

La Torre móvil

La torre de asedio en el juego original SIEGE siempre me pareció extraña con sus 3 diminutos hexes. Esta torre móvil se ha diseñado a escala y toma ventaja de sus múltiples niveles y del puente levadizo que incorpora.

Índice

1.1 Descripción.....	2
1.1.1 Los diversos componentes.....	2
1.1.2 Las escalas.....	2
1.1.3 Piezas en/fuera del mapa.....	2
1.2 Altura de la Torre.....	3
1.3 Cobertura.....	3
1.4 Movimiento de la torre.....	4
1.4.1 Reglas estándar.....	4
1.4.2 Regla opcional (“Exceso de pasajeros”).....	4
1.5 Movimiento en el interior de la torre.....	5
1.6 Restricciones en los disparos.....	5
1.7 Disparos desde una torre.....	5
1.8 Movimiento y combate desde una torre.....	5
1.9 Incendiando la torre.....	6
1.10 Resumen de los tipos de terreno.....	7

1.1 Descripción

1.1.1 Los diversos componentes



La torre consta de 5 partes:

- El nivel de superficie, con las ruedas, utilizada por los personajes que mueven la torre.

- El nivel 1 es solo un nivel intermedio para pasar al siguiente nivel y proporcionar cobertura a los personajes que están listos para el asalto. Note que este nivel no se emplea cuando atacan una muralla con solo un nivel de elevación (ver 1.2).

- El nivel 2 es el nivel de asalto a través del puente levadizo.

- El Puente levadizo puede estar izado ó abatido. El marcador se usa solo cuando está abatido.

- El nivel 3 se emplea para disparar al enemigo en los hexes de almenas desde una mayor elevación.

El frontal de la torre es vertical, de manera que el frontal de cualquier nivel (flecha negra) siempre está localizado en la misma posición sobre el mapa. Con el fin de retardar la propagación de las llamas, se ha recubierto el frontal de la torre con pieles de animales empapadas de agua.

1.1.2 Las escalas

Los personajes pueden moverse hacia arriba o hacia abajo entre los niveles 1, 2 y 3 por medio de escalas interiores (use los marcadores de escalas de SIEGE).

Estas escalas pueden ser fijas o portátiles basándose en las especificaciones del escenario: las escalas fijas deberían servir de ayuda a los defensores que luchan de espaldas al interior de la torre, mientras que las escalas portátiles proporcionan ayudas tácticas.

Cuando las escalas son portátiles, una dotación externa debe levantar una escala cuando la torre se haya detenido para subir o bajar al nivel 1 desde la superficie.



Si las escalas son fijas, la torre debe siempre estar parada para moverse para subir y bajar al nivel 1 desde la superficie.

1.1.3 Piezas sobre/fuera del mapa



Solo el nivel de superficie se coloca en el mapa cuando la torre está a más de 2 hexes de cualquier muralla.

Cuando la torre está en posición para bajar el puente levadizo, la pieza del nivel 2 y del puente levadizo se colocan en el mapa.

Se recomienda mantener una hoja de registro adicional de la torre para conocer la posición de los personajes en los niveles que están fuera del mapa.

1.2 Altura de la torre

Aunque diseñada con tres niveles, la altura de la torre se reducirá a dos niveles cuando ataque a murallas que solo tengan una elevación de altura. Simplemente no use la ficha del nivel 1 y considere las fichas del nivel 2 y el puente levadizo se encuentran en el nivel 1 de elevación y la ficha del nivel 3 se encuentra ahora en el nivel 2 de elevación.

Si la muralla atacada es de 3 niveles de elevación, consideraremos que la ficha del nivel 1 está actualmente a 2 niveles de elevación y le costará 6 MP's subir o bajar la escala para llegar al nivel del puente levadizo.

1.3 Cobertura

Los personajes localizados en el nivel de superficie o en el nivel 1 se benefician de cobertura infinita.

Los personajes que se encuentren en el nivel 2 gozan de cobertura infinita cuando el Puente levadizo está izado. Cuando esté abatido, no tienen ninguna cobertura contra los disparos que les efectúen a través de los hexes del puente levadizo. Los personajes detrás de las troneras laterales se benefician de una cobertura media cuando les disparen a través de la tronera.

Los personajes en el nivel 3 tienen cobertura media cuando son blancos de los disparos a través de las troneras.

La torre está completamente abierta por su parte trasera. Si disparan desde la parte trasera de la torre, los personajes en el nivel de superficie no tienen ninguna cobertura, mientras que aquellos que se encuentran en elevaciones superiores, reciben cobertura ligera si se están en los hexes de los límites traseros; los jugadores opcionalmente pueden usar las reglas sobre niveles de elevación que se encuentran en la extensión de Siege si se dispara contra blancos situados más al interior de la torre.

1.4 Movimiento de la torre

1.4.1 Reglas estándar

Al menos se necesitan 8 personajes en el nivel de tierra para mover la torre a un ritmo de 2 puntos de movimiento por turno. El movimiento se verá reducido a 1 punto por turno si solo hay de 4 a 7 personajes en el nivel de superficie. Con menos de 4 la torre no puede moverse. El movimiento solo puede hacerse en línea recta, hacia adelante o hacia atrás. Al comienzo del asalto, y si solo se emplea un mapa de castillo, el jugador atacante introduce la torre por uno de los lados del tablero al menos un hex encarándola en la dirección deseada.

A causa de sus 8 ruedas, la torre no puede pivotar sobre ningún ángulo.

La torre solo puede moverse sobre terreno llano o foso cubierto.

Si uno o varios de los personajes que mueven la torre entablan combate, la torre solo será capaz de mover hasta la distancia permitida por el número de personajes restantes situados en el nivel de la superficie durante el siguiente turno.



Ejemplo: 3 de los 10 personajes que mueven la torre están siendo atacados desde la retaguardia. Los restantes 7 personajes solo serán capaces de mover la torre 1 punto durante el siguiente turno.

Una vez la torre abate el puente levadizo, resulta imposible moverlo.

1.4.2 Regla opcional (“Exceso de pasajeros”)

Esta regla creada por Bob Gingell puede usarse si Ud no desea (o no puede) emplear a 8 ó más personajes en empujar la torre, y tiene en cuenta el peso adicional de los diferentes atacantes sobre una elevación superior.

Si hay menos de 16 personajes en la torre, distribuidos de cualquier manera entre los pisos, se necesitarán al menos 6 personajes en el nivel de superficie para mover la torre a un ritmo de 2 puntos de movimiento por turno. El movimiento se reduce a 1 punto por turno si solo hay de 3 a 5 personajes en el nivel de la superficie. Con menos de 3, la torre no puede moverse.

Entre 17 y 26 personajes en la torre (tres niveles), se necesitará el número de empujadores detallado en la sección 1.4.1 para mover la torre.

1.5 Movimiento en el interior de una torre

Una torre puede transportar hasta 10 personajes en los niveles 1 y 2, y 6 en el nivel 3, adicionalmente, hasta 12 personajes que la empujan en el nivel de superficie. Un personaje que entre en un hex del nivel de superficie de la torre debe gastar 2 puntos de movimiento. Para subir a una elevación superior de la torre, él también tendrá que gastar 3 puntos de movimiento por nivel. El movimiento entre hexes del mismo nivel solo cuesta 1 MP por hex. Los personajes en las escalas se consideran que están en un nivel intermedio.

1.6 Restricciones en los disparos

Es posible disparar al interior de un hex de torre, pero no a través de ella. Cuando la torre se está moviendo, los personajes que disparan desde el interior de la torre sumarán 1 al resultado de la tirada del dado en la tabla de resultados del disparo. Todas las reglas sobre disparos explicadas en la extensión CROISADES son de aplicación aquí.

1.7 Disparos desde una torre

El nivel 3 de una torre siempre supera a la muralla que ataca en un nivel. Consecuentemente es posible disparar desde el nivel 3 de una torre al interior de una fortificación siempre y cuando se superen las restricciones al disparo. Los defensores solo se benefician de cobertura si están inmediatamente detrás de una almena o en un área de cubierta de la ciudad o el castillo.

Cuando dispare desde el nivel 2 a través del puente levadizo abatido o de las troneras, los personajes en los hexes de almenas se benefician de cobertura fuerte.

1.8 Movimiento y combate desde una torre

Cuando una torre está a solo un hex de uno o más hexes de almenas, los 2 personajes situados en los dos hexes del torno en el nivel 2, pueden bajar el puente levadizo. Ninguno de ellos podrá mover ni combatir (incluido disparar) durante un turno completo. Al final de ese turno, el puente levadizo estará abatido. En ese momento, Ud puede reemplazar la pieza del nivel de La superficie, por la pieza del nivel 2 en el mapa, con el puente levadizo abatido sobre los hexes de las almenas.

Cualquier personaje que ocupe un hex de almena en los que caerá el puente levadizo una vez abatido tira 1D10:

- Si el resultado es de 1-5, el defensor se retira 1 hex pero queda ileso (se aplican las restricciones estándar);
- Si el resultado es 6-7, el defensor se retira 1 hex y queda aturdido;
- Si se obtiene un 8-9, el defensor se retira 1 hex y resulta herido;
- Si sale 10, muere aplastado por el puente levadizo.
- Si el defensor tiene armadura, suma 1 a la tira de del dado (esto refleja su limitada capacidad para saltar apartándose de la masa de madera que se le viene encima).

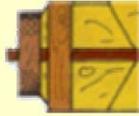
Moverse desde un hex de puente levadizo a un hex de almena (o viceversa) cuestan 2 puntos de movimiento. También es posible sacar partido del avance tras el combate para realizar ese movimiento.

Los personajes sobre el puente levadizo de una torre y los que se encuentren sobre las Almenas pueden entablar combate tan pronto como estén en hexes adyacentes. Los combates también pueden tener lugar en cualquier hex que comprenda cualquier nivel de la torre. Por otra parte, el combate solo es posible entre personajes a diferentes niveles si uno de ellos está en una escala y el otro se encuentra adyacente. Las escalas interiores de una torre son fijas y no pueden ser derribadas. Los personajes en el nivel de superficie pueden atacar y ser atacados desde los hexes de retaguardia.

1.9 Incendiando la torre

Se aplican las reglas estándar de SIEGE para el empleo de las flechas incendiarias. La relación de impacto 1:10 solo se aplica para impactos en la parte frontal de la torre, a causa del efecto retardante de las pieles de animales empapadas de agua. Cualquier impacto en los laterales o retaguardia de la torre se resuelve usando la regla de flecha incendiaria contra balistas/catapultas/ballestón, ó 3:10.

1.10 Resumen de los tipos de terreno

Apariencia	Tipo de Hex	Coste en MP's por Hex	Tipo de Cobertura			Ventaja del Terreno
			Frontal	Lateral	Trasera	
	Nivel de superficie	Impasable a caballo 2 a pie	Infinita	Infinita	Nivel de superficie	-
	Nivel 1	Impasable a caballo 1 a pie	Infinita	Infinita	Nivel 1	0
	Nivel 2 (Puente levantado)	Impasable a caballo 1 a pie	Infinita	Infinita	Nivel 2 (Puente levantado)	0
	Nivel 2 (Puente levantado abatido)	Impasable a caballo 1 a pie	Infinita	Infinita	Nivel 2 (Puente levantado abatido)	+ (para los hexes siguientes a las almenas)
	Nivel 3	Impasable a caballo 1 a pie	Infinita	Infinita	Nivel 3	0
	Tronera	Impasable a través de la tronera y a caballo 1 a pie	Media cuando disparan a través de la tronera	Infinita	Tronera	0 (no es posible el combate a través de las troneras)
	Escalas	Impasable a caballo 2 a pie (6 cuando ataque una muralla de nivel 3)	Infinita	Infinita	Escalas	-
	Torno	Impasable a caballo 2 a pie	Ligera (Si el Puente levantado está abatido)	Infinita	Torno	-