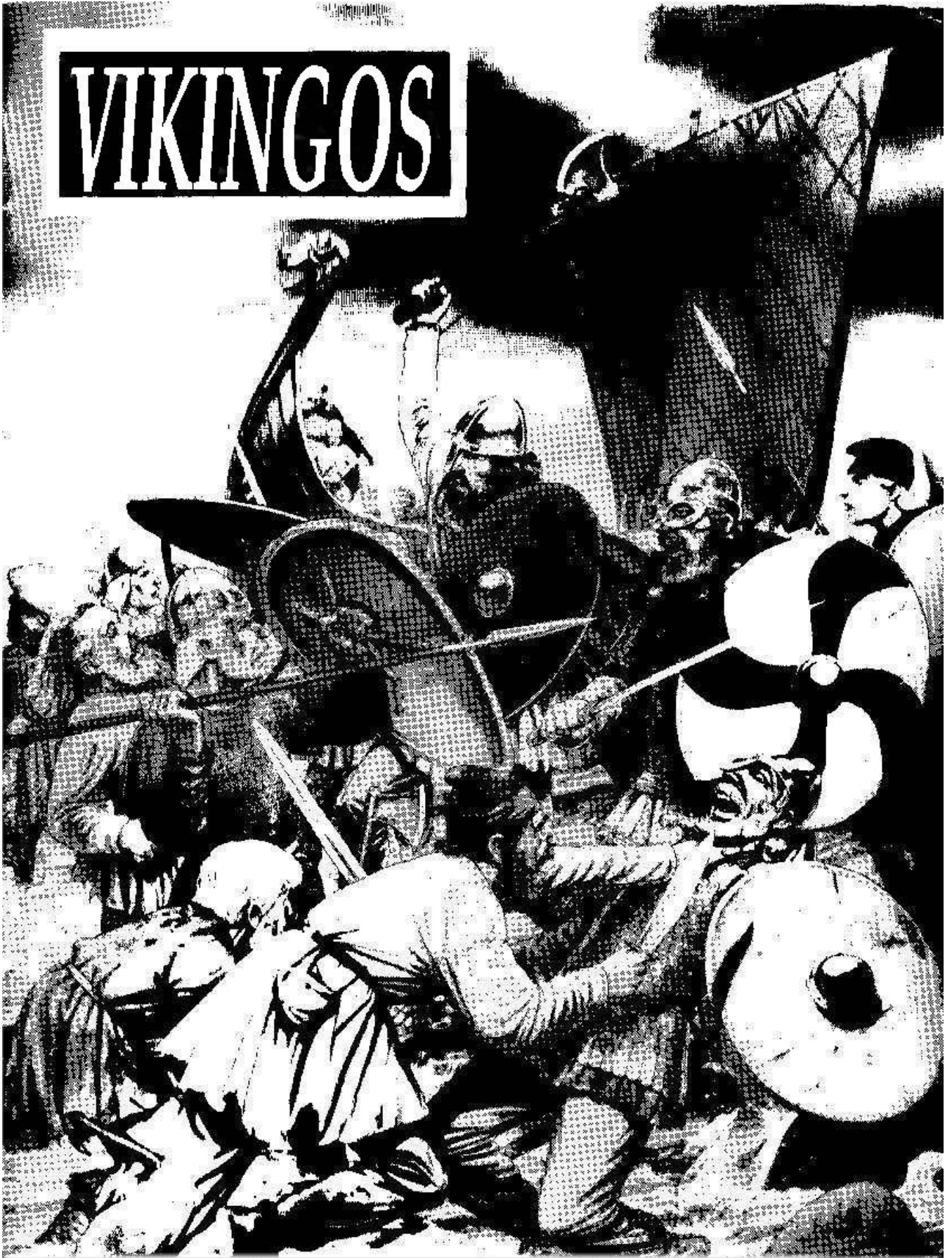


VIKINGOS



ESCENARIOS

ESCENARIOS DE LOS VIKINGOS

Versión 1.1, Junio 2002

Estos 7 escenarios escritos por Yves Fagherazzi y Duccio Vitale, aparecen en la caja del juego Francés de los Vikingos. Este juego dentro de las series de “Cry Havoc” fue desarrollado a partir del juego “Viking Raiders”, diseñado por David Levell y publicado en Inglaterra por Standard Games en 1987. “Vikings” fue publicado por in 1990, y su copyright pertenece a Duccio Vitale y Eurogames. El juego Inglés tiene reglas y mapas diferentes, así como diferentes escenarios. Los escenarios que aquí presentamos están adaptados para su uso con las reglas de “Viking Raiders” si los jugadores disponen de mapas extras, pero ellos podrían necesitar fabricar seis de sus propios barcos de hexes para tener aquellos suministrados únicamente con los “Vikings”. Las referencias a los garfios de abordaje (empleados para capturar a los barcos enemigos y arrástralos para aproximarlos) deberían ignorarse si está jugando con las reglas Inglesas. Estos escenarios fueron traducidos por Bob Gingell en Noviembre de 2001.

CONTENIDOS

- 1 Introducción
- 2 Escenario 1: Vikingo contra Vikingo
- 3 Escenario 2: ¡Drakkar a la vista!
- 4 Escenario 3: El último recodo antes del mar
- 5 Escenario 4: La captura de la Isla de Man
- 6 Escenario 5: Cuando se aclara la niebla
- 7 Escenario 6: La Princesa de Donegal
- 8 Escenario 7: La venganza de Erik el Rojo

1. INTRODUCCIÓN

Los siete escenarios explicados más adelante ilustran diferentes momentos de la era de los Vikingos. Se han añadido detalles a los diferentes tipos de asaltos costeros que tuvieron lugar durante este periodo, con todos los riesgos y peligros que entrañaban tales expediciones, aunque fueran experimentados guerreros. Si hubiera varios jugadores en cada bando, recomendamos particularmente los escenarios 4, 5, 6 y 7. Divida las tareas de una forma realista: un jugador puede mandar los personajes transportados por mar, otro los personajes en tierra, un tercero puede dirigir los refuerzos, etc. Puede encontrar escenarios suplementarios y nuevos mapas en “La bahía fortificada”, una extensión especial diseñada para los Vikingos (que debió publicarse en Febrero de 1991). [De hecho, “La bahía fortificada” nunca llegó a publicarse, pero escenarios suplementarios aparecieron en el magazín Francés ‘Claymore’ y han sido traducidos en el ‘Suplemento de los Vikingos’.]

Entrada en el mapa de barcos y personajes: Los personajes y barcos que entran en el mapa durante un escenario, empiezan gastando los puntos de movimiento necesarios para entrar en el primer hex que pisen. Mueven normalmente cumpliendo con las consecuentes limitaciones de la naturaleza del terreno que crucen. Las mitades de hex en los límites del tablero de juego pueden usarse, cuentan como si fueran hexes completos.

Salida del mapa de barcos y personajes: Cualquier personaje o barco que voluntariamente salga del mapa durante un escenario, no puede volver a entrar en él hasta el final del escenario. Un personaje obligado a retirarse a causa de un disparo o combate y que se viera forzado a salir del mapa como

parte de su retirada, no se moverá, y en lugar de eso recibirá una herida. Si ya estaba herido, se le considerará muerto.

Importante: Un barco se considera en el mapa durante tanto tiempo como su eje de rotación esté sobre el mapa (las mitades de hex también cuentan). Si no fuera así, sería retirado del juego.



2. ESCENARIO 1: VIKINGO CONTRA VIKINGO

Despliegue del mapa: Side A ⇨ | El mar | ⇩ Side B
| 4 Torre del Vigía 2 |
Más El Cabo (mapas 1 y 2) 3

Los mapas el cabo 1 y el cabo 2 se colocan centrados sobre el mapa del mar en posición vertical, dejando una media fila de hexes sin cubrir sobre el lado 1 del mapa de la torre del vigía.

Descripción del escenario: Al comienzo de la era Vikinga, los pueblos Nórdicos no tenían una estructura política bien establecida. Distintos clanes luchaban entre sí por el control de una isla o estrecho. En éste escenario, dos grupos de Vikingos reclaman el control de un canal, un punto de paso obligado para los buques mercantes.

Los bandos

Bando A – Jarl: Eirik (a pie); **Hirdmen:** Tormod, Skule, Torgils, Hulvid, Gunnstein, Ivar, Tryggve; **Berserkers:** Blotolf, Ulv, Hildebrand; **Bowmen:** Hvsing, Torfinn; **Bondi:** Grim, Hermod, Torodd, Stig, Otto, Gyrð, Askjel; **Equipamiento:** 1 drakkar y 3 garfios de abordaje.

Bando B – Jarl: Svein (a pie); **Hirdmen:** Tjodolv, Hallstein, Magnar, Heinrek, Agnar, Ingemar, Torstein; **Berserkers:** Dag, Torgrim, Olav; **Bowmen:** Gandalv, Lodin; **Bondi:** Vagn, Balder, Runolv, Hagbard, Yngve, Glum, Torleik; **Equipamiento:** 1 drakkar y 3 garfios de abordaje.

Posiciones iniciales y comienzo de la acción: El jugador A comienza el juego. El indica el hex a través del cuál entrará su barco, después el jugador B hace lo mismo. Cada jugador tiene libertad para elegir la velocidad de su barco.

Condiciones de Victoria: Los jugadores reciben puntos de Victoria (VP's) de la siguiente manera:

- Por controlar el cabo: 1 VP.
- Por controlar cada una de las dos casas: 1 VP por casa.
- Por controlar la torre: 1 VP.

El control consiste en ser el único que tenga personajes sobre los hexes del cabo, las casas o la torre, o en ausencia de personajes, haber sido el último en haber tenido personajes allí.

Después del turno 10, si no hay combates durante 3 turnos consecutivos, el juego finaliza. El jugador con el mayor número de puntos de Victoria gana el juego.



3. ESCENARIO 2: ¡DRAKKAR A LA VISTA!

Despliegue del mapa:

	↓	<i>Vikingos</i>	↓	
	El Mar		El Mar	
	4 La Abadía 2		4 La torre del vigía 2	
	3		3	

Descripción del escenario: La fuerza de los vikingos reside en su habilidad para atacar rápida y contundentemente. Si el enemigo resulta ser demasiado combativo, o si una gran fuerza de refuerzo aparece, ellos se retiran. En este escenario la banda de Eirik está intentando saquear un monasterio. Pero Earl Edwin duerme con un ojo abierto. ¿Llegará a tiempo de salvar las valiosas reliquias?

Los bandos:

Los Vikingos – Jarl: Eirik (a pie); Hirdmen: Todos los Hirdmen con hacha, (6 personajes) incluyendo Tor a pie, Torstein, Tryggve, Agnar, Magnar, Torberg; Berserkers: Dag, Torgrim, Olav; Bowmen: Gandaly, Hauk; Bondi: Vagn, Balder, Runolv, Hagbard;
Equipamiento: 1 drakkar y 2 garfios de abordaje.

Los Anglosajones – Earl: Aethelwulf (a pie); Ceorls: Todos; Campeños: Todos;
Mujeres Anglosajonas: Todas; Bowmen: Wulfroth, Aldred, Cenwulf. Equipamiento: 1 galeote, 3 botes de remo, y 2 garfios de abordaje.
Refuerzos en el Turno 21: Earl Edwin (A caballo), Todos los Thanos incluyendo Wulfric a caballo.

Posiciones iniciales y comienzo de la acción: El jugador Anglosajón tiene 8 tesoros y 10 marcadores de engaño (use los marcadores de velocidad). Las 18 fichas se colocan boca abajo en la abadía, la torre y/o las casas. No puede colocar más de 3 fichas en cualquier edificio. Después sitúa a sus personajes en cualquier lugar que desee en los mapas de la Abadía y la torre del vigía. También puede colocar tripulaciones en sus barcos. El galeote y los botes ya tripulados pueden emplazarse inmediatamente en los hexes de playa o bien pueden o bien pueden estar fuera del tablero. En este último caso, el jugador Anglosajón podrá hacerlos entrar en el mapa en el turno que él desee a partir del 2º turno. El jugador Vikingo comienza el juego entrando con su drakkar a través del lado del tablero mostrado en el despliegue de los mapas.

Reglas especiales

Refuerzos – En el turno 21 de juego, el jugador Anglosajón puede desplegar a Earl Edwin y a sus hombres haciéndolos entrar por el lado 3 de los mapas de la Abadía y la torre del vigía.

Tesoros – Para apoderarse de un tesoro, solo ha de mover a un personaje al hex que lo contiene durante su fase de movimiento. Si el personaje pasa de largo sin detenerse, la ficha solo será girada boca arriba. Si él se detiene, podrá recoger el tesoro (si es que lo es realmente) en la próxima fase de movimiento, siempre que no haya ningún enemigo adyacente en disposición de atacar. Un personaje que esté transportando un tesoro, tiene su capacidad de movimiento reducida a 2 MP's. Si el personaje que lo transporta realiza un ataque o es atacado, suelta inmediatamente su tesoro. Para recogerlo de nuevo, no debe haber ningún enemigo adyacente en disposición de atacar. El jugador Anglosajón no puede transportar una ficha de tesoro hasta que haya sido movida primero por un Vikingo.

Condiciones de Victoria: Cada tesoro vale 1 Punto de Victoria. Para ganar, los Vikingos deben salir del mapa por el lado en que entraron con al menos 5 tesoros. Si tienen 4, se considera un empate. Si tienen menos de 4, ganan los Anglosajones.

- El movimiento de las cabras y los cerdos es igual que el de los caballos sin jinetes. Su factor de defensa es de 1. Estos animales no pueden nadar. Un personaje puede entrar en un hex que contenga un cerdo o una cabra; puede incluso detenerse en él. En tal caso se considera que está en terreno desfavorable durante un combate (se acumula este efecto junto con el de tipo del terreno del hex y el cometido de la tripulación asignado al personaje).

Condiciones de Victoria: Si el jugador Vikingo sale del mapa en el drakkar con al menos 2 tesoros y 2 animales, obtiene una victoria decisiva; con 1 tesoro y 2 animales, una victoria ordinaria. Si abandona el mapa sin tesoros o con menos de 2 animales, el jugador Anglosajón gana. Si no logra escapar desde de este avispero, será una victoria decisiva para los Anglosajones, ¿verdad Coelmund?



5. ESCENARIO 4: LA CAPTURA DE LA ISLA DE MAN

Despliegue del mapa:

<i>Vikingos</i>	El mar	4 Torre del vigía	2 Cabo 1
⇒	El mar	2 La abadía	4 Cabo 2

Descripción del escenario: Al comienzo del año 830, los Vikingos se instalaron solidamente en la Europa Occidental. Establecieron campamentos para pasar el invierno, asentándose estos preferentemente en las islas del litoral o en las desembocaduras de los ríos. Desde este punto de vista, la Isla de Man ofrecía una posición estratégica con una importancia de primera clase. Una tripulación escogida de Vikingos tenía la misión de apoderarse de la isla.

Los bandos

Los Vikingos – 22 personajes, a elección del jugador; 1 drakkar y 4 garfios de abordaje.

Los Anglosajones – Earls: Todos (a caballo); Huscarles: Todos, incluyendo 1 a caballo; Thanes: Osgar, Wulfric (a caballo); Campesinos: Todos; Ceorls: Todos; Mujeres Anglosajonas: Todas; Bowmen: Cenwulf, Wulfroth, Swithulf; Equipamiento: 3 galeotes, 4 botes de remos, y 6 garfios de abordaje.

Posiciones iniciales y comienzo de la acción: El jugador Vikingo escoge su tripulación. El jugador Anglosajón coloca entonces sus tropas como él desee. Los barcos pueden situarse en cualquier lugar de los mapas de la Abadía y/o la torre del vigía, en la playa o en el mar. El jugador Vikingo empieza el juego indicando el hex por el que entrará su drakkar. El jugador Vikingo mueve primero. Durante la primera fase naval del primer turno, los jugadores escogen libremente las velocidades de sus barcos.

Condiciones de Victoria: Controlar la torre proporciona 2 VP's, la Abadía 5 VP's, y cada casa 1 VP (vea el escenario 1 para reglas sobre el control de los edificios). El juego termina al final del turno en el que los Vikingos controlen 7 VP's (una victoria Vikinga), o tan pronto como el jugador Vikingo reconoce que no puede alcanzar su objetivo (una victoria Anglosajona).



6. ESCENARIO 5: CUANDO SE DISIPE LA NIEBLA

Despliegue del mapa: *Vikingos* | El mar | 2 La Abadía 4 |
 ⇨ | El mar | 4 La torre del vigía 2 |

Descripción del escenario: Cansados de los asaltos y saqueos Vikingos en sus tierras, el Earl Aethelwulf trata de construir una pequeña flota capaz de detener a los terribles barcos dragón. Reunió a la flota en una bahía que formaba un puerto natural; pero los Vikingos que operaban en esta área habían tenido noticias del proyecto de Aethelwulf. Con el propósito de frustrar este intento de resistencia, decidieron llevar a cabo un ataque de madrugada contra la flota y capturar uno de los barcos enemigos.

Los bandos

Los Vikingos – 22 personajes, a elección del jugador; 1 drakkar y 4 garfios de abordaje

Los Anglosajones – Earl: Aethelwulf (a pie), Huscarles: Todos (14 personajes, incluyendo a Edmund a pie); Ceorls: Todos (10 personajes); Campeños: Todos excepto los 4 ancianos (ver escenario 3); Equipamiento: 3 galeotes, 4 botes de remo, y 3 garfios de abordaje.

Posiciones iniciales y comienzo de la acción: Todos los buques están varados en la playa. El jugador Anglosajón debe colocar al menos un galeote sobre cada mapa. Los botes de remo pueden colocarse en cualquier lugar. El jugador Anglosajón secretamente escribe el lugar donde están situados sus personajes: en las casas, en la Abadía, en la torre, o fuera del mapa (identificando el mapa apropiado – La torre del vigía o la Abadía. Estos últimos no pueden moverse hasta el segundo turno de juego.

No es necesario revelar las posiciones de todos los personajes. Si un Vikingo entra en un edificio que contenga algún personaje Anglosajón, el jugador Anglosajón debe colocar ese personaje sobre el mapa en la localización señalada.

El jugador Vikingo comienza el juego entrando con su drakkar a lo largo del límite del mapa indicado arriba. Puede elegir libremente la velocidad.

Condiciones de Victoria: Si los Vikingos consiguen salir del mapa por el límite por el que entraron con su y un galeote capturado al enemigo, ellos ganan. Si no lo consiguen, ganan los Anglosajones.



Reglas Especiales

La Princesa: Una prudente y astuta mujer, la Princesa Hilda se ha disfrazado de campesino. El jugador Irlandés en secreto anota el nombre de un campesino que la representará. El movimiento permitido de la Princesa será el del personaje elegido mientras ella no sea descubierta. Una vez que sea descubierta su factor de movimiento es de 8 puntos. Cuando un vikingo esté adyacente a un campesino, el jugador Irlandés debe decir si se trata o no de la bella Hilda.

La marea: Durante el periodo entre los turnos 15º y 25º ambos inclusive, las tres columnas de hexes de mar que forman una extensión del punto del Cabo, y que se extienden hasta la playa bajo la Abadía, se convierten en hexes de playa normales. Todos los personajes pueden hacer uso de ellos, sin embargo, las embarcaciones no podrán atravesarlos. Una embarcación que se encuentre en uno de esos hexes en el turno 15, quedará varada automáticamente hasta la fase naval del turno 26. En cuanto a los personajes, los hexes de mar se consideran de aguas costeras en el turno 26 y de aguas profundas a partir del turno 27. Los personajes que se encuentren en esos hexes deben cumplir con las reglas para aguas profundas (ver el folleto de reglas).

Condiciones de Victoria: El jugador Irlandés ganará el juego si consigue que la Princesa Hilda salga del mapa por mar (por el límite del mapa por donde entro el drakkar), o por tierra a través de los 2 hexes de playa usados por las fuerzas terrestres de los Vikingos para entrar en el mapa. Si no lo consigue, entonces el jugador Vikingo gana el juego.



8. ESCENARIO 7: LA VENGANZA DE ERIK EL ROJO

Despliegue del mapa:

2 La Abadía 4	El Cabo 2	El Mar
El Mar	4 La torre del vigía 2	El Cabo 1
	3	3

Descripción del escenario: Durante la noche, un grupo de jóvenes Anglosajones lograron una hazaña inimaginable: ¡robaron un drakkar! Montado en cólera, Erik el Rojo parte inmediatamente para dar una lección a esos insolentes, una lección que recordaran durante mucho tiempo.

Los bandos

Los Vikingos – Jarls, Hirdmen, Berserkers y Mujeres: Astrid y Brígida. Todos los personajes a pie y a caballo; Bowmen: Gunnar, Reidar, Ynngar; Equipamiento: 2 drakkars, 3 botes de remos, y 8 garfios de abordaje.

Los Anglosajones – Todos los personajes; más 1 drakkar, 3 galeotes, 3 botes de remos y 8 garfios de abordaje.

Posiciones iniciales y comienzo de la acción: Los Vikingos despliegan primero en el mapa de la torre del Vigía. Sus barcos están varados en la playa. Los Anglosajones despliegan a continuación en el mapa de la Abadía y también sitúan sus barcos en la playa. El jugador Vikingo mueve primero.

Condiciones de Victoria: El jugador Anglosajón gana si conquista la torre y 2 casas en el mapa de la torre del vigía, o si obliga a todos los sobrevivientes Vikingos a refugiarse en cualquiera de los edificios. El jugador Vikingo gana si toma la Abadía y las 3 casas en el mapa de la Abadía, o si el obliga a las fuerzas sobrevivientes Anglosajonas a refugiarse en cualquiera de los edificios.

RDG: Escenarios de los Vikingos versión 1.1, Junio 2002