

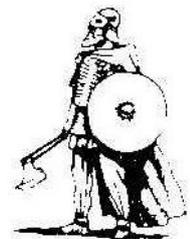
TRANSFONDO HISTORICO

LOS VIKINGOS

JARL: Eran los Jefes de las comunidades Vikingas con diferentes grados de importancia. Poseían las tierras y los barcos y a sus propios guerreros a los que dirigían en los asaltos.

Esperaban justificar su posición dominante mandado literalmente al frente de sus hombres y demostrando que su fuerza y valor en combate era mayor que la de los demás, de ahí los elevados factores de ataque y defensa. En los primeros días de la era Vikinga, las diferentes bandas de guerreros se unían a veces bajo el mando de un Jarl destacado, el cuál podría llegar a erigirse en un Señor de la guerra o pequeño Rey. No fue hasta finales del siglo IX y principios del X, que los Reyes de las Naciones con los Jarls bajo su mando llegaron a establecer un modelo de monarquía.

La vestimenta de un Jarl podía incluir una cota de malla hasta la rodilla, un manto bordado, un casco y un escudo adornado en una de sus caras. Su arma principal fue el hacha de doble filo, pero también usaban la espada, daga y por supuesto el escudo. Sus armas y equipo estaban ricamente decoradas con oro y plata.



HIRDMEN: Los Hirdmen constituían la espina dorsal de los ejércitos Vikingos. Estaban pagados por el Rey o Jarl que los mantenía como su propia fuerza militar permanente, y formaban una parte sustancial de la fuerza de asalto Vikinga. El status de los Hirdmen variaba, aunque era similar en muchos aspectos a los Huscarls (ver Anglosajones), excepto que los Hirdmen Vikingos utilizaban un escudo de forma redonda en lugar de uno ovoide. También vestían jubones de cuero como protección y hasta pequeñas cotas de malla; estaban armados con hachas, espadas y cuchillos.



BONDI: Generalmente eran hombres libres con sus propias tierras y granjas y constituían una parte importante y amplia de la población. Sirvieron siguiendo la modalidad de levass (obligatorias) cuando eran necesarios. Esto normalmente ocurría solo en contadas ocasiones, cuando se preparaban grandes operaciones militares a nivel local o nacional (en contraste al uso más regular de los Hirdmen), y eran disueltos tan pronto la emergencia había pasado. Tenían, o eran armados con un hacha, espada o lanza y un escudo de madera parcialmente reforzado con hierro y recubierto posiblemente de cuero. Existía una considerable variedad de status entre los Bondi, los más ricos llevaban un jubón de cuero o hasta incluso una cota de malla.



BERSERKERS: Como su propio nombre indica (enloquecidos), estos hombres fueron guerreros fanáticos sedientos de sangre. Durante la batalla actuaban libremente sin atenerse a las órdenes establecidas, gritaban, mordían sus propios escudos y se lanzaban enloquecidos a la refriega sin tener en cuenta el dolor, las heridas o el peligro. Mientras se encontraban en este estado de frenesí, podían desprenderse de toda su armadura y protección creyéndose en posesión de poderes sobrehumanos y causando estragos contra todo lo que se cruce en su camino (aunque sean personajes a caballo).



Luchan como animales, de hecho algunos Berserkers eran conocidos por llevar pieles gastadas de animales salvajes (lobos, osos) y aullar como ellos con el fin de adoptar las características de ferocidad y fuerza de estos animales.



El comportamiento de los Berserkers ha sido indistintamente atribuido a tendencias psicopáticas, paranoias, borracheras etc., pero cualquiera que sea la causa, ellos provocaban el terror en los corazones de cualquiera que tuviera la desgracia de encontrarse en su camino. Por esta razón, los Reyes Vikingos y Jarls gustaban de tenerlos en sus ejércitos como “tropas de asalto” y también los mantenían como su guardia personal.

Los Berserkers luchaban con grandes hachas de batalla (capaces de derribar a un caballo y su jinete de un golpe), y también usaban espadas y lanzas. Una regla especial ha sido incorporada en el folleto de reglas para reflejar la conducta impredecible e incontrolable de los Berserkers y el miedo a su fuerza mientras se encontraban enloquecidos. A diferencia de otros personajes, sus factores de ataque y defensa no se ven afectados cuando están heridos.

ARQUEROS: El arco, hecho de madera de olmo o de tejo, era empleado ocasionalmente por los guerreros. Era casi un arco largo en cuanto a proporciones, pero solo llegaba hasta el pecho. Las flechas medían unos 2 pies de largo. Podían portarse alrededor de 24 flechas en sus carcajes (hasta 36 o incluso 48 en algunos carcajes) el cuál se llevaba colgado del hombro del arquero. Para propósitos del juego, todos los arqueros se tratan como arqueros con arco corto.



LOS ANGLOSAJONES

EARL (Ealdorman): Los Ealdorman, o Earls como se llegaron a conocer durante el Siglo X, representaban a la nobleza predominante bajo la soberanía del Rey. Mantenían las tierras y los bienes y podrían considerarse una clase superior similar a los Jarls Vikingos. Controlaban el ejército en sus propias tierras. Desde un punto de vista militar, ellos (y por supuesto sus Thanés) eran responsables, en tiempos de emergencia de reclutar a todos los hombres libres útiles para el servicio de las armas en el ejército (por supuesto ejércitos de los diferentes condados) y después liderarlos en la batalla. La vestimenta y equipo de un Earl era muy superior a la que poseía el ejército regular, y esto tiene su reflejo en el juego en los elevados valores de ataque y defensa asignados a ellos. Un Earl podía ir a caballo.



THANE: Los Thane también eran nobles. En la sociedad anglosajona de la época eran una clase inferior a los Earls, pero estaban por encima de los granjeros y comerciantes (Ceorls). Generalmente mantenían en su patrimonio al menos 5 hides de tierra* y por lo tanto probablemente constituían el núcleo principal del selecto ejército. Al igual que los Earls, estaban bien armados y pertrechados y sus vestiduras y equipo era normalmente de mejor calidad que los del ejército regular. Su equipo podía incluir una cota de malla o jubón de cuero hasta la rodilla y un casco de hierro o cuero. Usaban la espada (con la empuñadura de oro), lanza, jabalina y escudo. Los Thanés más ricos podían permitirse una montura. Algunos Thanés, probablemente los guerreros más jóvenes servían al Rey como su guardia personal y se les conocía como los Thanés del Rey. Ocasionalmente un Thane que hubiera servido bien recibía regalos y recompensas, aunque raramente se les concedían tierras ya que esto equivaldría a promoverlo a la categoría de Earl.



CEORL: Eran hombres libres, comerciantes y granjeros a los que podría considerárseles por encima de los campesinos. Su status variaba considerablemente. En la parte superior de la escala, unos pocos escogidos servían en el ejército selecto, aunque la mayoría de los Ceorls habían servido probablemente en el ejército regular. Sus vestimentas y armadura variaban de acuerdo a su status.



Los mejores podían tener una túnica bordada, un jubón de cuero y un casco; iban armados con espada, lanza y escudo. Otros podían luchar sin espada y/o casco, estando armados solo con el tradicional escudo redondo y una lanza. Algunos llevaban una pequeña hacha y escudo con o sin un casco sencillo de cuero. Si un Ceorl luchaba bien podía llegar a poseer hasta 5 hides* de tierra, lo cual parece que era considerado como un estado similar a un pequeño Thane, aunque él podría muy bien ser reconocido como un Thane.

HUSCARLS: Era un cuerpo especial de soldados mercenarios profesionales que proporcionaban una guardia personal y fuerza de choque a los Reyes y Nobles. Estaban altamente entrenados, bien armados eran eficientes y disciplinados, en algunas ocasiones iban a caballo. Sus servicios (se empleaban particularmente en campañas ofensivas) eran caros y costosos, lo que a menudo mermaba la economía de quien los contrataba. Nunca constituyeron por si mismos el núcleo del ejército y fueron un recurso de fuerza y valor para las levadas del ejército regular. Su principal arma fue un gran hacha de doble filo; era tan poderosa que podía derribar a un caballo y su jinete de un golpe de su pesada hacha. El único problema era que requería de las dos manos para su manejo y a consecuencia de ello, el escudo (normalmente con forma de cometa) se llevaba sujeto a la espalda, el guerrero quedaba así expuesto y vulnerable a la acción del enemigo. Por esta razón, mientras están ilesos los Huscarls tienen un gran factor de ataque, algunos de ellos tienen (mientras permanecen sin daños) un factor de defensa relativamente bajo. Los Huscarls también usaban espadas y jabalinas. Sus vestiduras incluían cascos de hierro o cuero y un jubón hasta las rodillas.



ARQUEROS: No parece que los Sajones hicieran un uso muy extensivo del arco. Estaban hechos de madera de tejo y aunque eran muy parecidos a los arcos largos del post periodo Sajón, las flechas eran más pequeñas; medían unos dos pies de largo y tenían un alcance efectivo de unas 100 yardas. Podían llevar hasta 24 flechas en sus carcajs que normalmente portaban colgado del hombro. Para propósitos del juego, todos los arqueros se consideran que tienen un arco corto.



CAMPESINOS: Estos miembros del ejército general solo eran llamados a las armas en casos de emergencia. Era poco probable que tuvieran escudos o cascos y tan solo estaban armados con primitivos cuchillos, horquillas de granjero, estacas puntiagudas, etc., cualquier cosa que pudieran usar como un arma. Generalmente estaban mal equipados y no tenían muchas posibilidades contra una fuerza bien armada y equipada, a no ser que se presentaran en número muy superior.



DESCRIPCION Y USO DE LAS PIEZAS DE JUEGO

Tiempo y espacio: Viking Raiders es un juego de combate hombre a hombre, un turno de juego representa un espacio de tiempo muy corto, de 5 a 10 segundos. Justo el tiempo de disparar una flecha o dar un golpe con una espada. Cada hex representa un área de aproximadamente 2 metros de longitud.

Valores de combate y movimiento de las piezas: Los números impresos en cada pieza del juego representan los factores de combate y movimiento de esa pieza; cuanto mayor es el número más efectiva es la pieza. Estos números siguen siempre el mismo código de colores.

El número negro: Muestra la potencia de ataque del personaje. Este factor se determina por el tipo de arma y la habilidad del personaje para usarla.

El número rojo: Indica la potencia defensiva del personaje, determinada por su tipo de armadura/vestimenta protectora, y también su habilidad en parar y esquivar los golpes.

El número azul: Representa la capacidad de movimiento, determinada por el peso de la armadura/vestimenta.

Obviamente, las piezas sin factor de movimiento no se mueven (un personaje aturdido), y las piezas sin factor de ataque no atacaran a nadie.

El sistema de girar y reemplazar la ficha (descrito más adelante) se emplea para todos los personajes.

Piezas de juego de un personaje a caballo: Esto representa un personaje ileso a caballo, de ahora en adelante nos referiremos a él como a plena potencia.



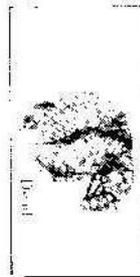
Esta pieza representa a un caballo sin jinete. Si un personaje desmonta o es derribado de su montura como resultado de un combate o disparo de proyectil, dé la vuelta a la pieza y reemplace al jinete con la versión a pie del personaje apropiada a su condición. (Ver las reglas del juego para un personaje a pie o jinete desmontado).



Esta pieza representa al personaje cuando está herido. Advierta que tanto los valores de ataque como el de defensa se han reducido sensiblemente. Si tiene dudas sobre el estado de daño de un personaje, un rápido vistazo a sus factores de combate le revelará si está herido o a plena potencia. Si un personaje a caballo resulta herido como resultado de un combate pero no es derribado de su montura, reemplace la pieza 1 con la pieza 2.



Esta ficha representa a un caballo que ha muerto como resultado de un combate o de un disparo de proyectil. Si el caballo estaba siendo montado por un personaje en el momento de su muerte, éste es reemplazado por la correspondiente ficha del personaje que lo representa a pie. (Ver piezas de juego de los personajes a pie o desmontados).



Piezas de juego de un personaje a pie o desmontado: Un personaje a pie es representado por dos piezas de juego. Esta pieza representa aun personaje a pie a plena potencia.



Esta pieza representa a un personaje a pie que ha resultado aturdido como resultado de un combate. Si un personaje a plena potencia es aturdido, gire la ficha anterior para mostrar su nuevo estado de salud.



Un personaje aturdido permanece así durante un turno completo de juego. Durante este tiempo, él no puede moverse, disparar ni atacar a ningún personaje enemigo. Tiene un nivel defensivo muy bajo que denota su estado de aturdimiento.

Esta ficha representa a un personaje herido, si como resultado de un combate o disparo de proyectil, un personaje a plena potencia resulta herido, reemplace su ficha por esta otra.



Esta ficha muestra a un personaje que ha muerto. Si el estaba a plena potencia o aturdido cuando murió, reemplace la pieza 1 por esta otra. Si estaba herido, simplemente de la vuelta a la ficha de herido.

