

casilla
blanca

- Cruzado
- Sarraceno
- Mongol

EL CASTILLO DE LOS TEMPLARIOS

Ficha de Bombardeo

Los días en que el sitiador bombardea los muros, marcará una cruz en la casilla correspondiente cada vez que obtenga un resultado "D" en la tabla de bombardeo. Son necesarias cuatro cruces para destruir una casilla que esté en contacto directo con una muralla. Para destruir una casilla no adyacente a una muralla, sólo una cruz será suficiente. Al turno siguiente, el sitiador podrá colocar una ficha "muralla demolida" en cada casa destruida. N.B. Las almenas internas (no adyacentes a una muralla), sólo pueden ser bombardeadas si la muralla ha sido previamente destruida.

TABLA DE BOMBARDEO

Puntos de bombardeo
(*) 1 3 6 9 12 o +

1C	1C	2C	3C	4C
		1C	2C	3C
			1C	D/2C
				D/1C
			D	D
		D	D	D
		D	D	D
	D	D	D	D
D	D	D	D	D

Tabla de los resultados:

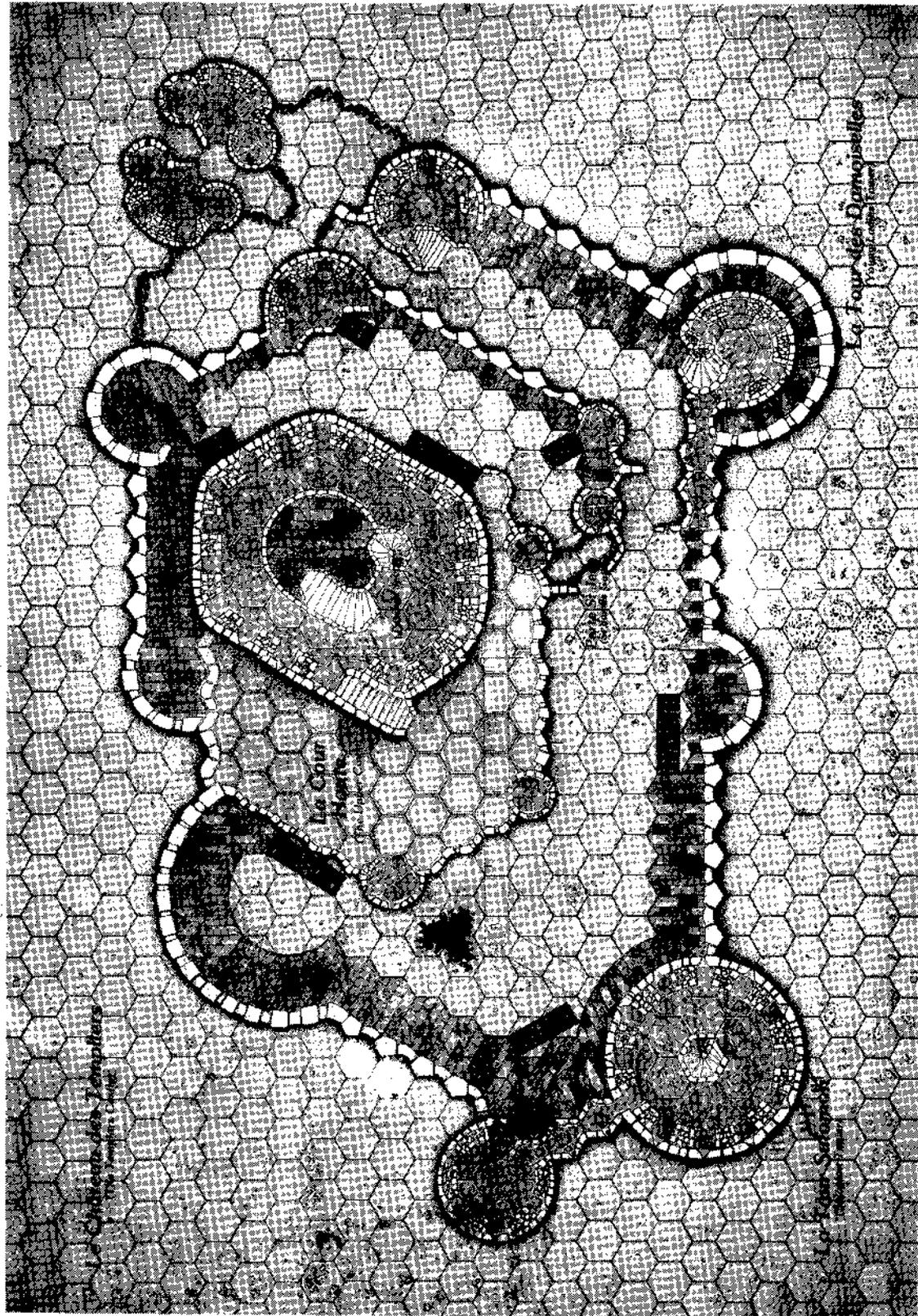
Un resultado de "D" resulta dañado. Los puntos de bombardeo que quedan inutilizables por una máquina o máquinas de guerra (no se aplica).

Tabla de la acción de la cifra del dado:

Las murallas redondeadas y las paredes de la torre principal y de la Cour Haute; las almenas de la torre principal (torreón). Las modificaciones no son acumulables.

Tabla de bombardeo & impacto por máquina

Catapulta: 1
Balista: 3
Arlete: 9



Nº de la casilla
estratégica

EL CASTILLO DE LOS TEMPLARIOS

Ficha de Asedio

Cruzado
Sarraceno
Mongol

Al comienzo de cada día de asedio, cada jugador lanza el dado de 10 caras. El sitiador sumará 4 puntos al número obtenido. El que obtenga el número más alto, tomará la iniciativa. Si el primer turno le corresponde al sitiador, éste podrá escoger entre lanzarse al asalto (A), bombardear las almenas (B) o negociar la rendición de la guarnición (N). Si es el sitiado quien toma la iniciativa, podrá escoger entre una salida para abastecerse (SA) o una salida de ataque contra el campamento del sitiador (SC). El jugador que tome la iniciativa, marcará la sigla correspondiente a la acción escogida en la casilla referente al día de asedio en cuestión.

Al final de cada día de asedio, el sitiado restará de los puntos de abastecimiento que todavía le quedan, 1 punto por defensor vivo (*) y marca el nuevo total en la casilla del día correspondiente. Si ha habido heridos durante la jornada, los jugadores lanzan un dado de 6 caras por cada personaje herido y marcan su nombre en la casilla correspondiente al día de su recuperación (ver Tabla de Curación). Cada casilla del calendario, sirve igualmente para anotar los daños sufridos por las máquinas de asedio y la pérdida de carros y de animales de tiro.

(*) 1/2 punto si los defensores reciben solo media ración de alimentos; 1/4 punto si reciben solo 1/4 de ración.

DIAS DE ASEIDIO (1 turno de juego estratégico = 3 días)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45

A= Asalto B= Bombardeo N= Negociaciones SA= Salida para abastecimiento SC= Salida contra el campamento

SALIDA PARA ABASTECIMIENTO

Posición del mapa del Pueblo

A1	A2	2
D	CASTILLO	B 1 PUEBLO 3
C1	C2	4

TABLA DE CURACION

Por cada personaje herido al término de una batalla o de un asalto (asedio), se lanza el dado de 6 caras y se consulta la tabla siguiente:

Cifra obtenida en el dado	El personaje se cura:
1 ó 2	3 días más tarde
3 ó 4	6 días más tarde
5	9 días más tarde
6	Volver a lanzar el dado :
	1 ó 2 = el personaje muere de sus heridas

TABLA DE RENDICION

El sitiador lanza 1 dado de 10 caras y al número obtenido podrá sumarle los siguientes puntos de modificación :

- +1 Si los sitiadores son por lo menos el doble (en numero) que los sitiados, Ω
- +2 si los sitiadores son por lo menos el triple (en numero) que los sitiados.
- +1 Si los sitiados reciben sólo media ración de alimentos, Ω
- +2 si los sitiados reciben sólo la cuarta parte de una ración de alimentos.
- +1 Si los sitiadores han conseguido hacer una abertura en la muralla externa del castillo o de la ciudad, Ω
- +2 si los sitiadores controlan las almenas, Ω
- +3 si los sitiadores controlan las almenas y consiguieron hacer una abertura en el muro de la ciudadela (ciudad, castillo señorial) o de la torre (castillo fronterizo), Ω
- +4 si los sitiadores controlan todo el castillo o toda la ciudad con la sola excepción de la ciudadela (este caso no se aplica al castillo fronterizo).

Si la cifra modificada llega a 12, el castillo o la ciudad se rinden. Con menos de 12, el asedio continúa.

Rendición automática : una guarnición se rinde automáticamente

Nº de la casilla
estrategica

EL CASTILLO

Ficha

Los días en que el sitiador bombardea los muros, marcará una cruz en la casilla correspondiente. Son necesarias cuatro cruces para destruir una casilla que esté en contacto con la casilla principal. Al turno siguiente, el sitiador podrá colocar una ficha en la casilla principal. N.B. Las almenas internas (no adyacentes a una muralla), sólo pueden ser destruidas si la casilla principal está destruida.

TABLA DE BOMBARDEO

Puntos de bombardeo

Dado(*) 1 3 6 9 12 o +

1	1C	1C	2C	3C	4C
2		1C	2C	3C	
3			1C	D/2C	
4				D/1C	
5				D	D
6				D	D
7				D	D
8			D	D	D
9		D	D	D	D
10	D	D	D	D	D

Explicación de los resultados:

D : El muro resulta dañado
nC : "n" puntos de bombardeo quedan inutilizables por avería en la máquina o máquinas de guerra (no se aplica a los arrietes).

(*) Modificación de la cifra del dado :

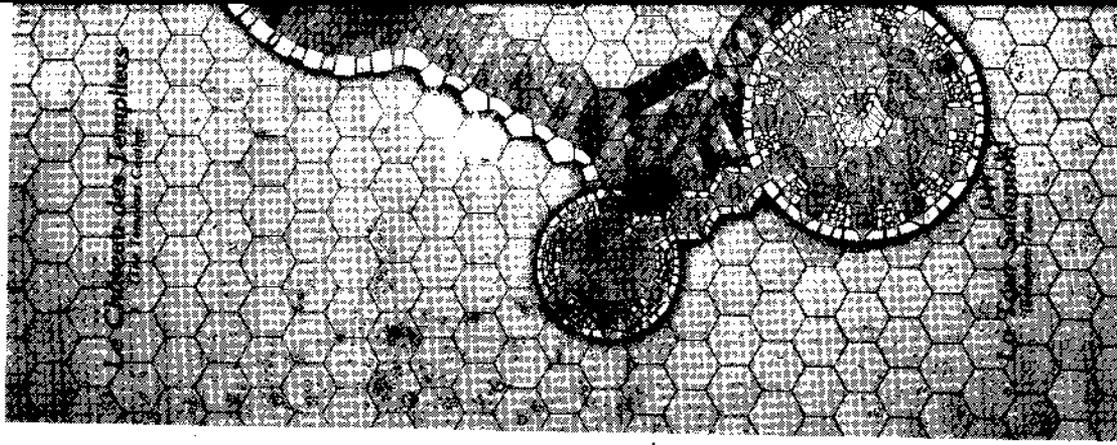
- 1 para las murallas redondeadas y las paredes de la ciudadela;
 - 2 para las paredes de la torre Salomon y de la Cour Haute;
 - 3 para las paredes de la torre principal (torreón).
- N.B. Estas modificaciones no son acumulables.

* * *

Puntos de bombardeo & impacto por máquina

Catapulta : 1
Ballista : 3
Arriete : 9

* * *



A= Asalto B= Bombardeo N= Negociaciones SA= Salida para abastecimiento SC= Salida contra el campamento

SALIDA PARA ABASTECIMIENTO

Posición del mapa del Pueblo

A1	A2	2
D	CASTILLO	B 1 PUEBLO 3
C1	C2	4

TABLA DE CURACION

Por cada personaje herido al término de una batalla o de un asalto (asedio), se lanza el dado de 6 caras y se consulta la tabla siguiente:

Cifra obtenida en el dado	El personaje se cura:
1 ó 2	3 días más tarde
3 ó 4	6 días más tarde
5	9 días más tarde
6	Volver a lanzar el dado :
	1 ó 2 = el personaje muere de sus heridas.
	3 a 6 = el personaje se cura 15 días más tarde.

TABLA DE RENDICION

El sitiador lanza 1 dado de 10 caras y al número obtenido podrá sumarle los siguientes puntos de modificación :

- +1 Si los sitiadores son por lo menos el doble (en numero) que los sitiados, Ω
- +2 si los sitiadores son por lo menos el triple (en numero) que los sitiados.
- +1 Si los sitiados reciben sólo media ración de alimentos, Ω
- +2 si los sitiados reciben sólo la cuarta parte de una ración de alimentos.
- +1 Si los sitiadores han conseguido hacer una abertura en la muralla externa del castillo o de la ciudad, Ω
- +2 si los sitiadores controlan las almenas, Ω
- +3 si los sitiadores controlan las almenas y consiguieron hacer una abertura en el muro de la ciudadela (ciudad, castillo señorial) o de la torre (castillo fronterizo), Ω
- +4 si los sitiadores controlan todo el castillo o toda la ciudad con la sólo exepción de la ciudadela (este caso no se aplica al castillo fronterizo).

Si la cifra modificada llega a 12, el castillo o la ciudad se rinden. Con menos de 12, el asedio continúa.

Rendición automática : una guarnición se rinde automáticamente si no tiene más nada que comer o si todos sus personajes habilitados a comandar están muertos.