

ARMAS DE ASEDIO Y ARTILLERÍA

AYUDA NO OFICIAL PARA

Aquelarre

POR ALBERT TARRÉS

Nuevas profesiones y Competencias

Y si bien es cierto que hasta el momento, en el juego de Aquelarre, toda referencia a fortificación o asedio pudiera haber sido estática, histórica, inmutable, se ha considerado aprovechar la ocasión, con el aprendizaje recibido sobre artefactos de asedio, para complementar este número especial con una serie de ayudas suplementarias -en normas, profesiones y armas- para que el director de juego pueda jugar sin mayor dilación ni problema una partida pensada desde lo dinámico de un asedio, desde sus intrínsecos dilemas (tanto desde fuera como dentro) y estrategias de cada uno de los bandos.

Se introducen, pues, en este número especial *Dramatis Personae*, tres nuevas profesiones específicamente diseñadas para aportar toda la riqueza que hemos considerado necesaria en el asedio, junto a dos nuevas competencias y toda una serie de armas de asedio y armas de artillería para poder plantear el escenario de juego en las diversas épocas ambientadas en Aquelarre (Medievo, Rinascita y Villa y Corte), junto a unas normas y recomendaciones para el ataque o defensa de las fortificaciones, que junto a las normas conocidas como sistema de combate de masas (manual 3º ed. pág. 526-527) te pueden permitir disfrutar de gloriosas y épicas batallas de asalto, sitio o defensa de un castillo, fortificación o estructura defensiva que tengais prevista en vuestra aventura. A disfrutar, pues, ¡esperamos que os guste!

A&A

Albert Tarrés y Ángel Menargues
Ángel Menargues y Albert Tarrés

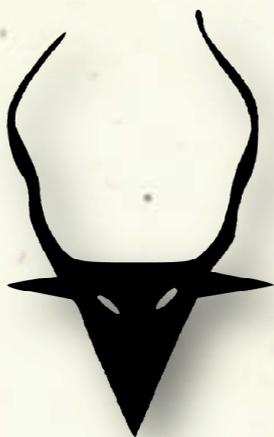


Ilustración de portada y ilustraciones interiores creadas por Jaime García Mendoza y que se utilizan con permiso expreso de Nosolorol Ediciones.

Maquetación Albert Tarrés

AKELARREDVANCED - <http://greatfreezerspanisversion.blogspot.com>

EL ZAPADOR

El zapador medieval es un soldado especializado en la debilitación de las estructuras militares defensivas del enemigo. La aparición de su figura surge a la par que el nacimiento de los asedios a fortificaciones y su papel en las estrategias de ataque era casi decisivo. Cual pequeño villano que se escudriña entre las calles de una pequeña ciudad, el zapador se dirigía a los puntos débiles de la fortaleza o de la defensa para hurgar en ellos por sorpresa con tal de debilitar la resistencia que

tenía el enemigo. Su misión debía ser secreta; pocos -por no decir casi nadie, aparte del ingeniero de asedio- conocían su paradero y su función, pero su presencia era vital. Se solía tratar de hombres jóvenes, menudos y ágiles, con gran facilidad de esconderse y escabullirse. Sus más conocidas funciones pasaban por derrumbar muros, debilitándolos por puntos específicos, desgranar terraplenes de defensa para desestabilizar las armas de defensa, cavar túneles y hacer todo lo posible por hacer algo con lo que los enemigos, desde una posición privilegiada, no contaran, creando confusión y caos por el factor sorpresa en el asedio.



- **Mínimos de Características:** Fuerza 15 y Habilidad 15
- **Competencias Primarias:** 1 Competencia de Arma de Soldado o Villano a elegir, Artesanía, Conocimiento Mineral, Sigilo.
- **Competencias Secundarias:** Cuchillos, Descubrir, Forzar Mecanismos, Escuchar, Esquivar, Pelea, Rastrear, Sanar y Tregar.
- **Ingresos Mensuales:** Tantos maravedíes como su porcentaje en Sigilo o en su competencia en armas más alta que tenga.
- **Restricción de Posición Social:** Campesino o Villano

NOTA:

Para la época de "Rinascita" y de "Villa y Corte" sustituimos en Competencias Secundarias la de Cuchillos por un Arma de Fuego Corta.

Al ser una de sus principales funciones el cavar túneles y que sirvan para derruir construcciones defensivas enemigas, debe saber ante todo lo que está cavando (Conocimiento Mineral) y saber apuntalar dichos túneles (Artesanía), así como poder hacer estos trabajos con el menor de los ruidos posibles para evitar ser detectados por el enemigo (Sigilo).

El Zapador puede cavar túneles de mayor o menor utilidad, afectando en mayor o en menor grado la estructura que está minando. (Véase tabla de éxito de los Zapadores en Apéndice 2)

Akelarredvanced

Curiosidades históricas de los zapadores:

- Investigando esta profesión descubrimos una de las técnicas de derribo de los zapadores, y que hasta se ha usado en alguna escena cinematográfica: una vez terminado el túnel hasta la base del muro o de la torre que se quiere debilitar, se introduce material que pueda arder fácilmente como la paja y se meten un buen montón de cerdos bien gordos. Posteriormente, se prende fuego. El punto sorprendente llega con el hecho de que la grasa de los cerdos hace aumentar mucho la temperatura del fuego una vez arde y, conseguir esa extrema temperatura -mucho más elevada de lo que en principio tendría que ser- en el túnel bien podía catalizar la apertura de mayores grietas que colapsaran la estructura minada.
- Otro detalle curioso de los zapadores es que, al no ser precisamente un soldado muy dado a las letras y los estudios, era muy común el uso de cuerdas con nudos que se hacían a una separación de una vara con la que podían medir los túneles (hay que recordar que podían ser muy largos para evitar ser detectados por los defensores) y así minar el lugar designado.

Nueva Competencia:

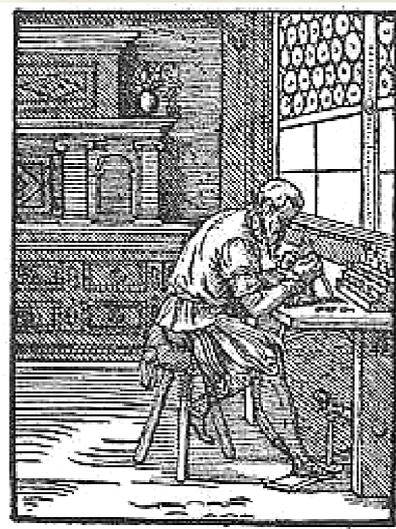
Balística (Cultura).

La posesión de esta competencia permite al personaje entender todo lo relativo al movimiento por aire de proyectiles (saetas de las ballistas, proyectiles de piedras redondeadas de las catapultas o trebuchets, la dispersión de las piedras pequeñas o pequeños proyectiles cerámicos usados como metralla en los ingenios de asedio), de cómo el viento les afecta, etc. La Balística se centra en el estudio y cálculo de las fuerzas, trayectorias, rotaciones y comportamientos diversos de los proyectiles en sus diferentes ambientes de empleo, además de la forma del proyectil para determinar con más exactitud la trayectoria e impacto en toda situación atmosférica dada.

INGENIERO DE ASEDIOS

El ingeniero de asedios es el cerebro de operaciones por antonomasia. Es el que observa desde la lejanía y, a través de su experiencia y conocimientos en estrategia militar, decide de qué modo es más adecuado actuar para resolver tan bien como sea posible una acción militar de asedio determinada. Es él, el que idea el proceso que se tomará, los engaños, trampas, distracciones: un estrategia que conoce los mecanismos de los que dispone. Se requieren en él un conocimiento amplio de mecanismos y estrategia militar. El ingeniero no es de por sí diestro en las armas ni uso de los mecanismos; el ingeniero es el organizador, el que estructura un ataque, y, por ello, sus conocimientos son más teóricos que prácticos. Sus condiciones principales pasan por el conocimiento, cálculo exacto, y de la capacidad de adaptarse a lo que pueda ir ocurriendo a lo largo de un asedio. Es imprescindible su capacidad de respuesta ante cualquier novedad, siendo de ayuda una buena percepción y comunicación para modificar in situ las estrategias de batalla.

No es, aun así, desconocedor de la batalla, por lo que ha sido parcialmente entrenado como soldado para, en caso hipotético, hacer las veces de éste en caso necesario. Su punto fuerte, eso sí, será la cultura, la percepción y la capacidad de comunicarse y organizar tropas.



- **Mínimos de Características:** Cultura 15, Percepción 15 y Comunicación 10
- **Competencias Primarias:** Balística, Corte, Elocuencia e Ingeniería Militar.
- **Competencias Secundarias:** Artesanía, Artillería, Cabalgar, Conducir Carro, Conocimiento de Área, Descubrir, Leer y Escribir y 1 Competencia de Arma de Soldado o Villano a elegir.
- **Ingresos Mensuales:** Tantos maravedíes como su % en Ingeniería Militar x 5
- **Restricción de Posición Social:** Burgués o superior

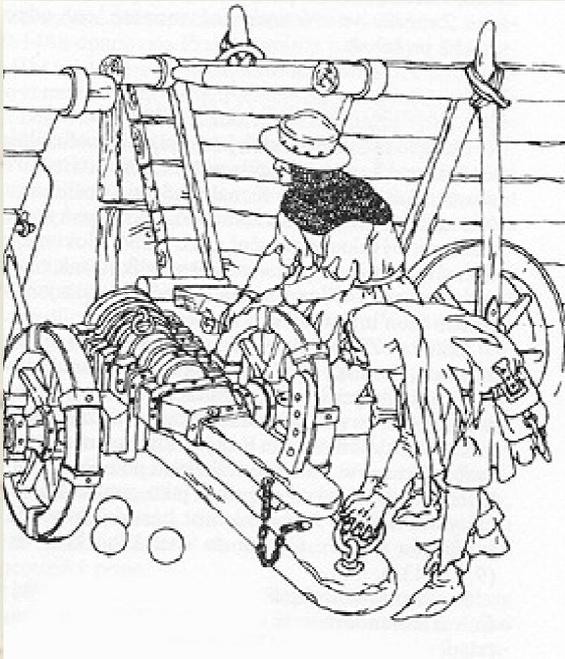
NOTA:

La del ingeniero de asedios es una profesión que solo estará al alcance de quien tenga medios para estudiarla; es por eso que la clase social mínima para escoger esta profesión será la de burgués. El Ingeniero de Asedios es una figura que, al surgir las armas de fuego, también tendrá su razón de ser ya que podrá asesorar a las unidades de artillería y a los mandos dónde hacer sus ataques. Es un experto en la percepción de una posible brecha, debilidad, de una estructura o construcción dada. Paulatinamente irán desapareciendo las ballistas, catapultas y trebuchets a favor de los cañones, morteros, obuses y culebrinas, y, por ello, en la hoja de personaje del Ingeniero se irá sucediendo una progresiva desaparición de Artesanía por la aparición de una competencia de arma de fuego larga, suponiendo una ayuda lógica en el caso de tener que manejar alguna de las armas en batalla.

Akelarredvanced

ARTILLERO

(exclusivo de "Rinascita" y de "Villa y Corte")



El artillero es el soldado con el rango más especializado en el proceso de un asedio. Es el que domina los mecanismos de las distintas construcciones de asedio, tanto en ataque como en defensa. Es el que conoce a la práctica el funcionamiento de tales artefactos, y, todo conocimiento y estrategia del ingeniero de asedio, sin el artillero que lo pusiera en práctica, sería inútil. El artillero es la figura que realiza el ataque, sea con las armas que tenga a su alcance. Sus capacidades de habilidad son conocidas por su precisión en disparos, decisión de abalanzarse en un momento u otro con la percepción de un momento de distracción enemigo, etc. Diestro en las armas a distancia en grandes artefactos, no decepciona en el combate cuerpo a cuerpo, puesto que éste, al tener que insertarse dentro e la batalla, tiene que estar preparado para todo, y, siendo fatal para el enemigo su terrible

precisión y acierto, suele ser la primera víctima a la que el defensor busca y desea. Las habilidades de combate del artillero, pues, se asemejan en gran medida a las del soldado raso, pero se especializa en habilidades específicas de su profesión, además de mayores ingresos mensuales.

Artillero Normal o Menor

- **Mínimos de Características:** Fuerza 15, Percepción 15
- **Competencias Primarias:** Arma de Fuego Larga, Artillería, 1 Competencia de Arma de Soldado o Villano a elegir y Descubrir.
- **Competencias Secundarias:** Artesanía, Mando, Balística, Cabalgar, Conducir Carro, Esquivar, Leer y Escribir, Pelea, Sanar.
- **Ingresos Mensuales:** Si posee un rango inferior (clase social Villano o Campesino) recibe su porcentaje en la Competencia de Armas que tenga más alta; si tiene un rango superior (clase social Burgúes) recibe el porcentaje x5 en maravedíes.

Artillero Mayor

La figura del Artillero Mayor sería la del oficial (o suboficial) al cargo de la unidad de Artillería ya sea por rango o por experiencia. Así como los Artilleros normales o menores son los que manipulan el arma de artillería, el Artillero Mayor es quien coordina la unidad (Mando) para conseguir la máxima eficacia entre sus hombres para conseguir la mayor tasa o cadencia de disparo. Además es quien ordena la rectificación de disparo para impactar en el blanco (Balística). En caso de necesidad siempre puede sustituir a cualquiera de los hombres de su unidad (Artillería) pero no es esa su principal función.

- **Mínimos de Características:** Fuerza 15, Percepción 15 y Comunicación 10
- **Competencias Primarias:** Arma de Fuego Larga, Mando, 1 Competencia de Arma de Soldado o Villano a elegir y Balística.
- **Competencias Secundarias:** Artesanía, Artillería, Descubrir, Cabalgar, Conducir Carro, Esquivar, Leer y Escribir, Pelea, Sanar.
- **Ingresos Mensuales:** Si posee un rango inferior (clase social Villano o Campesino) recibe su porcentaje en la Competencia de Armas que tenga más alta; si tiene un rango superior (clase social Burgúes) recibe el porcentaje x5 en maravedíes.

Nueva Competencia:

Arma de Asedio (Percepción).

La posesión de esta competencia permite al personaje el manejo de ingenios de asedio (Arbalestos de Asedio, Ballesta de Resortes, Ballistas, Catapultas y Trebuchets). Conviene recordar que estos ingenios de asedio solamente se encontraban en los grandes ejércitos, para personajes de nueva creación del tipo soldado se puede escoger como competencia primaria sustituyéndola por alguna de las que tiene el soldado, también se puede adquirir como secundaria sustituyendo una de las existentes. Esto se contempla de esta forma al tener en cuenta que es una especialización dentro de la carrera militar que puede hacer un soldado.

Akelarredvanced

COMPETENCIAS de RINASCITA y de VILLA Y CORTE

En la primera edición de Aquelarre (totalmente válido para la segunda edición) se publicó oficialmente lo siguiente:

En RINASCITA aparecen cinco nuevas competencias que se mantienen en VILLA Y CORTE:

Arma de fuego, Artillería, Etiqueta, Ingeniería militar y Táctica. Las profesiones de Guerrero y Soldado pueden cambiar las competencias de Ballesta o Escudo por las de Arma de fuego o Artillería. Asimismo el Guerrero puede elegir cambiar cualquiera de sus cuatro competencias básicas por la de Táctica.

Además, cualquier Pj al que le salga en la tabla de Rasgos de Carácter haber pertenecido a un grupo de mercenarios (56-58) puede colocarse los 25 puntos que se le conceden en Mando en Ingeniería y Táctica, y los otros 25 de Armas en Arma de fuego o Artillería.

Arma de fuego (Habilidad). Esta competencia indica la habilidad del personaje en el manejo de pistolas y arcabuces. Conviene recordar que el arcabuz: no aparece en Europa hasta aproximadamente el año 1475, mientras que la pistola tendrá que esperar hasta 1520. Su uso y posesión está totalmente prohibido a todo aquel que no sea militar o miembro de la Alta Nobleza, aunque a partir de 1550 empieza a generalizarse el uso y posesión de pistolas entre la baja nobleza y la burguesía. Al tener mayor poder de penetración, las armas de fuego ignoran en un 50% (redondeando por defecto) la protección de las armaduras. Es decir, una bala que impacte en una armadura de protección 3 (Ropas de cuero), disminuirá su protección a 2. No es necesario decirle a los perversos DI que una pifia en el manejo de este tipo de armas puede ocasionar la explosión del arma... con los consiguientes daños para aquel que la manejaba.

Artillería (Habilidad). La posesión de esta habilidad permite el manejo de Cañones y Culebrinas. Por edicto real está absolutamente prohibido tener tales armas instaladas en fortificaciones (castillos) particulares, aunque se permite su instalación en barcos, si se justifica que van a viajar por zonas de fuerte actividad pirata.

Etiqueta (Cultura). Esta competencia indica el grado en que el Pj domina "las buenas maneras" propias de palacio: los complicados bailes, el protocolo a seguir en determinadas fiestas o ante según qué personalidades, incluso la manera de insinuarse a una dama de alcurnia. El comportamiento, en general, que tiene que seguir un perfecto caballero en cada situación cortesana.

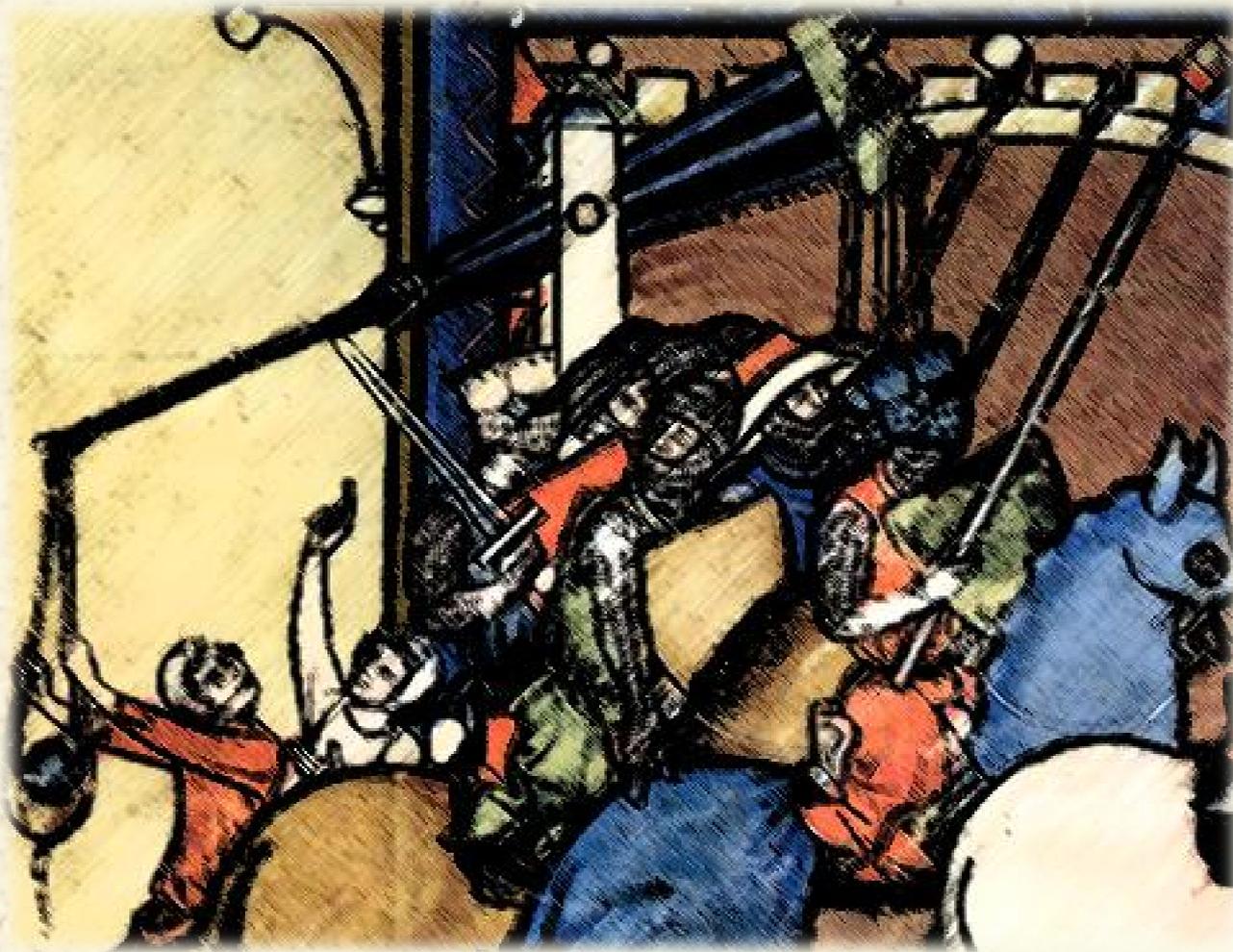
Ingeniería militar (Cultura). Indica la capacidad y los conocimientos necesarios para diseñar fortificaciones y detectar los puntos débiles de las mismas, para realizar el minado de las murallas y para detectarlos, así como para diseñar ingenios bélicos sencillos.

Táctica (Cultura). El combate renacentista ya no es el choque brutal entre dos fuerzas característico de la etapa anterior, en la que prevalecían, incluso en los grandes combates, los enfrentamientos individuales entre nobles o las escaramuzas entre pequeños grupos. Esta competencia permite dirigir con eficacia tropas relativamente numerosas, tanto en batallas campales como en asedios, y usando conjuntamente tanto la Caballería como la Artillería o la Infantería.

NOTA PARA LA 3ª EDICIÓN DE AQUELARRE:

Para acercarnos a la nueva edición del juego, debemos aplicar una modificación a las competencias aquí presentadas.

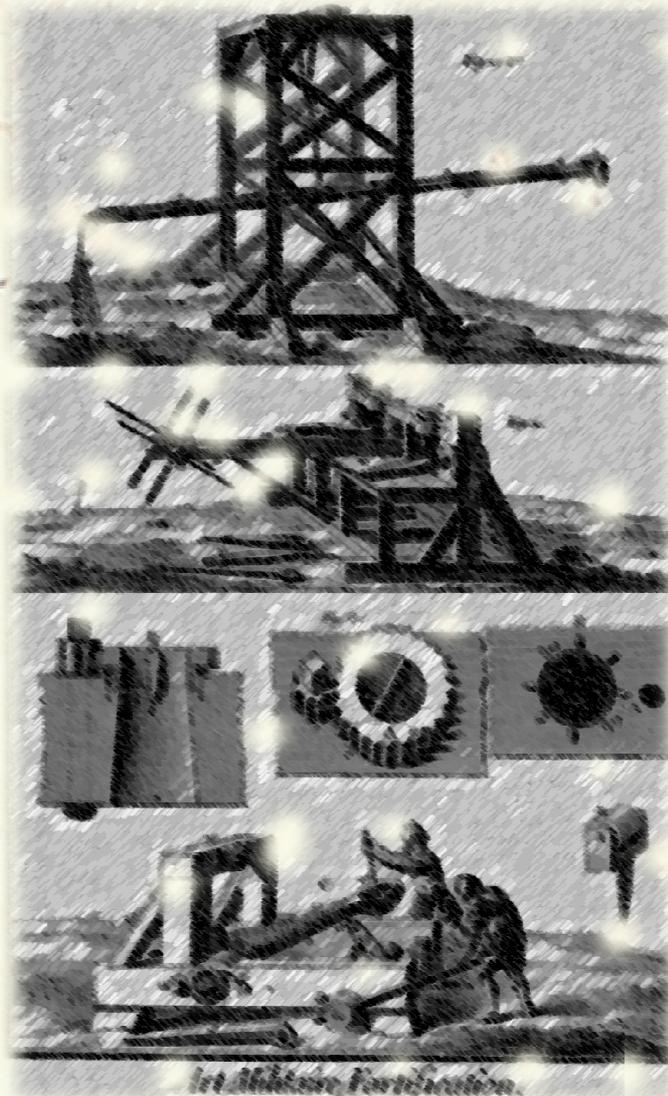
Armas de fuego y Artillería en la nueva edición de Aquelarre tienen como característica base la Percepción en lugar de la Habilidad.



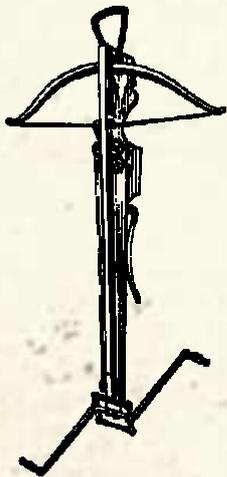
ARMAS DE ASEDIO Y ARTILLERÍA

En este apéndice se detallarán diversos tipos de ingenios de asedio y armas de artillería. Estas máquinas de guerra suelen disparar grandes proyectiles, principalmente los ingenios de asedio, y por ello necesitan en muchos casos de varios hombres para hacerlas funcionar. Antiguamente solían usarse principalmente en asedios a ciudadelas o fortificaciones, debido a su escasa manejabilidad y su baja tasa o cadencia de disparo, con la llegada de la pólvora y las armas de artillería ya fue mucho más fácil destinarlas al frente de combate para diezmar las formaciones de soldados.

Se describirán las Armas de Asedio (las que no usaban pólvora para disparar el proyectil) por una parte y las Armas de Artillería por otra parte. Se detallará cada tipo de arma y en algunas de ellas se tendrá en cuenta alguna particularidad como el uso de diferente tipo de munición y sus efectos a nivel de juego.



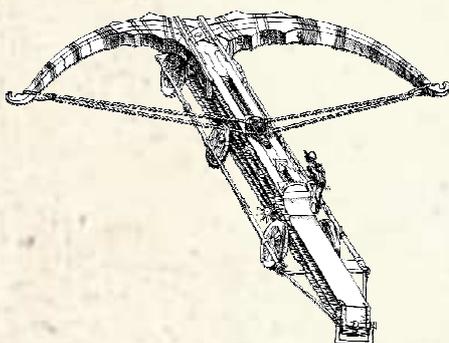
INGENIOS DE ASEDIO



ARBALESTO

El arbalesto es el más pequeño y el más simple de los ingenios de asedio. Es ni más ni menos que una gran ballesta manejable por un solo hombre. Sin embargo, necesita de una plataforma sobre la que colocarse, tarda varios asaltos en estar listo para disparar de nuevo.

Competencia	Arma de asedio
Característica base	Percepción
Fuerza mínima	15
Daño usando proyectil	3D6+1
Daño usando metralla	-
Recarga (disparos/min)	5 (1 por minuto)
Alcance	50 a 150/151 a 300/301 a 450
Hombres requeridos	1

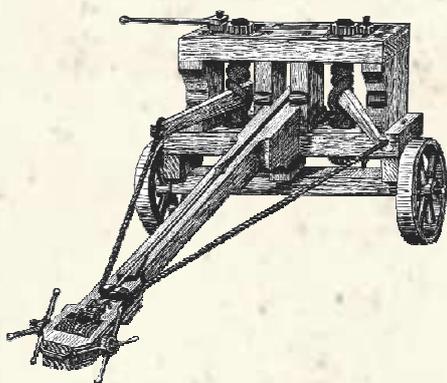


BALLESTA DE RESORTES

Similar a la catapulta aunque menor, La Ballesta de resortes se puede usar para lanzar tanto piedras como saetas. Las saetas siguen una trayectoria rectilínea, y las piedras deben lanzarse por medio de una trayectoria indirecta.

Competencia	Arma de asedio
Característica base	Percepción
Fuerza mínima	-
Daño usando proyectil	3D6
Daño usando metralla	-
Recarga (disparos/min)	25 (1 cada 5 minutos)*
Alcance	50 a 100/ 101 a 250/ 251 a 350
Hombres requeridos	3

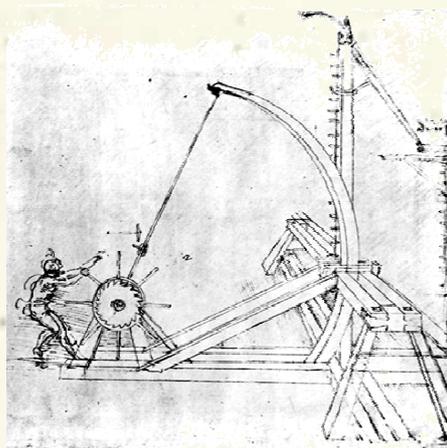
Akelarredvanced



BALLISTA

La ballista usa saetas semejantes a las del arbalesto, y su trayectoria de fuego es también rectilínea, pero es mucho mayor y necesita de al menos 3 hombres que la manejen (uno que apunte, uno que cargue, y otro que dispare).

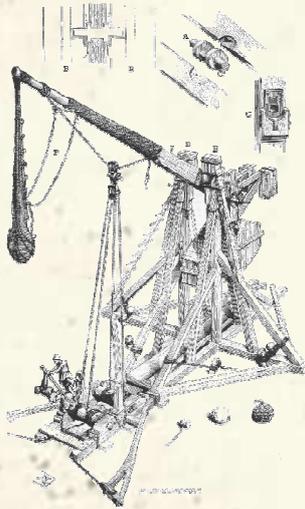
Competencia	Arma de asedio
Característica base	Percepción
Fuerza mínima	-
Daño usando proyectil	10D6
Daño usando metralla	-
Recarga (disparos/min)	25 (1 cada 5 minutos)*
Alcance	50 a 150/151 a 250/251 a 400
Hombres requeridos	3



CATAPULTA

Son ingenios grandes como las ballistas, pero se diferencian en que sus proyectiles (piedras redondeadas) describen una trayectoria parabólica. Por ello reciben el nombre de armas de "fuego indirecto". Tienen poca precisión a la hora de apuntar a blancos del tamaño de un hombre, pero son ideales para superar las murallas de fortificaciones abiertas, y pueden usarse para disparar contra barcos.

Competencia	Arma de asedio
Característica base	Percepción
Fuerza mínima	-
Daño usando proyectil	6D6
Daño usando metralla	1D6/ 6 metros de radio
Recarga (disparos/min)	25 (1 cada 5 minutos)*
Alcance	100 a 250/251 a 400/401 a 600
Hombres requeridos	3



TREBUCHET

Una vez situado y armado, un trebuchet solamente puede afectar a un área determinada: no se puede apuntar hacia otro lugar. No obstante, puede lanzar hacia esa área una carga de rocas tremenda.

Competencia	Arma de asedio
Característica base	Percepción
Fuerza mínima	-
Daño usando proyectil	12D6
Daño usando metralla	2D6 / 12 metros de radio
Recarga (disparos/min)	75 (1 cada 15 minutos)*
Alcance	100 a 250 / 251 a 400 / 401 a 600
Hombres requeridos	10

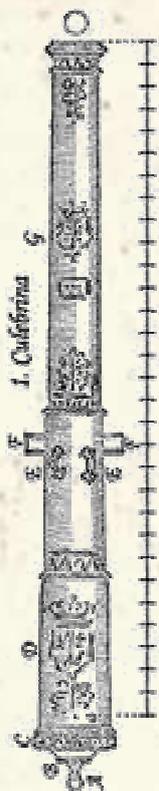
Nota a los ingenios de asedios

No se suelen usar para ataques individuales, suelen dispararse contra grandes masas humanas, o contra paredes y otras estructuras. Si el disparo falla hay que recordar que la trayectoria de los proyectiles que se lanzan con los arbalestos y las ballistas es rectilínea, y si fallan el blanco solamente podrán pasar a la derecha o a la izquierda de éste. La catapulta, al tener una trayectoria parabólica hace que su proyectil pueda caer en cualquier lugar alrededor del blanco.

Uso de Metralla

Las catapultas y los trebuchets pueden, en lugar de lanzar una sola roca, pueden disparar cargamentos de pequeñas piedras, o proyectiles de cerámica que se rompen al tocar el suelo esparciendo esquirlas afiladas por todo el radio alrededor del punto de impacto. Las esquirlas afectarán a las personas, pero no a las estructuras o edificios sólidos. El daño es mucho menor del daño que haría un proyectil sólido, pero lo reciben todos aquellos seres vivos dentro de un radio de 6 metros para las catapultas y 12 metros para los trebuchets, que no superen una suerte con un -25% de Malus.

ARMAS DE ARTILLERÍA



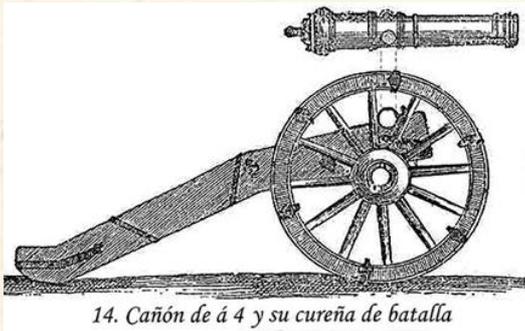
CULEBRINA

Arma diseñada para ser fijada en un parapeto de madera o piedra (en una fortificación o un barco). A causa de su pequeño calibre, no es una arma que se pueda usar para batir los muros de una fortaleza, era muy usada para defender una fortificación o un buque de un asalto de tropas o para destruir objetivos de tamaño y resistencia menores. Se disparaba prendiendo la mecha situada en la parte posterior, que provocaba la ignición de la pólvora, y la expulsión del proyectil. Este podía ser una bala de cañón de pequeño calibre o más frecuentemente metralla, que en formaciones cerradas podía causar una mortaldad terrible. En caso de disparar metralla el daño será de $2D6+2$ a cada individuo que se encuentre en la zona de impacto, en un radio de dos metros aproximadamente. Quien supere una suerte con un -25% supondremos que el cuerpo de otra víctima del disparo le ha hecho de cobertura y no sufre daño alguno. En todo caso el disparo no afectará a más de $2D6+3$ personas.

Competencia	Artillería
Característica base	Percepción
Fuerza mínima	-
Daño usando proyectil	$2D10$
Daño usando metralla	$2D6+2$ / 2 metros de radio
Recarga (disparos/min)	10 (1 cada 2 minutos)**
Alcance	15 a 150 / 151 a 300 / 301 a 450
Hombres requeridos	3

CAÑÓN

Se emplean contra grandes objetos ya sean fortificaciones o masas de tropas, nunca contra individuos aislados dada su escasa precisión y el notable gasto, tanto en pólvora como en munición de cada disparo. Los disparos de cañón solían dispararse con una inclinación de unos 8° hasta unos 22° dependiendo de si debían salvar algún desnivel hasta el objetivo. El alcance real de los cañones podía superar en mucho los 2000 o los 3000 metros dependiendo de la época ya que fue una arma que no dejó de hacer pequeños pero constantes avances. Los valores de la tabla son de alcances efectivos, más allá de esos valores, el proyectil tiene una trayectoria no fiable y una gran pérdida de velocidad que le reducen en demasiado su efectividad.

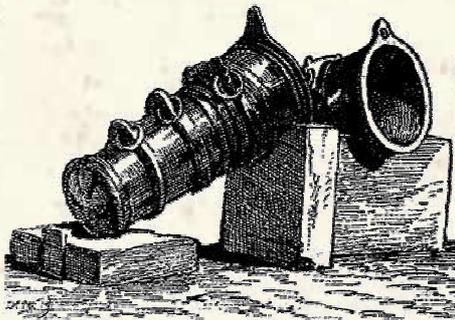


14. Cañón de á 4 y su cureña de batalla

Competencia	Artillería
Característica base	Percepción
Fuerza mínima	-
Daño usando proyectil	2D10
Daño usando metralla	2D6+2 / 2 metros de radio
Recarga (disparos/min)	10 (1 cada 2 minutos)**
Alcance	15 a 200 / 201 a 400 401 a 900
Hombres requeridos	6

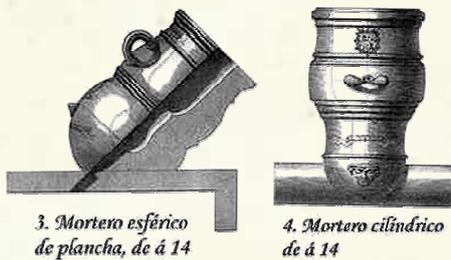


Akelarredvanced



MORTERO/PEDRERO

A mitad del siglo XV aparecen otras piezas de caña o tubo muy corto y de tiro curvo, para que el proyectil cayese en el interior de las fortalezas: La bombardra trabuquera y, poco tiempo después, de ella se derivó el mortero o pedrero, llevando ambas el tubo y recámara unida formando una sola pieza. El mortero tomó su nombre del artefacto doméstico para triturar. Es una pieza de calibre grande (de 30 a 50 cmts.), muy corta y enteriza, pues la caña y recámara van unidas a rosca en una sola pieza. La recámara es de calibre mucho más pequeño que la caña. Los pedreros llevan argollas para su manejo y sujeción al zoquete y dos muñones. Los proyectiles de estas piezas eran bolaños de piedra de hasta 150 Kg. de peso o cestos de guijarros, de donde se deriva el nombre de pedreros. Se empleaban para atacar en el interior de las fortificaciones o ciudades amuralladas. En el sitio de Ronda (1484) por el Rey Católico, aparecen las balas de fuego (huecas, con carga incendiaria interior) que pueden considerarse precursoras de la bomba, proyectil característico del mortero desde mediado el siglo XVI. El daño contemplado en las tablas es para un proyectil sólido, si se utilizan los guijarros el daño se calculará en 4D6 en un radio de 10 metros del blanco y si se usan las balas huecas con carga incendiaria, se contemplará que de haber algo que pueda arder en un radio de 10 metros del blanco arderá.

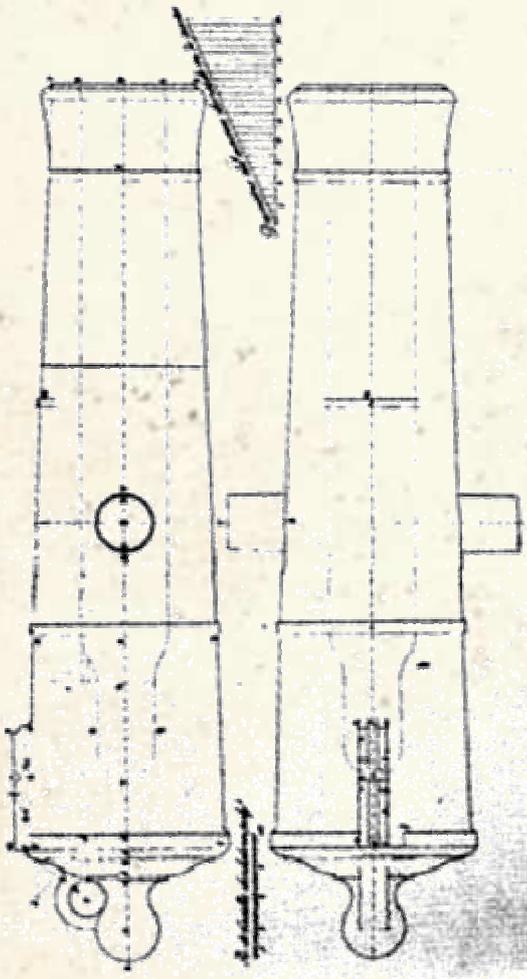


3. Mortero esférico de plancha, de á 14

4. Mortero cilíndrico de á 14

Competencia	Artillería
Característica base	Percepción
Fuerza mínima	-
Daño usando proyectil	10D6
Daño usando metralla	6D6 / 10 metros de radio
Recarga (disparos/min)	5 (1 cada 1 minuto)**
Alcance	50 a 300/301 a 600/601 a 1500
Hombres requeridos	2

OBÚS



Usado para bombardear a grandes distancias para destruir edificaciones. El ángulo de tiro del cañón solía estar entre los 25°-30° hasta los 45° normalmente. Normalmente se usaban en gran número para dañar estructuras defensivas para preparar un posterior ataque de tropas y cañones. Es una pieza lisa, de avancarga. Tiene recámara cilíndrica de menor diámetro que el ánima (como el mortero). Su nombre proviene de una pieza holandesa de finales del siglo XVII llamada aubitz. Es por eso que solo es válido su uso en el juego a finales del siglo XVII en adelante. La munición alternativa al proyectil sólido que usaban era la granada explosiva. De usar esta munición contemplaremos que el daño es de 6D6 en todo lo que se encuentre en un radio de impacto de 10 metros. Los seres vivos que alcance que superen una suerte con un -25% habrán recibido cobertura de otro ser vivo o de cualquier objeto que hubiera en el escenario (a discreción del DJ como resolver esta situación).

Competencia	Artillería
Característica base	Percepción
Fuerza mínima	-
Daño usando proyectil	10D6
Daño usando metralla	6D6 / 10 metros de radio
Recarga (disparos/min)	10 (1 cada 2 minutos)**
Alcance	150 a 300/301 a 600/601 a 1500
Hombres requeridos	4

Akelarredvanced

TABLAS DE LOS INGENIOS DE ASEDIO Y DE ARMAS DE ARTILLERÍA

Nombre	Competencia	Caract. base	Fue min.	Daño proyectil	Daño usando Metralla
Arbalesto de asedio	Arma asedio	PER	15	3D6+1	-
Ballesta de Resortes	Arma asedio	PER	-	3D6	-
Ballista	Arma asedio	PER	-	10D6	-
Catapulta	Arma asedio	PER	-	6D6	1D6 / 6 metros de radio
Trebuchet	Arma asedio	PER	-	12D6	2D6 / 12 metros de radio
Culebrina	Artillería	PER	-	2D10	2D6+2 / 2 metros de radio
Cañón	Artillería	PER	-	5D10	5D6 / 6 metros de radio
Obús	Artillería	PER	-	10D6	6D6 / 10 metros de radio
Mortero	Artillería	PER	-	10D6	6D6 / 10 metros de radio

Nombre	Recarga (disparos/minutos)	Alcance			Hombres
		(Corto +20% / Medio / Largo -20%)			
Arbalesto de asedio	5 (1 cada 1 minuto)	50 a 150/	151 a 300/	301 a 450	1
Ballesta de Resortes	25 (1 cada 5 minutos)*	50 a 100/	101 a 250/	251 a 350	3
Ballista	25 (1 cada 5 minutos)*	50 a 150/	151 a 250/	251 a 400	3
Catapulta	25 (1 cada 5 minutos)*	100 a 250/	251 a 400/	401 a 600	3
Trebuchet	75 (1 cada 15 minutos)***	100 a 250/	251 a 400/	401 a 600	10
Culebrina	10 (1 cada 2 minutos)**	15 a 150 /	151 a 300 /	301 a 450	3
Cañón	10 (1 cada 2 minutos)**	15 a 200 /	201 a 400 /	401 a 900	6
Obús	10 (1 cada 2 minutos)**	150 a 300 /	301 a 600 /	601 a 1500	4
Mortero	5 (1 cada 1 minuto)**	50 a 300/	301 a 600 /	601 a 1500	2

* En el caso de faltar un hombre, el tiempo de recarga se dobla, si solamente queda un hombre en el arma, no podrá recargarla, pero en caso de estar preparada la puede disparar.

** Con la mitad de hombres (redondeando hacia arriba) se puede usar el arma pero la recarga se dobla en tiempo. Por debajo de esa cantidad los hombres deben tener una fuerza combinada (sumada entre ellos) de 30, o no podrán cargar, apuntar y disparar. Por eso un solo hombre puede cargar un cañón y dispararlo multiplicando el tiempo de recarga por 6 pero no puede variar el objetivo que tenga apuntado el cañón en ese momento.

*** Con menos de 5 hombres no pueden recargar el arma, los proyectiles son muy pesados y la recolocación del contrapeso no sería posible. Por cada hombre que falte añadir 3 minutos a la recarga.

Daño por Metralla: En algunas de las armas hay una doble columna con los valores de daño. En el caso del daño por metralla hay que tener en cuenta que trayectoria tiene el disparo que efectúa el arma, rectilíneo o parabólico. Normalmente para determinar el daño sufrido por los personajes, personajes no jugadores y otros seres vivos ante un ataque de metralla si se supera una tirada de suerte con un -25% consideraremos que otro ser vivo o algún objeto del escenario atacado ha hecho de cobertura.

Alcance: En esta tabla se intenta dar una idea de los alcances efectivos del arma, aunque en realidad los alcances de las armas de artillería principalmente podían llegar a ser 5 o 6 veces superior pero sin ninguna precisión y con una disminución del daño considerable, por eso en la realidad no se desperdiciaban esos disparos pasadas esas distancias.

A Discreción del DJ habría que aplicar unos penalizadores añadidos a las tiradas de lanzamiento de proyectiles por tiempo y visibilidad.

Tabla de dificultad añadida al disparo:

Dificultad añadida al disparo		
Ninguna	0%	No hay viento , ni mala visibilidad
Moderada	-25%	Hay viento o hay mala visibilidad
Difícil	-50%	Hay viento y hay mala visibilidad
Muy Difícil	-75%	Condiciones climáticas muy adversas con muy mala visibilidad

Las condiciones climáticas con viento (brisa fuerte, rachas de viento lateral, galerna, vendaval, etc.) dificultan el tocar el blanco designado y la mala visibilidad (nubes bajas, niebla, cielo encapotado con muy poca luz, etc...)

Hablaremos de condiciones climáticas muy adversas cuando además tengamos lluvia, tormenta o sea sin luz o simplemente de noche.

Ataque a Fortificaciones

El uso de este tipo de armas básicamente es para destruir grandes masas humanas (a poder ser en formaciones compactas) o fortificaciones o estructuras defensivas. En lo relativo a las grandes masas humanas entre las explicaciones de cada tipo de arma y las reglas del juego ya especifican como aplicar el daño a las víctimas. Pero para el ataque a una estructura defensiva, el juego no contiene ninguna regla que nos sirva para resolver esta situación.

A efectos del juego buscaremos la solución más sencilla en cada caso en particular, siempre a discreción del DJ.

En algunos casos lo más sencillo al bombardear una muralla, puerta, o el objetivo que tengamos designado, se puede establecer un número de impactos correctamente realizados.

Ejemplo: El Dj determina en un escenario de combate que con las armas de asedio deben conseguir 12 impactos para destruir un tramo de muralla determinado para abrir paso a las tropas que quieren invadirlo.

El Dj determina que las condiciones climáticas con ligeras rachas de viento lateral y con el cielo encapotado de nubes que dificultan la apreciación de la distancia al objetivo, supone una dificultad añadida al disparo de grado moderado (-25%) El Dj decide que por cada impacto de grado crítico que realicen teniendo en cuenta el material y la calidad de construcción de esta muralla valdrá por tres disparos correctos (les explica que un crítico hace tanto daño porque es el tramo de muralla que más castigo ha recibido y en más mal estado se encuentra, que si estuvieran atacando otro tramo solo valdría por dos disparos)

Como podéis ver se puede hacer en plan muy sencillo y llegar a darle realismo y detalla hasta donde nos haga falta.

Para tener una referencia de impactos se debe tener en cuenta lo que se ataca y aplicar bonificadores o penalizadores. Si aplicamos a la muralla de piedra de una fortificación la necesidad de 20 impactos por ejemplo, ante la madera de la puerta de la muralla deberemos reducir esa cantidad a unos 10 por ser la madera más reforzada (subiremos o bajaremos este valor dependiendo de si hay el rastrillo bajado), y si impactamos en las construcciones interiores podemos valorar las construcciones en diferentes valores dependiendo de que sean, una choza o casa cualquiera de dentro como las cuadras o la herrería con un o dos impactos el techo cedería. Y así hacemos la progresión de impactos necesarios.

Aun así, bien es cierto que el grado de conocimiento de un ingeniero de asedio o del mismo artillero puede modificar la cantidad de impactos o dificultad del asedio, ya no tan sólo por la posibilidad más elevada de acertar en una acción u en otra, sino por el hecho de detectar posibles puntos débiles de la estructura a derrumbar o desmoronar. Que un ingeniero de asedio sacase un crítico a la tirada de percepción supondría una reducción a la mitad de la dificultad supuesta por la estructura o muro del enemigo, del mismo modo, que un crítico en la tirada combinada del Zapador (véase ejemplo en la descripción del zapador: critico combinado o crítico simple al cavar un túnel) supondría una disminución (depende de la acción) de hasta un 75% de resistencia de la estructura. Ello es debido al hecho que el zapador puede incidir directamente en el plano de los cimientos de una edificación que, siendo debilitada, hasta sería capaz de caer por el propio peso. Reduciendo en un caso y en otro el número de impactos necesarios para derribar la estructura.

Veamos este punto explicado en una tabla:

Tiradas del zapador cavando un túnel (Con. Mineral y Artesanía)	Reducción de la resistencia de la estructura
Critico en las dos competencias	-75%
Critico en una competencia y éxito normal en la otra	-50%
Éxito normal en las dos competencias	-25%

Por otra parte, la estructura puede haber sido construida sobre una base mucho más resistente o difícil de minar, o puede haber sido construida con unas muy buenas técnicas de construcción y tendríamos:

Estructura defensiva	Bonificación a la resistencia de la estructura
Construida con muy buenas técnicas de construcción	+25%
Construida sobre terreno difícil de minar	+25%
Las dos anteriores simultáneamente	+50%

Recuerda que si los Pjs están del bando atacante, no tienen por qué saber que daños están produciendo en el interior con el bombardeo de proyectiles de trayectoria parabólica ya sean de armas de asedio o de armas de artillería. Ajusta el escenario a tus necesidades.

La otra forma es otorgar una resistencia a los diferentes materiales, esto es muy relativo y es fácil caer en el hiper detallismo que suele provocar el encasquillamiento de una partida.

Akelarredvanced

Posibles valores para diferentes materiales:

Torre de defensa	2000-3000	puntos de resistencia
Muralla en buenas condiciones	1500-2500	pts de res.
Portón de acceso reforzado de hierro colado	1000-2000	pts de res.
Muralla delgada o en mal estado de conservación	500-800	pts de res.
Portalada de la fortificación	300-500	pts de res.
Portón de acceso de madera reforzada	250-400	pts de res.
Techadas interior fortificación (varios tipos)	50-150	pts de res.
Edificaciones de interior de fortif. (no reforzadas)	50-100	pts de res.

Si hacéis algún cálculo de los impactos necesarios para quebrar una buena muralla, entenderéis que muchas veces optaran por sitiar una fortaleza en vez de bombardearla o que con una buena cantidad de armas de asedio o artillería necesitasen tanto tiempo para hacer brecha

Los rangos de valores propuestos corresponden a intentar plasmar en datos del juego la resistencia de esos materiales a partir de informes y relatos de diferentes asedios históricos, plasmando en puntos los impactos necesarios para destruir esos elementos teniendo en cuenta el daño que hacen las diferentes armas de media.

Como siempre le dejamos al Dj la potestad de poder variar esos valores a su conveniencia, uso y disfrute para el bien de la aventura y la batalla que estén jugando. ¡A las armas!

