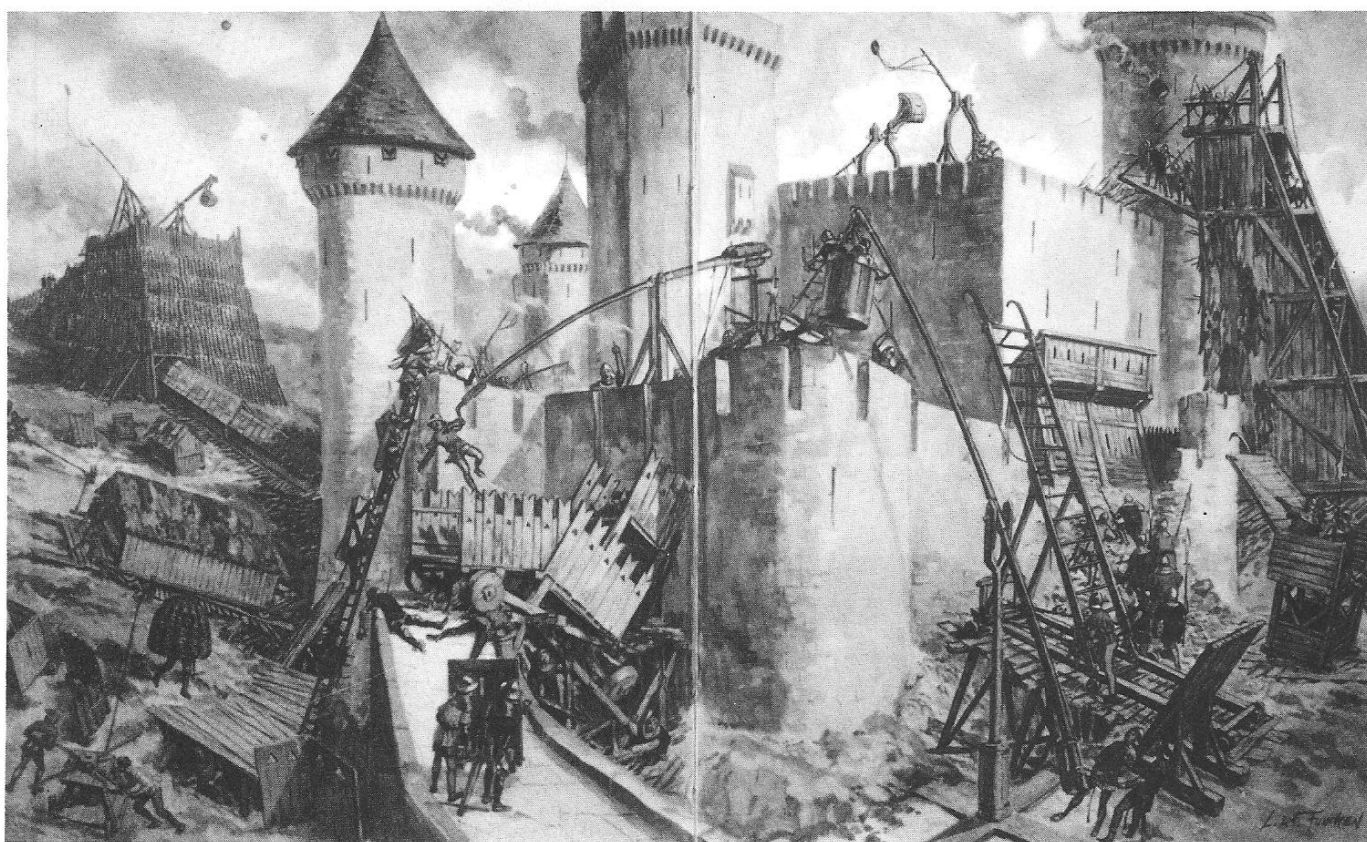


Reglas de Asedio para Aquelarre

El instinto natural del jugador frecuentemente le lleva a proponer nuevas reglas para cubrir los aspectos que juzga incompletos. En este caso, el autor tras la lectura del libro de reglas de Aquelarre encontró a faltar un sistema de combate de masas y reglas de asedio. Lo que no sabía es que estaba trabajando en paralelo con Ricard Ibáñez, quien iba a tratar el tema de Lilith. Ahora bien, es el mismo Ricard quien, a pesar de haber propuesto en el suplemento un conjunto de reglas, nos ha recomendado que publiquemos en LIDER este artículo. Reglas opcionales de calidad, pues, con el beneplácito y reconocimiento del autor del juego.

por Juan Miguel Machendo Chicón



Las batallas son acciones confusas y sangrientas. Es difícil llevar algo tan fluido en sí mismo al rol, pero la época ayuda, porque las tácticas más refinadas son emboscadas y el empleo adecuado de las reservas. El resto son brutales choques frontales en los que el Rey o Señor ha de ir a la cabeza para dar ejemplo (que tomen nota los Pj jefes de hueste).

El número de tropas y su eficacia en combate así como equipo con el que empieza el ejército lo determinará el escenario o el Máster.

El número de hombres que pelearán en cada bando durante un combate represen-

tará el FC (Factor de Combate) de ese bando durante los enfrentamientos. Este FC será multiplicado por el resultado de 1D6 en el que se suprimen el 1 y 6 (1=3; 6=4). De ambos bandos, aquel que supere al otro en el resultado, vencerá en ese asalto.

Se causarán y sufrirán una serie de bajas:

Vencedor: 1D10 bajas de las que 1D2 son caballeros y 1D3 jinetes (si han intervenido) Asimismo 1D2 son arqueros y ballesteros.

Vencido: 1D20 bajas de las que 1D4 son caballeros, 1D6 jinetes (si han intervenido) y 1D4 arqueros y ballesteros.

Así se procederá cada asalto de lucha, equivalente a una hora de tiempo de juego, hasta que las circunstancias o los contendientes pongan fin a la lucha.

Para los Pj participantes en la lucha o Pnj importantes habrá una serie de encuentros decididos por el Máster.

Modificadores al F.C.

Cada soldado de caballería:	2 puntos de F.C.
Cada Caballero:	4 puntos de F.C.



Competencia de Mando

del jefe:	1 a 25%	0 puntos de F.C.
	26 a 50%	5 puntos de F.C.
	51 a 75%	10 puntos de F.C.
	76 a 100%	15 puntos de F.C.
Térreno:	Fortaleza:	El especificado.
Colina:		10 puntos de F.C.
Casas:		25 puntos de F.C.
Río, pantano:		-25 puntos de F.C.
Depresión, foso:		-10 puntos de F.C.

Arqueros y Ballesteros

Cada bando puede utilizarlos a distancia para atacar a su enemigo, empleando en FC total de los tiradores como un percentil normal, con sus modificaciones:

Altura: +10; depresión: -10

Si la tirada tiene éxito, causarán 1D20 bajas al enemigo con las especificaciones ya reseñadas. Si el enemigo está a cubierto, tendrán un malus de 25%.

La moral

La moral significa la calidad de las tropas y su comportamiento en la batalla.

La moral es de tres tipos: Baja..5 (Campesinos); Media..7 (Tropas normales); y Alta..9 (Fanáticos, ciertos mercenarios). Cada escenario debe especificar cómo son las tropas, o bien lo decide el Máster.

Cada asalto que se sufra derrota, ese bando debe tirar 1D12 para controlar la moral de las tropas implicadas en la batalla. Si se saca la cantidad de la moral o menos, las tropas se mantienen estables. Si no, se pierde un punto de moral. Cada vez que esto suponga bajar de un nivel, las tropas se retiran x espacio (a decisión del Máster). Cuando la moral llegue a 3 o menos, esa facción se desbanda o se rinde.

Modificadores a la tirada de Moral por MANDO.

1 a 25%:	-1
26 a 50%	0
51 a 75%	+1
76 a 100%	+2

Modificadores al dado de FC por Moral. (Es decir, puntuación que se suma o se resta a la hora de enfrentar los FC).

Baja:	-1
Media:	0
Alta:	+1

Fortificaciones

Los asedios eran algo corriente en la época, ya fuese de grandes castillos o castros y torres de vigilancia. Para cada tipo el esfuerzo es diferente.

Cada zona del castillo o fortificación tiene un modificador al FC de los defen-

sores, y el número de estos que puede haber en esa área, así como un malus al tiro del enemigo, todo lo cual debe estar especificado de antemano en el escenario.

Para asediar adecuadamente una fortificación hace falta material: escalas, torres, arietes, manteletes y catapultas. Los defensores suelen contar con piedras y aceite o agua hirviendo.

El material de asedio se supone que viene ya con las tropas. En caso contrario, hay que construirlo, de acuerdo con la siguiente tabla:

Ariete	30 hombres	2 días
Escala	2 hombres	1/2 hora
Torre	50 hombres	2 días
Catapulta	20 hombres	2 días
Mantelete	3 hombres	1/2 hora

Llevar las escalas a la muralla y apoyarlas en ella suponen al atacante exponerlos a la furia del defensor. Estos son los modificadores al tiro del defensor:

Contra hombres y escalas al descubierto:	+10%
Contra hombres y ariete al descubierto:	+5%
Contra hombres y torre al descubierto:	+7%
Hombres y máquinas cubiertos con manteletes:	-5%

Si les atacan piedras, aceite o agua hirviendo, no hay protección que valga.

Cada asalto una torre o ariete puede moverse 5 m.

En el momento de situar escalas o torres sobre el muro, el atacante debe pasar una tirada para ver si son derribadas o permanecen afianzadas: Una escala tiene un 40% de afianzarse, una torre un 75%. En caso de caer se supone que se rompen, debiendo construirse otras.

Para derribar una puerta es necesario un ariete, y pasar una tirada de 60% o menos durante tres asaltos consecutivos, relativos al ritmo y fuerza de empuje del ariete. Si en algún asalto se interrumpe la cadencia, ésta debe comenzar de nuevo.

El defensor, mediante piedras (probabilidad del 40%) o materiales inflamables (60%) puede intentar destruir el ariete, amén de hacer bajas con sus ballesteros y arqueros.

El combate en murallas y patios tiene lugar de la manera habitual, asignando el defensor los modificadores adecuados y teniendo en cuenta la moral de cada bando.

El aceite hirviendo hace 1D20 bajas.

Las piedras hacen 1D10 bajas.

La logística

Mantener un ejército en campaña cuesta dinero, y hay que darle de comer y armarlo. También hay que reponer las bajas.

Costes de las tropas:

Soldado de moral baja:	12 m. de plata al mes
Soldado de moral media:	30 m. de plata al mes
Soldado de moral alta:	50 m. de plata al mes
Caballero:	150 m. de plata al mes
Acemileros, rancheros, etc:	700 m. de plata al mes, en total.

Alimentación de las tropas:

Cada 100 soldados:	3000 kg. alimentos. Semanales
Cada 5 Caballeros:	1000 kg. alimentos. Semanales
Cada 100 caballos:	4000 kg. alimentos. Semanales

Acemileros, rancheros, etc:	3000 kg. alimentos. Semanales
-----------------------------	-------------------------------

Cada hectárea de terreno puede proporcionar 500 kg. de alimentos (de un modo abstracto, para no entrar en complicaciones). La comida puede obtenerse por medio de tributos, donaciones, etc, según se indique en el escenario.

Reposición de bajas:

Cada aldea propia puede proporcionar 20 soldados de moral baja, 5 de moral media y 3 caballos.

Cada castillo propio puede proporcionar: 15 soldados moral media, 4 de moral alta, 2 caballeros y 5 caballos.

Pueden obtenerse mercenarios (de moral alta) pagando 70 monedas de plata por cada uno, y nuevos caballeros entregándoles 4 hectáreas de terreno a cada uno. ●

