

Dramatis Personae

Especial I

Artillería y poliorcética en la Edad Media





DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL

Índice

Créditos	pág3
Presentación	pág4
Editorial	pág5
¿Quién es Rubén Saéz Abad?	pág7
Entrevista	pág8
Biblioteca	pág12
Dos Milenios de la Historia de la Artillería	pág13
Ayuda de Juego: Nuevas profesiones	pág19
Apéndice 1	pág24
Apéndice 2	pág26
Despedida y cierre	pág39





Créditos

Desde la redacción, quisiera agradecer a Rubén Sáez Abad lo bien que se ha portado con Dramatis Personae.

A Jordi Calvo por haber confiado en mí para ponerme al frente de Dramatis Personae, y a los miembros del equipo DP que no sólo trabajan rápido y sin poner ninguna pega... es que además lo hacen muy bien.

Equipo Dramatis Personae:

Prior (Director): Jordi Calvo.

Sub-prior (Jefe de Redacción): Manuel Morán Arias.

Tesorero (Maquetación): Ismael Avalos (Asmeil)

Frailes “Domini Canes” (Equipo DP): Albert Tarrés, Ángel Menargues.

Portada: Ismael Avalos (Asmeil)

Corrección: Frailes “Domini Canes” (Equipo DP) Albert Tarrés y Ángel Menargues

Ayuda de Juego: Albert Tarrés y Ángel Menargues

Apéndices: Albert Tarrés

Fotografía: Lorena Martínez Lérida.

Si quieres comentarnos cualquier cosa: <http://www.dramatispersonae.eu>

Dramatis Personae es un fanzine on-line independiente. Sus opiniones son mostradas en las secciones: Presentación, Editorial y Despedida y Cierre.



Dramatis Personae se publica bajo licencia Creative Commons. Se concede permiso para copiar, distribuir y/o modificar este documento bajo las condiciones “Reconocimiento-No Comercial-Compartir-Igual”, Puede consultar una copia de dicha licencia en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/es/>, en caso de distribución y/o modificación de alguno de los artículos publicados en este fanzine, debe citarse el correspondiente autor, y a Dramatis Personae como fuente original.





DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL

Presentación

Tenéis en vuestras manos el primer Especial de DP. Los especiales no tienen una fecha definida y versarán sobre un tema en especial. En este caso las Armas de Asedio. Tendrán un número limitado de páginas, no como los DP normales, y siempre mostrarán información útil para los jugadores de Aquelarre.

Comenzamos con una entrevista a Rubén Sáez Abad, experto en historia militar y conoceremos entre otras cosas, la existencia de Trebuchet Park. Continuamos hablando de la exposición: “Dos Milenios en la Historia de la Artillería” donde te presentamos el contenido del parque.

Os presentamos tres nuevas profesiones: Zapador, Ingeniero de Asedios y el Artillero (normal y mayor). Y para acabar dos apéndices: uno sobre nuevas competencias, aparecidas anteriormente en Rinascita y Villa y Corte; el otro sobre las Armas de Asedio donde se detalla cada arma y sus efectos a nivel de juego y unas reglas de Ataque a Fortificaciones.

Disfrutad de la lectura de este primer especial de DP. Nos vemos en el siguiente.





Editorial

La publicación de este número especial de DP ha sido una apuesta mía respaldada de manera sensacional por el resto del equipo Dramatis Personae. Desde que visité la exposición “Dos Milenios de Historia de la Artillería” no he dejado de darle vueltas a la posibilidad de incluir el magnífico trabajo de Rubén Sáez Abad en uno de nuestros números. Se lo comenté a Jordi y quedé encantado con la posibilidad, pero, como ya conocemos todos, actualmente no podemos comunicarnos tan fluidamente como nos gustaría a ambos y tuve que tomar las riendas del proyecto un poco por mi cuenta, sin saber la de dificultades que iba a tener por delante...

Este número especial de 40 páginas va a centrarse únicamente en la obra de Rubén Sáez, historiador, director de Trebuchet Park y autor de numerosos libros de éxito sobre la Edad Media española y sobre la Historia Militar.

Con él, Dramatis Personae quiere mostrar su total admiración por el proyecto que nuestro amigo tiene entre manos y dejar constancia del absoluto apoyo que al mismo dispensamos desde nuestras páginas, dando a conocer a todo aquél que no tuviera ya noticia la existencia de Trebuchet Park. Y es que, desde Dramatis Personae no podemos estar más agradecidos... Rubén Sáez, un autor de reconocido prestigio, Doctor en Historia y Premio Nacional de la Defensa en 2004, ha tenido la deferencia de atender mi propuesta de colaboración con Dramatis Personae y eso desde luego le honra.

Si visitáis su página personal, podréis ver que ha sido reseñado en publicaciones y medios de comunicación de mucho mayor calado que el nuestro, pero aún así, no ha dudado en concedernos la oportunidad de aprovecharnos de su tiempo para atender a los lectores de Dramatis Personae.

Yo pude conocer a Rubén en Buitrago de Lozoya y un par de días después ya estaba escribiéndole con mi propuesta de colaboración; me pareció una persona sorprendentemente accesible. Adquirí varios de sus libros de los cuales hablaremos también en este número especial y tuvo a bien firmármelos todos con una cortesía exquisita, no siempre propia de la gente que posee una erudición de su talla. Estuvimos charlando un rato acerca de sus obras, deteniendo nuestra conversación en los Almogávares, tema del que tenía mucho que contarnos... Si bien es cierto que las circunstancias del lugar no eran las más adecuadas para seguir conversando, pudimos prometer que visitaríamos pronto Trebuchet Park, mientras seguimos disfrutando nuestro paseo por la Feria Medieval de Buitrago de Lozoya que acogía en esos momentos su exposición “Dos milenios de Historia de la Artillería”.

No se me iba de la cabeza la idea de proponerle una colaboración con Dramatis Personae; sin embargo, no sabía si Rubén estaría interesado en involucrarse con nuestra comunidad compuesta por apasionados de la historia pero también fieles jugadores de Aquelarre y aficionados a los juegos de rol. No dudó en agradecer nuestro interés y en ese momento surgió la idea de dedicar un número especial a este brillante historiador que hará las delicias de nuestra comunidad, confirman-





Editorial

do que Rubén es una persona de lo más humilde y muy amable en el trato, cosa que agradecemos una vez más.

La redacción de este número especial no hubiera sido posible sin la colaboración del recién formado equipo DP (Los frailes “Domini Canes”) que han trabajado muy duro para poder ofrecer al lector un especial que sea de su interés. Ángel Menargues – Blog Recopilando Fragmentos (<http://recopilandofragmentos.blogspot.com>) y Albert Tarrés – Blog AKELARREDVANCED (<http://greatfrezzer.blogspot.com>) pasan a formar parte de manera permanente del proyecto DP, lo que va a suponer un salto de calidad considerable para nuestra revista. Además, en compañía de otros “hermanos” como Pablo Albert, el equipo de “Domini Canes” ya está trabajando en la publicación de DP8 y esperamos entre todos poder ofreceros el sello que Jordi imprimió a DP hace ya tantos años y en el que confiamos plenamente: Originalidad, Calidad y Jugabilidad... aunque para tenerlo en vuestras pantallas todavía tendréis que esperar algún tiempo (¡así que no os desesperéis!)

Pasemos ya a lo que nos interesa a todos: ¿quién es Rubén Sáez Abad y qué es Trebuchet Park? Si quieres saberlo, no tienes más que disfrutar de su compañía en este número especial de Dramatis Personae.

Manuel Morán Arias





¿Quién es Rubén Saéz Abad?



Rubén Sáez, **Histotiador Militar**, nació el 2 de Noviembre de 1978 en la ciudad de Teruel. Tras terminar la **Licenciatura en Humanidades** en Teruel, se doctoró en Historia en la Universidad Complutense de Madrid durante Junio del 2004, obteniendo la calificación de Sobresaliente *Cum Laude* con la tesis titulada “La Poliorcética en el Mundo Antiguo”. Fue precisamente la investigación sobre las técnicas y máquinas de asedio en la Antigüedad la que le llevó a obtener el **Premio Nacional Defensa 2004**, otorgado por el Ministerio de Defensa, en su modalidad de Historia y Geografía Militar.

Es autor de un gran número de artículos y libros sobre la tecnología militar a lo largo de la Historia, haciendo especial hincapié en la maquinaria de asedio antigua y medieval. También ha participado en multitud de congresos nacionales e internacionales en los que ha presentado las principales innovaciones que los trabajos sobre poliorcética han deparado en los últimos años.

Pero, sin lugar a dudas, su mayor contribución al mundo de las máquinas de asedio grecorromanas reside en su investigación sobre Arqueología Experimental. En este sentido destaca un proyecto integral de reconstrucción de todos los ingenios de asedio empleados por los ejércitos durante el mundo Antiguo y Medieval, proyecto que se encuentra en sus primeras fases y que culminará con una exposición internacional sobre el tema que recogerá 45 máquinas a escala real.

En la actualidad trabaja como asesor en numerosos proyectos de índole nacional. Entre ellos destaca el Proyecto Segeda, dirigiendo la reconstrucción de una torre de asedio romana de 14 metros de altura, encaminada a funcionar como centro de interpretación sobre el ejército romano. Por otro lado, dirige el Centro de Interpretación de la Guerra de los Dos Pedros en la recién reconstruida muralla de Teruel. Colabora además en otros proyectos con grupos de reconstrucción arqueológica, tanto nacionales como internacionales, vinculados al mundo militar grecorromano y medieval, reconstruyendo máquinas de asedio para museos y yacimientos arqueológicos de toda Europa.



Entrevista

Rubén Sáez Abad, experto historiador militar, tiene el honor de ser el creador de una iniciativa única que está cobrando forma en Trebuchet Park, parque temático dedicado a la exposición de máquinas de asedio situado en Albarracín (Teruel). Al conocer su existencia, los miembros del equipo Dramatis Personae, no hemos dudado en ponernos en contacto con él para que nos dé más información sobre tan fascinante proyecto... y aquí tenemos el resultado de nuestra conversación con el historiador.

DP Primera pregunta para romper el hielo... ¿conocías Aquelarre/ Dramatis personae antes de contactar con nosotros?

Rubén Lo cierto es que no tenía conocimiento de vuestra existencia. Mis limitaciones de tiempo impiden que pueda navegar por la red todo lo que deseo. Aunque es un tema que me parece interesantísimo, me resulta imposible sacar los ratos necesarios para poder conocerlo más a fondo.

DP Háblanos de ti, ¿qué puede decirnos Rubén Sáez de sí mismo?

Rubén No me gusta hablar en exceso de mí mismo. Tan sólo decir que soy un apasionado de la Historia Militar, que a ella he dedicado toda mi vida profesional, y espero poder seguir haciéndolo durante muchos años.

¿De dónde surge tu afición por la Historia?

Mi afición por la Historia comenzó desde muy pequeño. Quizás, el hecho de vivir durante toda mi infancia en la localidad de Albarracín (Teruel), condicionó este amor por las civilizaciones que nos han precedido. Allí rezuma el pasado hasta por el último de sus rincones y eso es algo que no te deja indiferente. Ya posteriormente, con mis estudios en Humanidades y el doctorado en Historia profundicé en el tema, especializándome en el arte de la guerra de asedio.

¿En qué estás trabajando actualmente?

Actualmente me encuentro trabajando en numerosos proyectos de forma simultánea. Por un lado, trabajo en ampliar y mejorar las instalaciones de Trebuchet Park, el mayor parque de máquinas de asedio a escala real del mundo. En este sentido, nuestros próximos objetivos residen en la creación de nuevas máquinas para ampliar la oferta museística del parque, así como en la puesta en marcha de un campo de tiro donde poder hacer exhibiciones de disparo durante las visitas. Por otro lado, también me hallo trabajando en nuevos libros para responder a la demanda de diferentes editoriales y dirigiendo algunos proyectos museísticos, como por ejemplo el de la muralla de Teruel. Numerosas conferencias y artículos para revistas completan los proyectos para estos meses finales del año.





Entrevista

¿Dónde está Trebuchet Park? ¿Por qué elegiste esa ubicación?

Trebuchet Park se encuentra localizado en las afueras de la localidad de Albarracín, en un espacio especialmente habilitado para que se puedan mostrar al aire libre todos los ejemplares con los que contamos actualmente. La ubicación se eligió por los vínculos familiares que conservo con el lugar, pudiendo disponer de un taller en las inmediaciones del espacio expositivo.

¿Cómo surgió esta idea?

A pesar de que la construcción de las primeras máquinas de asedio que hoy se pueden contemplar en el parque se remonta al año 2004, fue durante el 2010 cuando se tomó la decisión de que todas las máquinas reconstruidas hasta la fecha quedaran incluidas dentro de un único parque histórico. Hasta ese momento habían estado viajando por España y Francia, aunque jamás habían tomado parte en exposición alguna todas las máquinas de forma conjunta.

Actualmente, ¿con cuántas máquinas de asedio cuenta el parque?

En el parque se pueden contemplar 48 máquinas repartidas en cinco bloques temáticos: dos de Época Antigua (Grecia y Roma), además de otros tres de Época Medieval (Mundo cristiano, mundo musulmán y mundo oriental).

¿Quién construye las máquinas que podemos ver expuestas en Trebuchet Park?

Todas las máquinas son construidas en el propio parque por el tándem compuesto por mi padre y por mí, aunque ocasionalmente he contado con la ayuda de otros familiares, así como de algunos amigos. El interés y la fascinación que despiertan estas máquinas provocan que tengan un magnetismo especial, lo que ha provocado que la gente que me rodea haya aceptado colaborar conmigo en su construcción y puesta en marcha.

A estas alturas nuestros lectores ya deben estar “alucinando” y por supuesto, pensando: ¿y cómo? ¿en qué planos y documentos te basas para poder llevarlo a cabo?

El proceso de reconstrucción de todas y cada una de las máquinas es muy costoso. En primer lugar, es necesario reunir toda la información que se conoce acerca de la máquina en cuestión, tanto documentación escrita contemporánea a su empleo, así como restos arqueológicos en el caso de que los haya. Las ilustraciones que aparecen en determinados manuscritos medievales también ayudan a complementar la información existente.

Una vez se dispone de la información teórica, se pasa a la elaboración de los planos que han de guiar el proceso de construcción. Tras adquirir los materiales necesarios, se le comienza a dar forma a la máquina. La última de las fases termina con los test de prueba, hasta evaluar en profundidad las capacidades reales del ingenio reconstruido.





Entrevista

Asombrados, queremos contar a nuestros lectores que todas las máquinas de guerra que hay en Trebuchet-Park funcionan... y no sólo eso, sino que has realizado alguna prueba real de disparo con algunas ellas. Cuéntanos un poco sobre esta magnífica experiencia.

La prueba de las máquinas se antoja un paso trascendental en la investigación, pues permite corroborar que el proceso de reconstrucción se ha efectuado correctamente. En su época todas las máquinas funcionaban perfectamente, por lo cual, si están bien construidas deben operar del mismo modo.

¿Cuándo puede visitar un lector de Dramatis Personae Trebuchet Park?

Trebuchet Park está abierto todos los fines de semana y festivos en horario de 10 a 14 y de 16 a 21 horas. A lo largo del invierno el horario de cierre se ve condicionado por la luz solar, acortándose progresivamente.

¿Podremos tener el gusto de conocerte allí?

A menudo me encuentro en el parque, realizando las visitas guiadas para acercar las máquinas que componen la exposición al gran público. No obstante, mis numerosos compromisos en ocasiones me mantienen alejado del parque. En esas ocasiones, las visitas guiadas las realiza mi padre, artífice de buena parte del proyecto, y un gran conocedor de los pormenores de todas y cada una de las máquinas.

Si tuvieras que quedarte sólo con una de tus máquinas, ¿cuál elegirías? Yo personalmente digo que el Hwach'a (lanzacohetes chino) que pude ver en Buitrago me pareció espectacular.

Sin duda alguna, sería la catapulta tipo scorio. Fue la primera de las máquinas que construí, además de haberse reconstruido en base a unos restos arqueológicos descubiertos en el cercano pueblo de Caminreal (Teruel). El material se conserva en el Museo de Teruel, lo que me permitió estudiarlos de primera mano.

Como ya es sabido, yo tuve oportunidad de ver parte de tu trabajo en la exposición “Dos milenios de Historia de la Artillería” en Buitrago de Lozoya (Madrid), donde tuve el gusto de conocerte ¿Cómo surgió este proyecto?

La exposición que hoy se puede contemplar en Madrid es el fruto de las gestiones de dos personas muy especiales. Se trata de Antonio y de Vicente, que convencieron a Ángel, el alcalde, del interés de que la exposición recalara en Buitrago. La buena disposición de las autoridades de la localidad hizo el resto, facilitando que cerca de la capital de España se disponga de una pequeña muestra de nuestro trabajo.



Entrevista

¿Hasta cuándo podremos disfrutar de “Dos Milenios de Historia de la Artillería”?

Está previsto que la exposición permanezca en su actual ubicación, al menos por espacio de un año, lo que permitirá que pueda ser visitada por un mayor número de público.

Es un verdadero honor el que hayas tenido a bien atender a Dramatis Personae. Como te dije desde un primer momento, nuestra comunidad está compuesta de apasionados de la Historia y tenerte entre nosotros, es un placer. No puedo despedirte sin antes preguntarte: ¿estarías dispuesto a disfrutar de la historia interpretando un personaje en la España/Península Ibérica medieval tal y como propone Aquelarre? ¿Qué te parece la idea?

No me importaría interpretar a alguno de los personajes. Siempre es una idea sugerente, aunque la escasez de tiempo condiciona mi disponibilidad.

Muchas gracias por tu atención, Rubén. Desde Dramatis Personae te mandamos un fuerte abrazo haciendo constar que apoyamos firmemente tu proyecto y admiramos tu trabajo.

¡Suerte!



Biblioteca

Rubén Sáez Abad es autor de:

Historia Antigua:

- Trebuchet Park

Sáez Abad, Rubén (2011), Trebuchet Park, Editorial Almena, Madrid.

- La poliorcética en el Mundo Antiguo

Sáez Abad, Rubén (2005), La poliorcética en el Mundo Antiguo, Tesis Doctoral, Universidad Complutense, Madrid.

- Artillería y poliorcética en el mundo grecorromano

Sáez Abad, Rubén (2005), Artillería y poliorcética en el Mundo Grecorromano, Anejos de Gladius 8, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Ediciones Polifemo, Madrid.

- Los grandes asedios de las legiones romanas

Sáez Abad, Rubén (2009), Los grandes asedios de las legiones romanas, Editorial Almena, Madrid.

- Cartago Contra Roma. Soldados y batallas de las Guerras Púnicas

Sáez Abad, Rubén (2006), Cartago contra Roma. Soldados y batallas de las Guerras Púnicas, Editorial Almena, Madrid.

Historia medieval:

- Aljubarrota 1385. Juan I de Castilla y la Guerra de Sucesión de Portugal

Sáez Abad, Rubén (2011), Aljubarrota 1385. Juan I de Castilla y la Guerra de Sucesión de Portugal, Editorial Almena, Madrid.

- Las campañas de Almanzor 977-1002

Sáez Abad, Rubén (2008), Las campañas de Almanzor 977-1002, Editorial Almena, Madrid.

- La batalla de Toro 1476

Sáez Abad, Rubén (2009), La batalla de Toro 1476, Editorial Almena, Madrid.

- Los grandes asedios en la Reconquista de la Península Ibérica

Sáez Abad, Rubén (2009), Los grandes asedios en la Reconquista de la Península Ibérica, Editorial Almena, Madrid.

- Artillería y poliorcética en la Edad Media

Sáez Abad, Rubén (2007), Artillería y poliorcética en la Edad Media, Editorial Almena, Madrid.

- La Guerra de los Dos Pedros 1356-1369

Sáez Abad, Rubén (2008), La Guerra de los Dos Pedros 1356-1369, Editorial Almena, Madrid.

- Los almogávares y la amenaza turca 1303-1312

Sáez Abad, Rubén (2008), Los almogávares y la amenaza turca 1303-1312, Editorial Almena, Madrid.

Historia Moderna:

- Los grandes asedios de la Época Moderna (siglos XVI-XVII)

Sáez Abad, R. (2010), Los grandes asedios de la Época Moderna (siglos XVI-XVII), Editorial Almena, Madrid.

- La Guerra de Sucesión Española 1702-1715

Sáez Abad, Rubén (2007), La Guerra de Sucesión Española 1702-1715, Editorial Almena, Madrid.

- La Guerra del Asiento o de la “Oreja de Jenkins” 1739-1748

Sáez Abad, Rubén (2010), La Guerra del Asiento o de la “Oreja de Jenkins” 1739-1748, Editorial Almena, Madrid.

Si quieres saber más, no dudes en visitar:

<http://www.maquinasdeasedio.com/es/tag/trebuchet-park/>

Quedarás encantado...





Dos Milenios de la Historia de la Artillería

El pasado sábado 3 de Septiembre, el Redactor Jefe de Dramatis Personae y varios miembros de “su séquito” se desplazaron hasta la localidad madrileña de Buitrago de Lozoya para asistir a la XI Feria Medieval, orgullo de toda la localidad. Allí, pudieron visitar la exposición “Dos Milenios de la Historia de la Artillería” y como no puede ser de otra manera, desde DP queremos compartir con vosotros la experiencia. Buitrago de Lozoya: una ubicación perfecta...



Situado en la sierra Norte de Madrid, a 74 km de la capital, Buitrago de Lozoya es un auténtico paraíso para los aficionados a la Historia:

Según el historiador romano Tito Livio (59 a.C-17 d.C), fue en el año 190 a.C. en que los ejércitos de Roma comandados por Cayo Flaminio tomaron posesión de un lugar conocido como Litabrum, población que hoy se identifica con Buitrago de Lozoya. No nos resulta posible aseverar tales datos, pues no existen vestigios arqueológicos que ratifiquen los hechos narrados por Tito Livio. De la misma manera, no podemos aportar al lector mayores datos sobre la presencia musulmana en la zona, aunque el origen árabe de su recinto amurallado construido en el Siglo XI es indiscutible -cosa que corrobora por lo tanto la presencia islámica en Buitrago de Lozoya-. Tal hecho se verá finalmente confirmado en el año 1083 (o 1085 según autor) cuando en plena Reconquista las tropas del Rey Alfonso VI arrebaten la Villa de Litabrum a los musulmanes.

Un toro, una encina y la frase Ad alenda pecora (para el sustento del ganado) forman el escudo de armas de Buitrago de Lozoya, concedido por Alfonso VI En el año 1096.

En 1368, las antiguas tierras de Litabrum pasarían a manos de Don Pedro González de Mendoza, concedidas por el Rey Enrique II (de Trastámara) en gratitud por el apoyo que éste le había dispensado en la guerra que el monarca libró contra su hermano Pedro I, llamado el Cruel. Desde ese



Dos Milenios de la Historia de la Artillería



momento, la historia de la Villa se vería estrechamente unida a la familia Mendoza; la misma a la que perteneció Don Íñigo López de Mendoza marqués de Santillana, la misma sobre la que recaería también el ducado del Infantado, siendo, por ello, una de las más poderosas de España.

Buitrago de Lozoya vivió sus años de apogeo y esplendor durante los siglos XV y XVI, en los que bajo el poder de los Mendoza, la población no dejó de crecer desbordando pronto sus muros y extendiéndose en forma de arrabales hacia el norte y el sur de la población.

Pocos cambios podemos apreciar en la vieja Villa de Litabrum hasta el año 1808 en el que las tropas napoleónicas incendiaron el recinto amurallado, causando graves daños.

Tras sobrevivir a la Guerra Civil (en la que se destruyó la iglesia de Santa María del Castillo), Buitrago de Lozoya nos sigue ofreciendo un entorno acogedor y tremendamente hermoso que sin duda, merece ser visitado.

¡A las murallas!



Únicamente por el precio de 1,50 euros, localizada en el maravilloso recinto amurallado de la villa, el visitante podrá gozar durante un año de la exposición “Dos Milenios de Historia de la Artillería”, dirigida por Rubén Sáez Abad.

Los miembros del equipo Dramatis Personae que se desplazaron a la zona para gozar de la experiencia quedaron encantados... Antonio, uno de los coordinadores de la exposición que desempeñaba la labor de atención al visitante, tuvo de manera espontánea la deferencia de servirnos de guía, aportándonos interesantísimos datos sobre la misma y sobre el propio recinto amurallado, en la amena y amistosa conversación que nos regaló sobre las murallas de la Villa de Litabrum.

Allí, ataviado como un auténtico Ingeniero de Asedio, desempeñó su trabajo con una exquisita educación que queremos resaltar ante todos nuestros lectores, enviándole desde nuestras páginas un caluroso saludo.

¿Por qué acudir a ver en “Dos Milenios de Historia de la Artillería”?

En palabras de Rubén Sáez, su director, esta exposición *“está destinada a recoger las principales innovaciones operadas en el campo de la artillería durante el periodo que va desde el siglo V a. C. hasta el XV d. C. Dentro de esta muestra aparecen representados muchos de los grandes ingenios que presidieron la guerra de sitio durante el Mundo Antiguo y la Edad Media”*



DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL

Dos Milenios de la Historia de la Artillería

¿Qué ingenios militares nos ofrece esta exposición?

10 máquinas de guerra de diferentes épocas, construidas a escala real por Rubén Sáez Abad han sido dispuestas sobre las murallas de Buitrago de Lozoya para disfrute de todos aquellos interesados en tema.

Aquellos que quieran visitar la exposición, encontrarán las siguientes máquinas de guerra:

- Catapulta tipo scorpío (Roma)
- Onager (Roma)
- Mangonel (Bizancio)
- Alakation (Bizancio)
- Ballesta de torno (Mundo cristiano)
- Espringal (Mundo cristiano)
- Jarkh (Mundo musulmán)
- Lu'ab (mundo musulmán)
- Hwach'a (Mundo oriental)
- Catapulta de torbellino (Mundo oriental)

Todas ellas sin duda te dejarán gratamente sorprendidos, no sólo por su logradísimo acabado, sino por la originalidad que las caracteriza. Quedamos auténticamente “alucinados” con el funcionamiento del Hwach'a, un ingenio oriental que data de 1451 y que combina el lanzamiento de flechas con pequeños cohetes... ¡digno de ser visto!

Queremos invitarte a que tú mismo descubras lo que la exposición te tiene preparado y, por ello, no seguiremos aportando más datos en este artículo.

Para terminar, te dejaremos una pequeña muestra de lo que allí, y en Trebuchet Park te espera!



DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL

Dos Milenios de la Historia de la Artillería





DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL

Dos Milenios de la Historia de la Artillería





DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL

Dos Milenios de la Historia de la Artillería





Ayuda de Juego: Nuevas profesiones

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, 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 (Medieval, 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

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 desestabi-



Ayuda de Juego: Nuevas profesiones

lizar 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 maravedís 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)

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.



Ayuda de Juego: Nuevas profesiones

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 estratega 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 porcentaje 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



Ayuda de Juego: Nuevas profesiones

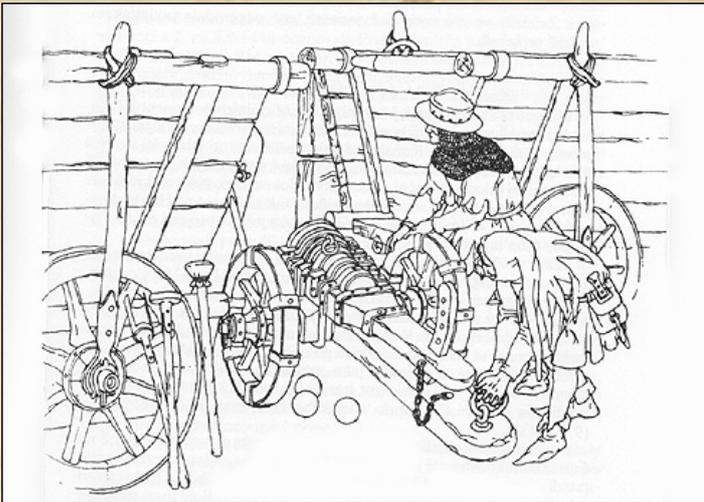
despareciendo las ballistas, catapultas y trebuchets a favor de los cañones, morteros, obuses y culebrinas, y, por ello, en la hoja de personaje del Ingeniero se irá sucediendo una progresiva desaparición de Artesanía por la aparición de una competencia de arma de fuego larga, suponiendo una ayuda lógica en el caso de tener que manejar alguna de las armas en batalla.

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.

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.



Ayuda de Juego: Nuevas profesiones

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.



Apéndice 1

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 **VILLY 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



Apéndice 1

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 3^a EDICIÓN 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.

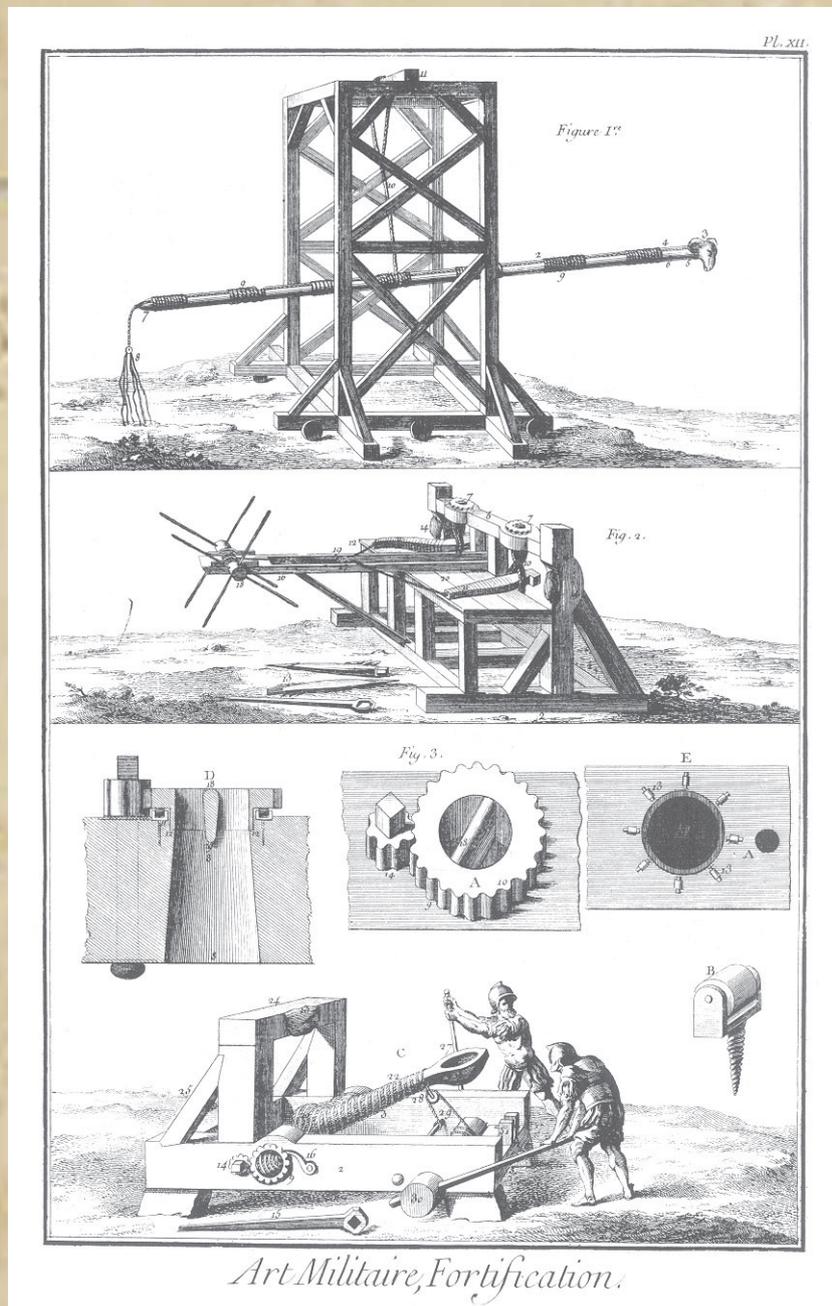




Apéndice 2

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.

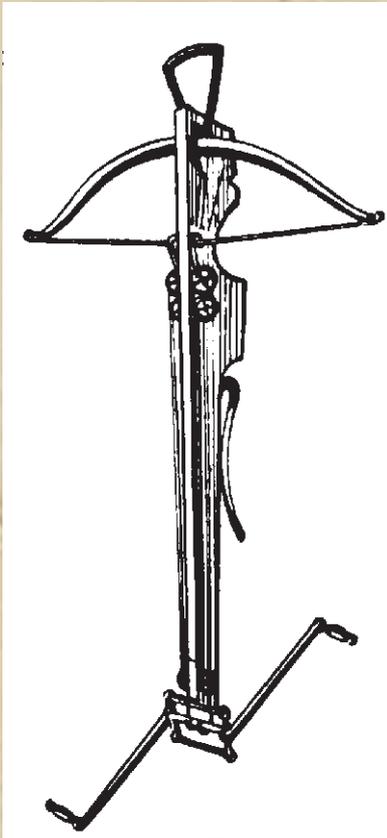
Se describirán las Armas de Asedio (las que no usaban pólvora para disparar el proyectil) por una parte y las Armas de Artillería por otra parte. Se detallará cada tipo de arma y en algunas de ellas se tendrá en cuenta alguna particularidad como el uso de diferente tipo de munición y sus efectos a nivel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





Apéndice 2

INGENIOS DE ASEDIO

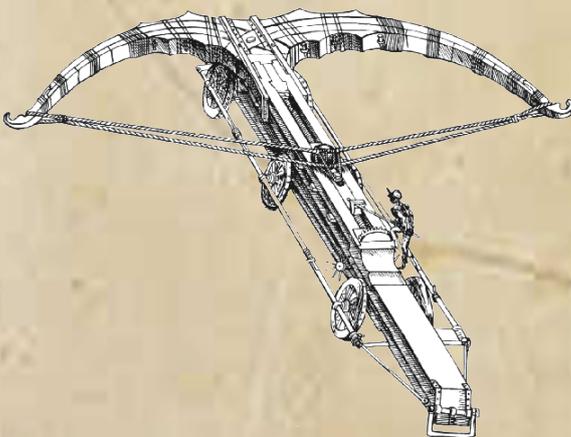


ARBALESTO

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.

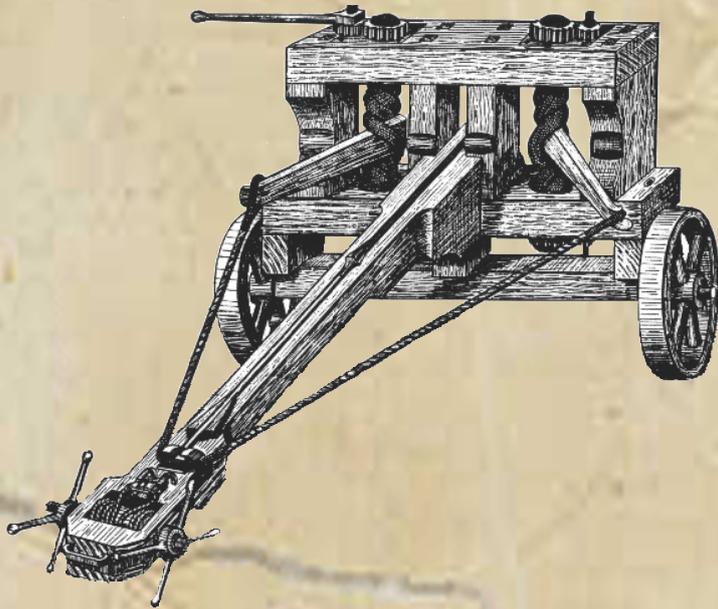
Competencia	Arma de asedio
Característica base	Percepción
Fuerza mínima	-
Daño usando proyectil	3D6
Daño usando metralla	-
Recarga (disparos/min)	25 (1 cada 5 minutos)*
Alcance	50 a 100/ 101 a 250/ 251 a 350
Hombres requeridos	3



DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL

Apéndice 2

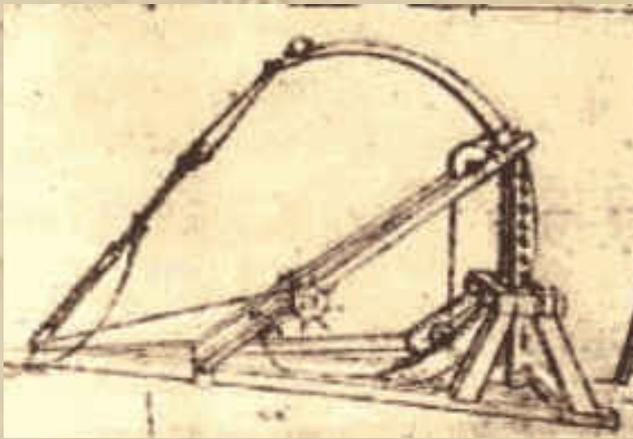
INGENIOS DE ASEDIO



BALLISTA

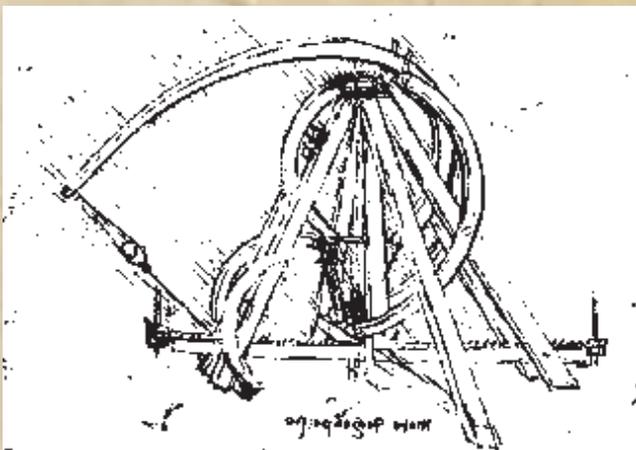
La ballista usa saetas semejantes a las del arbalastro, y su trayectoria de fuego es también rectilínea, pero es mucho mayor y necesita de al menos 3 hombres que la manejen (uno que apunte, uno que cargue, y otro que dispare).

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.



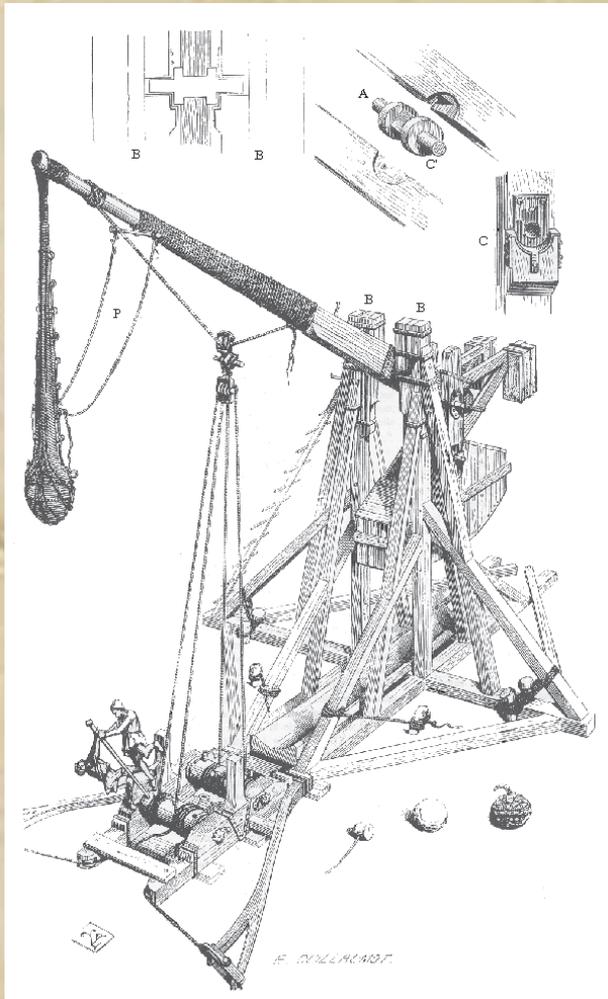
Competencia	Arma de asedio
Característica base	Percepción
Fuerza mínima	-
Daño usando proyectil	6D6
Daño usando metralla	1D6/ 6 metros de radio
Recarga (disparos/min)	25 (1 cada 5 minutos)*
Alcance	100 a 250/251 a 400/401 a 600
Hombres requeridos	3



DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL

Apéndice 2

INGENIOS DE ASEDIO



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.

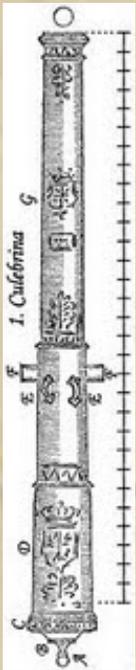
Uso de Metralla

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.



Apéndice 2

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.

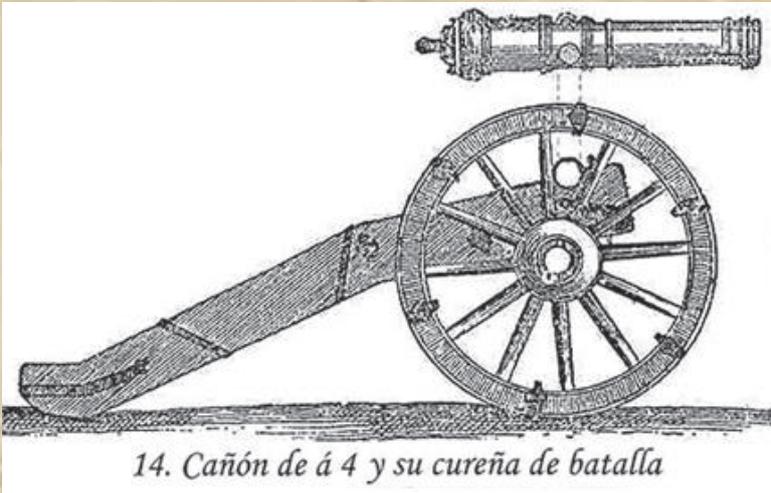
Competencia	Artillería
Característica base	Percepción
Fuerza mínima	-
Daño usando proyectil	$2D10$
Daño usando metralla	$2D6+2$ / 2 metros de radio
Recarga (disparos/min)	10 (1 cada 2 minutos)**
Alcance	15 a 150 / 151 a 300 / 301 a 450
Hombres requeridos	3





Apéndice 2

ARMAS DE ARTILLERÍA



14. Cañón de á 4 y su cureña de batalla

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 dejo 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.

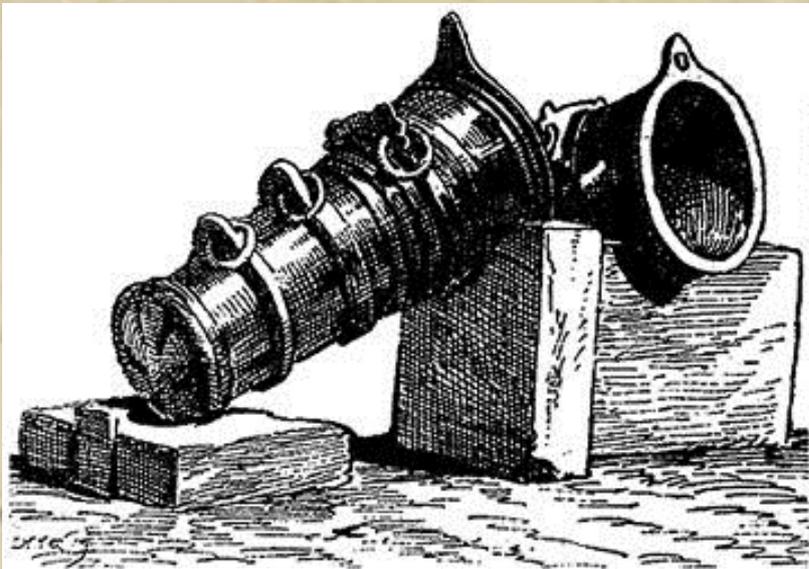
Competencia	Artillería
Característica base	Percepción
Fuerza mínima-	
Daño usando proyectil	2D10
Daño usando metralla	2D6+2 / 2 metros de radio
Recarga (disparos/min)	10 (1 cada 2 minutos)**
Alcance	15 a 200 / 201 a 400 401 a 900
Hombres requeridos	6





Apéndice 2

ARMAS DE ARTILLERÍA

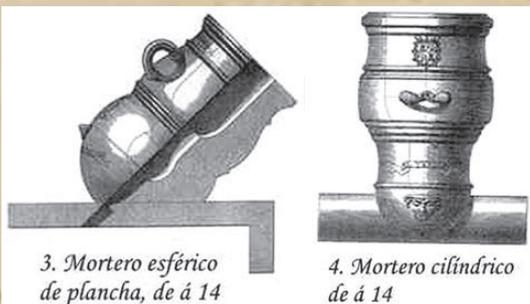


MORTERO/PEDRERO

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 cms.), muy corta y enteriza, pues la caña y recá-

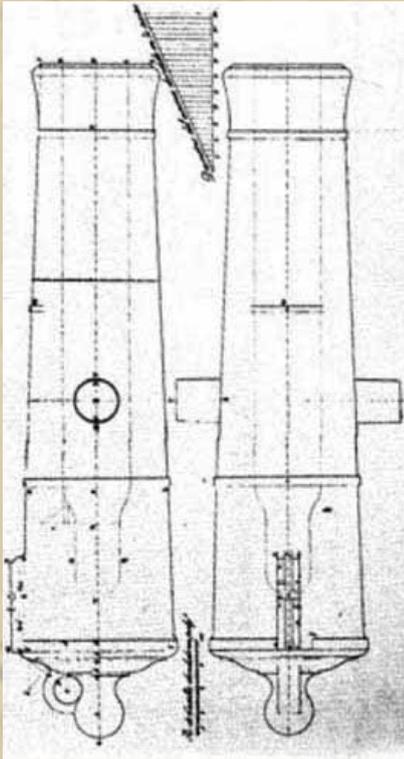
mara van unidas a rosca en una sola pieza. La recámara es de calibre mucho más pequeño que la caña. Los pedreros llevan argollas para su manejo y sujeción al zoquete y dos muñones. Los proyectiles de estas piezas eran bolaños de piedra de hasta 150 Kg. de peso o cestos de guijarros, de donde se deriva 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.

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





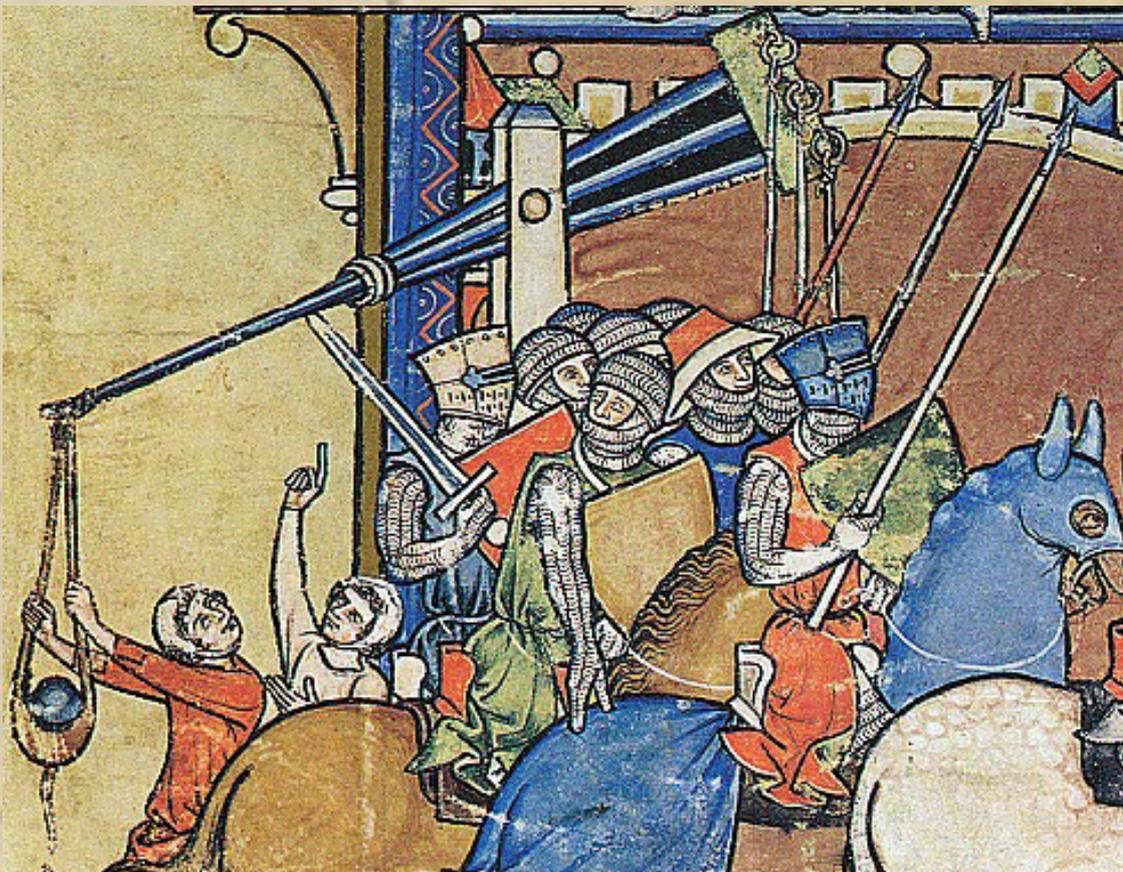
DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL



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





DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL

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,



DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL

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.

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.



DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL

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



DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL

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 híper detallismo que suele provocar el encasquillamiento de una partida.

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 más 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 fortificación (no reforzadas)	50-100	pts de res.



DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL

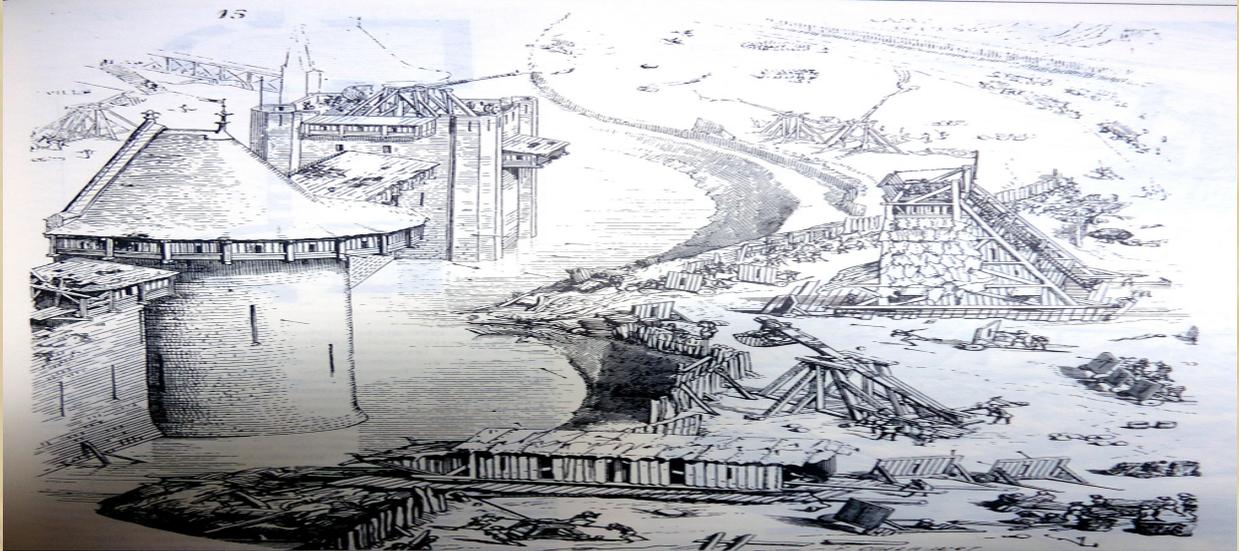
Si hacéis algún cálculo de los impactos necesarios para quebrar una buena muralla, entenderéis que muchas veces optaran por sitiar una fortaleza en vez de bombardearla o que con una buena cantidad de armas de asedio o artillería necesitasen tanto tiempo para hacer brecha

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!



DESPEDIDIA Y CIERRE



Y hasta aquí el primer especial DP. Esperamos que os haya gustado y que la información os sea útil en vuestras mesas de juego. Como siempre, recordar que son los DJ quienes conocen a sus jugadores y saben hasta donde puede poner reglas en el juego; hay Djs que les gustan las reglas sencillas y hay otros que prefieren que cuanto más reglas mejor. Lo importante es divertirse con tus amigos.



DRAMATIS PERSONAE ESPECIAL



POTENTIS ASPECTABILIBUS ET INVISIBILIBUS QUO HIC
RITO VENIERUNT EGO GRATIAS TE. IN PACE ADETE, EGO
POTENTIAM CIRCULI UNIVERSITIDO

CIRCULUS APERTUS EST SED NUNQUAM RUMPENS.

