

ESCENARIOS

LOS ESCENARIOS

Antes de iniciar un escenario vale la pena leérselo de arriba abajo, fijándose sobre todo en las condiciones de victoria, que varían de uno a otro.

No hay límites al número de turnos que puede durar una partida. Un turno equivale a 5 segundos de tiempo real.

El primer escenario es el más sencillo, y el resto son de complejidad creciente. Si hay varios jugadores por bando, los escenarios más recomendables son el 2, el 4 y el 7, pero es igualmente posible repartir los personajes del mismo bando entre varios jugadores en cualquier escenario.

Es importante disponer los mapas como se indica al inicio de cada escenario. Los números del 1 al 8 se refieren a los que están impresos en el mapa (side 1, side 2, etc.) y permiten obtener la posición deseada.

Entrada de personajes en el mapa: Los personajes que entran en el mapa empiezan a gastar puntos de movimiento desde la primera casilla. Se mueven normalmente respetando las limitaciones debidas a la naturaleza del terreno. Las medias casillas del borde del mapa se cuentan como casillas enteras y son perfectamente utilizables.

Salida de personajes del mapa: Todo personaje que sale voluntariamente del mapa, ya no puede volver a él en el transcurso de la partida. Un personaje que, debido a un resultado de combate o de tiro de proyectiles, debería retirarse fuera del mapa, permanece en su lugar y recibe una herida. Si ya estuviera herido, se le considera muerto.

PEQUEÑO LÉXICO DE LOS MAPAS

Side	Lado
The Village	El pueblo
Building	Edificio
The Street	La calle
The Crossroads	El cruce
The Pool	El estanque
The Hillock	El promontorio

ESCENARIO 1: REYERTA CALLEJERA

Disposición del mapa



La historia

Dos clanes rivales llevaban demasiado tiempo tranquilos, y este tipo de situaciones no suele durar. Giles ha insultado a Baker y tal afrenta no debe quedar impune.

Los bandos

Clan 1

Campesinos:

Carpenter

Giles

Radult

Salter

Wulf.

Arquero:

Fletcher.

Clan 2

Campesinos:

Baker

Farmer

Gam

Gobin

Smith.

Arquero:

Bowyer.

Posiciones de salida

El primer clan despliega primero. Giles está situado en la casilla marcada 'The Street' (la calle). De los cinco personajes restantes, tres deben estar colocados en el edificio 5 y dos en el edificio 3.

El segundo clan despliega a continuación. Baker está en la puerta del edificio 2 y sus cinco compañeros en el edificio 1. El segundo clan inicia el primer turno de juego (y el jugador que lo controla es el primero en jugar).

Condiciones de victoria

El jugador que posea el último personaje que se tenga de pie gana la partida. Si sólo queda un personaje por bando y ninguno consigue tumbar al otro, se considera empate.

ESCENARIO 2: REVUELTA CAMPESINA

Disposición del mapa

	7			1	
6	The Crossroads	8	4	The Village	2
	5			3	

La historia

Una banda de campesinos se dirige a unirse con el grueso de la rebelión. Se han detenido en el pueblo y la mayoría se ha dispersado por los alrededores buscando comida. Entonces se enteran de que los caballeros del señor feudal se dirigen a su encuentro con malas intenciones. Los campesinos empiezan a replegarse hacia el pueblo, que ofrece mejores posibilidades defensivas, y donde han dejado su botín fuertemente guardado.

Los bandos

Los campesinos

Grupo 1:

Sargento: Wood;

Arquero: Fletcher;

Campesinos: Farmer, Gobin;

y las 6 mulas.

Grupo 2:

Campesinos: Baker, Carpenter, Cedric, Gam, Giles, Radult, Salter, Smith, Wulf;

Piqueros: Ben, Bertin, Crispin, Hal, Mark, Odo, Perkin, Wat;

Sargento: Tyler.

Grupo 3:

Peones: Guy, Jean, Rees, Robin, Tybalt;

Alabarderos: Frederick, Naymes;

Sargento: Arnim.

Los caballeros

Se utilizan todas las fichas de jinetes, que empiezan el juego montados.

Posiciones de salida e inicio de la acción

El grupo 1 está en el pueblo. Las mulas pueden estar en la calle o en los patios de los edificios 3, 4 y 5. Los personajes pueden estar en cualquier lugar del pueblo menos en el edificio 1.

Los grupos 2 y 3 entran en el juego por cualquier casilla del borde 5 del mapa del cruce ('The Crossroads'), y pueden desplazarse disponiendo de toda su capacidad de movimiento, respetando las limitaciones del terreno.

Los caballeros entran en el juego por cualquier casilla del borde 6 del mismo mapa, también con toda su capacidad de movimiento, respetando las limitaciones del terreno. Si se despliegan en varias filas, los caballeros ricos y los barones, reconocibles por sus caballos con peto, deben estar en primera fila. Los portaestandartes deben estar lo más cerca posible de sus superiores.

Condiciones de victoria

Si ninguno de los dos bandos elimina enteramente al otro, se utilizará el siguiente baremo para determinar el vencedor.

Para los campesinos:

- por cada caballero muerto: 5 puntos
- por cada uno vivo y capturado al final: 2 puntos

Para los caballeros:

- por cada campesino o soldado muerto: 3 puntos
- por cada mula (viva o muerta) al final: 2 puntos



ESCENARIO 3: EL ÚLTIMO BASTIÓN

Disposición del mapa



La historia

Se ha abierto una brecha en las murallas. Los defensores han abandonado los muros de la ciudad y combaten ahora en las calles y en las casas. Un grupo se encuentra sitiado en el barrio representado en el mapa. Decididos a vender cara la piel, los defensores saben que, si aguantan, un más que probable contraataque desde la ciudadela podría expulsar al enemigo.

Los bandos

Los defensores

Caballeros a pie: Sir Piers, Sir Richard, Sir Roland.

Arquero: Mathias.

Ballesteros: Codemar, Jacopa, Francisco.

Alabarderos: Frederick, Geoffrey.

Caballos sin jinete: los de Sir Roland y Sir Richard.

Peones: Robin, Tybalt.

Campesinos: Radult, Smith.

Civiles: Edith (mujer de Sir Richard), Leopold (su fiel servidor).

Los atacantes

Caballeros a pie: Sir Clugney, Sir Conrad, Sir Gilbert, Sir James, Sir Peter, Sir William.

Alabarderos: Naymes, Tom, Watkin, Wynken.

Arqueros: Aylward, Engerrand.

Peones: Ben, Bertin, Crispin, Hal, Mark, Odo, Perkin, Wat.

Si se utiliza la regla opcional de las municiones limitadas, divídase por dos la cantidad atribuida a cada personaje (para reflejar las gastadas anteriormente). La partida será más interesante si los jugadores ignoran cuántas municiones posee su contrario.

Aquí no es factible emplear la regla opcional de la rendición, puesto que los defensores de una ciudad cuyos muros habían sido quebrados no disponían de tal gracia.

Caso particular: Si en cualquier momento de la partida, Edith se encuentra sola en una habitación frente a uno o varios enemigos, se rinde. Se mueve a continuación con sus captores, como un caballero preso, pero nunca intentará escapar.

Posiciones de salida

Los defensores pueden estar situados en cualquier parte de la zona construida: la calle, los edificios, los patios.

Los atacantes inician la partida entrando por cualquier casilla de los bordes 1 ó 4. Pueden utilizar la totalidad de sus puntos de movimiento, respetando las limitaciones del terreno.

Condiciones de victoria

Si ninguno de los bandos elimina por entero al otro, se utilizará el siguiente baremo para designar al vencedor.

Puntos atribuidos al defensor

- por cada edificio ocupado por uno o varios defensores, y sin ningún asaltante vivo: 10 puntos
- por cada caballero enemigo muerto: 6 puntos
- por cada soldado enemigo muerto: 3 puntos

Puntos atribuidos al asaltante

- por cada edificio ocupado por uno o varios asaltantes y sin ningún defensor vivo: 10 puntos
- por cada caballero enemigo muerto: 5 puntos
- por cada soldado enemigo o campesino muerto: 2 Puntos
- por la captura de Edith viva: 10 puntos
- por el estandarte de Sir Richard (que lo lleva Sir Piers): 3 puntos
- por cada caballo capturado vivo: 3 puntos



ESCENARIO 4: SALTEADORES DE CAMINOS

Disposición del mapa

	7			1	
6	The Crossroads	8	4	The Village	2
	5			3	

La historia

En la Edad Media era frecuente viajar en grupo, tanto para tener compañía como para disuadir a los posibles bandidos. En el pueblo vecino se ha formado uno de los tales grupos, alrededor de Leopold, un mercader flamenco acompañado de sus servidores y sus mulas, un puñado de hombres de armas contratados como guardianes por Leopold, un guardia forestal, un vendedor ambulante y un caballero, Sir William. Sin ellos saberlo, un grupo de malhechores les espera en la encrucijada. Hay viviendas próximas pero... ¿Acudirán los lugareños al auxilio de nuestros intrépidos viajeros?

Los bandos

Los viajeros

Civiles: Leopold el mercader, Philip el vendedor. Mulas 1, 2 y 3 conducidas por Giles, mulas 4, 5 y 6 conducidas por Cedric.

Balletero: Forester.

Sargento: Martin.

Alabarderos: Hubert, Naymes.

Caballero a caballo: Sir Gunter.

Los bandidos

Piqueros: Mark, Perkin, Wat.

Balletero: Roland.

Campeños: Baker, Gam, Robin, Radult, Salter, Wulf.

Sargentos: Arnim, Tyler.

Los del pueblo

Arquero: Aylward.

Campeños: Carpenter, Farmer, Smith.

Sargento: Wood.

Posiciones de salida e inicio de la acción

Los del pueblo están en la taberna (edificio 5). Los viajeros entran en el mapa por cualquier casilla situada entre las casillas marcadas 'side 5' y 'side 6' (abajo a la izquierda del mapa del cruce). Cada reata de mulas está compuesta de tres animales que, por lo tanto, deben encontrarse en casillas adyacentes. Los personajes pueden entrar en cualquier orden, pero no más de tres en fondo. Pueden utilizar todos sus puntos de movimiento respetando las limitaciones del terreno.

Los bandidos se colocan así: el sargento Arnim y hasta cinco de sus compinches en la pequeña depresión que rodea al estanque (el estanque en sí es impracticable). El sargento Tyler y el resto se colocan en la colina. Después pasan al ataque los bandidos, comenzando el primer turno de juego.

Cuando le toca el turno a los viajeros se tira un dado:

- de **1 a 5**: los del pueblo siguen en la taberna.
- de **6 a 10** (0 = 10): salen a ayudar a los viajeros.

Hasta que se produzca la activación de los lugareños, se tirará el dado en cada turno. Una vez activados, se moverán y combatirán en la misma fase que los viajeros, siendo controlados por el mismo jugador (o jugadores).

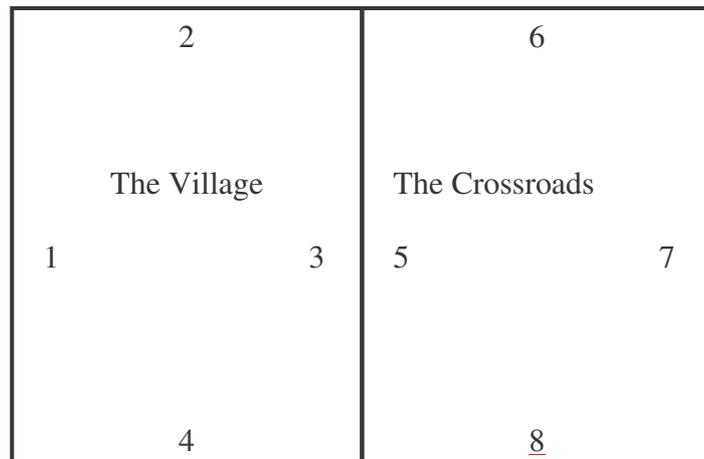
Condiciones de victoria

Los bandidos deben abandonar el mapa con el mayor número de mulas posible, no importa por cuál de los lados (incluso por varios). El bando que posea más mulas al final de la partida es el vencedor. Todas las mulas, muertas o vivas, que se encuentren en el mapa tras la salida del último bandido, pertenecen a los viajeros.



ESCENARIO 5: LA EMBOSCADA

Disposición del mapa



La historia

Doce valientes caballeros y su escolta avanzan por la apacible campiña sin saber que se adentran en la boca del lobo...

Los bandos

Los caballeros y su escolta

Caballeros (a caballo): Sir Clugney, Sir Conrad, Sir Gaston, Sir Gilbert, Sir Gunter, Sir James, Sir Jacques, Sir Piers, Sir Richard, Sir Roger, Sir Roland y Sir Thomas.

Piqueros: Hal, Mark, Odo, Wat.

Peones: Guy, Jean, Rees, Robin, Tybalt.

Sargentos: Martin, Tyler.

Ballesteros: Bertrand, Gaston, Jacques, Roland.

Alabarderos: Ben, Hubert, Naymes, Frederick, Geoffrey, Otto, Tom, Watkin, Wynken.

La boca del lobo

Caballeros a pie: Sir Alain, Sir John, Sir Peter, Sir William.

Piqueros: Ben, Bertin, Crispin, Perkin.

Arqueros: Aylward, Bowyer, Chretien, Engerrand, Fletcher, Mathias.

Sargentos: Arnim, Wood.

Ballesteros: Arbalister, Codemar, Denys, Francisco, Giles, Jacopa, Nicholas.

Posiciones de salida e inicio de la acción

Los doce caballeros y su escolta entran por cualquier casilla del lado 7, con los jinetes en avanzada, formando un grupo compacto. Al final del movimiento, cada caballero debe hallarse en una casilla adyacente a otro. La escolta entra por el mismo sitio y respetando las mismas condiciones (grupo compacto, adyacentes unos a otros al final del movimiento).

El jugador que tiende la emboscada coloca a continuación a sus personajes en las casas o patios, o incluso en los árboles. Tras desplegar sus personajes, pasa al ataque y comienza el primer turno de juego.

Condiciones de victoria

Los valientes caballeros y su escolta deben intentar salir del mapa por los lados 1, 2 o 4. Una vez escogido uno de ellos, todos los personajes deben salir por allí.

Los autores de la emboscada tienen que impedir que los otros salgan. Si ningún personaje enemigo sale por el lado señalado, será una victoria total. De no ser así, se aplica el siguiente baremo.

Puntos para los valientes caballeros

- por cada caballero que sale del mapa, a pie o a caballo, por el lado anunciado: 10 puntos(*)
- por cada soldado de la escolta que sale del mapa por el lado anunciado: 5 puntos(*)

Puntos para los autores de la emboscada

- por cada caballero enemigo muerto: 10 puntos
- por cada caballero enemigo herido: 5 puntos
- por cada soldado enemigo muerto: 5 puntos
- por cada soldado enemigo herido: 2 puntos

Si se usa la regla opcional sobre rescate

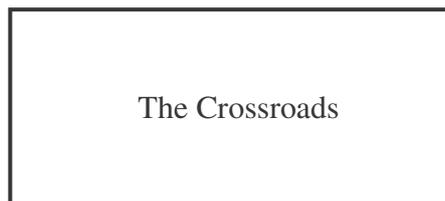
- por cada caballero capturado por uno u otro bando: 20 puntos

(*)Los personajes no dan puntos a menos que salgan por el borde, después de que el jugador haya dicho cuál es (en voz alta). Todo personaje salido antes no da puntos.



ESCENARIO 6: EL CHOQUE DE LAS VANGUARDIAS

Disposición del mapa



La historia

Las vanguardias de dos ejércitos se encuentran de repente en el cruce de caminos.

Los bandos

Vanguardia 1

Caballeros a caballo: Sir Alain, Sir Clugney, Sir Gaston, Sir James, Sir Peter, Sir Roger, Sir Roland, Sir Thomas.

Sargentos: Arnim, Tyler.

Arqueros: Aylward, Bowyer, Engerrand, Fletcher.

Piqueros: Bertin, Odo, Perkin, Wat.

Alabarderos: Ben, Geoffrey, Hubert, Naymes, Tom.

Peones: Jean, Robin, Tybalt.

Vanguardia 2

Caballeros a caballo: Sir Corvad, Sir Gilbert, Sir Gunter, Sir Jacques, Sir Jonh, Sir Piers, Sir Richard, Sir William.

Sargentos: Martin, Wood.

Ballesteros: Arbalister, Codemar, Francisco, Giles, Jacopa, Nicholas.

Peones: Guy, Rees.

Alabarderos: Frederick, Otto, Watkin, Wynken.

Piqueros: Ben, Crispin, Hal, Mark.

Posiciones de salida

La vanguardia 1 entra por el lado 6. El jugador puede elegir el orden de entrada que prefiera. Los personajes pueden utilizar la totalidad de sus puntos de movimiento, respetando las limitaciones del terreno.

La vanguardia 2 entra a continuación por el lado 8 en idénticas condiciones.

La vanguardia 1 inicia entonces el primer turno de juego.

Regla especial: Un personaje sólo puede salir del mapa por el lado en que entró.

Condiciones de victoria

Cada bando debe intentar aniquilar al otro. Si el desenlace utilizácese el siguiente baremo.

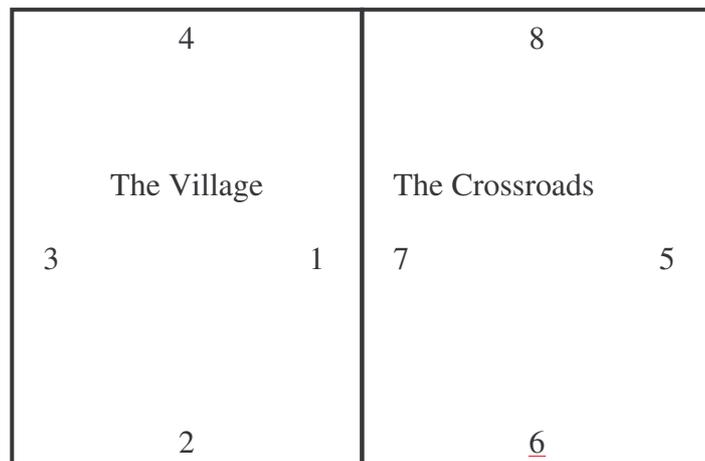
- por cada caballero enemigo muerto: 10 puntos
- por cada soldado enemigo muerto: 5 puntos
- por cada caballo vivo capturado: 5 puntos

Si se utiliza la regla opcional de rescate

- por cada caballero enemigo capturado: 50 puntos

ESCENARIO 7: ¡SÁLVESE QUIEN PUEDA!

Disposición del mapa



La historia

La batalla se ha perdido y los vencidos huyen a la carrera del escenario del desastre. En esta oleada efervescente de humanidad despavorida, los caballeros se batan por recuperar sus caballos, los servidores salvan lo que pueden de los equipajes de sus amos, y todos tratan de salvar la vida.

Nota: Si se usa la regla opcional sobre proyectiles, divídase por tres el número disponible (redondeando hacia arriba).

Los bandos

Los fugitivos

GRUPO 1:

Campeños: Baker, Carpenter, Cedric, Farmer, Gam.

Caballos sin jinetes: los de Sir Conrad, Sir Piers, y Sir Richard y las 6 mulas.

GRUPO 2:

Caballeros a caballo: Sir James, Sir John, Sir Thomas.

Arqueros: Aywalrd, Fletcher.

Caballeros a pie: Sir Conrad, Sir Piers, Sir Richard.

Alabarderos: Ben, Frederick, Hubert.

Ballesteros: Codemar, Francisco, Jacopa.

Piqueros: Bertin, Hal, Odo, Wat.

Los perseguidores

GRUPO A:

Caballeros a caballo: Sir Alain, Sir Jacques, Sir Peter, Sir Roland, Sir William.

Sargentos: Tyler, Wood.

Ballesteros: Bertrand, Gaston, Jacques, Roland.

Piqueros: Ben, Crispin, Mark, Perkin.

GRUPO B:

Caballeros a caballo: Sir Clugney; Sir Gaston, Sir Gilbert, Sir Gunter, Sir Roger.

Sargentos: Arnim, Martin.

Alabarderos: Geoffrey, Naymes, Otto, Tom, Watkin, Wynken.

Arqueros: Engerrand, Mathias.

Peones: Guy, Jean, Rees, Robin, Tybalt.

Campesinos: Radult, Salter, Smith, Wulf

Posiciones de salida e inicio de la acción

El grupo 1 de fugitivos está en el pueblo. Las mulas se encuentran en la calle en dos grupos de tres. Los tres caballos están, por separado, en los patios de los edificios 3, 4 y 5. Cada campesino está en una casilla adyacente a un caballo o a una reata de mulas.

El grupo 2 de fugitivos entra a continuación por el lado 3. Puede hacerlo en cualquier orden pero al final del movimiento, y **sólo durante ese turno**, los personajes no deben estar adyacentes unos a otros.

Después, **todos** los fugitivos pueden mover de nuevo (grupo 1 y 2).

A continuación entra el Grupo A de perseguidores por el lado 2. Pueden utilizar la totalidad de sus puntos de movimiento, respetando las limitaciones del terreno.

La partida se inicia entonces con una nueva fase de juego de los fugitivos. Cuando toca la fase de juego a los perseguidores, entra el grupo B por el lado 3.

Nota: Un caballero sólo puede montar su propio caballo.

Condiciones de victoria

Los fugitivos sólo pueden salir del mapa por el lado 5, y los perseguidores deben impedirselo. Para ganar, los perseguidores deben anotarse al menos 175 puntos (ver baremo a continuación), o de lo contrario la victoria es para los perseguidos, quienes habrán sabido evitar lo peor.

Puntos atribuidos .a los perseguidores

- por cada caballero enemigo muerto: 10 puntos
 - por cada soldado enemigo muerto: 5 puntos
 - por cada caballo vivo capturado: 5 puntos
 - por cada mula que se encuentre en el mapa tras la salida del último fugitivo (viva o muerta): 15 puntos
- Si se utiliza la regla opcional sobre rescate:
- por cada caballero capturado 30 puntos

ESCENARIO 8:

Este se deja como ejercicio, para que el usuario coja práctica. Utilizando como modelo los otros escenarios, se pueden intentar diferentes equilibrios de fuerza: potencia de fuego contra movilidad, superioridad en combate contra superioridad numérica, etc. También es posible encadenar escenarios (lo que se conoce como un campaña).

Los que no tengan tiempo o paciencia suficientes para crear sus propios escenarios pueden procurarse cuadernillos con escenarios suplementarios.

El primero de estos cuadernillos contiene los siguientes: El Caballero Andante, Los Merodeadores, La Dama del Caballero, Patrulla de Reconocimiento, ¡Llegan los refuerzos!, La Batalla de Little Wooton y Por el Amor de Edith.

Recordamos también que hay mapas suplementarios para agrandar la superficie del juego, y que existe un juego complementario llamado SIEGE, centrado en las tácticas de asedio de fortalezas en la época medieval, cuyas reglas son compatibles con las de CRY HAVOC. Algunos escenarios de SIEGE hacen intervenir cuatro mapas diferentes y todos los personajes de los dos juegos.

Otros juegos de la colección: SAMOURAI, CROISADES (Cruzadas), VIKINGS y DRAGON NOIR (Dragón Negro).

Extensiones: EL CASTILLO DE LOS TEMPLARIOS y LA CIUDAD MEDIEVAL FORTIFICADA.

