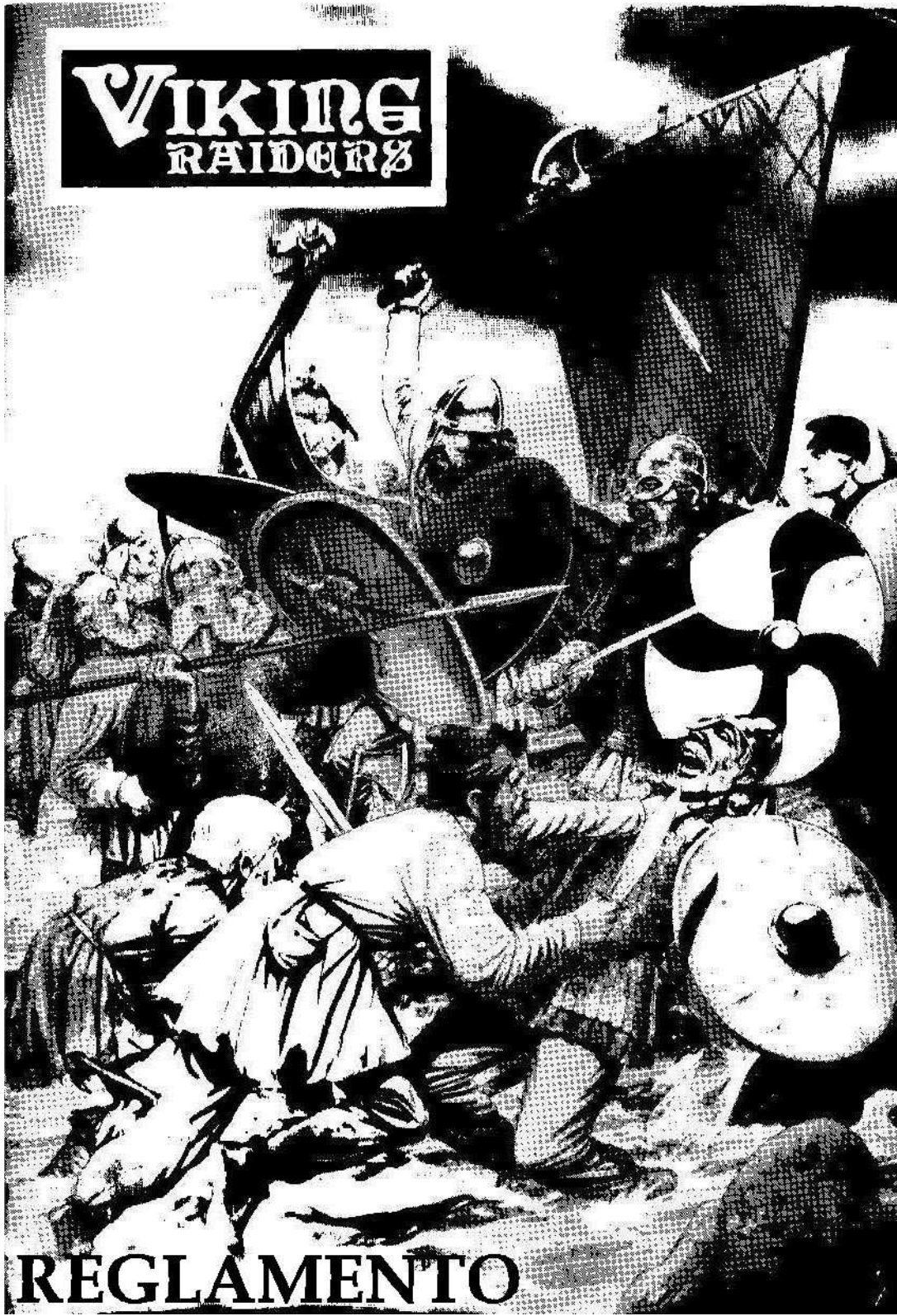


VIKING RAIDERS



REGLAMENTO

VIKINGOS: REGLAS

Versión 2.0, Mayo 2002

VIKINGOS: Los caballeros del mar. ¡Barcos Dragón a la vista! La furia de los hombres del norte contra las costas de Inglaterra. Combates Navales, abordajes, asaltos, saqueo: las incursiones de los Vikingos han comenzado. ¿Tendrán éxito los primitivos Anglosajones en expulsar a los intrépidos caballeros del mar?

1. INTRODUCCIÓN

VIKINGOS es un juego de simulación histórica basado en la Era de los Vikingos durante el siglo IX y X. El sistema de juego es completamente compatible con los otros juegos de la serie medieval: CRY HAVOC, SIEGE, SAMOURAI, y CROISADES, así como con aquellos de la serie DRAGON NOIR.

1.1 EL CONTENIDO DEL JUEGO

El juego de los VIKINGOS contiene:

- Un dado de 10 caras (numerado del 0 a 9, el 0 es el 10).
- 2 Mapas del mar y 4 mapas costeros (2 pequeños y 2 grandes).
- 1 plantilla de fichas representativas de los personajes de la época.
- 1 plantilla con 6 barcos (3 drakkars: Vikingos, y 3 galeras: Sajonas).
- 1 plantilla de 6 botes a remo.
- 1 plantilla con marcadores de tesoro, velocidad, garfios de abordaje etc.
- 2 cartas de ayuda con las tablas de disparo y combate en el anverso, y la explicación del uso de las fichas y un resumen de las reglas navales en el reverso.
- Un libro de reglas.
- Un libro de escenarios con 7 escenarios.

1.2 LOS MAPAS

Los hay de dos tipos:

- **Mapas costeros.** Contienen hexes de mar y tierra. Cada lado del mapa se identifica con un número. Para crear diferentes tableros de juego, pueden unirse y combinarse unos con otros a lo largo ó a lo ancho. Los dos mapas grandes son compatibles con todos los demás mapas de los juegos de la serie Medieval. Tenga en cuenta que el terreno dominante en el hex es el que determinara la naturaleza de ese hex. En otras palabras, un hex que contenga 2/3 de mar y 1/3 de tierra, será considerado como un hex de mar para los propósitos del juego.
- **Mapas de Mar.** Son aquellos que contienen solo hexes de agua y se usan solo para movimientos de embarcaciones y combates navales.

Al principio de cada escenario encontrará un diagrama que le mostrará el despliegue exacto de los mapas y personajes de cada bando.

1.3 LAS FICHAS

En VIKINGOS, se pueden encontrar tres clases de fichas: personajes, embarcaciones y marcadores especiales. La manera de usar esas fichas se explica más adelante.

1.31 Fichas de personajes

En Vikingos, cada ficha representa a un personaje y cada turno de juego representa un corto periodo de tiempo real, lo necesario para disparar una flecha, atacar con la espada y desplazarse unos pocos metros. Un hex equivale a dos metros, un espacio suficiente para un personaje a pie, pero no lo bastante para un jinete, esta es la razón por la que un personaje a caballo ocupa dos hexes.

Cada personaje a pie se simboliza por dos fichas impresas por ambas caras. La primera nos muestra un dibujo del personaje con toda su fuerza, y en el reverso nos enseña ese mismo personaje aturdido. La segunda ficha muestra el mismo personaje cuando está herido por un lado y muerto por el otro. Los personajes que posean un caballo están representados por cuatro fichas: dos lo representan a pie y las otras dos montado a caballo. Sobre el reverso de las fichas que representan a un personaje a caballo, se encuentran dibujos del caballo sin jinete y del caballo muerto. Esto se explica con más detalle en las cartas de ayudas.

Cada ficha de personaje contiene:

- **A número en negro:** (Arriba a la izquierda) Representa la fuerza del personaje en ataque. Este valor viene determinado por el peso y longitud de su arma, y también por su habilidad y condición física.
- **A número en rojo:** (Arriba a la izquierda) Representa la fuerza defensiva del personaje. Este valor es determinado por la habilidad del personaje esquivando ataques, su armadura y su condición física.
- **El nombre del personaje:** Esquina inferior izquierda
- **Tipo de tropa identificado por 1 o 2 letras:** Esquina inferior derecha.
- **A número en azul:** (Esquina inferior derecha) Indica el movimiento permitido del personaje, en otras palabras, el número de puntos de movimiento que puede usar en cada turno. Esta determinado por el modo de transporte, a pie ó a caballo, el peso de la armadura y la condición física del personaje.

1.32 Fichas de embarcaciones: Ver regla 4.

1.33 Marcadores Especiales: Incluyen entre otros: Tesoro [8]; Garfios de abordaje (cuerda + gancho) [2x16]; Marcadores de velocidad [153]; Eje [26]; Cubos [24]

2. REGLAS GENERALES

2.1 TRANSCURSO DEL JUEGO

Los jugadores escogen al inicio uno de los escenarios del juego. Antes del comienzo del escenario, deben desplegar los mapas de la manera indicada y seleccionar los personajes que participan en el escenario.

El juego está compuesto de un número de turnos de juego consecutivos. Cada turno de juego está compuesto de cuatro fases: 2 fases de movimiento naval y 2 fases de movimiento de personajes dando la iniciativa a uno u otro bando. Durante las fases de movimiento naval, los jugadores mueven sus barcos simultáneamente. Durante su fase de movimiento de personajes, cada jugador realiza sus disparos, movimientos y combates. Cuando hay varios jugadores por bando, los personajes del mismo bando disparan, mueven y combaten al mismo tiempo. Como ya veremos, un jugador también puede intervenir con disparos de fuego defensivo durante la fase de su oponente.

2.2 ESTRUCTURA DEL TURNO DE JUEGO

Cada turno de juego se desarrolla de la siguiente manera:

1) Primera Fase de Movimiento Naval.

1. **COMETIDOS DE LA TRIPULACION:** Cada jugador asigna una misión a cada personaje en sus barcos.
2. **VELOCIDAD:** Cada jugador indica en secreto, la velocidad de cada uno de sus barcos para la fase en curso. Se coloca un marcador de velocidad cara abajo junto a cada barco.
3. **MOVIMIENTO DE BARCOS & LANZAMIENTO DE GANCHOS DE ABORDAJE:** Los marcadores de velocidad se giran cara arriba. Cada jugador mueve sus barcos un hex al mismo tiempo de acuerdo con la velocidad indicada. La iniciativa permanece siempre con el barco que más rápido se mueve. Después de cada hex de movimiento en el mar, se resuelven todas las colisiones, lanzamientos de garfios de abordaje y los intentos de cortarlos.
4. **ACERCAMIENTO DE LOS BARCOS:** Una vez que hayan finalizado todos los movimientos, los jugadores pueden intentar aproximarse atrayendo a los barcos que hayan sido alcanzados con éxito por los garfios de abordaje.
5. **REGISTRO DE LOS PUNTOS DE DAÑO:** Cada jugador suma el total de puntos de daño infligidos sobre sus barcos durante la fase que acaba de tener lugar.

2) Fase del jugador A

1. **FUEGO OFENSIVO:** Todos los arqueros del bando A pueden disparar flechas, con la excepción de aquellos que estuvieron en contacto con algún personaje enemigo.

2 MOVIMIENTO Y FUEGO DEFENSIVO: Todos los personajes del bando A pueden mover. El bando B puede disparar proyectiles durante el movimiento de los personajes del bando A, empleando los personajes que no estuvieron en contacto con el enemigo.

3. COMBATE: Todos los personajes del bando A que no estuvieron en contacto con personajes enemigos pueden atacar.

4. PERSONAJES ATURDIDOS. Todos los personajes del bando A que fueron aturcidos durante la fase del jugador B ó en una de las anteriores fases navales se recuperan.

3) Segunda fase de Movimiento Naval

Se desarrolla exactamente igual que la primera.

4) Fase del jugador B

Se juega exactamente del mismo modo que la del jugador A, pero esta vez es el bando B el que tiene la iniciativa y quien juega en lugar del bando A. El jugador A puede intervenir en la fase 2 con fuego defensivo. Cuando finaliza esta fase, comienza un nuevo turno de juego con la primera fase de movimiento naval.

Nota: Es importante mantener estrictamente el orden de la secuencia de las fases. No comience una nueva fase hasta que la anterior este finalizada.

2.3 DISPAROS CON ARCO

Cada personaje que posea un arco puede disparar una vez durante cada fase de disparo. Es posible disparar varias veces sobre el mismo objetivo con diferentes arqueros. Recuerde que un personaje no puede disparar si se encuentra en un hex adyacente a un personaje enemigo en el momento del disparo. Se asume que él está ocupado en un combate cuerpo a cuerpo. Esta regla no se aplica si el personaje enemigo no está en una posición desde la que pueda atacar el hex ocupado por el arquero. (Ver restricciones al combate (*Regla 2.76*)).

Nota: Los Arqueros heridos pueden continuar disparando, aunque aparezcan dibujados en su ficha con el arco dañado o sin él.

2.31 Línea de tiro

Un personaje puede disparar a un enemigo si existe una línea de visión entre el hex que ocupa el arquero y el de su objetivo. La línea de visión consiste en una línea recta imaginaria trazada desde el centro del hex del arquero hasta el centro del hex del blanco. Si esta línea de visión cruza sobre un personaje, o un tipo de terreno diferente al llano, el disparo sufre restricciones o modificaciones explicadas más adelante (Ver Restricciones al disparo, *Regla 2.4*).

2.32 Resolución de disparos de proyectiles

Aunque es la tira del dado lo más importante a la hora de determinar el resultado de un disparo, existen sin embargo otros factores que pueden modificar los efectos de un disparo. Observe la carta de ayuda del juego. En esta carta, a la izquierda de la tabla de tipos de terreno (8.5) se encuentran todas las tablas necesarias para la resolución de los disparos. La primera tabla (8.1) indica los posibles modificadores para aplicar al número obtenido en el dado como consecuencia de la distancia del disparo y del estado de salud del tirador. Las dos tablas siguientes (8.2) dividen en dos las categorías de los objetivos: montados y a pie. Dependiendo de esta circunstancia, los jugadores se refieren a una de las dos tablas y tiran el dado. Se sigue horizontalmente la línea del número obtenido después de aplicarle las modificaciones. En la columna correspondiente a la cobertura del blanco – ninguna, ligera, media o fuerte – se encontrará el resultado del disparo: A, B, C, D, E o F. La explicación de esos resultados viene dada en cada tabla. *[Advierta que los resultados E y F no son posibles para los arcos cortos en este juego: armas con más potencia de disparo aparecen en otros juegos de la serie]* La cobertura que cada tipo de terreno ofrece se indica en la tabla (8.5). Para dar mayor realismo, Ud. También puede emplear la regla opcional propuesta al final de las reglas (Ver "Errare humanum est" Regla 5.1).

Nota: Deberá recordarse que un arquero añade un punto al resultado de su disparo cuando está herido o cuando el personaje objetivo tiene armadura.

2.33 Fuego Defensivo

Contrariamente al fuego ofensivo que es efectuado contra blancos inmóviles, el fuego defensivo tiene lugar mientras el enemigo se está moviendo. El jugador que lleva a cabo sus disparos defensivos puede interrumpir el movimiento de un personaje en cualquier hex y en cualquier momento y decidir disparar sobre él con uno o más tiradores. No es posible efectuar fuego defensivo contra un personaje que no haya empezado a moverse aún, a menos que el jugador enemigo no pretenda mover a ese personaje durante su turno.

2.4 RESTRICCIONES AL DISPARO Y COBERTURA

1) Árboles: Si hay árboles o ramas de árboles entre el tirador y su objetivo, el disparo es imposible. Es posible, sin embargo, disparar a un personaje en un árbol si la línea de tiro no atraviesa cualquier otro hex de árbol. Un personaje en un hex de árbol se beneficia de una cobertura ligera.

2) Embarcaciones: Es posible disparar a un hex que contenga una embarcación, pero no a través de él. Un personaje en un barco se beneficia de una cobertura media cuando reme o cuando maneje el timón. En todos los demás casos se beneficia solo de cobertura ligera. Los resultados de "Retirada" se ignoran. Cuando el tirador está en el mismo barco que el objetivo, puede disparar sin restricciones y el objetivo no se beneficia de ningún tipo de cobertura. A causa del balance del barco, un tirador en una embarcación añade un punto a su tirada del dado.

3) Matorrales: Es posible disparar a y a través de hexes de matorral. Un personaje se beneficia de cobertura ligera si se encuentra en un hex de matorral.

4) Jinetes: Un personaje sobre un caballo ocupa dos hexes. Si los dos hexes no ofrecen la misma cobertura, se considera que él siempre se beneficia de la mejor cobertura. Ejemplo: Un personaje a caballo que ocupa un hex de terreno llano y un hex de matorral se beneficiará de cobertura ligera.

5) Agua: Un personaje en un hex de agua (mar o río) nunca bloquea una línea de tiro. Se beneficia de cobertura ligera, pero él no puede disparar.

6) Huscarles: Cuando están en su formación especial, los Huscarles se benefician de cobertura fuerte si la línea de tiro atraviesa su línea frontal (Ver la regla especial *Regla 3.2*).

7) Edificios

7.1) *Disparos a través de las ventanas:*

a) Desde el interior: Un personaje dentro de un edificio solo puede disparar hacia el exterior desde un hex de ventana. La línea de visión se traza entonces desde el límite exterior de la ventana y no desde el centro del hex.

b) Desde el exterior: Un personaje situado en el exterior solo puede disparar a través de una ventana si el objetivo se encuentra inmediatamente detrás de la ventana. La línea de tiro debe ser capaz de alcanzar el centro del hex de la ventana sin tocar las paredes, de lo contrario el disparo es imposible. **Caso especial:** Un arquero en el hex adyacente al alfeizar de la ventana puede disparar al interior de la casa. Su campo de tiro, no obstante está limitado solamente a aquellos hexes que componen la habitación. Su línea de visión parte del límite interior de la ventana.

7.2) *Disparos a través de las puertas.*

Un personaje dentro o fuera de un edificio puede disparar a través de una puerta siempre que una porción de muro no bloquee su línea de visión. El cálculo de la línea de tiro se hace normalmente. Sin embargo, cuando un personaje dispara a través de un hex de puerta, su línea de tiro comienza desde la abertura de la puerta y no desde el centro desde el hex.

7.3) Cobertura: Los personajes en el interior de un edificio se benefician de cobertura media cuando son objetivos de disparos a través de ventanas o puertas

8) Troneras: Cuando un personaje está en un hex de tronera y dispara a través de ella, su línea de tiro parte desde la tronera. Para disparar desde el exterior a un personaje tras una tronera, el tirador debe estar exactamente en línea recta a la tronera. Un personaje en un hex de tronera se beneficia de cobertura fuerte cuando la línea de tiro pasa a través de ella.

9) Muros: Los muros bloquean la línea de visión. Un personaje tras un muro sin abertura se beneficia de cobertura infinita. Es imposible dispararle por encima del muro.

10) Personajes: Con un arco corto, si la línea de tiro pasa a través de un hex ocupado por un personaje de pie (ya sea humano o animal), el disparo es imposible. Los personajes aturdidos y muertos no bloquean la línea de tiro. Sin embargo, si el objetivo está a media o larga distancia, los arqueros pueden disparar por encima de personajes intermedios. Excepciones: 1) Un personaje en un hex de agua nunca bloquea la línea de tiro. 2) Cuando un tirador sobre un terraplén no puede ver a un personaje situado debajo de él, el puede disparar libremente por encima de él (Ver las reglas sobre terraplenes más adelante).

11) Terraplén: Los hexes de terraplén no bloquean la línea de visión mientras no pase sobre la cima del terraplén. Cuando la línea de visión atraviesa la cima de un terraplén, el disparo es posible únicamente si el personaje situado abajo está al menos tan lejos del hex de terraplén como el que está arriba. Si está más cercano, ningún disparo es posible entre ellos a causa de que no pueden verse el uno al otro. Excepción: El disparo es posible cuando el personaje de abajo está sobre el hex de terraplén propiamente dicho. El puede entonces disparar pero también puede ser blanco de disparos ya que se considera que está en medio del terraplén. Un personaje sobre un hex de terraplén se beneficia de cobertura media cuando la línea de tiro pase a través de la cima del terraplén.

2.5 MOVIMIENTO

Cada personaje tiene un número de puntos de movimiento marcado sobre la ficha que lo representa (El número azul). Cada hex en el que entre, le hace gastar un número de puntos de movimiento correspondientes a la dificultad del terreno (ver tabla de tipos de terreno en la carta de ayuda al jugador). En cada turno, un jugador puede mover todos o alguno de sus personajes, empleando la totalidad o parte de su movimiento permitido. Los puntos de movimiento no usados, no pueden transferirse a otros personajes, ni pueden acumularse para siguientes turnos.

2.5.1 Restricciones al Movimiento

1) Los personajes no pueden pasar a través de hexes que contengan personajes enemigos a no ser que estén aturdidos o muertos. Sin embargo, cruzar los hexes que contengan personajes amigos esta permitido.

2) Los personajes a caballo no pueden atravesar hexes de árbol, edificio interior, aguas profundas* o embarcación. Los caballos sin jinete y sujetos por las riendas pueden cruzar hexes de árboles, entrar o salir de un barco y cruzar hexes de agua.

3) Los personajes con armadura, ya sea a pie o a caballo, nunca pueden atravesar un hex de agua profunda *. Si son obligados a hacerlo, como resultado de un combate, se ahogan.

(* Los hexes de mar y de río, se consideran todos como de aguas profundas a no ser que estén adyacentes a un hex de playa.)

4) Los muros son impasables. Para entrar en un edificio, un personaje debe estar a pie y cruzar a través de una puerta o ventana.

- 5) Los hexes que contengan tres personas muertas o un caballo muerto, cuestan un punto de movimiento más que el costo normal del terreno. Los hexes que contengan seis personas muertas o dos caballos muertos resultan impasables. (La misma regla se aplica si un hex contiene tres personas muertas y un caballo muerto).

2.52 Como limpiar un hex que resulta impasable

Dos personajes a pie pueden mover a tres personas muertas o a un caballo muerto un hex. Los dos personajes no pueden hacer nada más durante su turno ni moverse, ni disparar ni combatir. Si los cuerpos son arrojados al agua se hundirán en las profundidades y las fichas se retiran del mapa. Nota: Esta acción es imposible si hay algún enemigo en posición para atacar o en un hex adyacente.

2.53 Como transportar a un personaje aturdido

Un personaje a pie que se mueva a través de un hex que contenga un personaje aturdido, puede cargarse al personaje a la espalda, pero sus puntos de movimiento restante se dividirán a la mitad (redondeando hacia abajo si fuera necesario). Al final de su movimiento, el suelta al personaje aturdido en uno de los hexes junto a él. Nota: Esta acción es imposible si hay algún enemigo en posición para atacar o en un hex adyacente.

2.54 Infiltración en las líneas enemigas

Cuando un personaje atraviesa un hex durante su movimiento, el cuál esta adyacente a uno o más enemigos en posición para atacar, el jugador afectado tira el dado para cada enemigo y consulta la tabla en la carta de ayuda al juego (8.9). Esta regla solo se aplica a los hexes que son atravesados. Un personaje que finaliza su movimiento en un hex adyacente a un enemigo no causa la tirada del dado en esa tabla.

Situaciones especiales:

- 1) Solo se tira el dado una vez por personajes a caballo, aunque ellos ocupen dos hexes. Es la parte delantera de la ficha la que se emplea para propósitos de la regla de infiltración.
- 2) La regla de infiltración no se aplica cuando el hex atravesado es un barco y el enemigo está en otro barco, en el mar o en tierra. Se aplica sin embargo cuando el hex atravesado es un hex de tierra o mar y el enemigo está en un hex de barco adyacente.
- 3) La regla de infiltración no se aplica cuando el enemigo está al otro lado de una ventana o tronera.

2.55 Reglas especiales de movimiento para personajes a caballo

La punta de flecha dibujada en las fichas de los personajes a caballo muestra la dirección general del movimiento. Para entrar en el hex hacia el que apunta la flecha o entrar en uno de los dos hexes adyacentes, el jinete gasta puntos de movimiento (MPs). Sin embargo, cuando el jinete gira su montura, gasta 1, 2 ó 3 puntos más que el coste normal del hex, como se muestra en el diagrama siguiente.

<u>Árbol Matorral</u>					
	X	3 (+1)	2 ↗		
4 (+3)	RIDER	>	1 →		
	3 (+2)	2 (+1)	1 ↘		

Los números en los hexes muestran el coste por entrar en cada uno de ellos desde la posición inicial del jinete. Las flechas muestran la dirección de los hexes que forman el arco frontal del jinete. Nota: Un jinete que realice un medio giro completo en el sitio sobre si mismo (180°) gasta 3 MPs.

2.56 Montando y desmontando de un caballo

Para poder montar un caballo, un personaje debe estar en uno de los hexes adyacentes a él. Ni el jinete ni el caballo pueden estar adyacentes a un enemigo en posición de ataque. Cambie las fichas del personaje a pie y el caballo por la ficha doble que los representa montado. Solo los jinetes pueden montar caballos pertenecientes a otros personajes. Cuando un personaje desmonta, reemplace la ficha por la del caballo y coloque la ficha del personaje a pie en un hex adyacente vacío. No hay restricciones especiales por desmontar.

Para montar o desmontar de un caballo, un jinete ligero (sin armadura) gasta 2 MPs y un jinete pesado (con armadura) gasta 3 MPs. Esos puntos se deducen de la capacidad de movimiento permitido mostrado en la ficha antes de que el personaje monte o desmonte. Los puntos restantes pueden emplearse como se indica a continuación:

- Si el personaje es montando en un caballo, duplique los puntos restantes del personaje a pie y el resultado serán los puntos de movimiento permitidos al personaje montado.
- Si el personaje esta descabalgando de un caballo, divida a la mitad los puntos restantes del personaje a caballo y el resultado serán los puntos restantes del personaje a pie. Si el personaje está herido, divida entre cuatro para saber cuantos puntos de movimiento le quedan al personaje. En las dos situaciones anteriores, redondee hacia abajo si es necesario.

Ejemplo: Ragnar mueve 4 hexes a caballo, y desmonta. Le queda entonces un movimiento permitido de 15 menos 6 = 9 puntos. Divida esto entre 2, lo que le da 4.5 redondeado hacia abajo a 4. Ragnar tiene ahora 4 puntos de movimiento disponibles después de apearse del caballo.

Otro ejemplo: Edwin está herido y mueve 6 hexes a caballo y entonces decide desmontar. El tiene 12 menos 9 = 3 MPs. Divididos entre 4, le quedan menos de 1. De modo que finaliza su movimiento junto a su caballo porque no es capaz de moverse más lejos.

2.57 Caballos sin jinete

Los caballos que no estén montados por un jinete permanecen inmóviles hasta que son montados o algún personaje coge sus riendas. Para coger a un caballo por sus riendas, basta con que un personaje (aunque esté herido) pase a través de uno de los hexes adyacentes al caballo*. El personaje puede continuar su camino seguido por el caballo, al

que se tratará como una simple extensión de la ficha que lo conduce. (*Esta acción es imposible si hay algún enemigo en posición para atacar próximo al caballo.)

Un caballo sin jinete permanece bajo el control del jugador original tanto tiempo como un personaje vivo que no esté aturdido se encuentre adyacente al caballo. Cuando esto no así, el caballo pertenecerá al primer jugador que tome su control. Un personaje montado que lleve sujeto a otro caballo por las riendas, perderá su control automáticamente si inicia un combate o es atacado. Un personaje a pie puede conducir hasta a tres caballos por las riendas. Un personaje a caballo solo puede llevar a uno.

2.6 APILAMIENTO DE FICHAS

Durante el juego es posible que los personajes pasen a través de hexes que contengan a un personaje amigo, un personaje aturdido o uno muerto, pero al final de cada fase de movimiento no debe haber más de un personaje vivo en cualquier hex.

2.7 COMBATE

Cuando dos o más personajes están en hexes adyacentes pueden entablar combate. El combate es opcional. La decisión de si atacar o no, recae sobre el jugador cuyo turno está en progreso [jugador activo]. En el siguiente turno de juego se defenderán contra los ataques e sus oponentes. Cada personaje solo puede atacar una vez por turno, pero puede defenderse varias veces de diferentes atacantes.

Para resolver un combate, divida la fuerza del atacante (número negro) entre la del defensor (número rojo). Esto le proporcionará un radio de probabilidades que le conducirá a una columna de resultados posibles en la tabla de combate. El atacante tira entonces el dado para determinar el resultado exacto del combate en cuestión. En la carta de ayuda al juego No. 1 hay dos tablas de combate; una se emplea para resolver los combates contra personajes a caballo, y la otra contra personajes a pie.

Cuando calcule el radio de probabilidades, el número obtenido debe redondearse, si fuera necesario, a favor del defensor. Así pues un atacante con una fuerza de 8 contra un defensor con una fuerza de 3 da un radio de 2,6 contra 1, lo cuál se redondea a la baja hasta un 2 contra 1 (2:1). Los intentos de ataque de probabilidad menor de 1 contra 1 (1:1) son imposibles.

2.71 Efectos del terreno sobre el combate

El radio de probabilidad de un combate puede verse modificado por la naturaleza del terreno ocupado por los personajes involucrados. Ud. puede ver en la tabla de tipos de terreno (ver la carta de ayuda al juego 8.5) que los tipos de terreno pueden influenciar en el combate de dos maneras: puede ser neutral (0), o desventajoso para el personaje que lo ocupa (-).

De acuerdo al terreno que cada cuál ocupa, podría ser necesario modificar el radio de probabilidades desplazando la columna de resultados posibles hacia la izquierda o hacia la derecha. Esto se muestra encima de las dos tablas de combate en la carta de ayuda al juego.

Un personaje montado se considera que ocupa el tipo de terreno **menos ventajoso** de los dos hexes que ocupa.

2.72 Combate contra más de un personaje

Cuando un personaje ocupa un hex adyacente a varios oponentes, él puede elegir luchar con alguno, todos o ninguno. Si decide atacar a más de uno, se suman todos sus factores de defensa para conseguir un factor total de defensa que se usará con su factor de ataque para calcular el radio de probabilidades.

Cuando dos o más personajes deciden atacar a un personaje enemigo, pueden atacarlo individualmente o pueden sumar sus factores de ataque para crear un solo factor que se empleará para calcular el radio de probabilidades contra la fuerza del defensor. Si atacan juntos, ellos obtienen una bonificación desplazando la columna de probabilidades obtenida, una posición hacia la derecha (ver ejemplo más adelante). Esta regla no se aplica a un personaje a caballo a no ser que sea atacado por varios jinetes.

Cuando el resultado del combate muestra que un atacante o defensor ha sido aturdido o herido, el jugador del bando afectado decide cual de ellos recibe el daño. Sin embargo, el resultado "Atacante se retira" o "Defensor se retira" se aplica a **todos** los personajes que hayan participado en el ataque o defensa.

Si los atacantes deciden atacar conjuntamente y se encuentran en diferentes tipos de terreno, se considerará el terreno menos ventajoso para compararlo con el que ocupa el defensor. Ejemplo: Dos personajes atacan a un enemigo con una relación de 4 contra 1 (4:1). Si uno de ellos está en un terreno (0) y el otro en un terreno (-), los dos atacantes se consideran que están en terreno (-). Si el defensor ocupa terreno (0), la tabla de efectos del terreno (ver la carta de ayuda al juego) indica que el radio de probabilidades debe desplazarse una columna hacia la izquierda (el 4:1 se convierte en 3:1); pero como el ataque es conjunto el radio de probabilidades se desplaza ahora una columna hacia la derecha. El combate se resolverá entonces en la columna 4:1, el número de los atacantes ha nivelado la balanza inclinada por la desventaja del terreno.

2.73 Combate contra un defensor con armadura

Cuando un personaje ataca a un defensor con armadura (el factor de defensa aparece rodeado con un círculo rojo) se suma un punto al número obtenido con el dado. Es este número modificado el que indica el resultado del combate. Si hay varios defensores y no todos ellos tienen armadura, esta regla no se aplica, pero cualquier resultado de heridas será infligido a un personaje sin armadura.

2.74 Combate a través de puertas y ventanas

Cuando un combate tiene lugar a través de una puerta, el defensor está siempre en terreno favorable (+), ya esté dentro o fuera del edificio. Cuando un combate tiene lugar a través de una ventana el defensor siempre está en terreno favorable (+) y el atacante en terreno desfavorable (-), sin tener en cuenta sus respectivas localizaciones.

2.75 Avance tras el combate

Si al final de una fase de combate el atacante o el defensor se ven obligados a retirarse (o si uno u otro resulta aturdido o muerto) el jugador victorioso puede avanzar uno de sus personajes 2 hexes si va a pie o 3 hexes si va a caballo. El primer hex atravesado debe ser siempre uno de los hexes abandonado por el enemigo (o el hex del personaje aturdido o muerto).

El avance después del combate no es obligatorio pero debe efectuarse inmediatamente sin esperar a la resolución de los demás combates en curso.

Solo un personaje involucrado en el combate puede beneficiarse del avance tras el combate. Los MPs empleados durante el avance tras el combate no impiden al personaje que lo realiza que se mueva con normalidad durante el próximo turno de juego.

Nota: El avance después del combate debe tener en cuenta las reglas de infiltración de las líneas enemigas (*Regla 2.54*), pero con la siguiente restricción: un personaje enemigo adyacente al hex atravesado no puede tirar el dado si él se encuentra al mismo tiempo envuelto en un combate, ya sea como atacante o como defensor. Que el combate haya tenido o no haya tenido lugar es irrelevante.

2.76 Restricciones al combate

Como norma general, cualquier combate es imposible si el atacante no puede moverse al hex que intenta atacar. Ejemplos: Un jinete no puede atacar a un personaje en un hex de árbol; un personaje no puede atacar a otro personaje en aguas profundas; ningún personaje puede atacar a través de una tronera.

3. REGLAS ESPECIALES PARA DISPAROS Y COMBATE

3.1 BERSERKERS

Todos los berserkers en contacto con un personaje enemigo deben atacar, ya sea solo o como parte de un ataque múltiple. Si el resultado del combate es desfavorable al defensor (retirada, aturdimiento, herido o muerto), el berserker debe aprovecharse de la oportunidad de avanzar tras el combate si con ello se situase adyacente a un enemigo, ya sea el que se retiró u otro cualquiera. Si, el resultado del combate favoreciese al defensor, el berserker finaliza su turno de juego.

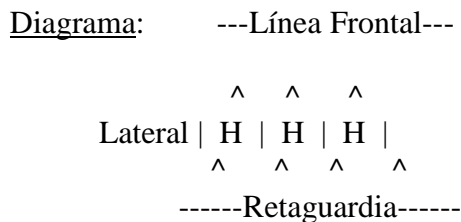
Una vez que todos los combates han sido resueltos, el jugador Vikingo tira un dado por cada Berserker victorioso en un combate: Con una tirada de 1-3 el Berserker se calma y finaliza su turno; con un 4 ó + el Berserker entra en un estado de locura y comienza un nuevo combate. Todos los Berserkers enloquecidos luchan de nuevo, siguiendo el mismo procedimiento que para el primer combate. Esta segunda ronda de combates para Berserkers es resuelta inmediatamente y se aplica únicamente a los Berserkers. Pueden atacar solos, o conjuntamente si sus posiciones se lo permiten. Al final de estos combates, tire de nuevo el dado por cada Berserker victorioso. Todos los Berserkers

permanecen enloquecidos hasta llegar a una tercera ronda de combates, y este procedimiento se repetirá hasta que todos los Berserkers se hayan calmado. Se procederá de la misma manera en cada turno de juego del jugador Vikingo. Nota: El único movimiento permitido durante estos turnos de combate extra son los conseguidos a causa de avances tras el combate; ningún otro movimiento es posible. Un Berserker que finaliza su avance sin llegar a entrar en contacto con un enemigo se calmará automáticamente.

3.2 HUSCARLES (MURO DE ESCUDOS)

Los Huscarles están equipados con unos escudos muy grandes. Durante las batallas, su adiestramiento les permite adoptar una formación especial basada en sus armas defensivas. Permanecen de pie formando sólidas filas con sus escudos en vertical a modo de barrera. Tal formación no les permite atacar o moverse mientras la mantienen. Sin embargo proporciona una excelente protección contra los proyectiles y ataques enemigos.

En éste juego el jugador Anglo-Sajón puede adoptar tal formación con sus Huscarles alineándolos cara arriba en grupos de al menos tres personajes (ver diagrama).



Los dos lados de hex que apuntan al frente de cada ficha formaran la línea frontal. Todos los Huscarles que componen la línea se considera que tienen cobertura fuerte contra disparos de proyectiles y que se encuentran en terreno favorable cuando son atacados, independientemente del tipo de terreno que ocupen. No obstante, esas ventajas solo les benefician si la línea de tiro o el ataque se realizan desde el frente; Los disparos y ataques desde los laterales o la retaguardia se resuelven normalmente.

3.3 EL HACHA DE DOBLE FILO

Esta regla permite a ciertos personajes usar una característica especial de lucha: el combate con el hacha de doble filo. Está limitada a guerreros experimentados, pero tal habilidad confiere una potencia extraordinaria en ataque contrarestada por el hecho de que también vuelve al personaje vulnerable en defensa puesto que no usa escudo. En este juego solo aquellos personajes Vikingos y Anglo-Sajones que lleven un hacha y pertenezcan a uno de los siguientes tipos de tropa pueden usar esta regla; para los Vikingos: Jarls, Hirdmen y Berserkers, y para los Anglo-Sajones Earls y Huscarls. Otras dos condiciones deben cumplirse también: el personaje debe encontrarse de pie y a plena salud.

En el momento de comenzar los combates, el jugador interesado señala a aquellos guerreros que atacarán usando sus hachas con ambas manos. Sobre cada uno de ellos

colocará un marcador de hacha de manera que sea claramente visible. Los personajes señalados tendrán su factor de ataque duplicado durante la fase actual de combate. Esto también se aplica a los ataques repetidos de los Berserkers durante la misma fase de Combate (ver regla especial anterior). Durante el turno del jugador enemigo, esos guerreros serán tratados como en una situación desfavorable (-) si son atacados, una desventaja que se suma al calculo resultante por el tipo del terreno (+, 0 ó -). Cuando un tirador toma a uno de ellos como objetivo, resta 1 punto de la tirada del dado antes de consultar la tabla de resultados de disparo. La protección proporcionada por la armadura se mantiene. Cuando comience de nuevo su turno de juego, el jugador que lo controla puede decidir retirar el marcador de hacha del personaje, o si lo desea dejarlo. Si el marcador de hacha es retirado, el factor de ataque del personaje retorna a su valor normal y ya no sufrirá ninguna de las desventajas defensivas (contra proyectiles y combates) consecuencia de este método de lucha.

3.4 CABALLOS Y JINETES

Cuando un jinete es descabalgado a consecuencia de un disparo o combate, el jugador a quien pertenece coloca la ficha apropiada – jinete aturdido, herido o muerto – en uno de los hexes adyacentes a su caballo. En el caso de que todos los hexes adyacentes estén ocupados, un personaje amigo es desplazado un hex para dejar sitio al jinete derribado. Si él está completamente rodeado de enemigos, un jinete desmontado muere automáticamente. El caballo permanece en el mismo lugar y debe representarse por su propia ficha (vivo o muerto de acuerdo al resultado obtenido).

Si un jugador decide atacar a un caballo sin jinete o a un caballo de tiro, resuelve el combate o el disparo de la misma forma que para un personaje montado. Sin embargo, los resultados C, D, E y F para los disparos, y E, F, G y H para los combates, provocan la muerte del caballo.

4. REGLAS CONCERNIENTES A LAS EMBARCACIONES

4.1 DESCRIPCIONES DE LAS EMBARCACIONES

Para hacer más fácil la visualización del juego, puede encontrar sobre cada barco: - un hex con la proa, señalada con un flecha indicativa de la dirección normal del movimiento; - un hex con la popa, conteniendo el timón y designado por la letra "G", aunque existe una excepción para los botes a remo que no necesitan timonel; - un hex central indicado por un punto negro que se emplea como eje de rotación cuando un barco cambia de rumbo. Todos los hexes que contengan parte de un barco pueden contener a un personaje, aunque la mayor parte del hex del barco muestre una representación de agua.

En VIKINGOS, hay tres tipos de embarcaciones representadas:

- **El Drakkar – El barco Dragón:** Muy superior a los otros barcos de su época, combina robustez y velocidad. La proa y la popa son intercambiables, lo que hace capaz al Drakkar de virar más rápido y avanzar. El único inconveniente es la inercia: el

Drakkar necesita una gran cantidad de tiempo para detenerse. Su área de superficie ocupa 22 hexes.

- **El Galeote (Barco Anglo-Sajón):** Diseñado para la navegación costera, el galeote es un buque relativamente sólido y fácil de manejar. Su principal problema comparado con el drakkar, es su baja velocidad. Su área de superficie ocupa 16 hexes.

- **El bote de remos:** Construido como bote de pesca para ríos o muy cerca de la costa, el bote de remos es obviamente muy manejable pero también muy fácil de hundir. Su área de superficie ocupa 3 hexes.

4.2 ASIGNACION DE COMETIDOS A LA TRIPULACION

Al comienzo de cada fase naval, los jugadores asignan a cada personaje presente en sus embarcaciones una de las siguientes posiciones:

- **Remero:** Para poder remar, un personaje debe estar en un hex del costado del barco, excepto los hexes de proa y de popa de los Drakkars Vikingos y de los barcos Anglo-Sajones. Las fichas de los personajes que representan a los que manejan los remos se colocan encarando la proa del barco (ver diagrama).

- **Timonel:** Para poder gobernar el timón, un personaje debe estar en el hex del Timón (marcado con la letra "G"). El personaje se coloca mirando hacia la proa de la embarcación (ver diagrama). Solo puede haber un timonel en el barco. Un bote de remos no necesita timonel para navegar con normalidad.

- **Dotación de abordaje:** Estos son los personajes del barco que están listos para el abordaje. Sus fichas, que se colocan en uno de los costados del barco, se sitúan mirando hacia fuera de él, para distinguirlos de los remeros y del timonel (ver diagrama).

- **Lanzador de Garfios de abordaje:** Para poder lanzar, recoger o empujar con un garfio de abordaje, un personaje debe estar en un hex del costado del barco que contenga un gancho y su cuerda. Cuando un personaje esté listo para lanzar un gancho de abordaje, la ficha del gancho se coloca sobre él (ver diagrama). Cuando un personaje esté recogiendo una cuerda o tirando de la cuerda de un garfio, la correspondiente ficha de cuerda se coloca sobre él.

- **Achicador:** Cualquier personaje presente en el barco puede achicar agua. Una ficha de cubo se coloca sobre el personaje. Un personaje que está achicando no puede realizar ninguna otra tarea.

Es importante no confundir la asignación de tareas de los personajes (en las fases navales) con el derecho a moverlos (en cada fase del jugador). Las fases navales conciernen solo a los movimientos de los barcos y a las acciones con los garfios de abordaje. **Durante una fase naval, ningún personaje puede moverse o luchar.** Los movimientos y combates que involucren a las dotaciones de abordaje se llevan a cabo durante las fases de cada turno del jugador, al mismo tiempo que los movimientos y combates en tierra.

Durante cada fase Naval, es posible cambiar la actual asignación de tareas de un personaje si su posición en el barco lo permite. Ejemplo: Un personaje puede dejar de remar para prepararse para el abordaje. Sin embargo, un personaje que está achicando en medio del barco no puede empezar a remar. Para poder hacerlo, el jugador que lo controla tendría que moverlo primero a un hex de costado del barco durante su propio turno del jugador.

4.21 ¿Como influye la asignación de cometidos a los personajes en el juego?

La asignación de tareas a los personajes es importante en tres aspectos:

1) La velocidad del barco. La máxima velocidad del barco se calcula, de hecho, por el número de personajes asignados a la tarea de remero (ver más adelante la sección de determinación de la velocidad *Regla 4.3*).

2) Disparos de proyectiles. Solo los personajes preparados para el abordaje pueden disparar. Además, la cobertura de esos personajes cambia de acuerdo con su misión. Aquellos que reman y manejan el timón se benefician de una cobertura media (debido a la protección de los costados del barco y de la hilera de escudos colocados a lo largo del casco del barco). Los demás se benefician de solo de cobertura ligera porque están necesariamente más expuestos.

3) Combate. Durante los combates que ocurran después de una fase naval, los personajes en las dotaciones de abordaje se consideran que ocupan una posición ventajosa (+), para ataques y en defensa. Los demás personajes se encuentran en una posición de desventaja en defensa (-), y neutral (0) en ataque. Tenga en cuenta que solo un personaje en la dotación de abordaje puede intentar cortar la cuerda de un gancho de abordaje (ver cortando los ganchos de abordaje *Regla 4.64*).



Características de los Barcos		Drakkar Vikingo	Galeote Anglo-Sajón	Bote a Remo
Numero máximo de remeros		14	10	2
Velocidad máxima de avance		8	5	2
Velocidad máxima hacia atrás		8	2	2
Velocidad actual		Igual al número de parejas de remeros *		
Aceleración y desaceleración - condiciones necesarias	+1 **	Al menos 1 pareja de remeros	Al menos 1 pareja de remeros	Al menos 1 remero
	+2 ó -2	Al menos 3 parejas de remeros	Al menos 3 parejas de remeros	2 remeros
	+3 ó -3	Al menos 6 parejas de remeros	-	-
Efecto de los diferentes tipos de movimiento sobre la velocidad del barco				
Línea recta		Ninguno	Ninguno	Ninguno
Movimiento lateral		Velocidad -1	Ninguno	Ninguno
Giros:	Velocidad	Velocidad -2	Velocidad -1	Ninguno
	Restricciones	Máximo 60°, 1 por fase	Máximo 60°, 2 por fase	Sin restricciones
Número de puntos de daño en el casco antes de que el barco se hunda		19	11	1
Efecto del daño sobre la velocidad		-1 por cada 3 puntos de daño en el casco		
Efecto del daño sobre la aceleración		-1 por cada 6 puntos de daño en el casco		
* Un drakkar puede mover a una velocidad de 8 con 7 parejas de remeros Vikingos remando.				
** Un barco en el que nadie reme perderá velocidad a razón de 1 punto de Movimiento por fase.				

4.3 CALCULO DE LA VELOCIDAD

Tras haber asignado tareas a sus tripulaciones los jugadores asignan una velocidad para cada uno de sus barcos. Para asignar una velocidad a un barco, un jugador debe tener en cuenta tres factores: Las características del buque en cuestión, el número de remeros y la velocidad del barco al final de la fase naval anterior.

4.31 Características de los diferentes tipos de embarcación

La tabla anterior resume las características de los diferentes tipos de embarcaciones presentes en el juego. Esas características muestran el movimiento navegando a remo. Teniendo en cuenta la escala del tamaño de los escenarios, los movimientos a vela no deben tenerse en cuenta.

4.32 El número de remeros

El número de remeros influye en la velocidad máxima del barco, así como en la capacidad de acelerar y desacelerar. En los drakkar y los galeotes, cuenta el número de remeros que están en el barco y forman pareja con un personaje en cada hex de costado del barco: uno en la banda de babor y el otro en la de estribor. La máxima velocidad del drakkar o del galeote para la fase naval en curso es equivalente al número de parejas de remeros que se tengan. Los dos personajes que forman una pareja no necesitan estar

sentados simétricamente, pero ellos deben siempre estar en los hexes opuestos de los costados del barco. Cualquier remero extra en uno de los costados no se toma en consideración. Ejemplo: un galeote con 4 remeros en un costado y 2 remeros en el otro costado solo contará como si tuviera dos parejas de remeros. Su velocidad no puede ser mayor de 2.

Se aplican dos reglas especiales:

1) Un **drakkar** puede alcanzar una velocidad máxima de 8 si tiene 7 parejas de remeros Vikingos en los hexes de los costados del barco. Esto representa la calidad del barco y de su tripulación.

2) La velocidad de los botes a remo se calcula de la siguiente forma:

- 1 remero en un hex de bote a remos: velocidad y aceleración/desaceleración de 1.

- 2 remeros: velocidad y aceleración/desaceleración de 2.

Los remeros pueden colocarse en cualquiera de los tres hexes del bote a remos. Nota: Los personajes heridos y los ancianos pueden remar y gobernar el barco normalmente. Los personajes femeninos solo pueden remar en los botes de remo.

4.33 Velocidad del barco al final de la fase naval precedente

Cada barco tiene una capacidad de aceleración y desaceleración que les permite modificar la velocidad adquirida. Así pues un drakkar, con 6 parejas de remeros y una velocidad de 2 durante la fase anterior, puede acelerar a una velocidad de 5, o desacelerar a -1. El jugador puede entonces seleccionar cualquier velocidad entre -1 y +5. Nota: Un barco dañado o aprisionado por ganchos de abordaje ve como su velocidad y su capacidad para cambiar de velocidad se reduce o incluso se anula (ver la tabla en su sección sobre "Movimiento y garfios de abordaje" *Regla 4.63*).

4.34 Como usar los marcadores de velocidad

Los jugadores seleccionan en secreto la ficha de marcador de velocidad correspondiente a la velocidad elegida para cada embarcación y lo colocan boca abajo junto a ella. Cuando todos los marcadores han sido colocados, se dan la vuelta cara arriba. Los jugadores pueden entonces verificar la velocidad de cada barco para ver si es compatible con las características, el número de parejas de remeros y la velocidad en el turno anterior. Los marcadores correspondientes a la velocidad el turno anterior no se retiran hasta el final de cada fase porque pueden ser necesarios para el cálculo de la velocidad efectiva en el caso de colisión (ver *Colisiones, Regla 4.5*).

4.4 MOVIMIENTO DE LAS EMBARCACIONES

4.41 Iniciativa

El barco más rápido - que es aquél que con la velocidad efectiva más alta (ver cálculo de la velocidad efectiva *Regla 4.52*) - mueve primero. En caso de igualdad, el drakkar tiene prioridad sobre el galeote, el cual a su vez tiene prioridad sobre el bote a remos. Si los dos barcos son del mismo tipo, tirar un dado. El barco que obtenga el número mayor se moverá primero.

4.42 Como mover los barcos

Cada fase de movimiento está dividida en secuencias. Dentro de cada secuencia, cada barco efectúa un movimiento (los diferentes tipos de movimiento se explican más tarde). El número de secuencias que un barco puede llevar a cabo esta relacionada con su velocidad. Continúe de este modo hasta que todos los barcos hayan usado tantos puntos de movimiento como indica su ficha de velocidad.

Ejemplo: 2 drakkars (velocidad 5 y 8), un galeote (velocidad 4) y 2 botes (velocidad 1 y 2) están presentes durante una fase naval. Secuencia 1: ambos drakkars se mueven un hex en línea recta, después el galeote, y después los 2 botes a remo. Secuencia 2: Como antes, pero solo el segundo bote de remos se mueve (el primero ya ha alcanzado la velocidad seleccionada). Secuencias 3 y 4: Como las anteriores, pero sin el segundo bote a remos. Secuencia 5: Solo los dos drakkars se mueven un hex porque el galeote ha alcanzado su velocidad indicada. Secuencia 6: El segundo drakkar efectúa un cambio de rumbo, lo cual reduce su velocidad en 2 puntos y la deja en 6. La fase naval ha finalizado. Continúe de la misma forma con cada nueva fase naval, teniendo en cuenta todos los cambios de velocidad.

4.43 Diferentes tipos de movimiento

Existen tres tipos de movimiento posibles:

1 - Movimiento en línea recta: Este movimiento puede ser hacia delante o hacia atrás (ver diagrama). No origina pérdida de velocidad.

2 – Movimiento lateral: Siempre se lleva a cabo en la dirección del movimiento (ver diagrama). Galeotes y botes de remo no experimentan pérdida de velocidad; los Drakkars reducen su velocidad en un punto *.

3 – Cambio de rumbo: Esto se efectúa mediante un giro sobre el eje del hex marcado con un punto negro (ver diagrama). La velocidad se reduce en 1 punto para los Galeotes y en 2 puntos para los drakkars *, con una rotación máxima de 60 grados. No hay reducción de velocidad para los cambios de rumbo en los botes de remo.

* La ficha del marcador de velocidad es cambiada inmediatamente.

Nota: Los movimientos laterales y los cambios de rumbo están prohibidos si conducen a una colisión inmediata con otro barco, excepto si ese barco es un bote a remo, en cuyo caso es empujado. Dos botes de remos no pueden empujarse el uno al otro.



Línea recta (adelante/ atrás)	Movimiento lateral (izquierda o derecha)	Giro (60° izquierda o derecha)
		G
		↗
	→	
← G ● > →	G ● >	G ● >
	→	
Abreviaturas: G = popa; ● = eje central (mástil); > = proa; → ↗ = proa después del movimiento; G = popa después del giro		↘
		G

Dentro de cada secuencia de movimiento, los jugadores son libres de escoger uno de los tres posibles movimientos para cada uno de sus barcos. Sin embargo, como vimos anteriormente, ciertos movimientos causan una pérdida de velocidad. Para efectuar un movimiento, un barco debe tener suficientes puntos de velocidad: la velocidad modificada no debe ser menor que la secuencia en progreso. Si no fuera así el movimiento es imposible y el jugador debe escoger otro movimiento. Ejemplo: Un drakkar tiene una velocidad de 7. Efectúa tres movimientos en línea recta, después un giro de 60 grados. Su velocidad es alterada a 5 (7-2). Para su último movimiento no tiene elección, debe mover un hex en línea recta hacia adelante.

Importante: Cuando los barcos cambian su movimiento de avance hacia atrás (o viceversa), durante una fase naval, no pueden empezar su movimiento hasta la segunda secuencia de movimiento. Esto representa la inercia de la fase naval precedente.

4.44 Encallar

Para encallar en una playa, es esencial para un barco alcanzar el primer hex de playa con la proa o la popa, y posiblemente también al mismo tiempo con un hex de costado, (ver el diagrama siguiente). Un barco que tiene una velocidad igual o menor que 3 se detendrá automáticamente en el primer hex de playa en el que entre. Un barco que tenga una velocidad mayor de 3 no se detendrá hasta el segundo hex de playa. ¡Pero vigile las rocas! Un barco que finalice su movimiento en un hex de terraplén (*o en un hex de rocas en el mapa 'The Coast'*) se estrella a toda velocidad contra las rocas. Considere esta situación como si fuera una colisión frontal contra un barco que navegase a la misma velocidad (ver la sección de Colisiones más adelante *Regla 4.5*).

4.45 Empujando al mar un barco

Lanzar o relanzar un barco al mar es un movimiento que debe realizarse en línea recta siempre que cualquier hex del barco esté sobre la playa. La velocidad de un barco que acaba de ser empujado al mar no puede ser mayor de 1 siempre alguno de los hex del barco permanezca aún en algún hex de playa. Para lanzar un drakkar o un galeote al mar, se requieren al menos 4 personajes para empujarlo. Para un bote de remos basta con un solo personaje.

							P1	P2b	b	b
			s	s	s	s	s	s	b	b
		G	s	s	●	s	>	b	b	
			s	s	s	s	s	P3b	b	b
							P4	b	b	b
Abreviaturas: s = barco, b = playa, blanco = agua profunda. P1 + P4 empujando en aguas poco profundas, P2 + P3 e la playa.										
The personaje que empujan deben colocarse en ambos lados del barco, en hexes de playa o en hexes de mar adyacentes ala playa (<i>i.e. hexes de aguas costeras</i>) (como se indica en el diagrama de la izquierda con los personajes indicados por una "P").										

4.5 COLISIONES

Se produce una colisión cada vez que un barco se mueve en línea recta y entra con su proa o su popa en un hex ocupado por otro barco. Una colisión puede ser voluntaria o involuntaria, en particular cuando un barco ha adquirido demasiada velocidad. Un barco no puede causar una colisión por medio de un movimiento lateral o un cambio de rumbo.

4.5.1 Diferentes tipos de colisión

- **Colisión Frontal:** Ocurre entre dos barcos navegando a lo largo del mismo eje y en direcciones opuestas (diagrama 1). Cuando se calcule el daño, se suman las velocidades de los barcos que han chocado.

- **Colisión Trasera (Popa):** Ocurre entre dos barcos navegando a lo largo del mismo eje y en la misma dirección (diagrama 1). En este caso, se restan las velocidades de los dos barcos afectados cuando se calculen los daños.

- **Colisión Lateral:** Ocurre cuando un barco golpea a otro con un ángulo de 60 ó 120 grados (diagrama 2). Solo la velocidad del barco que impacta se tiene en cuenta a la hora de calcular los daños.

Situaciones especiales: Puede suceder que un movimiento en línea recta conduzca a una colisión con un hex que no sea ni la proa ni la popa. En éste caso, en lugar de efectuar un movimiento en línea recta, el barco realiza un movimiento lateral (diagrama 3), de forma que los dos barcos se rozan el uno al otro al pasar. Este movimiento especial no reduce la velocidad del barco, aunque si lo hará si es un drakkar el afectado.

Diagrama 1	Diagrama 2	Diagrama 3
⇨ >* < ⇨		⇨
	⇨ ⇨	⇨ >
		< ⇨
⇨ >*G ⇨	□ □	⇨
	s * s s * s s	
⇨ = dirección del barco; > o □ = proa del barco; G = popa del barco; s = costado del barco * = impacto; ⇨ = proa del barco después del movimiento lateral		

4.52 Cálculo de los daños

1. Cálculo de la velocidad efectiva. Para saber los resultados de cada colisión, es necesario primero determinar la velocidad efectiva de cada barco en el momento del impacto.

Pueden ocurrir dos situaciones:

a) El barco no cambia de velocidad al comienzo de la fase. En el caso de un barco con una velocidad constante, la velocidad efectiva es igual a la que indica en su marcador de velocidad, indistintamente del momento en concreto de la fase en que ocurrió la colisión.

b) El barco cambió su velocidad al comienzo de la fase. La nueva velocidad no llega a ser efectiva inmediatamente. Considere que un barco alcanza su nueva velocidad una vez que navega un número al menos igual a la aceleración o desaceleración escogida. En otras palabras, por cada hex atravesado, un barco incrementa o disminuye su velocidad en 1 punto hasta que alcanza su nueva velocidad. A efectos de una colisión, la velocidad efectiva será entonces calculada a partir del número de hexes atravesados **antes** de que ocurra la colisión. Si este número es igual o mayor que la diferencia entre la nueva velocidad y la velocidad durante la fase anterior, la velocidad efectiva es la misma que se indica en el marcador de velocidad. Si el número es menor que la diferencia, la velocidad efectiva es igual que la velocidad del turno anterior **más** el número de hexes atravesados – en el caso de aceleración – o **menos** el número de hexes atravesados – en el caso de desaceleración –.

Ejemplos: Un galeote tiene una velocidad de 4, después de haber tenido una velocidad de 2 en la fase naval precedente. Durante su segundo movimiento, impacta con un drakkar lateralmente. Su velocidad efectiva es de 3 (2+1), porque cruza solo un hex antes de chocar.

Otro ejemplo: Un drakkar tiene una velocidad de -1 en la fase anterior, y de +1 en esta fase. Está inmóvil en el momento del primer movimiento, se mueve hacia delante en la segunda secuencia e impacta lateralmente con un barco. Como su velocidad efectiva era 0, no hay una verdadera colisión sino meramente un bloqueo de su movimiento.

2. Calculo del Factor de Velocidad (SF*) dependiendo del tipo de colisión. El factor de velocidad se calcula siempre a partir de la velocidad efectiva de cada barco en el momento de la colisión (ver más arriba). Dependiendo del tipo de colisión, el factor de velocidad (SF) se calcula como sigue: siendo A el barco que choca y B el barco que es impactado.

Colisión Frontal: $SF = (\text{Velocidad de A} + \text{Velocidad de B}) \times 2$
Colisión Trasera: $SF = (\text{Velocidad de A} - \text{Velocidad de B}) \times 2$
Colisión Lateral: $SF = \text{Velocidad del barco A} \times 2$

3. Calculo del daño. El jugador involucrado tira un dado y le suma al número obtenido el factor de velocidad obtenido por el calculo anterior *. El total así logrado corresponderá a una línea de resultados en la tabla de colisión en la carta de ayuda al jugador. Este resultado se aplica inmediatamente a los barcos afectados. Cada jugador anota el daño infligido a su barco en una hoja aparte (ver Sección 7 - Marcando los puntos de daño). En el caso de una colisión lateral, el barco que impacta es el menos afectado: se le aplica el resultado de la línea superior a la aplicada al buque alcanzado, y el daño que debería afectar al casco no se tiene en cuenta **.

* Si el factor de velocidad es 0, la colisión no tiene efectos.

** **Excepción:** Un barco cuya proa o popa esté ya dañada (con 1 punto de daño o más) sufrirá daños en su casco **independientemente del tipo de colisión** si choca contra un barco que está en el mismo hex.

Veamos ahora con más detalle las consecuencias de una colisión. Una colisión afecta a la tripulación, el casco y también puede afectar a la velocidad de los barcos.

- **La tripulación.** Dependiendo de la fuerza del impacto, los dos personajes localizados uno en el que impacta y el otro en el hex impactado, pueden resultar aturdidos, heridos o muertos. Los demás miembros de la tripulación se verán también afectados. El resultado se aplica a la tripulación de cada barco antes de continuar con el resto del movimiento naval para esa fase. Si, a causa de la colisión, el número de remeros sobrevivientes no consigue alcanzar la velocidad indicada, se modifica la velocidad como resultado de la colisión.

- **El estado del casco.** El hex que impacta y el hex que es impactado, sufrirán de 1 a 6 puntos de daño. No obstante, en el caso de una colisión lateral, solo el casco del barco impactado sufre daños (Excepción: ver ** arriba). Por encima de un punto de de daño, se produce una vía de agua. Después de esto, el nivel del agua dentro la nave aumenta durante cada fase naval (ver Sección 7 – Registro de puntos de daño). Un hex que haya sufrido un punto de daño (o más) no puede emplearse nunca más para remar o gobernar la nave. Sin embargo, los personajes pueden continuar haciendo uso normal de él durante su movimiento.

- **La velocidad del barco.** Dependiendo del tipo de colisión, la velocidad de cada barco es reducida e incluso reducida a cero (ver la tabla de colisiones en la carta de ayuda al juego). Cuando la velocidad de un barco es reducida a cero, no podrá chocar con un barco diferente si ello fuera posible, hasta que haya atravesado al menos un hex más antes de la nueva colisión (ver arriba Cálculo de la velocidad efectiva *Regla 4.52.1*).

El bote de remos. Si un drakkar o un a galeote choca con un bote de remos, éste naufraga inmediatamente (es retirado del tablero de juego) y los personajes caen al mar (el jugador responsable de la colisión los coloca en los hexes previamente ocupados por el bote, o si no es posible en un hex de mar adyacente). El drakkar o el galeote no sufren ningún daño pero reducen su velocidad en 1 punto. Si un bote de remos choca con un drakkar, un galeote u otro bote de remos, la colisión no tiene efecto.

4.6 LANZAMIENTO DE GARFIOS DE ABORDAJE

El garfio de abordaje es un arma esencial empleada para hacer más próximas las acciones navales. Se usa para detener el funcionamiento de un barco enemigo reduciendo su capacidad operativa, y es utilizada por un miembro de la dotación de abordaje. En éste juego, los garfios de abordaje pueden arrojarse hasta una distancia máxima de 5 hexes. Se cuenta el hex objetivo (el hex de más afuera del costado barco enemigo), pero no se cuenta el hex desde el que se está lanzando.

Importante: Las reglas que vienen a continuación explican como lanzar o tirar de la cuerda de un garfio de abordaje. **Ninguna de esas acciones son posibles si hay un enemigo en un hex adyacente al lanzador del garfio y en el mismo barco. La presencia de un enemigo en otro barco no tiene efecto,** Aunque estuviera en un hex adyacente.

4.61 Descripción de los marcadores

Cada garfio de abordaje está representado por dos marcadores. Uno que representa al garfio y otro en el que figura la cuerda atada a él. Para mayor realismo, recomendamos que, antes de empezar el juego amarre cada marcador de garfio a un marcador de cuerda con un trozo de hilo de coser de 5 hexes de longitud (haga un pequeño orificio en el círculo dibujado en el centro de cada marcador). De esta manera será capaz de visualizar inmediatamente la influencia de los garfios sobre el movimiento de los barcos.

Al comienzo de cada escenario, cada garfio de abordaje se sitúa en la localización escogida por el jugador involucrado. Un marcador de garfio de abordaje siempre se coloca encima de un marcador de cuerda. Solo puede haber un marcador de garfio en un mismo hex. No obstante, puede intentar enganchar un garfio en el hex donde esté situado otro (se refiere a un hex del otro barco).

4.62 Lanzamiento y recuperación de garfios de abordaje

Solo un personaje en un hex que contenga un garfio y tenga asignado ese cometido puede lanzarlo. Un personaje solo puede realizar un intento por fase naval. El momento exacto para lanzar cada garfio se puede decidir libremente por cada jugador. Los lanzamientos de garfios de abordajes tienen lugar siempre entre dos secuencias de movimiento, después de que todos los botes han llevado a cabo un movimiento y antes de que empiecen el siguiente. No es posible lanzar varios ganchos al mismo hex. Sin embargo, puede intentar lanzar varios ganchos a hexes diferentes.

Para determinar si el intento tiene éxito, tire el dado: si el número obtenido **es igual a o mayor que el doble de la distancia** que separa al lanzador del hex objetivo, el lanzamiento es satisfactorio (recuerde que el 0 en el dado cuenta como un 10). Coloque el marcador de garfio en el hex objetivo. Si el número es menor, el lanzamiento falla. El marcador de gancho se coloca sobre un hex de mar adyacente al hex objetivo. Durante la siguiente fase naval, el personaje que lanzó (u otro que pueda ocupar su lugar) intentarán recuperar el garfio. Esta acción se considera completada al final de la fase. El marcador de gancho se sitúa entonces de regreso sobre su marcador de cuerda. El garfio está ahora listo para un nuevo intento.

Nota: Cuando un personaje herido, un anciano o un personaje femenino se disponen a lanzar un garfio de abordaje, se deberán restar 2 puntos del número obtenido en el dado. Se emplea éste número modificado para comprobar si se alcanza el doble de la distancia.

4.63 Desplazamiento del Garfio

Durante una fase naval en la que se produzca un lanzamiento exitoso de un garfio, los barcos enganchados pueden continuar su movimiento hasta alcanzar el máximo estiramiento de la cuerda de 2 hexes más que la distancia que separaba a los barcos en el momento del lanzamiento. Sin embargo, la distancia entre los dos barcos no puede exceder de la longitud total de la cuerda que es de 5 hexes. Durante las siguientes fases, los dos barcos enganchados continúan moviéndose normalmente, pero la longitud de la cuerda nunca puede superar la longitud de la fase anterior. Si un movimiento en línea recta infringe esta regla, se reemplazara este movimiento por un movimiento lateral, sin ninguna penalización por velocidad para los drakkars. Si un movimiento lateral también es imposible sin quebrantar esta regla, los barcos se detienen. Para dar mayor realismo, puede adoptar la regla opcional propuesta al final de éste manual de reglas (ver "La resistencia del cáñamo" *Regla 5.3*).

Nota: Cuando un bote de remos engancha a un galeote o a un drakkar, éste último continúa a su rumbo y con su velocidad reducida en 1 punto, arrastrando al bote de remos tras él.

He aquí dos ejemplos de lanzamiento de garfio. El primero muestra a un galeote enganchado a una distancia de 2 hexes con un drakkar que navega cerca y en la misma dirección. El segundo describe a un drakkar enganchado a una distancia de 4 hexes con un galeote que navega a rumbo opuesto. En el primer caso, el drakkar continúa su camino normalmente estirando la cuerda hasta una longitud de 4 hexes (se encontraba a 2 en el instante del lanzamiento + 2). Así pues, deberá ajustar su velocidad a la del galeote. En el segundo ejemplo, tan pronto como el galeote se mueva un hex, es obligado a moverse lateralmente hacia la izquierda, cualquier otro movimiento resulta imposible

Diagrama 1: misma dirección	Diagrama 2: diferentes direcciones
s s s s s s s	s s s s s s s
G ● 7 ⇨	⇨ 3 ● G
s s s s s s s	s s gs s s s s
s s s s s //	//
G ● 4 g⇨	G s //
s s s s s	s s //
	s s
	s ● s
	s 5 s
	s 5
4 ⇨ = velocidad, proa y dirección del rumbo; ● = mástil; G = timón; s = costado del barco; g = garfio; // = cuerda	

4.64 Cortando los garfios

Si un personaje con el cometido de abordar se encuentra en un hex donde han lanzado un garfio, puede intentar cortar la cuerda. El personaje involucrado tira un dado:

- **1, 2 ó 3:** La cuerda es cortada (y el garfio de abordaje se retira del juego) y los dos barcos pueden moverse normalmente, hasta que no se lancen más ganchos.
- **4 ó más:** La cuerda no es cortada y los barcos se quedan enganchados uno junto a otro.

Un personaje solo puede efectuar un intento por fase naval. Los personajes que tengan otro cometido asignado que no sea el de tripulación de abordaje no pueden intentar cortar las cuerdas de los ganchos. Los personajes heridos, ancianos o femeninos suman 1 al resultado de la tirada del dado. Este número modificado es el que se tiene en cuenta para determinar si la acción tiene éxito.

Nota: Por razones tácticas, un personaje puede libremente intentar cortar un gancho que lanzado por su propio bando. El intento se lleva a cabo exactamente igual y con las mismas condiciones explicadas anteriormente.

4.65 Tirando para acercar los barcos

Al final de la fase naval, cada jugador puede intentar utilizar los ganchos de abordaje lanzados satisfactoriamente para reducir la distancia entre los buques involucrados. Para poder tirar de un gancho de abordaje, un personaje debe estar en el hex que contiene el correspondiente marcador de cuerda y tener asignado ese cometido. El resultado de esta acción está en función del número de ganchos que conecten a los dos barcos, aunque las cuerdas que no están siendo manejadas por nadie no se toman en cuenta. Siempre es la embarcación más ligera la que se mueve:

un bote de remos es más ligero que un galeote, el cuál es más ligero que un drakkar. En caso de igualdad, es el barco que está tirando el que se mueve. El barco que mueve mantiene su orientación inicial. El movimiento es de un hex por 1 gancho, 2 hexes por 2 ganchos y 3 hexes por 3 ganchos o más (ver diagrama 1).

Situación especial: Cuando los dos barcos ya están separados por un hex y el ángulo de la cuerda es igual a 60°, tire del barco involucrado en redondo, de modo que los dos barcos queden costado con costado (ver diagrama 2).

Diagrama 1: Dos garfios	Diagrama 2: Tirando en redondo
1 1 1 1 1	
1 1	1 1
2 12 r 12 12 r 12 1	1 1
2 r r 2	1 r 1
t t 2 r 2 2 r 2 2	2 2 r 12 2 12
t t r r	2 r 1 12
t t r	2 r 2 2 12 12
t t r	t t r t t t t t
t t	t t
t t	t t t t t t t
t = límites de objetivo / barco sin movimiento; 1 / 2 = primera y segunda posición del barco que se mueve; r = cuerda	

Nota: Debido a la tensión de la cuerda, no es posible desenganchar el garfio. ¡Ud. solo puede cortarlo!

4.66 Reglas Especiales

Un personaje puede arrojar un garfio de abordaje (gancho + cuerda) por la borda para que no caiga en manos del enemigo. Para hacer esto, debe estar asignado a este cometido al comienzo de una fase naval (ponga el gancho y la cuerda encima de él). Un personaje también puede transportar un garfio de abordaje, por ejemplo a otro barco. En este caso, su capacidad de movimiento permitido se reduce a 2 puntos mientras lo lleve.

4.7 REGISTRO DE PUNTOS DE DAÑO

Durante la fase naval, los jugadores anotan en una hoja aparte los daños sufridos por sus barcos en cada colisión. Para hacerlo más sencillo, Ud puede fotocopiar las cartas de los barcos que aparecen al final de este manual (*secciones 6 y 7*). Para identificar a cada embarcación, escriba el nombre del Jarl o del Earl que la manda, y, si no hay nadie al mando, el nombre del guerrero más fuerte a bordo. Pueden ocurrir dos tipos de daño en el momento de la colisión:

- Cuando solo se recibe **1 punto de daño**, el hex es dañado pero no se produce ninguna vía de agua. El hex resulta incapacitado para remar o gobernar la nave (timón). Los personajes pueden, no obstante, entrar en él normalmente durante su movimiento.

- Cuando se reciben **2 puntos de daños ó más** el hex afectado sufre las mismas restricciones antes indicadas, pero, además se produce una vía de agua. Cuando esto sucede, se requiere que el jugador sume el mismo número de puntos de daños al final de cada nueva fase naval. Esto representa el hecho de que el nivel del agua a bordo continuará subiendo durante cada fase. Los personajes a bordo que estén achicando pueden minimizar el daño. Por cada pareja de personajes que tengan asignado el cometido de achicar, el jugador puede restar un punto de daño del total. Sin embargo, éste total nunca puede ser menor que el número de colisiones sufridas por el barco durante el juego.

El total de daños sufridos por un barco infuirá en su velocidad máxima y en su capacidad para acelerar. Esto es lógico: el nivel del agua aumenta y el peso hunde más al barco. Por cada 3 puntos de daño, la velocidad máxima se reduce en 1 punto. Por cada 6 puntos, la aceleración se reduce en 1 punto. Ejemplo: Un drakkar con 10 puntos de daño tiene una velocidad máxima de 5 y una aceleración de 2.

Cuando un drakkar alcanza los 20 puntos de daño, un galeote los 12 puntos, y un bote de remos los 2 puntos de daño, el barco se hunde. El marcador del barco es retirado del tablero de juego. Los personajes a bordo se colocan en los hexes de mar correspondientes a los hexes de barco que ellos habían ocupado anteriormente. Si esto ocurre cuando el barco está varado en la arena, no se hunde, pero no podrá ser reflotado nuevamente, permanece inmovilizado hasta el final del juego.

Un barco enganchado por uno o más garfios de abordaje a otro que se está hundiendo, sufre 5 puntos de daños extra por fase naval hasta que éste se haya hundido. Los personajes a bordo, obviamente deberían intentar cortar las cuerdas de los ganchos antes de que sea demasiado tarde.

Cuando un hex que ha sufrido un punto de daño, recibe un segundo punto de daño a causa de una nueva colisión, se produce una vía de agua. Tenga esto en cuenta en su registro de daños.

Ejemplo del cálculo de los puntos de daño: El galeote (Anglosajón) mandado por Earl Edwin ha resultado enganchado y cogido por dos drakkars (Vikingos). Durante la actual fase naval, sufre una colisión y recibe 2 puntos de daño. En la fase naval anterior, ya había sufrido otra colisión y recibió 1 punto de daño. Dos fases navales antes, sufrió una colisión con un drakkar a toda velocidad, recibiendo por ella 3 puntos de daño. Los puntos de daño se suman de la manera siguiente:

- Puntos de daño de fases anteriores: $3+3+1 = 7$
- Puntos de daño en la fase que acaba de finalizar: $3+2 = 5$.
- Puntos de daño totales acumulados por el barco = 12

Como puede ver, las colisiones que provocan más de un punto de daño se cuentan de nuevo en cada nueva fase a causa de que el agua aumenta de nivel en el barco. Mientras tanto, el jugador Anglosajón ha puesto a 6 personajes a trabajar achicando, lo que le

permite reducir 3 puntos de daño del total obteniendo $12 - 3 = 9$. Menos mal, porque sino el barco se hundiría... pero esto es solo un respiro, ya que el galeote a partir de ahora tendrá 5 puntos de daño adicionales en cada fase a causa de las dos graves colisiones que sufrió. En otras palabras, si el Número de personajes achicando permanece inalterado, el galeote se hundirá dos fases navales más tarde.

4.8 MOVIMIENTO Y COMBATE EN LAS EMBARCACIONES

4.81 Asignación de cometidos a los personajes

Cualquiera que sea el cometido asignado durante la fase naval, todos los personajes de un jugador pueden mover y combatir durante la fase del jugador que los controla. Aunque no influye en el movimiento, el cometido de los personajes sin embargo influye en el combate:

- Los personajes afectados en la tripulación de abordaje, se considera que se encuentran en una situación favorable (+) tanto en ataque como en defensa.
- Los personajes afectados en cualquier otro cometido que no sea el de tripulación de abordaje se consideran en una situación neutral (0) para propósitos de ataque y en situación desfavorable (-) en defensa.

Esas diferencias se toman en cuenta durante el combate de la misma manera que las condiciones de ventaja o desventaja debidas al terreno (ver efectos del terreno sobre el combate *Regla 2.71*).

4.82 Velocidad de los barcos

Los movimientos y el combate no son posibles entre dos barcos a menos que la diferencia entre sus respectivas velocidades sea 0 ó como mucho igual a 1. De la misma forma, los movimientos y el combate entre un barco y tierra, o entre un barco y hexes de mar adyacentes a la playa, no son posibles a no ser que la velocidad del barco sea 0, 1 ó -1.

4.83 Embarque y desembarco

En la mayoría de los casos, embarcar en o desembarcar de un barco, cuesta algunos puntos de movimiento adicionales. Esos modificadores están recogidos en la tabla de embarque y desembarco de la carta de ayuda al jugador (9.2).

1) Ayudar a un personaje a subir a bordo. Un personaje que no tenga bastantes puntos de movimiento para subir a un hex de barco, puede ser ayudado por un personaje amigo. Este personaje debe estar al comienzo de su turno adyacente al personaje que intenta subir y al hex de barco en cuestión. El personaje que ayuda a otro a subir a bordo no podrá mover durante el turno del jugador.

Nota: Esta acción es imposible si el personaje que necesita ayuda está herido, o si el personaje que la ofrece está adyacente a un enemigo en posición para atacar, y

también, si hay un enemigo en el barco adyacente al hex de barco al que el personaje quiere subir.

2) *Cargando un caballo a bordo.* Es posible hacer que un caballo suba a bordo o desembarque de un galeote o un drakkar, sujeto a las siguientes restricciones:

- El barco debe estar totalmente parado (velocidad = 0);
- El Caballo debe estar sin jinete y conducido por las riendas; debe entrar o salir por un hex del costado del barco excepto los hexes de la proa (flecha) y la popa ("G"). Durante la navegación, es obligatorio que el Caballo permanezca en los hexes localizados en el medio del barco. Un caballo no puede entrar en un bote de remos.

4.84 Infiltración

La regla de infiltración (ver *Regla 2.54*) no se aplica cuando el hex atravesado es un hex de barco y el enemigo está situado en otro barco, en el mar, o en tierra. Se aplica sin embargo, cuando el hex atravesado es un hex de tierra o de mar y el enemigo está en un hex de barco adyacente.

4.85 Personajes en aguas profundas

Todos los personajes que comiencen su turno en un hex de aguas profundas deben superar un test de ahogamiento antes de poder moverse. El jugador involucrado tira el dado: con 1 ó 2 el personaje se ahoga, con un 3 ó más el personaje se mantiene a flote y se mueve nadando. Una vez que el test ha sido resuelto satisfactoriamente, el personaje se mueve normalmente. El test se repite durante cada turno del jugador en el que el personaje permanezca en hexes de aguas profundas. Los personajes heridos suman 1 al resultado de la tirada del dado, y el número modificado así obtenido es el que se tiene en cuenta.

Nota: Recuerde que los personajes con armadura se ahogarán inmediatamente cuando caigan en el agua, a menos que el hex esté adyacente a una playa. Los personajes heridos que no tengan suficientes puntos de movimiento para entrar en otro hex de agua también se ahogarán.

4.86 Combate

Barco/Barco: Tan pronto como las respectivas velocidades de los barcos lo permitan, los personajes pueden libremente luchar desde un barco a otro. Los hexes de barco sobre los que se encuentran de pie no afectarán al combate. El único factor que se tendrá en cuenta es el cometido asignado durante la fase naval previa. [La palabra "Barco" en este contexto también se aplica a los botes de remo.]

Barco/Tierra: Cuando sean atacados por personajes enemigos que están sobre tierra, un personaje en un barco siempre será considerado como si estuviera en terreno favorable (+). El personaje sobre tierra simplemente tiene en cuenta el tipo de terreno sobre el que se encuentra él de pie.

Nota: Si uno de los atacantes también está en el barco, la ventaja por combatir desde el barco no se aplica entonces. Cuando un personaje en un barco ataca a un personaje en tierra, el barco no ofrece ninguna ventaja especial.

Barco/Mar: Cuando se entabla un combate con un personaje en el mar, un personaje en un barco siempre será tratado como si se encontrara en terreno favorable (+) ya sea en ataque como en defensa. Los personajes en el mar están siempre en terreno desfavorable (-). Un personaje en un hex de aguas profundas nunca puede atacar a un hex de barco de un drakkar o galeote Sajón. Puede sin embargo, atacar a un personaje en un bote de remos. Recuerde que un personaje en el mar puede intentar subir a un hex de barco vacío, si la velocidad del barco se lo permite.

5. REGLAS OPCIONALES

Antes de empezar un juego, los jugadores pueden acordar aplicar al escenario una o más de las siguientes reglas.

5.1 Errare humanum est (Errar es humano)

Durante los combates Medievales había una gran confusión. Para simular este estado de confusión, cada vez que un tirador dispare su objetivo, el jugador involucrado tira un dado por segunda vez para comprobar si él ha herido a un personaje cercano por error. Si saca un número del 1 al 6, el proyectil acabará su vuelo en uno de los 6 hexes que rodean al blanco hiriendo al personaje que se encuentre allí. Los personajes con armadura no resultarán heridos pero retrocederán inmediatamente 2 hexes. Obviamente, si la línea de tiro está bloqueada por un obstáculo, el personaje no será alcanzado. **Nota:** Antes de tirar el dado, asigne un número a cada uno de los 6 hexes que rodean al objetivo. Para blancos a caballo, tome como centro la parte frontal de la ficha que contiene la pequeña flecha negra.

5.2 Taponando una vía de agua

Con la ayuda de pieles y piezas de madera, es posible parchear una brecha lo suficiente hasta que el barco pueda ser reparado adecuadamente en un dique seco. Es una operación delicada, que entraña mucha más dificultad si se están disputando combates a bordo. En el juego, Un personaje de pie en un hex dañado puede intentar taponar la vía de agua en cuestión. Para hacerlo, se le debe haber asignado éste cometido en la fase naval y no puede estar adyacente a un enemigo hasta el final de la subsiguiente fase naval (en otras palabras, la fase naval en la que se le asignó el cometido, un turno del jugador, y la fase naval siguiente). El jugador involucrado tira un dado y suma al número obtenido los puntos de daño de la vía de agua menos 1 (p.e. una vía de agua de 3 puntos de daño añade 2 puntos a la tirada del dado). Si el resultado es:

- **2 ó 3:** La brecha es taponada y la gravedad de los daños no se incrementa en cada nueva fase.
- **4 ó 5:** La brecha es reparada temporalmente. La gravedad de los daños no se contabilizan en esta fase.
- **6 ó más:** La presión del agua impide la reparación. La gravedad de los daños sigue aumentando normalmente en la carta del barco.

Durante tanto tiempo como no esté en contacto con un enemigo, el personaje puede continuar sus intentos de reparación en cada fase naval hasta que consiga reparar la vía de agua.

5.3 La resistencia del cáñamo

En éste periodo, las cuerdas (cabos) de los barcos se hacían a mano con fibras vegetales, generalmente de tejido de cáñamo. Aunque resultaban muy resistentes, no podían compararse con los cables de acero actuales. Así pues, cuando un garfio de abordaje se lanza a otro barco que se mueve en la dirección opuesta (a 120° ó 180°), debe comprobarse la resistencia del cabo de cáñamo. En esta situación la cuerda de cáñamo se encuentra bajo una mayor tensión ya que la inercia de los barcos se suma al navegar en direcciones opuestas. Para determinar el resultado, tire el dado y añada la suma de las velocidades de los dos barcos. Si el resultado es igual o mayor de 15, la cuerda se rompe y los dos barcos continúan normalmente con su rumbo original (y el garfio de abordaje es retirado del juego).

5.4 Importancia del timonel

Un drakkar o galeote Anglosajón sin timonel solo puede moverse en línea recta y no puede aumentar la velocidad. Un drakkar o galeote Anglosajón que tenga dañado el hex del timón pierde un punto extra de velocidad cada vez que se mueva en otra dirección que no sea en línea recta. No obstante, puede aumentar o reducir la velocidad normalmente.

5.5 Reglas especiales de los escenarios

(1) Tesoros (Escenarios 2 y 3): Para apoderarse de un tesoro un personaje lo único que tiene que hacer es entrar en el que contenga el tesoro durante su fase de movimiento. Si se detiene, podrá recoger el tesoro (si lo hubiera) en la siguiente fase de movimiento, siempre y cuando no haya ningún personaje enemigo en disposición de atacar. Un personaje que arrastre un tesoro tiene su capacidad de movimiento reducida a 2 MP's. Si un personaje que lleve un tesoro ataca o es atacado, debe soltar el tesoro. Para recogerlo de nuevo, no debe haber ningún enemigo adyacente en disposición de atacar. Uno de los escenarios incluye marcadores de engaño; si el personaje pasa a través de un hex de tesoro sin detenerse, la ficha será dada la vuelta (revelando si es un engaño o un tesoro de verdad).

(2) Nadadores expertos (Escenario 3): Todos los personajes de Campesinos son nadadores expertos. No tienen que pasar la prueba de ahogamiento.

(3) Cabras y Cerdos (Escenario 3): El movimiento de las cabras y los cerdos es igual que el de los caballos sin jinete. Su factor de defensa es 1. Esos animales no pueden nadar. Los personajes no pueden atravesar un hex que contenga un cerdo o una cabra, pero pueden, sin embargo, detenerse en él; en tal caso, se les considera como si estuvieran en terreno desfavorable para propósitos del combate (se acumula con el tipo de terreno del hex y el cometido de la tripulación del personaje).

(4) Movimiento de las mujeres (Escenario 6): El personaje de Hilda tiene un factor de movimiento de 8.

(5) Marea baja (Escenario 6): Una barra de arena queda al descubierto por efecto de la bajada de la marea durante un periodo de 11 turnos de juego completos. Los hexes de mar designados se convierten en hexes de playa ordinarios. Las embarcaciones no pueden atravesar esos hexes, y, un barco que se encuentre en uno de esos hexes quedará varado automáticamente hasta la primera fase naval del turno en que la marea suba de nuevo. Para efectos de los personajes, los hexes indicados se tratarán como hexes de aguas costeras en el turno 12 y como hexes de aguas profundas (sujetos a las reglas normales de aguas profundas) en el turno 13.

8. TABLAS DEL JUEGO: CARA 1

8.1 Modificadores al disparo

Alcance	Corto	Medio	Largo
Distancia	1-10 hexes	11-25 hexes	26-50 hexes
Modificador al dado	Tirada del dado normal	+1 a la tirada del dado	+2 a la tirada del dado
Otros modificadores	Tirador herido	+1 al dado	
	Tirador en barco	+1 al dado	
	Objetivo con armadura	+1 al dado	

8.2 Tablas de resultados de proyectiles

Dado	Objetivo a caballo: tipo de cobertura			Objetivo a pie: Tipo de cobertura			
	Ninguna	Ligera	Media	Ninguna	Ligera	Media	Fuerte
1	D	C	B	C	B	B	A
2	C	B	A	B	B	A	-
3	B	A	-	B	A	A	-
4	A	-	-	A	A	-	-
5	-	-	-	A	-	-	-
6+	-	-	-	-	-	-	-

Explicación de los resultados: personajes a caballo

-	El disparo falla. No hay efecto
A	Disparo Ofensivo: El Jinete retrocede inmediatamente 4 hexes (*) Disparo Defensivo: Movimiento del jinete reducido a 4 hexes este turno
B	Caballo ileso, jinete aturdido y desmontado
C	Disparo Ofensivo: Caballo ileso, jinete herido Disparo Defensivo: Jinete herido y movimiento reducido a 4 hexes este turno
D	Caballo muerto, Jinete herido y desmontado

Explicación de los resultados: personajes a pie

-	El disparo falla. No hay efecto
A	Disparo Ofensivo: El personaje se retira 2 hexes inmediatamente(*) Disparo Defensivo: El movimiento del personaje es reducido a 2 hexes este turno
B	Disparo Ofensivo: Personaje herido Disparo Defensivo: Personaje herido y solo puede mover la mitad del movimiento restante (redondeando hacia abajo)
C	Personaje muerto

(*) El personaje objetivo debe retroceder inmediatamente. Para más detalles, ver la nota debajo de la tabla para el combate contra personajes a pie (8.8).

8.3 Personajes con un hacha de doble filo

VIKINGS		ANGLO-SAJONES	
<i>Jarls</i>	Svein, Eiriz	<i>Earl</i>	Aethelwulf
<i>Hirdmen</i>	Hallstein, Klemet, Skule, Tjodolv, Tormod, Tor	<i>Huscarls</i>	Edmund, Wulfgar, Hygeberht, Edward, Aethelred, Aelfwine, Ceoldred
<i>Berserkers</i>	Blotolf, Brynjolf, Dag, Hildebrand, Ragnvold, Torgrim, Torkjel, Ulv, Olav, Ragnar		

8.4 Personajes con Armadura

VIKINGOS	Todos los Jarls (Jl) y todos los Hirdmen (Hd).
ANGLOSAJONES	Todos los Earls (E), todos los Thanés (T) y todos los Huscarls (H).

8.5 Tipos de terreno

Nombre	Costo en Puntos de Movimiento	Cobertura	Efecto en el Combate
Llano	1	Ninguna	0
Matorral	2	Ligera	-
Terraplén	2; 4 a caballo	Media o Ninguna	-
Árbol	2; Impasable a caballo	Ligera	-
Playa (arena)	1	Ninguna	0
Agua costera	2	Ligera	-
Agua profunda	4; Impasable a caballo y con armadura	Ligera	-
Embarcación	2	Ligera, Media o Ninguna*	Regla 4.86
Edificio interior	1; Impasable a caballo	Media o Ninguna *	+
Ventana	+3; Impasable a caballo	Media o Ninguna *	Atte: -; Def: +
Puerta	1; Impasable a caballo	Media o Ninguna *	Defensor: +
Tronera	1; Impasable desde fuera	Fuerte o Ninguna *	Imposible cruzar

* Dependiendo de la posición del tirador o del objetivo. El tipo de cobertura afecta al disparo. El terreno favorable (+) o desfavorable (-) afecta al combate cuerpo a cuerpo.

8.6 Influencia del terreno en el combate

- : Terreno Desfavorable; 0: Terreno Neutral; +: Terreno Favorable		
Atacante en	Defensor en	Efecto sobre la columna de probabilidades
-	+	mover 2 columnas a la izquierda
-	0	mover 1 columna a la izquierda
0	+	mover 1 columna a la izquierda
0	-	mover 1 columna a la derecha
+	0	mover 1 columna a la derecha
+	-	mover 2 columnas a la derecha

Si los dos bandos están sobre un terreno equivalente, la columna no cambia y las probabilidades permanecen igual.

8.7 Combate contra personajes a caballo

Si hay varios atacantes a caballo, mueva las probabilidades una columna a la derecha.
Sume +1 a la tirada del dado si el defensor tiene armadura (10+1=10).

	Probabilidades											
	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1+
1	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H	H
2	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H
3	C	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H
4	B	C	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G
5	B	B	C	C	C	D	D	E	E	F	F	G
6	A	A	B	C	C	C	D	D	E	E	F	F
7	-	-	A	B	C	C	C	D	D	E	E	F
8	-	-	-	A	B	C	C	C	D	D	E	E
9	-	-	-	-	A	B	C	C	C	D	D	E
10	-	-	-	-	-	B	B	C	C	C	D	D
Explicación de los resultados												
-	Sin efecto					E	Caballo ileso, jinete herido					
A	Atacante herido					F	Caballo muerto, jinete herido y desmontado					
B	Atacante retrocede un hex (*).					G	Caballo ileso, jinete muerto					
C	Defensor retrocede un hex (*).					H	Caballo y jinete muertos					
D	Caballo ileso, jinete aturdido y desmontado.											

8.8 Combate contra personajes a pie

Si hay varios atacantes mueva las probabilidades una columna a la derecha.
Sume +1 a la tirada del dado si el defensor tiene armadura (10+1=10).

	Probabilidades											
	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1+
1	D	E	E	E	F	F	F	F	F	F	F	F
2	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F
3	C	C	D	D	E	E	E	F	F	F	F	F
4	B	C	C	D	D	E	E	E	F	F	F	F
5	B	C	C	C	D	D	E	E	E	F	F	F
6	A	B	C	C	C	D	D	E	E	E	F	F
7	-	B	C	C	C	C	D	D	E	E	E	F
8	-	A	B	C	C	C	C	D	D	E	E	F
9	-	-	A	B	C	C	C	C	D	D	E	E
10	-	-	-	B	B	C	C	C	C	D	D	E
Explicación de los resultados												
-	Sin efecto											
A	Atacante herido					D	Defensor aturdido					
B	Atacante se retira un hex (*).					E	Defensor herido					
C	Defensor se retira un hex (*).					F	Defensor muerto					

(*) El resultado de retirada se aplica a todos los defensores o atacantes involucrados. Un personaje puede retirarse a través de hexes que contengan personajes amigos. También es posible desplazar a los personajes amigos que ocupen el hex necesitado como punto final de la retirada a la distancia requerida desde el punto inicial de la misma. Pero si el personaje que se retira, o uno de los personajes desplazados, es obligado a pasar a través de o detenerse en un hex adyacente a un enemigo, debe atenerse a las consecuencias de las tablas de infiltración (aunque en ésta situación no se aplica si el enemigo en cuestión ya había participado en combate durante esa misma fase del juego).

Nota: En el caso de retirada después del combate, es imposible retirarse a un hex adyacente a un enemigo haya participado en el combate. Un personaje que no pueda retirarse sin violar alguna de estas reglas establecidas anteriormente, se queda donde está y sufre un resultado de herida.

Importante: Un personaje aturdido o herido se considera muerto si él es herido o aturdido de nuevo. Un personaje aturdido que sea obligado a retirarse, se le considera también muerto.

8.9 Infiltración de las líneas enemigas

Cuando un personaje atraviesa un hex adyacente a un enemigo que está en disposición para atacarlo, el jugador involucrado tira el dado: **1 a 7:** ningún daño; **8 ó 9:** Personaje herido; **10:** personaje muerto.

Modificadores al dado: Tipo de personaje que intenta la infiltración: Jinete: -1; personaje con armadura: -1; Jinete con armadura: -2; Personaje herido: +2. Personaje que intenta evitar la infiltración: Jinete: +1; Personaje con armadura: +1; Jinete con armadura: +2; personaje herido: -2.

9. TABLAS DEL JUEGO: CARA 2

9.1 Empleo de las fichas

A: Frontal	A: Reverso	B: Frontal	B: Reverso	C: Frontal	C: Reverso	D: Frontal	D: Reverso
Personaje a caballo a plena potencia	Caballo sin jinete	Personaje a caballo y herido	Caballo muerto	Personaje a pie y a plena potencia	Personaje aturdido	Personaje a pie y herido	Personaje muerto

Advierta que un personaje aturdido nunca puede mover ni atacar, y que su factor de defensa se ve reducido a la protección pasiva del equipo que lleva.

9.2 Embarco y Desembarco

Acción	Coste adicional de puntos de movimiento			
Subir a bordo desde:	- un barco adyacente	+0		
	- a hex de tierra	+1	a un bote remos	+0
	- a hex de aguas costeras	+2	a un bote remos	+1
	- un hex de agua profunda	+4	a un bote remos	+2
Bajar del barco a:	- un hex de tierra	+1	Desde un bote	+0
	- a hex de mar o río	+0		

9.3 Test de ahogamiento

Dado	Efecto	Dado	Efecto
1 ó 2	El personaje se ahoga	3 ó más	El personaje flota

9.4 Lanzamiento de Garfios

Lanzando un garfio de abordaje	Cortando la cuerda de un garfio
<p>El lanzamiento es un éxito si la tirada del dado es igual o mayor que el doble de la distancia que separa al lanzador del hex objetivo *.</p> <p>* Heridos, mujeres y ancianos: +2 al dado</p>	<p>1, 2 ó 3: La cuerda está cortada *.</p> <p>4 ó más: Ver el afilador de cuchillos *.</p> <p>* Heridos, mujeres y ancianos: +1 al dado</p>

9.5 Tabla de características de las embarcaciones

	Drakkar vikingo	Galeote Anglosajón	Bote de remos
Número máximo de remeros	14	10	2
Máxima velocidad avante	8	5	2
Máxima velocidad atrás	8	2	2
Velocidad actual	Equivalente al número de parejas de remeros *		
Aceleración y desaceleración condiciones necesarias	+1 **	Al menos 1 pareja de remeros	Al menos 1 pareja de remeros
	+2 ó -2	Al menos 3 parejas de remeros	Al menos 3 parejas de remeros
	+3 ó -3	Al menos 6 parejas de remeros	-
Efectos de los diferentes tipos de movimiento sobre la velocidad del barco			
Línea recta	Sin efecto	Sin efecto	Sin efecto
Movimiento lateral	Velocidad -1	Sin efecto	Sin efecto
Giro:	Velocidad	Velocidad -2	Velocidad -1
	Restricciones	Máx. 60°, 1 por fase	Máx. 60°, 2 por fase
Número de puntos de daño en el casco antes de que el barco se hunda	19	11	1
Efecto del daño sobre la velocidad	-1 por cada 3 puntos de daño en el casco		
Efecto del daño sobre la aceleración	-1 por cada 6 puntos de daño en el casco		
* Un drakkar puede moverse a una velocidad de 8 con 7 parejas de remeros Vikingos remando.			
** Un barco en el que nadie reme perderá velocidad a razón de 1 punto de Movimiento por fase.			

9.6 Tabla de Colisión

Calculo del factor de velocidad (SF)

Colisión por proa: SF = 2x (Velocidad de A + Velocidad de B)

Colisión por popa: SF = 2x (Velocidad de A – Velocidad de B)

Colisión lateral: SF = 2x Velocidad de A

A = El buque que impacta / B = El buque impactado

Daños			
SF + Dado	Daños en el casco	Personajes en hexes de impacto*	Otros miembros de la tripulación
3 - 5	Ninguno	Sin daños	Ningún daño
6 - 11	1D	Herido	1 Aturdido
12 - 17	2D	Muerto	1 Herido, 2 Aturdidos
18 - 23	3D	Muerto	2 Heridos, 3 Aturdidos
24 - 29	4D	Muerto	1 Muerto, 2 Heridos, 3 Aturdidos
30 - 35	5D	Muerto	1 Muerto, 3 Heridos, 4 Aturdidos
36 +	6D	Muerto	2 Muertos, 3 Heridos, 4 Aturdidos

* El hex que impacta y el hex que es impactado