso. Jinete muerto y desmontado
-	Fallo. No hay efecto.		C	Caballo ileso. Jinete herido y desmontado (2)		F	Caballo muerto. Jinete muerto y desmontado
A	El blanco retrocede 4 hexes inmediatamente (1)		D	Caballo muerto. Jinete herido y desmontado.			

TABLA DE RESULTADOS DE PROYECTILES: DISPAROS CONTRA BLANCOS A PIE (1D10)							
Añadir +1 a la tirada del dado si el blanco es un caballero desmontado							
Tirada de dado por tipo de arma				Tipo de cobertura			
Ballestón	Ballesta	Arco Largo	Arco Corto	Ninguna	Ligera	Media	Fuerte
1				C	C	C	C
2				C	C	C	B
3	1			C	C	C	B
4	2	1		C	C	B	A
5	3	2	1	C	B	B	A
6	4	3	2	B	B	A	-
7	5	4	3	B	A	A	-
8	6	5	4	A	A	-	-
9	7	6	5	A	-	-	-
10	8+	7+	6+	-	-	-	-
EXPLICACION DEL RESULTADO			A	El blanco retrocede 2 hexes inmediatamente (1)		B	Herido
-	Fallo. No hay efecto		C			C <td>Muerto</td>	Muerto

NOTAS:

- (1) **Retiradas:** El resultado de retirada se aplica a todos los defensores o atacantes involucrados. Un personaje en retirada no puede desplazar a otros personajes ni finalizar la retirada en un hex adyacente a un enemigo. Un personaje que no pueda cumplir con las dos condiciones anteriores resulta herido automáticamente.
- (2) **Tabla de blancos a caballo:** Desde la publicación de "Cruzados" se realizaron los siguientes cambios: Resultado B 'Caballo ileso, jinete aturdido y desmontado'; y resultado C 'Caballo ileso, jinete herido'.
- (3) **Especial:** Un personaje aturdido ó herido se considerará muerto si es herido ó aturdido de nuevo. Un personaje aturdido que sea obligado a retirarse también se considerará muerto.

TABLAS DE RESULTADOS DEL COMBATE

EFECTO DEL TERRENO EN EL COMBATE			
Atacante en	Defensor in	Efecto en las columnas de probabilidades (1:1, 2:1, 3:1, etc.)	Notas
-	+	mover 2 columnas a la izquierda	- Terreno desfavorable
-	0	mover 1 columna a la izquierda	0 Terreno neutral
0	+	mover 1 columna a la izquierda	+ Terreno favorable
0	-	mover 1 columna a la derecha	Si los dos bandos se encuentran en el mismo tipo de terreno, la columna no cambia y la probabilidad permanece igual.
+	0	mover 1 columna a la derecha	
+	-	Mover 2 columnas a la derecha	

TABLA DE RESULTADOS DEL COMBATE: COMBATE CONTRA PERSONAJES A CABALLO													
Dado	Probabilidades contra personajes a caballo												
	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1+	
1	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H	
2	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H	
3	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	
4	A	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G	
5	A	A	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F	
6	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F	
7	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E	
8	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	
9	-	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	
10	-	-	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	
EXPLICACION DE LOS RESULTADOS				C	Defensor se retira 1 hex				F	Caballo muerto, jinete herido y desmontado			
-	Sin efecto			D	Caballo muerto, jinete aturdido y desmontado				G	Caballo ileso, jinete muerto y desmontado			
A	Atacante herido			E	Caballo ileso, jinete herido				H	Caballo muerto, jinete muerto y desmontado			
B	Atacante se retira 1 hex												

TABLA DE RESULTADOS DEL COMBATE: COMBATE CONTRA PERSONAJES A PIE													
Dado	Probabilidades contra personajes a pie												
	Si hay más de un atacante, mover las probabilidades una columna a la derecha												
	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1+	
1	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F	F	
2	B	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F	
3	B	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F	
4	A	B	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F	
5	A	B	C	D	D	D	E	E	F	F	F	F	
6	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F	F	
7	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F	
8	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E	F	
9	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	E	
10	-	-	-	-	-	A	B	C	C	D	D	E	
EXPLICACION DE LOS RESULTADOS				A	Atacante herido				D	Defensor aturdido			
				B	Atacante se retira 1 hex				E	Defensor herido			
-	Sin efecto			C	Defensor se retira 1 hex				F	Defensor muerto			

NOTAS:

- (1) **Retiradas:** El resultado de retirada se aplica a todos los defensores o atacantes involucrados. Un personaje en retirada no puede desplazar a otros personajes ni finalizar la retirada en un hex adyacente a un enemigo. Un personaje que no pueda cumplir con las dos condiciones anteriores resulta herido automáticamente.
- (2) **Especial:** Un personaje aturdido ó herido se considerará muerto si es herido ó aturdido de nuevo. Un personaje aturdido que sea obligado a retirarse también se considerará muerto.

TABLAS DE BOMBARDEO, CURACION E INCENDIO

Las tablas siguientes son específicas para "Siege".

Dado	Numero de puntos de bombardeo					TABLA DE BOMBARDEO		
	1	3	6	9	12+	Clave		
1	1C	1C	2C	3C	4C	D	El muro ha sido dañado	
2			1C	2C	3C	C	Número especificado de puntos de bombardeo perdidos a causa de daños en las máquinas (No se aplica a los Arietes)	
3				1C	D / 2C			
4					D / 1C			
5				D	D			
6				D	D	Modificador		
7			D	D	D	NOTA: Los hexes de muro en el interior del castillo (p.e. el torreón) no pueden bombardearse hasta que se haya abierto brecha en el muro exterior (ver regla 4.21)		
8			D	D	D			
9		D	D	D	D			
10	D	D	D	D	D			
Numero de puntos de bombardeo por máquina de asedio						Catapultas: 1	Balistas: 3	Arietes: 9
<i>Nota de las reglas de la extensión de Siege:</i> Se necesitan cuatro resultados de 'D' para destruir un muro exterior, pero sólo se necesita uno para destruir un hex de muro interior, inmediatamente después de que un muro de hex exterior haya sido destruido.								

TABLA DE CURACION		Tabla revisada en "Cruzados"	
Tirada del dado (D10)	Los personajes heridos sanan en:	Tirada del Dado (D6)	Sana:
1	1 día	1-2	1 turno después
2	2 días	3-4	2 turnos después
3	3 días	5	3 turnos después
4	4 días	6	Volver a tirar
5	5 días	Re-tirada 1-2	Muere
6	6 días	Re-tirada 3-6	5 turnos después
7	8 días	Nota: Se refiere a turnos del juego estratégico: 1 turno = 3 días de asedio.	
8	10 días		
9-10	Varios meses, después de finalizar el escenario		
<i>Nota:</i> La tabla revisada en "Cruzados" es más apropiada solo si el asedio es una pequeña parte de una campaña más extensa y otras acciones están sucediendo simultáneamente en otro lugar.			

Dado	Prendiendo fuego	Barril de Aceite	Flecha incendiaria contra:		Apagando el fuego	TABLA DE INCENDIO	
			Balista, Catapulta, Ballestón, Mantelete, Tienda	Torre de asedio, Ariete, Escala		Clave	
1					D	F	Fuego prendido
2					D		
3					D		
4					DA		
5					DA	D	Fuego extinguido en el hex
6							
7	F						
8	F	F	F				
9	F	F	F				
10	F	F	F	F			
						DA	Incendio causado solo por flechas incendiarias apagado en el hex

NOTAS:

- (1) Ningún libro de reglas menciona a los edificios, pero para propósitos de incendio podrían considerarse como torres de asedio; resultaría muy difícil incendiarlos, pero no necesariamente sería imposible que ardieran. Además, tampoco se hace mención de los carros, que deberían tratarse igual que los ballestones al igual que cualquier otro artillugio de Madera que no haya sido especialmente protegido contra el fuego (payetes húmedos etc.). Opcionalmente, los manteletes podrían haber sido protegidos contra las llamas de modo que deberían considerarse en la columna de las torres de asedio para propósitos de determinación del incendio, (esto podría ser una regla especial para un escenario en particular. Alternativamente tales manteletes podrían costar más de construir durante un asedio.

NIVELES DE ELEVACION Y RESTICCIONES DE DISPARO 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 cuando un disparo es posible o cuando un combate puede tener lugar. La siguiente tabla resume los diferentes niveles de elevación.

Niveles de elevación en "Siege"		
Nivel	Mapa del Castillo	Mapa del Campamento
-1	Hexes de foso alrededor del Castillo	-
0	Hexes de foso tapado; terreno llano dentro y fuera del Castillo; hexes de escombros	Hexes fuera del perímetro del primer terraplén que rodea el Campamento
0.5	-	Hexes dentro del perímetro del primer terraplén
1	Escaleras de las torres y de las almenas, y primer hex de la escalera del Torreón	Hexes dentro del perímetro del segundo terraplén
2	Hexes de Torre y almenas; Segundo hex de la escalera del Torreón; hexes de escalas exteriores (vertical).	<u>Notas sobre el mapa del Castillo:</u> La Torre de Morrigan debería lógicamente tener una escalera, y la puerta de la Torre Norte no comunica, con el hex de Almenas adyacente (hay dos niveles de diferencia).
2.5	Hexes del nivel superior de las Torres de asedio.	
3	Hexes del Torreón	
<p>Advierta que las troneras de la Torre de Morrigan deberían estar a Nivel 0 de modo que no sea necesaria la presencia de una escalera. El diagrama del Castillo impreso en la hoja de resultados del asedio indica todos los hexes del Castillo que pueden ser bombardeados, pero aunque todas las demás puertas de las torres están indicadas, específicamente no se indica la puerta de la Torre de Morrigan (se acepta que está al nivel de la superficie a diferencia de las otras Torres).</p>		
<p>Advierta también que las reglas de la expansión de "Siege" reduce la elevación de los niveles en el mapa del Castillo: los hexes de escalera son considerados como de nivel 0,5, los hexes de Torre y almenas son de nivel +1, y los hexes de Torreón de nivel +2. Esto implica que para propósitos prácticos, los niveles superiores de cualquier Torre de asedio sobre el mapa del Castillo serán ahora de nivel 1.5. No se hace mención de los terraplenes, de manera que continúan teniendo una elevación de 0,5.</p>		
<p>Los cimientos del Torreón (mazmorras y almacenes) deberían ser accesibles a través de una trampilla situada en el interior del Torreón.</p>		

Restricciones a los disparos	
1.	Como norma general, cuando el tirador y su objetivo están en el mismo nivel de elevación, el disparo no es posible si existe un obstáculo entre ambos (un personaje ó animal vivo, carro, balista, ballestón, catapulta, mantelete, torre de asedio, ariete, tienda, parte superior de un terraplén, árbol, o muro sin derruir.
2.	Cuando un tirador y su objetivo no están a la misma elevación, el disparo es posible si el personaje a menor altura se encuentra tan alejado del obstáculo como el personaje que está a mayor altura. <u>Nota:</u> Árboles, torres de asedio, el torreón y las torres del Castillo continúan bloqueando la línea de tiro. Sin embargo, es posible el disparo desde el Torreón sobre las otras y torres de asedio si se cumple la condición anterior. Es imposible disparar desde el foso a las almenas y troneras del Castillo.
3.	<u>Regla Especial:</u> En un radio de 8 hexes desde una tronera ó almena de una torre,, 10 hexes desde la parte superior de una torre de asedio, ó 12 hexes desde una Tronera del Torreón, los siguientes obstáculos no interfieren en la línea de tiro: un personaje en un nivel inferior, animal, carro, ballestón, balista, catapulta, mantelete, ariete, tienda, lado de terraplén. Además, los personajes en hexes de matorral ó terraplén no se benefician de cualquier tipo de cobertura dentro de los alcances indicados. Por el contrario, los hexes que contengan arietes, manteletes, tiendas, trincheras, y escombros continúan ofreciendo la cobertura habitual, al igual que los árboles, almenas y los hexes interiores y superiores de las torres de asedio.
4.	<u>Disparos sobre un enemigo adyacente a un personaje amigo:</u> Tal disparo solo es posible si los personajes involucrados se encuentran a un nivel de elevación completo de separación (las fracciones de medios niveles se consideran como si se encontraran a la misma altura). Como alternativa, podría emplearse la regla opcional (6.21) 'errare humanum est'.

Restricciones al combate	
1.	Cualquier combate es imposible si el atacante que lo llevarían a cabo no puede moverse al hex que está atacando, o si hay más de un nivel de elevación entre los combatientes. <u>Excepción:</u> Es posible atacar un hex de almena (nivel 2) desde un hex de escombros (nivel 0) y viceversa.
2.	<u>Retirada después del combate:</u> Como norma general,, la retirada hacia un hex adyacente a un personaje enemigo está prohibida. No obstante, tal retirada está permitida si el enemigo no puede atacar el hex en cuestión.