

# The Anarchy

## Secuencia de juego

El 1er día, el jugador sitiado deberá establecer el nivel de sus provisiones (ver § 7.1.1), lo que determinará el número de días que podrá resistir el asedio, siempre que pueda repeler los asaltos. Después, deberá seguir una secuencia que se repetirá todos los días:

- 1 - Tira 2D10 para ver si un evento aleatorio cambia el curso del asedio (ver § 7.1.2).
- 2 - Tira 1D10 para ver quién gana la iniciativa para ese día (ver § 7.1.3).
- 3 - Los personajes heridos en días anteriores ya recuperados vuelven a la partida.
- 4 - El jugador que tenga la iniciativa decide qué acción quiere llevar a cabo (ver § 7.6).
- 5 - Gestión de las tareas diarias (see § 7.6).
- 6 - Si algún personaje ha sido herido durante la jornada, tira 1D10 por cada uno y coloca al personaje en la Hoja de control del asedio en el día que volverá a estar disponible (ver § 7.1.5).
- 7 - Una vez se han llevado a cabo todas las acciones, el indicador de asedio avanza un día en la Hoja de control del asedio.

## Iniciativa

Al comienzo de cada día de asedio, el defensor y el atacante tiran cada uno 1D10. El atacante (y sólo él) añade 4 a su tirada.

El que obtenga el mayor resultado gana la iniciativa. En caso de empate, el atacante gana la iniciativa. El jugador que tenga la iniciativa puede llevar a cabo una de las siguientes acciones:

Atacante	Defensor
Asaltar el castillo o un edificio	Salida contra el campamento del atacante
Utilizar un arriete protegido para derribar las murallas	Salida en busca de provisones
Luchar en la mina	Comenzar una contra mina
Negociar la rendición de la guarnición	Luchar en la mina
	Salida contra la mina
	Atacar al ejército enemigo entero

Si la guarnición sitiada rehusa tomar la iniciativa, ésta pasará a los sitiadores.

## Actividades diarias

Estas actividades pueden tener lugar todos los días, a menos que una acción lo impida.

Atacante	Defensor
Incendiar estructuras de madera	Incendiar estructuras de madera
Excavar una mina	Excavar una contra mina
Usar arrietes contra estructuras	
Construir máquinas de asedio	

## Provisiones

Al inicio del asedio, se tira un dado para ver cuantos días se podrá resistir en función del número de provisiones disponibles para las tropas sitiadas. También influye el número de asediados:

Cantidad de dados	-8	Modificador en función del nº de asediados	4	0	+4	+6	+8
Castillo, mota	3D10	$\geq 35$	34-629	28 - 24	23 - 20	19 - 11	10 - 5
Abadía, granja	1D10	$\geq 27$	26 - 23	22 - 19	18 - 15	14 - 11	10 - 7
Capilla	1D10	$\geq 19$	18 - 16	15 - 13	12 - 10	9 - 7	6 - 4

Sea cual sea el resultado, el asedio durará un mínimo de 2 días.

Se añade un día de provisiones por cada mula o burro de carga que llegue al edificio sitiado.

## Eficacia del bloqueo

La guarnición sitiada puede recibir provisiones si los sitiadores no mantienen un número suficiente de tropas para que el bloqueo sea efectivo, ya que entonces no podrán controlar todas las rutas de acceso. Consultar la siguiente tabla para ver si hay racionamiento o no:

Proporción sitiador / defensor	Eficacia	Efecto sobre el bloqueo
> 2	Buena	Bloqueo total
Entre 1.1 y 2	Media	Añadir +4 a la tirada en la tabla de eventos
≤ 1	Poca	Añadir +8 a la tirada en la tabla de eventos

## Construcción de máquinas de asedio

No de días	5 personajes guiados por un ingeniero pueden construir:
1	2 arreos o 2 haces o 2 escalas o 2 manteletas o 2 calderos de aceite
4	1 balista o 1 arriete o 1 arriete protegido
8	1 catapulta, trabuco o mangonel
12	1 torre de asedio

10 personajes guiados por un ingeniero pueden hacer el trabajo en la mitad de tiempo para cada máquina, o en un cuarto de tiempo con 20 personajes.

## Niveles de demolición

	Pared de piedra doble (D)	Pared de piedra normal(S)	Estructura de madera (W)
Fortaleza normanda	Abadía	Matacanes	
Torre bizantina	Paredes de edificios	Andamios	
Puerto fortificado	Portón principal	Empalizadas	
		Puentes	
		Portones o puertas	
1	Pared ligeramente dañada	Pared dañada	Estructura demolidada
2	Pared dañada	Pared demolida	
3	Pared fuertemente dañada		
4	Pared demolida (escombros)		

## Tabla de arietes

Tirada	Puntos de ariete		
	D	S	W
1	1C	1C	1C
2		1C	1C
3			1C
4			
5			D
6			D
7		D	D
8	D	D	D
9	D	D	D
10	D	D	D

## Resultado de la tirada:

D : La estructura queda dañada  
C : Número de puntos de ariete perdidos debido al daño a las máquinas de asedio.  
**Modificador de la tirada:**  
-1 para el torreón del castillo normando

## Tabla de recuperación

Tirada de dado	El personaje se recupera tras:
1	1 día
2	2 días
3	3 días
4	4 días
5	5 días
6	10 días
7	15 días
8	20 días
9	Varios meses
10	El personaje muere

Al final de cada día de combate, tira un dado por cada personaje herido ese día:



## Tabla de incendios

Dado	El fuego se extiende	Caldero de aceite	Flecha de fuego contra:	El fuego se extingue
1			Catapulta, trabuco, torre de asalto, ariete, ariete protegido, matacán	D
2				D
3				D
4				DA
5				DA
6				
7	F			
8	F	F		F
9	F	F		F
10	F	F		F

Anade 2 a la tirada y +1 por cada arquero adicional cuando se use esta tabla durante un día de asedio (ver § 7.5).

## Resultado:

- F – El fuego prende (o se extiende)  
D – El fuego se extingue en ese hexágono  
DA – Solamente se extingue en ese hexágono el fuego causado por flechas flamígeras.

## Tabla de rendición

El jugador sitiado tira 1D10 y suma los modificadores que sean aplicables al asedio:

+1	si hay, al menos, el doble de sitiadores que defensores;
+2	si hay, al menos, el triple de sitiadores que defensores
+1	si los sitiadores han abierto brecha en las murallas exteriores del castillo o muros del edificio.
+2	si los sitiadores controlan las murallas exteriores del castillo o muros del edificio.
+3	si los sitiadores controlan las murallas exteriores y han abierto brecha en la fortaleza.

> Si el número modificado es 12+, el castillo o abadía se rinde.

> Menos de 12: El asedio continúa.

> Rendición automática: Una guarnición se rendirá automáticamente si no queda comida o si todos los personajes con capacidad de mando han muerto.

## Consecuencias de la rendición

Durante las campañas, se usará ésta tabla para decidir el destino de los defensores:

Tirada	Resultado
1	Todos los defensores son masacrados
2	Todos los defensores son masacrados
3	La mitad de los defensores son masacrados, el resto hecho prisioneros
4	La mitad de los defensores son masacrados, el resto hecho prisioneros
5	Todos los defensores son hechos prisioneros
6	Todos los defensores son hechos prisioneros
7	Todos los defensores son hechos prisioneros
8	Los defensores son libres de irse
9	Los defensores son libres de irse
10	Los defensores son libres de irse

## Acciones:

3-4 : Tira 1D10 por cada defensor, en orden inverso a su potencial de ataque. Mueren con resultados de 1-5. No tires más cuando hayan muerto la mitad de los defensores.

3-7 : El vendedor forma uno o más grupos de combate con los prisioneros. Todos los jinetes van sin montura. Cada grupo de prisioneros debe estar acompañado por un grupo de escolta.