

REGLAS DE JUEGO

DESARROLLO DE UNA PARTIDA

Cada partida se compone de una sucesión de turnos, y cada turno a su vez de dos fases, una por cada bando. Cada jugador mueve, dispara proyectiles y realiza combates cuerpo a cuerpo con sus personajes cuando tiene lugar su fase del turno de juego. En cada escenario se indica cual de los dos bandos actúa primero.

Cuando hay varios jugadores por bando, todos los del mismo bando mueven y atacan durante la misma fase.

SECUENCIA DE JUEGO

Cada fase de un turno de juego se compone de los siguientes pasos (el término "todos" se aplica aquí a todos los personajes de un mismo bando).

Fase del primer jugador

1. Todos los arqueros y ballesteros pueden disparar, a excepción de los que entraron en combate cuerpo a cuerpo en el turno anterior.
2. Todos los personajes pueden mover excepto los ballesteros que acaban de disparar.
3. Los arqueros pueden disparar de nuevo, incluso los que entraron en cuerpo a cuerpo en el turno anterior.
4. Todos los personajes adyacentes a personajes enemigos pueden iniciar combate cuerpo a cuerpo.
5. Todos los personajes propios que quedaron aturdidos en la fase del adversario se recuperan (se da la vuelta a la ficha).

Fase del segundo jugador

Se siguen los mismos pasos que antes. Cuando acaba el quinto, comienza un nuevo turno de juego y el primer jugador vuelve a iniciar su fase.

Nota: Es importante respetar el orden de sucesión de cada fase. No se puede iniciar una nueva hasta acabar todos los pasos de la anterior.

PROYECTILES

Aunque al final es una tirada de dado la que determina el resultado de un disparo de proyectil, ya sea de arco o de ballesta, hay diversos factores que pueden modificar las condiciones del disparo. Consulta la Ficha de Juego, a la izquierda. Allí se encuentran todas las tablas que afectan a la resolución de los disparos de proyectiles. La primera indica las modificaciones a la tirada de dado en función de la distancia y del estado físico del personaje que dispara. Las tres tablas siguientes corresponden a las tres categorías posibles de blancos, y según la situación se utilizará una u otra, en la columna de arco o de ballesta, dependiendo del arma con que se dispare. Para resolver el disparo se tira un dado y se busca la intersección de la línea correspondiente al resultado obtenido (modificado por terreno en su caso) con la columna del tipo de cobertura. Podemos encontrar allí las letras A, B, C, D, o una rayita que indica que no hay efecto. En cada tabla se explican los resultados. La cobertura que ofrece cada tipo de terreno se indica en la tabla de efectos del terreno.

Veremos ahora casos particulares en donde existen restricciones al disparo de proyectiles.

1. Línea de tiro

Un personaje puede tirar sobre un enemigo si existe una línea de tiro despejada entre la casilla del tirador y la del blanco. Dicha línea consiste en una recta imaginaria trazada desde el centro de una casilla hasta el centro de la otra.

Si la línea atraviesa una casilla que contenga, bien otro personaje, bien cualquier tipo de terreno que no sea llano, sufre las restricciones que se indican a continuación.

NOTA: Dos personajes en casillas adyacentes siempre pueden dispararse, a menos que estén separados por una pared y no exista en ella ninguna abertura.

2. Tiro por encima de otros personajes

Si la línea de tiro de un ballestero pasa por una casilla que contenga un personaje en pie, el tiro es imposible (los animales se consideran personajes en pie).

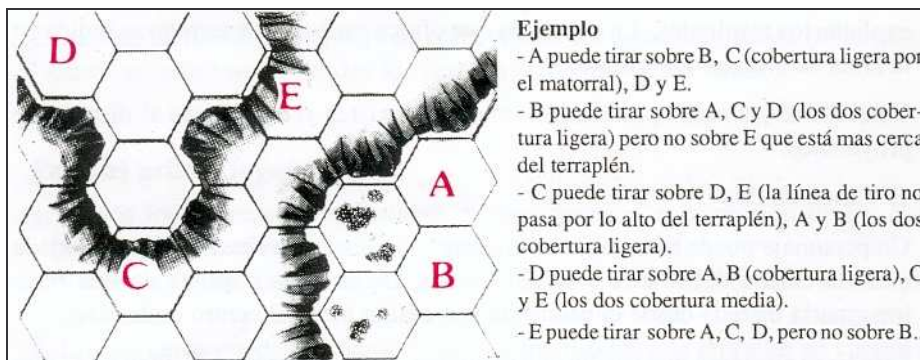
Los arqueros, por el contrario, pueden tirar por encima de otros personajes (es decir, que su línea de tiro puede pasar por donde haya gente), a condición de que el blanco esté a distancia media o larga y además sólo tenga cobertura ligera (o no tenga cobertura alguna).

3. Tiro por encima de terreno no llano

a) **Matorral:** Si entre el tirador y el blanco hay matorral, el blanco recibe cobertura ligera.

b) **Árboles:** Si entre el tirador y el blanco hay árboles, el tiro es imposible. Sin embargo, si el blanco está en una casilla de árboles y la línea de tiro no atraviesa ninguna otra casilla de árboles, el tiro es posible.

c) **Terraplenes:** Estos no bloquean la línea de tiro a menos que ésta cruce su parte superior. En ese caso, para que el tiro sea posible, el personaje situado más abajo debe estar al menos tan alejado de la casilla como el que está más arriba. Si está más cerca, el tiro no es posible (caso de E y B en la ilustración). Excepciones: El tiro es posible si el personaje situado más abajo está en la propia casilla del terraplén (caso C y E). En ese caso, éste puede tirar y recibir un tiro (y recibe cobertura media); cuando los personajes se encuentran en dos terraplenes diferentes y a la misma altura (caso A, B, y D), puede haber tiro.



4. Tiro a través de ventanas

a) **Desde el interior:** Un personaje en una casa no puede tirar al exterior salvo desde una ventana. La línea de tiro sale entonces del centro del reborde exterior de la ventana y no del centro de la casilla.

b) **Desde el exterior:** Un personaje situado en el exterior no puede tirar a través de una ventana a menos que su blanco esté inmediatamente detrás de ésta. La línea de tiro debe poder alcanzar el centro de la casilla o el tiro es imposible. **CASO PARTICULAR:** Un tirador situado en la casilla adyacente al reborde de la ventana puede tirar al interior de manera normal. Su línea de tiro parte entonces del centro del reborde interior de la ventana. Su campo de tiro se limita a las casillas que forman la habitación, comprendidas las casillas de puerta y las otras ventanas.

Todo personaje en el interior de una casa recibe cobertura media contra disparos a través de ventanas.

5. Tiro a través de puertas

Un personaje situado en el exterior o interior de un edificio puede tirar a través de una puerta si su línea de tiro no atraviesa otra puerta o una ventana. Es posible, por el contrario, tirar a través de una puerta contra un personaje que se halle a su vez en otra casilla de puerta o ventana. La línea de tiro se calcula normalmente.

Cuando un personaje tira desde una casilla de puerta, su línea de tiro sale del centro de la abertura y no del centro de la casilla.

Todo personaje recibe cobertura media cuando se le dispara a través de una puerta. Si el personaje se encuentra en la casilla de la puerta esta bonificación no se le aplica.

Las restricciones de las puertas se aplican asimismo a las entradas a patios y a toda combinación de esas dos formas de abertura.

6. Paredes

Es imposible tirar a través de una pared, salvo por una puerta o ventana. Cuando una línea de tiro toca una pared, el tiro es imposible.

COBERTURA

a) **Terraplén:** Los personajes en casillas de terraplén reciben cobertura media si la línea de tiro pasa por la parte superior de éste (ver §3c).

b) **Matorral:** Es posible tirar a, y a través de matorrales. En ambos casos el blanco recibe cobertura ligera.

c) **Árboles:** Es posible tirar a, pero no a través de árboles. El blanco recibe cobertura ligera.

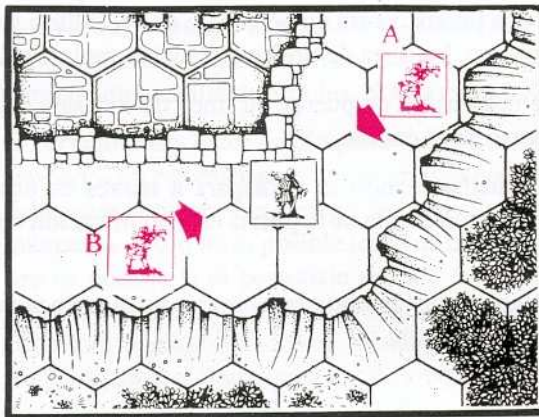
d) **Interior de casas:** Los personajes que se encuentran en interiores reciben cobertura media cuando se les dispara a través de una puerta o una ventana.

e) **Patios:** Los personajes reciben cobertura media cuando se les dispara a través de una puerta o una entrada al patio.

f) **Paredes:** Los personajes reciben cobertura total si están tras una pared. No se les puede tirar.

g) **Puertas y entradas a patios:** Los personajes en una casilla de este tipo reciben cobertura media, limitada a uno de los lados (exterior o interior) de la puerta o de la entrada. Si recibe tiro cruzado, el personaje debe elegir de qué lado está cubierto.

h) **Esquinas:** Los personajes en esquinas se benefician de cobertura media cuando el tirador no puede, desde su casilla, ver los dos lados del edificio a la vez. Si recibe tiro cruzado, el blanco debe elegir de qué lado está cubierto.



EJEMPLO DE TIRO CRUZADO

Dos ballesteros tiran a la vez sobre un enemigo situado en una esquina. Este no puede recibir dos veces cobertura media. El jugador que lo controla debe indicar en relación a qué personaje está cubierto.

i) **Jinetes a cubierto:** Un jinete (con su caballo) ocupa dos casillas. Si las dos no ofrecen el mismo tipo de cobertura, se emplea la más favorable para el jinete. Por ejemplo, si ocupa una de terreno llano y una de matorral, recibe cobertura ligera.

MOVIMIENTO

Cada personaje dispone de un número de puntos de movimiento, impreso sobre la ficha (en azul). Cada casilla que atraviesa le hace gastar un número de puntos proporcional a la dificultad del terreno (ver tabla de tipos de terreno). En cada turno un jugador puede mover todos o parte de sus personajes, utilizando todos o parte de sus puntos de movimiento. Los puntos de movimiento no pueden transferirse de un personaje a otro, ni guardarse para turnos siguientes.

RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO

1. Los personajes no pueden pasar por casillas que contengan personajes enemigos vivos, a menos que estén aturdidos. Por el contrario, es posible pasar por casillas que tengan personajes amigos.
2. Las paredes son infranqueables. Para entrar a una casa o un patio hay que pasar por una puerta o una ventana.
3. Los caballos, con o sin jinete, no pueden entrar en una casilla de árbol o del interior de una casa. Pueden, sin embargo, entrar en patios y ocupar la casilla de la puerta de una casa.
4. Las casillas que contengan 3 cadáveres de personas o uno de caballo cuestan 1 punto de movimiento suplementario.

5. Las casillas que contengan 6 cadáveres de personas o dos de caballos (o de 3 personas y 1 caballo) son infranqueables.

Movimiento a través de las ventanas

Sólo los personajes a pie pueden pasar por las ventanas. Tal movimiento es imposible si la casilla del otro lado está ocupada por un enemigo.

Nota: Además los personajes heridos no pueden pasar por las ventanas puesto que su capacidad de movimiento se reduce a 3 puntos y dicha acción le costaría 4.

Montar y desmontar

Montar o desmontar cuesta todo un turno. Para poder montar, un personaje debe estar en una casilla adyacente a la de su montura. Sólo los caballeros pueden montar caballos capturados en combate. Cuando un jinete monta o vuelve a montar (si ha sido descabalgado en un combate, por ejemplo), se cambia el peón correspondiente. Un jinete herido no puede montar.

Caballos sin jinete

Los caballos sin jinetes permanecen inmóviles hasta que se les monte o se les lleve de la brida. Para llevar un caballo de la brida, basta que un personaje cualquiera, aunque esté herido, pase por una de las casillas adyacentes al animal. El personaje puede continuar su ruta seguido del caballo, al que se tratará desde ese momento, como una simple extensión del que lo lleva.

Mulas

Las mulas se tratan de idéntico modo que los caballos sin jinete, pero no pueden ser montadas. Las mulas pueden ser atadas unas a otras y conducidas en reata, como se llevaría un caballo de la brida. Unir o separar dos mulas ocupa a un personaje toda su fase de juego, estén los animales vivos o muertos.

APILAMIENTO DE PEONES

Durante la partida, es posible que pasen personajes a través de casillas que contengan un personaje amigo, un personaje aturdido o un personaje muerto. Pero, a fines de cada movimiento, no puede haber dos personajes vivos en una misma casilla, aunque uno esté aturdido.

COMBATE

Quando dos o más personajes de distinto bando se encuentran en casillas adyacentes, pueden combatir cuerpo a cuerpo. Este combate es opcional, y la decisión de atacar corresponde al jugador cuyo turno se esté desarrollando. Sus personajes se denominarán entonces atacantes. En la fase de juego siguiente, se defenderán contra los atacantes adversos.

Para resolver un combate, se divide la fuerza del atacante (cifra en negro) por la fuerza de defensa del personaje atacado (cifra en rojo).

Se obtiene así una relación de fuerza que corresponda a una de las columnas de la tabla de combate. El atacante tira el dado para conocer el resultado exacto del combate. Hay dos tablas de resultados de combate, una contra personajes a caballo y otra contra personajes a pie.

Cuando se calcula una relación de fuerzas, se redondea la cifra obtenida en favor del defensor hasta obtener una relación de las que vienen en las tablas. Así, por ejemplo, un atacante con fuerza 8 contra un personaje con defensa 3 equivale a un 2,3 contra 1, que se redondea a 2 contra 1 (2-1). No es posible atacar con una relación menor que 1 contra 1 (1-1).

Efectos del terreno en el combate

La relación de fuerza en un combate puede modificarse por la naturaleza del terreno en el que se encuentra cada uno de los personajes. Como puede verse en la tabla de tipos de terrenos (en la ficha de juego), un terreno puede influenciar un combate de tres maneras: puede ser neutro (0), aventajar al personaje que allí se encuentra (+), o ponerle en desventaja (-).

Según el terreno que ocupe cada uno, la relación inicial de fuerzas puede modificarse, desplazándose la columna de resultados a la izquierda o a la derecha. Esto se explica en la Ficha de Juego.

Un personaje a caballo se considera que está en el terreno menos ventajoso de las dos casillas que ocupa.

Combate múltiple

Cuando un personaje se halla adyacente a varios contrarios puede elegir atacar a uno, a varios o a ninguno. Si decide atacar a varios, éstos suman sus puntos de defensa para calcular la relación de fuerza.

Cuando dos o más personajes deciden atacar a un personaje enemigo, pueden hacerlo individualmente o sumar sus puntos de ataque.

Cuando el resultado de un combate indica que un personaje resulta herido o aturdido, es el jugador propietario de la víctima quien decide (en un combate múltiple) quién de los que participaban en el combate es el herido. Por el contrario, un resultado de retirada se aplica a todos los personajes del mismo bando que hayan participado en el combate.

Si los atacantes deciden realizar un ataque conjunto se les aplica el terreno menos ventajoso de los que ocupen. Ejemplo: Dos personajes atacan a un enemigo en un 4 contra 1 (4-1). Si uno de ellos se encuentra en un terreno (+) y otro en un terreno (-), los dos se considerarán que están en (-). Si el defensor está en un terreno (0), la tabla de efectos del terreno indica que el combate deberá ajustarse en una columna hacia la izquierda a favor del defensor, pasando de 4-1 a 3-1.

Avance tras el combate

Si, a consecuencia de un combate, los atacantes o los defensores han tenido que retroceder (o uno de ellos ha resultado aturdido o muerto), el jugador victorioso puede hacer avanzar a uno de sus personajes: - de dos casillas si es un personaje a pie; - de tres casillas si es un jinete. La primera casilla

atravesada debe ser una de las evacuadas por el enemigo (o la del personaje aturdido o muerto). Este avance se limitará a una casilla si el personaje que lo efectúa está adyacente a un enemigo antes de mover.

El avance tras el combate no es obligatorio, pero debe efectuarse inmediatamente, sin esperar a la resolución de otros combates en curso.

Sólo un personaje que interviniera en el combate puede aprovechar el avance tras el combate. Los puntos de movimiento utilizados durante este avance no impiden al personaje de moverse con normalidad durante su fase de juego.

Nota. Los movimientos efectuados tras los combates deben respetar las reglas de apilamiento (ver p.6).

Restricciones al combate

No se puede combatir con un personaje situado al otro lado de la ventana.

Un personaje a caballo no puede atacar a un enemigo que se encuentre en un árbol o en el interior de una casa (la casilla de la puerta no se considera del interior).

TIRO Y COMBATE CONTRA CABALLOS Y MULAS

Cuando un jinete es desmontado a consecuencia de un combate o de un proyectil, se coloca el nuevo peón (jinete aturdido, herido o muerto) en una de las casillas adyacentes al caballo. El caballo se queda en la casilla en que estaba y se cambia la ficha por la apropiada (caballo vivo o muerto).

Si un jugador decide atacar a un caballo o a una mula sin jinete, se procede igual que si lo hubiera, y se ignoran los resultados que afectarían a éste.

Si una mula está en una reata y debe retroceder, todas las demás lo hacen también. Por el contrario, el personaje que las conduce, no retrocede.

Caballos y mulas tienen 1 punto de defensa propio.

REGLAS OPCIONALES

Cada jugador puede inventar sus propias reglas opcionales, enriqueciendo un poco más el universo de CRY HAVOC.

Aquí se proponen dos. Otras posibles reglas opcionales aparecen en SIEGE, un juego compatible por entero con CRY HAVOC, y que versa sobre la táctica de asedio en la Edad Media.

Munición limitada

Para cada arquero o ballestero se tira el dado tres veces y se suman los resultados. La cifra obtenida es el número de proyectiles que tiene cada uno. Se anota el número y se van contando los que gasta.

Dos personajes amigos que se encuentren en casillas adyacentes y que no estén en combate cuerpo a cuerpo con el enemigo pueden intercambiar proyectiles. El cambio ocupa toda una fase de juego, en la cual los personajes no pueden hacer nada más. Es también posible coger proyectiles del carcaj de un muerto, respetando las restricciones antes expuestas.

Nota. Téngase en cuenta que los proyectiles de ballesta (pivotes) y las flechas no son intercambiables.

Rendición y rescate

Sólo un caballero puede rendirse. No hay cuartel para los demás personajes. Un caballero sólo puede rendirse a otro caballero. (Nota del traductor: Los caballeros llevan todos el "Sir" delante del nombre).

Si, en el curso del combate, algunos personajes (entre los cuales se halla un caballero), obtienen un 8-1 contra un caballero enemigo que no esté adyacente a alguien de su bando, éste puede rendirse.

Para saber si el caballero pide gracia, se tira un dado. Con un número inferior a 5, se rinde; con un número igual o superior a 5, continúa el combate.

Si el caballero se rinde se coloca un peón 'ransom' (rescate, en inglés) sobre su ficha (un caballero herido recibe una ficha 'ransom/wounded'). Si en el momento de rendirse está montado, debe desmontar de inmediato.

Tanto si consigue escapar como si no, el caballero conservará hasta el final de la partida los nuevos potenciales que figuran en la ficha de rescate.

Cuando un caballero se rinde, debe ser escoltado hasta uno de los bordes del mapa por otro caballero, un sargento, o dos hombres de armas. La escolta debe estar adyacente al prisionero (durante todo el trayecto el prisionero se mueve en el mismo turno que sus guardias).

Un caballero puede intentar escapar en su fase de movimiento en las circunstancias siguientes:

1. Si un miembro de su escolta no está en una casilla adyacente a la suya (por negligencia, o por haber retrocedido o muerto en un combate o un tiro de proyectiles).

2. Si un miembro de su escolta es atacado por un personaje amigo. En ese caso, en lugar de huir, el caballero puede unirse al ataque como en un combate múltiple normal.

Si el caballero intenta huir o ataca a un miembro de su escolta y es alcanzado por el enemigo, éste puede hacerle prisionero de nuevo o atacarle. Si se le ataca, el caballero debe luchar a muerte pues, al huir, ha perdido el derecho a pedir gracia.

¿COMO SE JUEGA A CRY HAVOC?

(Resumen de las reglas)

Desarrollo de la partida

Al comienzo, los jugadores escogen uno de los escenarios propuestos. Al momento de pasara la acción, cada bando coloca sus personajes en las posiciones indicadas al principio. Posteriormente, comienza el primer turno. Cada uno a su turno, los jugadores moverán y harán combatir a sus personajes. Los arqueros y ballesteros pueden disparar a distancia. Las condiciones de victoria propias a cada escenario, permitirán determinar el ganador al término de la partida.

Movimientos

El número impreso en azul sobre cada ficha, indica la cantidad de puntos de movimiento que posee cada personaje en cada turno de juego. El personaje puede utilizar todos o parte de sus puntos y moverse en cualquier dirección. Según la dificultad del terreno a atravesar, cada casilla le hará gastar más o menos puntos de movimiento (ver tabla Tipos de Terreno en la ficha de juego).

Combates

Para poder atacar, un personaje debe encontrarse en una casilla adyacente a la del enemigo. Los combates se resuelven con la ayuda del dado de 10 caras numeradas de 0 a 9 (el 0 equivale al 10). Se tomará en cuenta también para el resultado del combate, la fuerza de ataque del personaje agresor (número impreso en negro) y la fuerza defensiva del agredido (impresa en rojo). Comparando las dos cifras, se obtiene una relación de fuerza atacante/defensor que corresponde a una de las columnas de resultados posibles (ver tabla de Combate en la ficha de juego). El dado nos dará a continuación, uno de los diez resultados de la columna correspondiente.

Ejemplo: Un caballero de fuerza 24 ataca a un soldado de fuerza 7 en defensa. La relación de fuerza, es de 24 contra 7, o sea 3,4 contra 1 que aproximaremos a 3 contra 1 (columna 3-1 de la tabla de Combate contra personajes a pie). Si el jugador que controla al caballero obtiene el n° 2 en el dado, el resultado será D= DEFENSOR ATURDIDO. Por consiguiente, se le da la vuelta a la ficha del soldado. Si el n° del dado hubiera sido el 7 (resultado A), sería el caballero que habría resultado herido.

Tiros con arco o ballesta

La eficacia de un tiro dependerá no sólo del arma utilizada (arco o ballesta), como también de la distancia y de la cobertura que posea el blanco a disparar. Evidentemente, es más fácil dispararle a alguien que se encuentre cerca y al descubierto que a alguien que se halle lejos y escondido detrás de un árbol... Del mismo modo que en los combates, se lanza el dado para saber el resultado del tiro (ver Tabla de Tiro en la ficha de juego).

