

EL CONTEXTO HISTÓRICO Y LOS PERSONAJES

CRY HAVOC es un juego sobre las tácticas de combate del siglo XIII. La propia expresión "Cry Havoc" era un grito de guerra inglés equivalente a la expresión castellana "¡Sin Cuartel!".

Entre los personajes representados en el juego, no hay dos iguales. Sus vestimentas, equipo y armas son auténticos y se han reproducido de textos e ilustraciones de la época.

LA SOCIEDAD DEL SIGLO XIII

En el siglo XIII el feudalismo está firmemente asentado. En la sociedad feudal cada hombre tiene un superior para el que debe efectuar servicios de diversa índole. El campesino debe trabajar tantos días por semana las tierras de su amo. El caballero debe tantos días por año de servicio militar a su señor, quien le corresponde otorgándole dinero o, quien sabe, una mansión. El barón debe servir a su Rey en tiempos de guerra. Su fidelidad al soberano le vale el reconocimiento de su título de propiedad sobre sus tierras. En cuanto al Rey, sólo responde ante Dios, al menos en los países en que ha conseguido imponerse a la Iglesia y a los Barones.

Aunque la ética caballeresca gana terreno, el caballero medio no se parece demasiado a Don Quijote sino más bien a un bandolero con armadura. De hecho, asegura poco más que su propia protección, pero no obstante acoge favorablemente la invitación a servir a su señor en el campo de batalla, pues es una de sus escasas posibilidades de progresar. Puede ascender en las filas de la caballería haciéndose notar por su bravura y, con suerte, puede hacerse rico capturando un caballero enemigo lo bastante importante como para obtener un buen rescate. Sin embargo, muchos son los llamados y pocos los elegidos...

En el siglo XIII, la clase media es muy reducida y se limita esencialmente a los artesanos y los comerciantes. Una parte importante de la maquinaria de gobierno y de las tareas administrativas está en manos de la Iglesia, cuyos miembros son prácticamente los únicos en saber leer y escribir.

El campesino, por su parte, lleva una vida muy reclusa. Ligado a la tierra que trabaja, sabe muy poco de lo que sucede más allá del pueblo más próximo. Sus únicas oportunidades de abandonar el surco son, o bien hacerse religioso, o bien ponerse fuera de la ley, con todo el mundo en contra. Si consigue escapar a su señor durante un año y un día, se convierte en un hombre libre y puede escoger su propia existencia... La mayoría prefería quedarse en el pueblo.

LOS PERSONAJES

Un rico caballero o barón



Un caballero de alto rango en el siglo XIII parte a la guerra cubierto de pies a cabeza por una cota de malla que se lleva por encima de una túnica de cuero o de tejido grueso. Bien forrada, esta túnica sirve para evitar que la cota de malla irrite la piel o la penetre a resultas de un golpe particularmente violento. Se utilizan diferentes tipos de cascos, desde los antiguos de forma cilíndrica hasta los sencillos cascos cónicos que perviven de la época normanda. El escudo y el peto que recubre al caballo llevan ambos el blasón del caballero. El peto lo forman varias capas de tejido o de cuero, destinadas a proteger al caballo de heridas leves, causadas por flechas perdidas, o de golpes poco violentos, asestados por armas de filo. Montado en su caballo, el caballero es el elemento más potente del campo de batalla.

Entrenado desde su nacimiento en el manejo de las armas y en la equitación, es un enemigo temible cuando a su habilidad en el combate se une la potencia de su caballo. En las fichas de jinete este

aspecto se refleja en el mayor potencial de ataque, del mismo modo que la excelente protección de su armadura se traduce en un mayor potencial de defensa.



El caballero a pie, como se ve aquí, ha perdido gran parte de su fuerza de ataque al no poder cargar, mientras que su fuerza en defensa sigue siendo casi la misma, gracias a su armadura. El peso de la cota de malla, el casco y el escudo, reducen su capacidad de movimiento, haciéndole ir más despacio que un arquero o un infante cualquiera.



Un caballero medio

Este sería un caballero que habría recibido de su señor una pequeña mansión o que, si se ve apurado, luchará a sueldo. Su "status" inferior se ve en su equipo: su caballo no lleva peto y él mismo no lleva túnica bordada (sobrevesta) sobre su cota de malla. En esa época un caballo de guerra era muy caro (algunos escenarios de CRY HAVOC otorgan puntos por capturar caballos) y así, la montura de un caballero modesto no es tan potente como la de uno rico. Su propia cota de malla no es completa y a veces se ve obligado a reemplazarla por una túnica de cuero. Estos factores han sido tenidos en cuenta al calcular los potenciales de combate de los personajes.



El sargento

El sargento forma parte de la élite de los hombres de armas del momento. Generalmente bien armado, a menudo iba a caballo, aunque en el juego hemos preferido representarle a pie. Casi siempre es un soldado profesional y es un poco el equivalente del moderno suboficial. De hecho, en la Edad Media existieron diversos tipos de suboficiales a los que, por razones de simplicidad, hemos representado en este personaje.



El alabardero

Este hombre de armas lleva una túnica de cuero o de tejido grueso para protegerle el cuerpo, y un casco ligero. La ligereza de su equipo le permite moverse con rapidez. La alabarda es un arma que permite a la vez cortar y pinchar. Manejada con destreza, su eficacia puede ser temible, y de ahí su elevado potencial de ataque.



El piquero

Es el soldado más barato de equipar en esta época. Lleva poca o ninguna protección, excepto un casco. Las regiones más pobres como Escocia o País de Gales suministraban tradicionalmente grandes contingentes de piqueros.



El peón de infantería

El arma que lleva este hombre tiene como origen una simple herramienta de podar, fijada apresuradamente al extremo de una pértiga para formar algo parecido a una alabarda (que los ingleses denominan 'bill', los franceses 'vouge', y que no tiene muy buena traducción al castellano donde nos conformaremos con la pica y la alabarda. (N. del T.), y que tuvo mucho éxito en su momento.



El balletero

Hay en CRY HAVOC balleteros con y sin cota de malla. Los que la llevan poseen, evidentemente, un potencial de defensa más importante. La ballesta es un arma potente, de cadencia de tiro lento. Para cargarla, el balletero engancha la cuerda en un gancho que lleva en la cintura, y pone el pie en el estribo metálico situado en la punta. Haciendo fuerza con la pierna hacia abajo, tensa la cuerda, que encaja en un lugar previsto a tal efecto. Ya sólo queda colocar un proyectil, denominado pivote, en la ranura central, y el arma está dispuesta. Tal proceso exige tiempo y, por eso, en el juego, un balletero no puede moverse y disparar en un mismo turno. Para utilizar su arma de la forma más efectiva posible, un balletero debe permanecer relativamente estático.



El arquero

Así como el arco largo se utilizaba casi exclusivamente en País de Gales y algo en Inglaterra, el arco corto (aquí representado) se utilizaba en la mayoría de los países europeos en esa época. Su falta de potencia, en particular contra armaduras, se compensaba con una mayor cadencia de tiro. En el juego un arquero puede mover y disparar en un mismo turno.



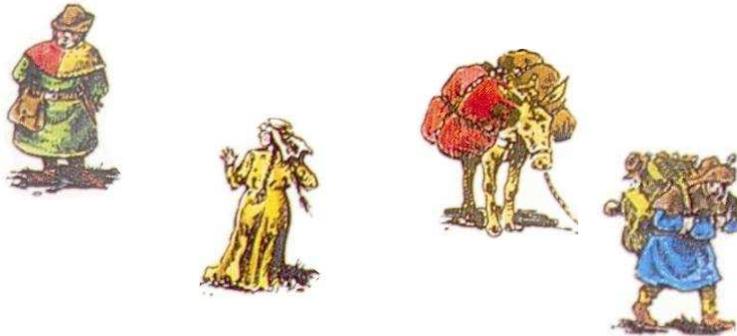
El campesino

Los campesinos representan, en CRY HAVOC, dos tipos de personaje. O bien soldados infraequipados, o bien auténticos campesinos. En el primer caso se trata de personas que en tiempos normales trabajan de mozos de cuadra, o de mano de obra no cualificada. Cuando se les lleva a la guerra, suelen armarse con lo primero que encuentran. Casi nunca disponen de vestimenta protectora, tienen muy pocas posibilidades de hacer frente a tropas bien armadas, a menos de poseer una abrumadora superioridad numérica.



Los personajes no guerreros

Mercader, dama de compañía, vendedor ambulante... Se han incluido estos personajes para animar los escenarios. Normalmente se les encuentra mezclados en acontecimientos que escapan a su control, y sirven para ilustrar escenarios con asaltos a mano armada, secuestros, u otras acciones violentas contra civiles.



DESCRIPCIÓN Y UTILIZACIÓN DE LOS PEONES QUE REPRESENTAN A LOS PERSONAJES

Notas sobre la escala física y temporal

CRY HAVOC simula combates cuerpo a cuerpo, por lo que cada turno de juego representa un tiempo real muy reducido, de unos 5 segundos aproximadamente. Es el tiempo de tirar una flecha, de dar un espadazo o de recorrer unos metros.

La longitud de una casilla equivale a 2 metros, espacio suficiente para que maniobre un infante pero no un jinete. De ahí que un jinete precise dos casillas y que dos personajes vivos no pueden ocupar la misma casilla.

Los tiros de flechas o de pivotes se realizan por lo general a distancia media o corta. Sin embargo, se han incluido los modificadores por tiro a larga distancia para los que deseen utilizar mapas suplementarios, ampliando así el terreno de juego. Estos mapas pueden obtenerse aparte o con los juegos compatibles con CRY HAVOC como SIEGE, SAMOURAI, CROISADES y VIKINGS.



Jinetes

Esta ficha representa a un personaje a caballo en plena forma, es decir, que no ha sido herido.



Este otro lado de la ficha representa el caballo sin jinete. Si un jinete desmonta o es desmontado, se le da la vuelta a la ficha y se reemplaza al jinete por el personaje a pie que corresponda a su estado físico en ese momento.



Esta ficha reemplaza a la inicial si el jinete ha sido herido sin ser desmontado. Los potenciales de ataque y defensa son bastantes más débiles. El dibujo y los números permiten reconocer fácilmente a un jinete herido de otro en plena forma.



El otro lado de la ficha representa el caballo muerto a resultas de un combate o de un proyectil. Si el caballo lo montaban en el momento en que lo han matado, hay que colocar el personaje correspondiente a pie.

Infantes



Un personaje a pie dispone de cuatro estados posibles: en plena forma, aturdido, herido y muerto.

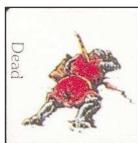
Esta ficha representa a un personaje a pie y en plena forma.



El otro lado de la ficha representa al personaje aturdido a consecuencia del combate. En tal caso el personaje no puede ni moverse, ni tirar proyectiles, ni atacar durante un turno, amén de tener un potencial de defensa muy reducido. Al final de su fase de juego se recupera (y se le da la vuelta a la ficha). Si mientras tanto es atacado por un enemigo que le hiere o le vuelve a aturdir, se le considera como estando muerto

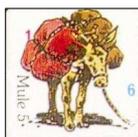


Esta ficha representa al personaje herido. Cuando se produce una herida, se cambia la ficha original por ésta. Un personaje herido que recibe una nueva herida (o un resultado de 'aturdido'), se muere.

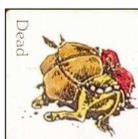


El otro lado de la ficha representa al personaje muerto.

Mulas



Esta ficha representa una mula cargada y en buen estado.



El otro lado representa a la mula muerta.

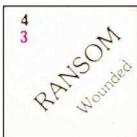
Fichas 'rescate'



Esta ficha se usa cuando el caballero capturado no está herido (ver la regla opcional sobre rescates).



El otro lado se usa cuando el caballero capturado está aturdido.



Esta ficha se usa cuando el caballero capturado está herido.

Nota: Los potenciales de combate y de movimiento van siempre en el mismo color.

- Potencial de ataque en **negro**.
- Potencial de defensa en **rojo**.
- Potencial de movimiento en **azul**.

Las fichas que no tienen potencial de movimiento no pueden moverse (por ejemplo, los personajes aturdidos). Las fichas sin potencial de ataque no pueden atacar.

El sistema de fichas impresas por las dos caras es idéntico para todos los personajes del juego. Los términos 'stun', 'wounded' y 'dead' que se encuentran en las fichas corresponden a 'aturdido', 'herido' y 'muerto' respectivamente.

