

ATAQUE VIKINGO 6th Junio 774: CAMPAÑA

Versión 1.0: 4/01

Una campaña escrita por Philippe Gaillard para “Vikings” o “Viking Raiders”.

Esta campaña contiene 5 escenarios enlazados y fue publicada en 1994 con el nombre de ‘Opération Vikings’ en la revista Claymore N°6. Fue traducida al Inglés por Bob Gingell en Febrero de 2001. Se emplea el equipamiento del juego “Viking Raiders” (o alternativamente “Vikings” más el mapa ‘The Coast’), y un total de 3 mapas adicionales (‘The Crossroads’ de “Cry Havoc”, ‘The Forest’ mapa suplementario mapa, y ‘The Marsh’ mapa especial que también fue publicado en la revista Claymore N°6). También se necesitan 2 caballos de tiro y carretas de “Siege” y/o “Crusades”, y 10 marcadores de terreno de foso cubierto de “Siege”.

CONTENIDOS

Introducción

Escenario 1: Interceptación del Correo

Escenario 2: Interceptación de los abastecimientos

Escenario 3: Destrucción del puesto avanzado

Escenario 4: Reconocimiento Táctico

Escenario 5: La Batalla final

Anexo: El mapa “The Marsh”

INTRODUCCIÓN

Prólogo: Esta campaña está inspirada en la lectura de las investigaciones de Jean Deuve en su obra “The intelligence services of the Middle Ages” (Los servicios de inteligencia de la Edad Media publicado por ‘Ediciones Corlet’), que ilustra el papel y la actividad de los espías Normandos y Vikingos durante la preparación de las expediciones de conquista.

Descripción: “En el año 774 de nuestro señor los Daneses llegaron y conquistaron una pequeña porción de tierra en el Este de Inglaterra a expensas de un señor local. El Jarl Olaf decidió apostar toda su fortuna y antes de su invasión organizó un cuidadoso estudio de su enemigo y la geografía local; en breve obtuvo un gran éxito, la táctica del reconocimiento militar le permitiría dar un golpe tras otro. El Jarl Erik y sus hombres fueron elegidos para esta misión.

Preparación: El jugador Vikingo escoge 40 hombres a pie (con un máximo de 6 arqueros y un mínimo de 5 bondis). Dividirá a sus hombres en 5 grupos de al menos 6 cada uno. Cuatro de ellos toman parte en labores de recogida de información. Los sobrevivientes de cada grupo se unen al quinto grupo para la batalla final. Si el jugador Vikingo gana en alguno de los cuatro primeros escenarios, puede capturar a cualquier caballo abandonado por su enemigo y usar las fichas para personajes a caballo.

Escenario 1: INTERCEPTACION DEL CORREO

La historia de los Vikingos y los Normandos solo registra una interceptación decisiva de un correo (Tancredo antes del asedio de Athareb en 1110). Así pues, esta es la segunda...

Los Vikingos han sabido por un prisionero que un mensajero enviado por Lord Edwin, debe llegar al Castillo de Edmund para pedir refuerzos. El mensajero y su escolta tienen que cruzar un bosque...

Despliegue del mapa: The Forest

Los bandos:

Los Vikingos - Grupo 1. Se colocan en cualquier lugar del mapa a elección del jugador Vikingo.

Los Anglosajones - Earl: Aethelwulf (a caballo); Thane: Wulfric (a caballo); Arquero: Osric; Ceorls: Aelfweard, Eardwulf, Ordheh. Entran por el lado 9 del mapa.

Misión: Si alguno de los 6 Anglosajones consigue dejar el mapa por el lado 11, Lord Edmund con sus hombres y cualquiera de los Anglosajones que sobrevivan a este escenario se unirán a Edwin en la batalla final.

Tropas de Edmund: Earl: Edmund (a caballo); Thanes: Sigulf, Alfred; Huscarls: Aethelmund, Ecbryht, Wulfgar; Ceorls: Osbald, Weohstan; Bowman: Cenwulf.

Escenario 2: INTERCEPTACION DE LOS ABASTECIMIENTOS

Uno de las misiones más importantes de los exploradores Vikingos era destruir las provisiones del enemigo y minar la moral del enemigo...

El Jarl Erik envía a un grupo de sus hombres a capturar un convoy de abastecimientos enviado para las tropas de Edwin.

Despliegue del mapa: < 8 The Crossroads 6 < Anglosajones

Los bandos:

Los Vikingos - Grupo 2. Se colocan en cualquier lugar del mapa a elección del jugador Vikingo.

Los Anglosajones - Thane: Osgar; Huscarl: Aelfwine, Beorhtulf; Arquero: Swithulf; Campeños: Adrián, Aelfere, Cerdic, Eadred, Eadwig, Orlac; Equipamiento: 2 carretas con caballos de tiro.

Posiciones iniciales: Los Anglosajones entran por el lado 6. Los Vikingos se sitúan sobre el montículo y/o la charca.

Efectos del éxito de la misión: Si el jugador Vikingo puede eliminar a las tropas Anglosajonas u obligarlas a huir, su moral se verá mermada en la batalla final. El jugador Anglosajón sumará +1 a todas las tiradas de dado si solo consigue hacer pasar una carreta por el lado 8 del mapa, o +2 si ninguna consigue pasar.

Recordatorio de la regla de moral: Cada vez que un personaje [líder] muera, el jugador tira un dado y consulta la tabla de pánico (de las reglas opcionales de "Siege"). El pánico y la desbandada solo afectan a las tropas Anglosajonas excepto a los Earls y Thanés; estos dos tipos de soldados pueden recuperar a soldados víctimas del pánico y la desbandada.

Escenario 3: DESTRUCCIÓN DEL PUESTO AVANZADO

Varios hombres tenían la misión de apoderarse de los puntos clave y desbaratar el sistema de alarma. Era esencial que capturaran las torres de vigía construidas en la costa y puntos fuertes establecidos en las zonas destacadas de influencia. Conscientes de que el peligro podía llegar desde cualquier dirección, Edwin había colocado a unos pocos hombres en puestos avanzados alrededor del campo de batalla.

Despliegue del mapa: 1 The Coast 3 < Vikings

Los bandos:

Los Vikingos - Grupo 3.

Los Anglosajones - Huscarls: Edward, Edgar; Ceorls: Aelfric, Aelmaer, Aethelberht; Arquero: Aelfgar.

Posiciones iniciales: El jugador Anglosajón coloca a sus hombres en y/o alrededor de los edificios. El jugador Vikingo mueve primero [y entra por el lado 3].

Efectos del éxito de la misión: Si los Vikingos ganan, se benefician de los efectos de la sorpresa durante la batalla final. Atacados al amanecer, los Anglosajones no pueden atacar antes del cuarto turno (Aunque los soldados se defenderán con normalidad).

Escenario 4: RECONOCIMIENTO TACTICO

Las avanzadas de los Vikingos también tenían la misión de estudiar el campo de batalla y espiar los movimientos del ejército enemigo. Sin embargo, el enemigo tenía la misma idea...

Los Vikingos habían enviado tropas para localizar el lugar donde les esperaba Lord Edwin con su ejército y algunas trampas. Asimismo, Lord Edwin también había enviado una avanzadilla para saber de los avances de los invasores.

Despliegue del mapa: Vikingos > 10 The Forest 12 < Anglosajones

Los bandos:

Los Vikingos - Grupo 4.

Los Anglosajones - Earl: Coelmund (a Caballo); Huscarls: Aethelred, Hygeberht, Tostig.

Efectos del éxito de la misión: Si los Vikingos consiguen **eliminar** a todos los componentes de la avanzadilla Sajona, ellos podrán explorar y escogerán el lugar de la batalla además de descubrir las trampas colocadas por los hombres de Edwin.

Si los vikingos son derrotados, el jugador Anglosajón anota en secreto 10 hexes en donde habrá dispuesto trampas. Tan pronto como un personaje Vikingo entre en tales hexes, el jugador Anglosajón revela la trampa. El Vikingo morirá. Coloque un marcador en el hex. Un personaje también morirá si es obligado a retirarse a un hex de trampa que ya haya sido revelado. [Se asume que todos los personajes, amigos y enemigos mueren si entran en un hex expuesto de trampa, tanto si entran voluntariamente o como resultado de una retirada obligada: las trampas son grandes hoyos excavados en la tierra con estacas puntiagudas en el fondo. Los personajes amigos son capaces de pasar a través de los hexes de trampas sin revelar sin caer en ella.

[Advierta que estas reglas no limitan los hexes de trampas al sendero sobre el pantano o a cualquier sección en particular del mapa.]

Escenario 5: LA BATALLA FINAL

Poco frecuentes pero decisivas para las conquistas de los Vikingos, las batallas campales a menudo se desarrollan de acuerdo con la información obtenida. Como esta...

Despliegue del mapa:

6
9 The Marsh 7
8

[La diagonal superior en mitad del mapa está sombreada: está limitada por el lado 9, lado 6, y una línea diagonal (efectivamente siguiendo el límite de el pantano) entre las esquinas 6/7 y 8/9. [Esta área sombreada es la zona de colocación de los Anglosajones.]

Vea el Anexo para más detalles del mapa 'The Marsh' y posibles alternativas.

Los bandos:

Los Vikingos - Grupo 5, más todos los sobrevivientes de los 4 escenarios anteriores.

Los Anglosajones - Earl: Edwin (a Caballo); Thanes: Athelferth, Ceolwulf, Eadulf; Huscarls: Ceolred, Kola, Osmed; Ceorls: Eadric, Godwine; Arqueros: Aldred, Wulfroth; Campeños: Eanulf, Ecgulf, Hugh, Wilfrid; más todos los supervivientes de los cuatro escenarios anteriores y las posibles tropas de Edmund.

Los personajes heridos durante los 4 escenarios anteriores permanecen en ese estado para esta confrontación final.

Regla especial: Las reglas especiales planteadas en cada uno de los anteriores escenarios se aplican dependiendo del éxito o no de los exploradores Vikingos en su labor de recolección de información, conocimiento de las trampas, sorpresa...

Posiciones iniciales: Los Anglosajones despliegan primero, en el área sombreada [no más allá de la diagonal entre las esquinas 6/7 y 8/9]. Los Vikingos entran a través de los lados 7 y 8 detrás del pantano y mueven primero.

Victoria: El jugador Vikingo gana si consigue hacer retroceder a su oponente y mata a 8 hombres incluyendo al menos a un Earl. De lo contrario el jugador Anglosajón gana el juego.

ANEXO: THE MARSH (El Pantano)

Notas sobre el mapa 'The Marsh' (El Pantano)

El magazine Francés Claymore había creado dos mapas especiales – 'Montségur' publicado en n°4 (un pequeño Castillo obre una colina), y 'The Marsh' (que hace referencia a las marismas pero incluyendo solo el titulo en Inglés sobre el propio mapa) publicado en el n°6. 'The Marsh' fue diseñado por Philippe Gaillard principalmente para una batalla en el escenario de Bannockburn, pero también se usó para el escenario de la Batalla final en la campaña, ambos publicados en ese mismo número. Subsecuentemente se utilizó en otros tres escenarios publicados en los números 13 y 14; esos tres escenarios y el de Bannockburn aparecieron todos en la misma colección de escenarios traducidos titulada: extensión de los ejércitos Irlandeses y Escoceses. El río que aparece en el mapa no enlaza con otros ríos de otros mapas.

Una alternativa al uso de este mapa es utilizar el mapa 'The Ford' (El vado), tratando el río como al pantano y al vado central como un camino. Esta aproximación debería servir para la mayoría de los escenarios, pero es menos apropiada para los dos escenarios de Claymore n°6, donde la entrada debe estar restringida al área detrás del pantano (el escenario de the Bannockburn lo limita hasta A1-M1). Otra alternativa es usar una copia del mapa 'The Crossroads' (La encrucijada), marcando una línea de ancho de 6 hexes de pantano e ignorando la charca.

'The Marsh' supone una interesante adición a la diversidad de mapas disponibles. Es adecuado para escenarios que empleen cualquiera de los juegos de la serie "Cry Havoc", aunque hasta el momento todos los escenarios publicados usan "Vikings". El limite 9 del mapa es ciertamente un error de imprenta en lugar del 5.

Efectos del Terreno

Tipo de terreno	Coste de Movimiento		Cobertura	Efecto en el Combate
	Pie	Caballo		
Agua (charcas pantanosas)	5	Impasable	Ligera	-
Pantano(pantano profundo)	4 (1)	6 (1)	Ligera	-
Troncos sobre el pantano	2	2	Ninguna	-
Trampas de estacas ocultas (2)	2	2	Ninguna	-
Trampas descubiertas	2	3		

NOTAS:

- (1) Los personajes provistos de armadura, ya sea a pie o a Caballo deben comprobar si se quedan atascados en el pantano. Este pantano requiere mayores costes de movimiento que los terrenos pantanosos que aparecen en Dark Blades y Dragon Noir.
- (2) Los troncos podrían representar hoyos cubiertos con ramas ideados para dificultar las cargas de caballería; solo los jinetes deben comprobar si ellos caen dentro del hoyo. Alternativamente todos los personajes corren el riesgo de caer en esos hexes que han sido preparados como trampas.

Terreno pantanoso: Los personajes con armadura [tanto a pie como a Caballo] en un hex de pantano tiran un 1D10 por cada uno de ellos en los que entre para comprobar si se quedan atascados.

1-4: El personaje se atasca y no puede mover durante el resto de este turno (ataca y se defiende con normalidad).

Los personajes con armadura que resulten aturridos en un hex de pantano deben tirar un 1D10 para intentar levantarse.

1-5: El personaje no resulta aturrido pero permanece tumbado. Retire el marcador de aturrido pero coloque sobre el personaje una ficha en blanco para distinguirlo de los personajes aturridos. El personaje no puede atacar y su factor de defensa es el mismo que el de un personaje que estuviera aturrido.

Trampas: Los escoceses en Bannockburn cavaron muchas trampas cubriéndolas con ramas para dificultar las cargas de la caballería. En otros escenarios esos hexes representarían troncos colocados a través de los pantanos para crear un camino. [Advierta que el escenario de la batalla final en esta campaña, emplea reglas diferentes para las trampas, y que los troncos representan un camino sobre el pantano (algunos de los cuales podrían ser trampas).]

Todos los hexes de hoyos son trampas. Tire 1D10 por cada caballero (únicamente) que intente entrar en esos hexes:

1-2: El caballero y su montura caen dentro del hoyo; el Caballo muere, el jinete resulta aturrido y desmontado.

3-4: El jinete y su montura caen en el hoyo; el Caballo muere, el jinete resulta herido y desmontado.

5-10: El jinete pasa a salvo la trampa.

Una vez que una trampa se active (de 1-6 en la tirada 1D10), se coloca en el hex un marcador [de foso cubierto de "Siege" -]. El procedimiento busca que cada personaje que evite caer en un hoyo, debe tirar de nuevo el dado para determinar si el hoyo queda al descubierto, de manera que ayude a los siguientes personajes que entren en ese hex.]

El coste por cruzar un hex de trampa al descubierto se aumenta en 3 MPs para los jinetes (el caballo ha de ir mas despacio para sortear el obstáculo) pero permanece en 2 MPs para la infantería.

RDG: Viking Raid (Vikings campaign), version 1.0, April 2001

Traducción al Castellano por Antonio Navarro Castro 3 Febrero 2008.