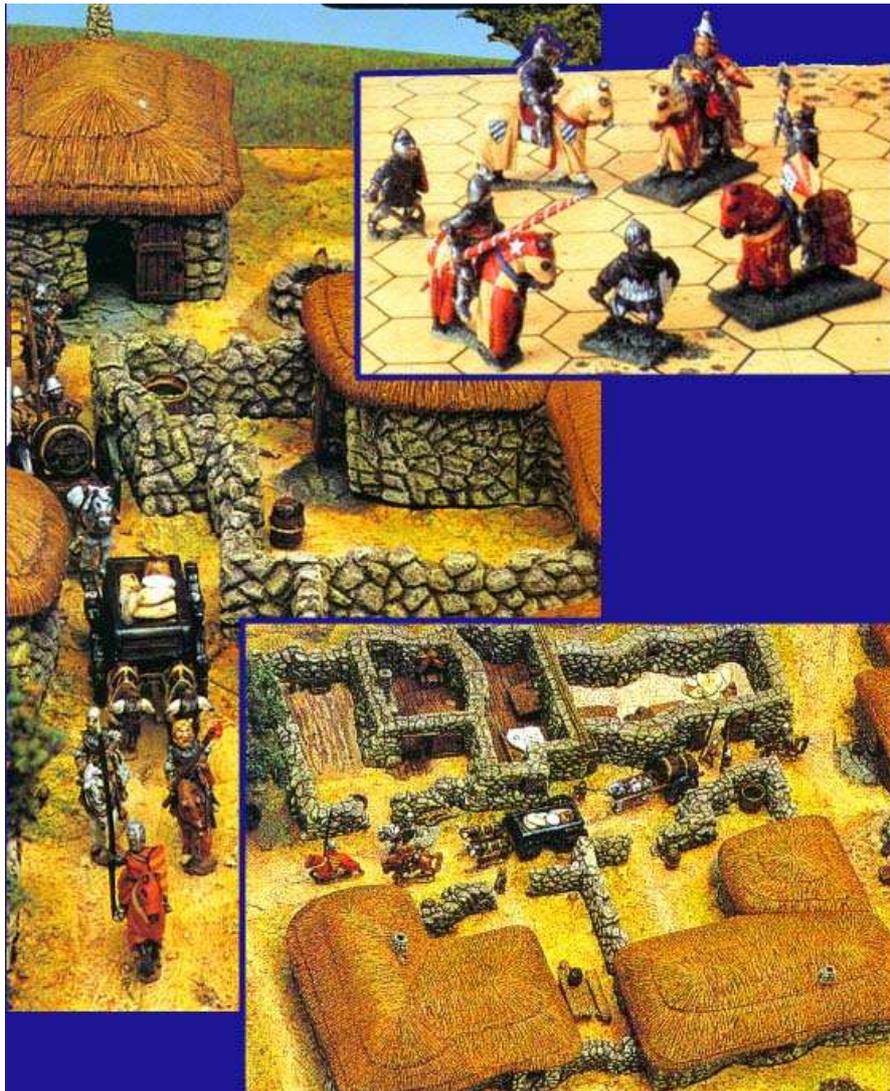


LIBRO 1

Escenarios adicionales para CRY HAVOC



- *La Batalla de Little Wooton**
- *La partida de forrajeo * El caballero errante**
- *La Dama del Caballero *El rescate**
- *Patrulla de Reconocimiento**

Índice

Como usar este libro	Pagina 1
El caballero errante (Escenario Uno)	Pagina 1
La partida de forrajeo (Escenario Dos)	Pagina 4
La Dama del Caballero (Escenario Tres)	Pagina 7
Patrulla de Reconocimiento (Escenario Cuatro)	Pagina 11
El Rescate (Escenario Cinco)	Pagina 13
La batalla de Little Wootton (Escenario Seis)	Pagina 16

Como usar éste libro

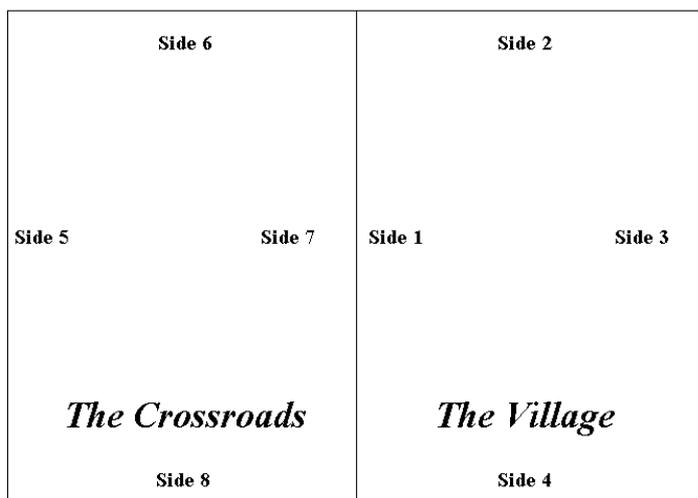
Los escenarios descritos en éste libro han sido diseñados para ampliar el juego Cry Havoc; Ud. necesitará el Cry Havoc para jugar estos escenarios.

Entrada en el mapa

Los personajes deben pagar los costos de movimiento por entrar en el hex. Recuerde que los medios de hexes son jugables; el coste de puntos de movimiento por las medias es el mismo que para los hexes completos.

EL CABALLERO ERRANTE (Escenario Uno)

Despliegue del Mapa: Crossroads y Village



Tiempo aproximado de juego: Dos horas

Descripción del escenario

Una compañía de mercenarios está aterrorizando el pueblo, y a sus habitantes con castigos horribles si no les pagan en dinero y mercancías. Un caballero errante, Sir Richard, ha animado al pueblo para levantarse contra los chantajistas, y han desafiado a los mercenarios. Arnim, líder de la banda de mercenarios, ha decidido darle al pueblo una lección.

Los bandos

Sir Richard

Caballeros a pie

Sir Richard
Sir Gunter

Caballos

Sir Richard
Sir Gunter

Campesinos

Baker
Cedric
Carpenter
Farmer
Gam
Giles
Gobin
Radult
Salter
Smith
Wulf

Civiles

Audrey
Edith

Los Mercenarios

Sargentos

Arnim
A'Wood

Alabarderos

Frederick
Tom
Watkin
Wynken

Lanceros

Bertin
Crispin
Hal
Odo
Perkin

Posiciones iniciales

1. El jugador que hace de 'Sir Richard' despliega primero colocando a sus personajes de la manera siguiente:
 - a. Giles y Farmer de guardia cerca del lado 6 del mapa Crossroads.
 - b. Cedric de guardia en el Montículo.
 - c. Edith y Audrey en el estanque.
 - d. Todos los demás en el pueblo.
2. Cedric da la alarma en cuanto los mercenarios se acerquen al pueblo. El jugador que hace de 'Sir Richard' puede mover a Cedric (y solo a Cedric) hasta 6 puntos de movimiento antes de empezar el turno 1 de juego.

3. El jugador que controla a los Mercenarios mueve primero y los mercenarios entran en el mapa desde el lado 5 en el turno 1.

Reglas Especiales

El jugador que toma el papel de Sir Richard siempre resta 1 de la tirada del dado cuando sus fichas ataquen (ya sea él mismo u otros personajes); considere al '0' como un '1'. De igual forma, si las fichas de Sir Richard son atacadas, los atacantes suman 1 a la tirada del dado; considere al '11' como un '10.'

Condiciones de Victoria

El juego continua hasta que ocurra uno de estos tres resultados:

1. Sir Richard muere – los mercenarios ganan el juego.
2. Seis de los personajes de 'Sir Richard' (sin contar al propio Sir Richard) mueren – los mercenarios ganan el juego.
3. Cinco mercenarios mueren – 'Sir Richard' gana el juego.



LA PARTIDA DE FORRAJEO (Escenario Dos)

Despliegue del Mapa: Sólo se usa el mapa Crossroads

Tiempo aproximado de juego: Tres cuartos de hora.

Descripción del escenario

No siempre es posible que los caballos se alimenten por completo con las provisiones almacenadas y los carros de abastecimiento. En esos casos se lleva a los caballos hasta los pastos adecuados protegiéndolos del enemigo mientras pastan.

Los bandos

Los forrajeadores

Caballeros montados

Sir Alain
Sir Jaques

Sargentos

Arnim

Campesinos

Cedric
Gam
Gobin
Radult
Salter
Smith

Caballos

Sir Conrad
Sir Gaston
Sir Piers
Sir Richard
Sir Roger

Lanceros

Ben
Bertin
Crispin
Hal
Odo
Wat

Los atacantes

Caballeros montados

Sir Gunter
Sir James
Sir John
Sir Peter
Sir Thomas
Sir William

Posiciones iniciales

1. El jugador que controla a los forrajeadores despliega primero. Todos los caballos (excluyendo a los caballeros montados) deben comenzar en terreno claro. Cada campesino debe estar adyacente a un caballo sin jinete. Esto resultará en 6 parejas de caballos con campesinos. Esas parejas no deben estar adyacentes a ningún otro personaje o caballo. Los demás personajes de la partida de forrajeo pueden estar en cualquier lugar del mapa.
2. Los atacantes entran todos por un lado del mapa en el turno uno.
3. Los atacantes empiezan primero su fase.

Reglas Especiales

1. Captura de caballos

- i. Un caballero montado puede intentar capturar a un caballo sin jinete adyacente en vez de atacarlo (durante el paso 5) en su fase de juego. El jugador tira el dado y el caballero consigue capturarlo con una tirada de 1-8. Solo se permite un intento por caballero en cada turno.
- ii. Si un caballero montado consigue capturar a un caballo sin jinete, puede conducirlo él mismo, continúe moviendo al caballero montado normalmente (hasta sus 8 puntos de movimiento) tratando al caballo capturado como una extensión de la ficha del personaje.
- iii. Si un caballero montado entabla combate o es atacado, soltará automáticamente cualquier caballo capturado que transporte, y deberá ser capturado de nuevo si el caballero desea llevárselo.
- iv. Los caballos capturados pueden agruparse de la misma forma que una reata de mulas (ver pagina 9 de las Reglas de juego de Cry Havoc), pero solo los personajes a pie pueden amarrar o soltar a los caballos de una hilera de caballerizas.
- v. Tenga en cuenta que un personaje desmontado puede coger a un caballo suelto adyacente durante su fase de movimiento, a menos que un personaje enemigo esté adyacente a él.

2. Para atacar a un caballo suelto sin jinete, tire el dado en la tabla de combate contra objetivos a caballo, pero los resultados A,B,C,E,G se tratan como “sin efecto”; por supuesto también ignore los efectos sobre los jinetes.
3. Los personajes de ambos bandos pueden salir del mapa con o sin caballos sin jinetes. Los personajes que abandonen el mapa no pueden volver a entrar en él.

Condiciones de Victoria

Los atacantes obtienen puntos de victoria de las maneras siguientes:

- Por cada caballo capturado (escortado fuera del mapa por cualquier dirección) 10 puntos
- Por cada caballo muerto (incluyendo a los de los caballeros defensores) 5 puntos
- Por cada caballero enemigo muerto 15 puntos
- Por cada campesino enemigo muerto 1 punto
- Por cada cualquier otro personaje enemigo muerto 4 puntos

El defensor obtiene puntos de victoria de las maneras siguientes:

- Por cada caballo de los atacantes muerto o capturado 10 puntos
- Por cada caballero enemigo muerto 15 puntos

Cuando todos los personajes atacantes han salido del mapa (o han muerto), sume los puntos de Victoria torales de cada bando y reste el menor del mayor.

La tabla siguiente proporciona el nivel de victoria para el bando con el mayor número de puntos de victoria:

- 0 puntos = Empate
- 1-10 puntos = Victoria marginal
- 11-20 puntos = Victoria substancial
- 21+ puntos = Victoria decisiva



LA DAMA DEL CABALLERO (Escenario Tres)

Despliegue del mapa: Solo se usa el mapa The Village

Tiempo de juego: 1 hora

Descripción del escenario

Edith, esposa de Sir Richard, se encuentra de viaje hacia la costa para reunirse con su marido que ha vuelto de las Cruzadas. Como no son buenos tiempos, le acompaña una guardia personal. Los problemas surgen en su viaje, cuando durante una parada por la tarde en un pueblo, una banda de salteadores intentan capturarla para pedir un rescate por ella.

Los bandos

Guardia personal

Civiles

Edith

Audrey (sirvienta)

Sargento

Martin

Arqueros

Aylward

Caballeros a pie

Sir Piers

Caballos

Sir Piers

Lanceros

Mark

Bertin

Partida de Mercaderes

Civiles

Leopold the Merchant

Philip su asistente

Mulas

Mule 1,2,3.

Peones de Infantería

Guy

Jean

Rees

Salteadores

Sargento

Arnim

Alabarderos

Ben

Frederick

Geoffrey

Naymes

Otto

Tiom

Ballesteros

Forester

Campesinos locales

Baker

Giles

Carpenter

Salter

Farmer

Posiciones iniciales

1. Los mercaderes se colocan en el edificio 3 y en su patio.
2. Los campesinos locales se sitúan en los edificios 1, 2 y 4.
3. El jugador que controla la guardia personal coloca ahora sus personajes. Edith y Audrey deben situarse en una de las habitaciones del edificio 5. Los demás miembros de la escolta deben empezar en cualquier lugar del mapa del pueblo, excepto en la misma habitación de Edith y Audrey (el hex de puerta no cuenta como si fuera de la habitación). El caballo de Sir Piers debe estar en el patio del edificio 5; Sir Piers no puede estar en el patio.
4. El jugador que hace de salteador mueve entonces a sus personajes hasta 4 puntos de movimiento sobre el mapa desde cualquier lado o lados, pero no pueden finalizar sus movimientos adyacentes a cualquier otro personaje que no sean salteadores.
5. El juego normal comienza ahora; el jugador que controla los salteadores mueve primero, (note que el jugador que hace de salteador realiza de esta manera dos movimientos consecutivos).

Reglas Especiales

1. En el segundo turno del jugador de la guardia (solo en el Segundo turno), éste tirará un dado para determinar si los mercaderes y los campesinos locales se unen a la guardia contra los salteadores.

Tira un dado para cada grupo.

- Partida de Mercaderes:

- 1-3 sin efecto; Los Mercaderes no se moverán a no ser que cualquier miembro de la partida sea atacado por los salteadores (en cuyo caso la partida de mercaderes se une a la guardia).
 - 4-10 se unen a la guardia; los mercaderes pasan a ser controlados por el jugador de la escolta durante el resto del juego.
- **Campesinos locales:**
 - 1-6 sin efecto; los Campesinos no se moverán a menos que sean atacados por los salteadores (en cuyo caso la partida de mercaderes se une a la guardia).
 - 7-10 se unen a la guardia; los personajes de los campesinos pasan al control del jugador de la escolta para lo que resta de juego.
2. Ni los guardias de la escolta ni los salteadores pueden atravesar un hex ocupado por mercaderes o campesinos locales a menos que esos personajes neutrales se hayan unido a los guardias de la escolta. En éste caso se consideraran como personajes de la guardia.
 3. Edith se rendirá si ella llega a estar adyacente a un salteador que no esté también adyacente a un guardia de la escolta (excluyendo a Audrey). Si Edith se rinde, puede ser movida por el salteador como si fuera una extensión de la ficha de juego del personaje salteador. Puede ser traspasada de un personaje a otro, pero tenga en cuenta que su capacidad de movimiento solo es de 4 puntos. Si en cualquier momento el jugador que hace de salteador no tiene a ningún personaje adyacente a Edith después de que se haya rendido, el jugador que controla la guardia puede mover su ficha de juego hasta 4 puntos de movimiento, sujeto a las restricciones usuales del movimiento. Si Edith escapa, el jugador salteador puede intentar capturarla de nuevo.
 4. Combate a través de las ventanas: Se permite el combate a través de lados de hex de ventana. Los personajes en hexes de ventana (Hexes de edificio interior que contengan una ventana) se tratan como terreno favorable “+”.
 5. El escenario finaliza cuando Edith ha salido del mapa (ya sea capturada por los salteadores o acompañada por los guardias de su escolta), o bien cuando el jugador que controla a los salteadores decide rendirse.

Condiciones de Victoria

Los salteadores se anotan puntos de Victoria de las maneras siguientes:

1. Por capturar a Edith y sacarla fuera del mapa: 4 puntos.

2. Si la partida de Mercaderes se une a los guardias, un punto extra por la captura de Edith.
3. Si los campesinos locales se unen a los guardias, 1 punto extra por la captura de Edith.
4. Si tanto los Mercaderes como los Campesinos se unen a los guardias 2 puntos extras por la captura de Edith en vez de 1 como se indica en los puntos 2 y 3 anteriores.

El jugador con el mayor número de puntos de victoria al final del escenario resulta vencedor. Si los jugadores tienen igual número de puntos, el resultado es un empate.



PATRULLA DE RECONOCIMIENTO (Escenario Cuatro)

Despliegue del mapa: solo se emplea el mapa the Crossroads

Tiempo de juego: 45 minutos

Descripción del Escenario

Una patrulla del ejército del Rey de Francia busca a las fuerzas Inglesas. Si la patrulla puede alcanzar un montículo desde el que dominar un valle cercano, el Rey sería capaz de determinar sus posiciones, de modo que su ejército podría derrotarlos al día siguiente.

Los bandos

Ingleses

Equipo 1

Lanceros

Ben
Hal
Mark
Wat

Equipo 2

Caballeros montados

Sir Thomas
Sir William

Arqueros

Bowyer
Fletcher

Campesinos

Baker
Carpenter
Farmer
Gam

Equipo 3

Caballeros montados

Sir John
Sir Roger

Arqueros

Aylward
Matthias

Campesinos

Giles
Smith
Wulf

Franceses

Caballeros Montados

Sir Alain
Sir Jaques

Ballesteros

Bertrand
Gaston

Campesinos

Cedric
Gobin
Rodult
Salter

Posiciones Iniciales

1. El jugador Inglés sitúa primero al equipo 1. Esos personajes pueden colocarse en cualquier lugar del mapa.

2. El jugador Francés entra en el mapa desde el lado 6 en el turno 1 con todos sus personajes.
3. En el turno 5 el equipo 2 del jugador Inglés entra en el mapa desde el lado 8.
4. En el turno 6, al inicio del turno del jugador Inglés, éste tira el dado; si obtiene un 7, 8, 9 ó 10, el equipo 3 entra por el lado 8.
5. El jugador Francés mueve el primero.

Reglas Especiales: Ninguna

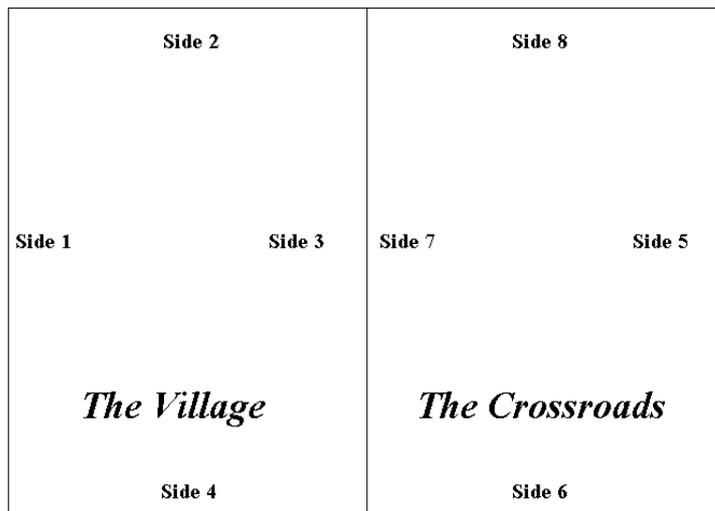
Condiciones de Victoria. El jugador Francés debe conseguir situar a un Caballero en cualquier hex entre el montículo y el lado 8 del tablero; un caballero debe salir por los lados 6 ó 7 del mapa. El jugador Inglés gana si consigue evitar la victoria del Francés.



EL RESCATE (Escenario Cinco)

Despliegue del Mapa: Se usan los mapas *The Village* y *The Crossroads*

Tiempo de juego: De 2 a 3 horas



Descripción del escenario

El pequeño grupo de Sir Richard se ha alejado de territorio amigo durante una escaramuza y han quedado aislados. El enemigo se acerca a ellos y una fuerza de Caballeros intenta rescatarlos.

Los bandos

Grupo de Sir Richard

Caballeros a pie

Sir Richard
Sir Piers

Sargentos

Arnim
Martin

Lanceros

Ben
Bertin
Crispin
Hal
Mark
Odo
Perkin
Wat

Grupo de Rescate

Caballeros montados

Sir Clugney
Sir Gilbert
Sir Jaques
Sir John
Sir Peter
Sir Roger
Sir Roland
Sir Thomas

Atacantes

Equipo 1

Sargentos

A'Wood
Tyler

Alabarderos

Ben
Frederick
Geoffrey
Hubert
Wynken

Peones de Infantería

Guys
Jean
Rees
Robin
Tybalt

Grupo 2

Caballeros montados

Sir Alain
Sir Conrad
Sir Gaston
Sir Gunter
Sir James
Sir William

Posiciones Iniciales

1. Antes del turno 1 el defensor moverá al grupo de Sir Richard un movimiento normal sobre el mapa desde el lado 1.
2. A continuación el defensor realiza su primer turno (mueve otra vez).
3. En el turno 1, el equipo 1 del atacante entra en el mapa desde el lado 1 y el equipo 2 entra desde el lado 5.
4. Al comienzo del turno 4, el equipo de rescate entra en el mapa desde el lado 5.

5. En cada turno de juego el defensor mueve primero.

Reglas Especiales: Ninguna

Condiciones de Victoria

El defensor obtiene puntos de victoria de las maneras siguientes:

- Si Sir Richard y Sir Piers salen del mapa por el lado 5: 5 Puntos (por cada uno).
- Por cualquier otro personaje del grupo de Sir Richard que salga del mapa por el lado 5: 1 Punto.
- Los defensores no pueden salir del mapa por otro lado que no sea el 5.

El atacante recibe puntos de victoria como sigue:

- Por cada caballero enemigo muerto: 4 puntos
- Por cualquier otro personaje enemigo muerto: 1 punto

El ganador es el jugador que mayor número de puntos de victoria tenga cuando todos los defensores supervivientes hayan abandonado el mapa. Si los totales son iguales el resultado es un empate.



LA BATALLA DE LITTLE WOOTON (Escenario Seis)

El escenario se divide en dos partes cada una de las cuales abarca un día. Esto posibilita que los jugadores puedan jugar cada mitad del escenario en dos ocasiones diferentes.

Descripción del escenario

Dos familias nobles locales rivalizan violenta y constantemente. Una disputa legal sobre el pueblo de Little Wooton se resolverá en los tribunales en unos pocos meses, pero la posesión del pueblo será un factor vital en el juicio. Cada familia prepara sus fuerzas; lideradas por dos caballeros, Sir Richard por un lado y Sir Clugney por el otro.

Primera parte – LA ELECCION DE LOS ALDEANOS

Despliegue del mapa: Solo se emplea el mapa The Village

Duración del juego: 1 hora

Descripción del escenario

Grupos de avanzadilla de ambos ejércitos alcanzan el área aproximadamente al mismo tiempo, e intentan reclutar a los campesinos locales mientras dispersan al enemigo.

Los bandos

Grupo de Sir Richard		
Caballeros a pie	Sargentos	Ballesteros
Sir James	A'Wood	Forester

Grupo de Sir Clugney		
Caballeros montados	Sargentos	Arqueros
Sir Gunter	Martin	Bowyer

Los Campesinos locales		
Baker	Giles	Salter
Carpenter	Gobin	Smith
Cedric	Radult	Wolf
Farmer	Gam	

Posiciones Iniciales

1. Edificio 1: Salter
2. Edificio 2: Gam
3. Edificio 3: Gobin y Cedric

4. Edificio 4: Baker y Farmer. Radult en el patio y Giles fuera de la puerta en la calle
5. Edificio 5: Wulf, Smith, y Carpenter

Secuencia de Acción

1. Los jugadores tiran un dado cada uno de ellos. El que obtenga mayor puntuación entra en el mapa en el turno 1 y realiza su fase primero en cada turno. El puede elegir entrar por el lado 2 ó el 4.
2. El otro jugador también entra en el mapa en el turno 1. Tira un dado para determinar el lado del mapa desde el que entrarán sus personajes de la manera siguiente:

Dado	Lado
1-4	1
5	2
7-9	3
10	4

3. El juego continua hasta que todas las fichas sobrevivientes de un jugador han dejado el mapa, o los jugadores acuerden detener los combates hasta el día siguiente (ver la segunda parte del escenario).

Reglas Especiales:

1. Reclutamiento de los campesinos. Los jugadores pueden alistar a los campesinos en su ejército. Todos los campesinos comienzan siendo neutrales y no pueden mover ni atacar hasta que sean reclutados por un jugador. Solo los Caballeros y los Sargentos pueden reclutar campesinos.
 - a. Procedimiento: Un Caballero o Sargento puede intentar reclutar a cualquier campesino o campesinos dentro de los 3 hexes. El reclutamiento no está permitido a través de los muros, ventanas o puertas. El Caballero o sargento debe comenzar la fase del jugador dentro de los 3 hexes del campesino(s) para poder reclutarlo y no puede ni mover ni atacar durante las fases. Al final de su fase el jugador tira un dado por cada campesino que intente reclutar y consulta la siguiente tabla para comprobar el resultado.

Tabla de Reclutamiento

Dado	Resultado
1-5	Reclutado
6-9	Sin efecto
10	Se ofende

- Reclutado: El Campesino ya no es neutral y se une al jugador que lo ha reclutado para su bando, la ficha pasa a ser controlada por el jugador del mismo modo que las demás con las que empezó el escenario (pero vea 2 más adelante).
 - Sin efecto: el Campesino permanece neutral.
 - Se ofende: El campesino ya no es neutral, pero él se une al bando contrario y pasa a ser controlado por el otro jugador de la misma forma que las demás con las que empezó el escenario (pero vea 2 más adelante).
- b. Si un personaje es atacado, se une inmediatamente al otro bando (ver también 2 más adelante).
- c. Los personajes no pueden moverse a través de los hexes ocupados por campesinos neutrales.
2. Si no hay ningún caballero o sargento enemigo dentro de los 6 hexes (incluyendo ventanas, muros y puertas) de un campesino reclutado por el enemigo, y éste se encuentra adyacente a un caballero o sargento propio, éste puede contenerse de atacar al campesinos intentar persuadirle de que cambie de bando (esta acción se realiza en lugar de atacar al campesino y siempre y cuando de que no haya sido blanco de ningún disparo en la fase el jugadora); Tire un dado: 1-5 significa que ha sido reclutado satisfactoriamente de 6-10 él se mantiene leal a su anterior alianza.

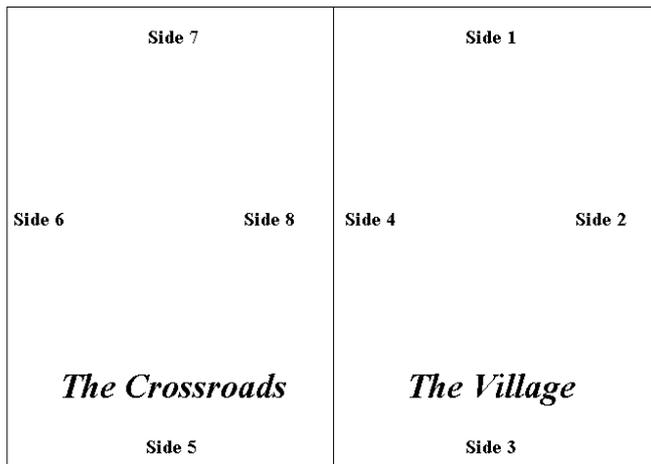
Cuando acabe esta primera parte del escenario, los jugadores normalmente, continúan con la segunda parte explicada más adelante. Sin embargo, la primera mitad del escenario 6 puede jugarse como un escenario completo. En éste caso, el juego continua hasta que todas las fichas de uno de los jugadores hayan salido el mapa. El ganador será el jugador que más piezas tenga sobre el mapa.



Segunda parte – LA BATALLA

Despliegue del Mapa: The Crossroads y the Village

Tiempo de juego: De 2 a 3 horas



Descripción del escenario

Tras la acción del día anterior, los dos ejércitos se acercan al pueblo de Little Wooton.

Los bandos

Sir Richard

Sobrevivientes de la primera parte, más:

Caballeros montados

Sir Richard
Sir Conrad
Sir Gaston
Sir John
Sir Piers
Sir Alain
Sir William

Arqueros

Fletcher

Peones de Infantería

Guy
Jean
Rees
Robin
Tybalt

Lanceros

Bertin
Crispin
Hal
Mark
Odo
Perkin

Sargento

Arnim

Sir Clugney

Sobrevivientes de la primera parte, más:

Caballeros montados	Arqueros	Alabarderos
Sir Clugney	Arbalister	Ben
Sir Gilbert		Frederick
Sir Jaques	Sargento	Geoffrey
Sir Peter	Tyler	Hubert
Sir Roger		Naymes
Sir Roland		Otto
Sir Thomas		Tom
		Watkin
		Wynken

Posiciones iniciales

1. Los personajes que finalizaron la primera parte del escenario sobre el mapa deben colocarse primero. Si ambos jugadores tenían fichas sobre el mapa, deben colocarlas en los mismos hexes en los que finalizaron la primera mitad del escenario 'La elección de los campesinos'. Si solo un jugador tenía piezas en el mapa, puede colocarlas en cualquier lugar que él escoja.
2. Los jugadores tiran un dado cada uno. El resto de las fuerzas del jugador que haya obtenido la mayor puntuación en la tirada del dado entran en el mapa en el turno 1 por el lado 5 o el lado 7 (a su elección). Este jugador realiza su fase en primer lugar en cada turno.
3. En el turno 1 (después de la fase del primer jugador) el resto de las fuerzas del Segundo jugador entran en el mapa desde el lado 5 si el primer jugador elige entrar por el lado 7, ó por el lado 7 si el primer jugador escogió el lado 5.

Condiciones de Victoria

El juego continua hasta que todos los Caballeros de algún bando hayan muerto (en cuyo caso el otro jugador gana) o uno de los jugadores se rinde.