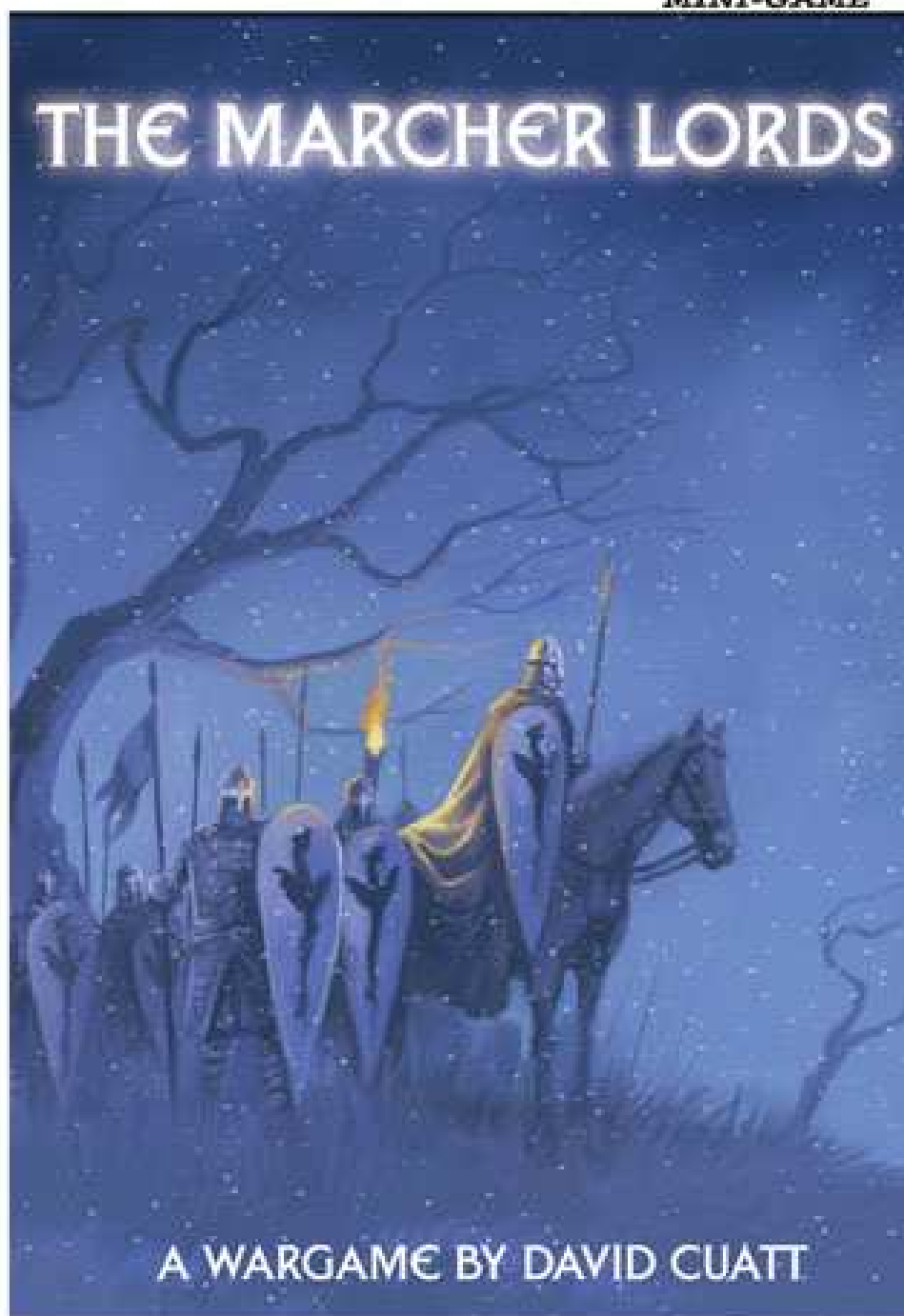


A **COUNTER STRIKE**  
MINI-GAME



Una traducción de Felipe Santamaría

# THE MARCHER LORDS<sup>1</sup>

## ÍNDICE

1.0	Introducción
2.0	Componentes del Juego
3.0	Secuencia de Juego
4.0	Leva de Nuevas Unidades
5.0	Eventos al Azar
6.0	Movimiento/Suministro
7.0	Combate
8.0	Activación
9.0	Movimiento Estratégico
10.0	Líderes
11.0	Escenarios
12.0	Reglas Opcionales
13.0	Notas del Diseñador
14.0	Créditos del Juego

## 1.0 INTRODUCCIÓN

### EL LEGADO DE HASTINGS

En muchos aspectos, la famosa Batalla de Hastings en 1066 fue solamente el principio de una muy larga serie de batallas para los Normandos, que tenían muchos desafíos esperándoles en las Islas Británicas. Para asegurar la frontera Galesa, Guillermo el Conquistador (el recién coronado Rey de Inglaterra) estableció la nobleza Leal Normanda en condados fuertemente guarnicionados a lo largo de la frontera. Lo que siguió fueron décadas de guerra y diplomacia ya que estos "Marcher Lords" procuraron ampliar sus dominios subyugando al tercamente independiente galés.

The Marcher Lords es una simulación de la conquista Normanda del País de Gales en el

<sup>1</sup> Un **Marcher Lord** es el equivalente inglés de un **Margrave** (en el Sacro Imperio Romano). En este contexto la palabra "march" significa una zona fronteriza o la frontera, y es del mismo origen que el verbo "to march", derivados ambos en última instancia del Proto-indoeuropeo *mereg-*, "borde" o "límite".

**Margrave** es el nombre en español dado al título germánico *Markgraf* (de *Mark*, frontera, marca, y *Graf*, conde), equivalente a marqués. La esposa de un margrave es llamada margravina o *Markgräfin* en alemán. Un margrave tenía, originalmente, funciones de gobernador militar de una marca carolingia (p.ej. la Marca Hispánica, una provincia limítrofe en el medievo. Los margraves tenían jurisdicción sobre una marca (*Mark*, en alemán), que era llamada margraviato o marquesado. A medida que las provincias limítrofes adquirían importancia, se hacían más grandes que las interiores, consiguiendo los margraves poder sobre los otros gobernantes del reino.

Seguramente la traducción más acertada en español para "The Marcher Lords" sería "Los Lores Marqueses" o algo parecido, pero he preferido dejarlo sin traducir. (N del T)

siglo 11. Los jugadores asumen el mando de condes Normandos o sus enemigos Galeses, y luego toman las decisiones que determinarán el curso de la guerra. Para tener éxito, los Normandos deben fortificar sus conquistas construyendo castillos y luego oponerse a los contraataques Galeses, asaltos Vikingos, y otras amenazas varias.

## 2.0 COMPONENTES DEL JUEGO

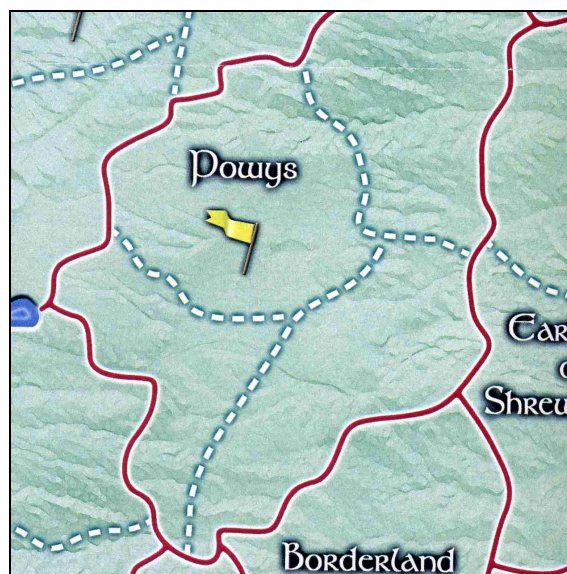
Un juego de *The Marcher Lords* se compone de lo siguiente:

- 1 Mapa de Juego de 25,50 x 43,20 cm
- 4 Hojas de fichas troqueladas
- 1 Folleto de reglas y cartas y Tablas por separado
- 2 dados de 10 caras (uno negro y otro blanco)

### 2.1 El Folleto de Reglas

El folleto de reglas contiene todas las reglas necesarias para el juego. La Información sobre varias reglas opcionales del juego y los escenarios están incluidas hacia el final del folleto.

### 2.2 El Mapa de Juego



El mapa de Juego representa el País de Gales del siglo 11. Líneas rojas gruesas dividen el mapa de juego en reinos Galeses y condados Normandos. Banderas coloreadas indican las áreas que tienen sus propias restricciones únicas de movimiento (ver 6.0, 11.1.2, y 11.2.2). Las líneas blancas discontinuas subdividen estos grandes reinos y condados en zonas. Las zonas se usan en la determinación del

movimiento, la colocación de unidades, etc. Todas las unidades en el juego, incluyendo a los líderes y castillos, **deben ser situadas clara-mente en sólo una zona.**

## 2.3 Las Fichas

Las fichas del juego representan todas las unidades militares, líderes, y castillos usados en el juego. La Información sobre valores de combate, movimiento, etcétera, es detallada en la Leyenda de la Unidad. Las unidades están codificadas por colores de esta forma:

- Galés: Rojo
- Normando: Azul
- Castillos: Marrón
- Vikingos: Púrpura
- Irlandés: Verde

## 2.4 Lectura de los Dados

Cuando se lanza un sólo dado (como en la Resolución del Combate), siempre se cuenta un resultado de "0" como un "10". Cuando se lanzan ambos dados juntos (como en Eventos al Azar), se cuenta un dado como decenas y el otro como unidades; cuando se lanzan los dados juntos de esta forma, el "0" se cuenta como "0". Por lo tanto, un resultado de "0" (para las decenas) y de "7" (para las unidades) se leería como un "7", mientras que un resultado de "7" y de "0", respectivamente, sería un "70".

## 3.0 SECUENCIA DE JUEGO

Los turnos de juego se dividen en seis fases que deben completarse en orden por el jugador que tiene el turno (o el bando que tiene el turno en el caso de multijugadores). El número de turnos y el orden de juego se indica en las notas del escenario. La secuencia de juego se resume a continuación:

### 3.1 Fase de Leva

El jugador que tiene el turno, saca nuevas unidades de su fondo de refuerzo y las coloca boca abajo en las zonas apropiadas (ver 4.0). La fase de leva se omite en el primer turno de ambos escenarios.

### 3.2 Fase de Eventos al Azar

El jugador que tiene el turno, lanza dos D10 y consulta la Tabla de Eventos al Azar

apropiada. Los resultados se aplican inmediatamente (ver 5.0).

## 3.3 Fase de Movimiento

El jugador que tiene el turno, puede mover todas las unidades activadas hasta su concesión de movimiento completa (ver 6.0). Los Normandos deben comprobar el suministro cuando están invadiendo (ver 6.2).

## 3.4 Fase de Combate

Para cada batalla, el combate se resuelve siguiendo la siguiente secuencia:

### 3.4.1 Efectuar Sitios

El bando **Atacante** determina si un sitio tiene éxito, si es que aplica (ver 7.1).

### 3.4.2 Resolución de Combate

Los jugadores resuelven el combate en una serie de rondas. Cada ronda consiste en los siguientes intercambios:

**Misil:** Todas las unidades de arqueros elegibles disparan simultáneamente. Las bajas se aplican inmediatamente (ver 7.2).

**Melee:** Todos los caballeros elegibles, infantería, y Vikingos atacan a la vez, aplicando después las bajas (ver 7.2).

**Retirada:** El atacante o el defensor pueden retirarse. El bando que no se retira puede llevar a cabo la persecución con la caballería (ver 7.3).

Las Rondas de Combate continúan hasta que un bando se retire o sea eliminado.

## 3.5 Fase de Activación

El jugador que tiene el turno, activa ahora cualquier nueva unidad colocada durante la Fase de Leva (ver 8.0).

## 3.6 Fase de Movimiento Estratégico

El jugador que tiene el turno, puede efectuar un movimiento estratégico, moviendo unidades desde cualquier zona a otra zona amiga (ver 9.0).

Después de que el bando que tiene el turno completa las seis fases, entonces el bando contrario completa las seis fases, y esto en conjunto constituye un turno de juego completo. Se avanza el Marcador de Turnos de Juego,

y cualquier marcador de eventos al azar se retira del casillero según sea apropiado.

## 4.0 LEVA DE NUEVAS UNIDADES

Durante la Fase de Leva, el jugador que tiene el turno puede reclutar una unidad en cada zona movilizada. Las unidades recién reclutadas se sacan al azar de un fondo de refuerzo (boca abajo o en una taza opaca) y se colocan en la zona de reclutamiento. Las zonas neutrales (las que están sin tropas o bajo el control de los Vikingos), nunca pueden reclutar nuevas unidades. Los fondos de refuerzo iniciales incluyen todas las unidades militares Normandas y Galesas no utilizadas en la preparación.

**Nota:** La Fase de Leva se omite en el primer turno de ambos escenarios.

### 4.1 Leva Normanda

Todas las zonas controladas por los Normandos están movilizadas, salvo que se indique lo contrario. Para una zona recién conquistada, la primera leva siempre es un castillo. Para las zonas controladas que tienen un castillo, saca al azar una ficha del fondo de refuerzos Normando. Solamente los Normandos construyen castillos, y no más de un castillo por zona.



**Nota:** Los castillos, una vez construidos, son estructuras permanentes que se mantienen durante el resto del juego, excepto bajo los efectos de ciertos resultados de Eventos al Azar (ver 5.0). Pueden cambiar de manos o de forma casual quedar vacíos, pero permanecen en el mapa para ser utilizados por la primera fuerza que vuelva al área (incluso por los Vikingos).

### 4.2 Leva Galesa

Con el fin de reflejar la falta de cooperación entre los reinos Galeses, la leva se lleva a cabo solamente en condiciones estrictas para la movilización. Salvo que se indique lo contrario en las notas del escenario, un reino Galés no se considera que esté movilizado hasta que unidades Normandas estén presentes en cualquier zona que limite con dicho reino. Por lo tanto, hasta un ataque Normando fracasado

todavía puede ocasionar la movilización. Una vez movilizado, un reino Galés permanece movilizado hasta ser completamente conquistado, y cada zona Controlada por los Galeses en ese reino saca una ficha al azar de forma similar a los Normandos.

**EJEMPLO:** Fuerzas normandas desde Hereford invaden la zona del sur de Gwent. El ataque va mal y los Normandos acaban retirándose de nuevo hacia Hereford. Sin embargo, puesto que los Normandos han estado presentes en una zona vecina, Morgannwg ahora sería movilizada y comenzaría a reclutar nuevas unidades en la siguiente Fase de Leva Galesa. Nota que Gwent ya estaba movilizada antes del ataque debido a la presencia Normanda en Hereford.

**Excepción:** El Galés no puede reclutar en una zona de condado aunque la controlen, pero impiden que los Normandos lo hagan.

## 5.0 EVENTOS AL AZAR

El jugador que tiene el turno, lanza dos D10 y consulta la Tabla de Eventos al Azar apropiada (Galesa o Normanda). Sólo se hace un intento por cada jugador que tiene el turno durante un turno, incluso aunque haya múltiples comandantes (aunque los equipos pueden rotar al comandante que tira los dados en cada turno). La mayoría de los resultados de la Tabla ocurren inmediatamente o durante la siguiente Fase de Combate, como se indica en la Tabla. Algunos resultados tienen efecto para el resto del turno de juego, salvo que un resultado contradictorio (por ejemplo, el cambio de tiempo) ocurra durante el turno del otro bando. Nota que si un evento al azar hace que una zona quede desocupada, la zona se convierte en neutral.

## 6.0 MOVIMIENTO/ SUMINISTRO

Durante la fase de movimiento, el jugador que tiene el turno, puede mover sus unidades activadas (ver 8.0). Todas las unidades excepto los castillos tienen una concesión de movimiento, representando el número de zonas a través de las cuales la unidad puede moverse durante una sola fase de movimiento. Una unidad se mueve desde una zona hasta la zona vecina, gastando un punto de su concesión de movimiento por cada nueva zona entrada. El movimiento es siempre voluntario, y una unidad puede decidir moverse menos que su con-

cesión de movimiento completa, o no moverse en absoluto.

Una unidad debe terminar su movimiento en el momento en el que entra en una zona no amiga o neutral.

No hay límites de apilamiento para una zona. (Cualquier número de unidades puede ocupar una sola zona en cualquier momento dado).

Normalmente no se permite ningún movimiento marítimo excepto entre Mon y la zona más cercana de Gwynedd (ver 12.2).

Sólo un conde Normando puede estar en una zona en un momento dado, y un conde no puede entrar en el condado de otro conde (como se indica por el correspondiente color de las banderas en el mapa y en las fichas de líder).

## 6.1 Guarnición

Al menos una unidad militar debe estar siempre presente en una zona al final del turno del jugador como guarnición para mantener el control de una zona. Los castillos, condes Normandos, y reyes Galeses no se cuentan como guarniciones.

## 6.2 Chequeos de Suministro

Mantener el suministro de un ejército invasor nunca es fácil, y el primitivo terreno rocoso del País de Gales lo puso aún más difícil para los Normandos. Antes de que cualquier fuerza Normanda pueda avanzar hacia una zona no amiga o neutral, primero se debe comprobar el suministro. Las unidades que invaden simultáneamente desde dos o más zonas se combinan para un chequeo de suministros. Los chequeos se hacen con una tirada de un solo D10. Un resultado de "2" o más alto significa que el chequeo es acertado.

Esta tirada del dado se modifica así:

- **-1** por cada ficha que exceda el número de 3 (no contar los líderes) en la zona.
- **-1** por cada zona entre la zona que va a ser invadida y la zona del condado "de casa" del invasor (cuenta la zona hacia la que se mueve, pero no el condado "de casa").
- **+1** por Tiempo Despejado en vigor (desde eventos al azar).
- **-1** por Mal Tiempo en vigor (desde eventos al azar).

- **+1** por un conde Normando que esté presente.

Un chequeo acertado permite que las fuerzas de invasión se muevan hacia adelante, según lo planeado, pero un chequeo fracasado significa que las unidades que avanzan deben detenerse inmediatamente por este turno. Los Normandos están exentos del chequeo de suministros solamente cuando intentan recobrar una zona de condado.

Como los Galeses por lo general luchan en su propio terreno, están exentos de los chequeos de suministros. Sin embargo, si atacan una zona de condado, entonces si deben hacer un chequeo de suministros similar; las fuerzas Galesas ignoran el modificador de la distancia desde el condado "de casa".

**EJEMPLO:** En un típico ataque del primer turno Normando, el Conde de Hereford decide invadir una zona del vecino Gwent, llevando consigo 2 caballeros Normandos y 2 unidades de infantería Normanda. No hay ningún tiempo atípico actualmente en vigor, por lo tanto, los modificadores totales para la tirada del dado son los siguientes: **-1** por la distancia de una zona desde un condado "de casa", otro **-1** por tener una ficha que sobrepasa el límite de 3 fichas (no se cuenta la ficha del conde), y finalmente, un **+1** porque el conde está presente. Esto da un modificador **total de -1**.

El jugador del conde Normando saca con el dado un 7, que se modifica a un 6 (todavía acertado), por lo que puede proseguir con su ataque.

## 7.0 COMBATE

Si una zona está vacía, el primer jugador que se mueva hacia ella, la conquista automáticamente. Cuando fuerzas rivales ocupan la misma zona, se produce el combate y se resuelve siguiendo los pasos en la secuencia de combate (ver 7.2).

### 7.1 Sitios

Los ejércitos rivales en este juego son capaces ambos de efectuar sitios de castillo. Los Normandos emplean la gama completa de técnicas y equipo disponible a los ejércitos feudales del período, mientras que el Galés sigue con el simple (pero sin embargo eficaz) sistema de rodear la fortificación y hacer pasar hambre a los defensores.

Siempre que un ejército de invasión se enfrente con la defensa de un castillo, el sitio



es una opción para el atacante. El procedimiento para efectuar un sitio es restar el número de unidades defensoras del número de unidades atacantes (el resultado puede ser un número negativo). Usa el resultado de esta resta para modificar una tirada de un D10. Un resultado de 5 o más alto es acertado, indicando que el modificador defensivo del castillo se ignora en la batalla subsecuente. Si el intento de sitio falla, las fuerzas atacantes se ven obligadas a retirar una de sus unidades (a elección del atacante), y el modificador del castillo permanece para la resolución del subsecuente combate.

**Nota:** Los Normandos siempre consiguen un modificador de **+1** adicional cuando sitian fortificaciones enemigas debido a su táctica superior. Las tropas auxiliares irlandeses pueden sitiar, pero los incursos Vikingos y los insurrectos Galeses (ambos como resultado de Eventos al Azar), no pueden hacerlo.

**EJEMPLO:** Un apilamiento de unidades Galesas que se mueve desde Morgannwg, ataca una zona de Gwent y decide sitiar el castillo que los Normandos han construido allí. Las fuerzas Galesas están formadas por 3 unidades de arqueros y 3 de infantería, mientras que los defensores tienen 1 caballero y 2 unidades de infantería. Los atacantes tienen un modificador de **+3** por la ventaja numérica. El jugador Galés saca un "4", que se modifica a un "7", por lo que el sitio es acertado. (Por lo tanto, el modificador defensivo de **+1** del castillo se ignora durante la duración de la batalla que se produce a continuación.)

## 7.2 Resolución del Combate

El combate se resuelve siguiendo la secuencia de combate como se describe en la secuencia de juego (ver 3.4). Ambos jugadores primero tienen su fuego de las unidades de arqueros, aplicando los resultados inmediatamente, y luego las unidades restantes llevan a cabo sus batallas de melee. Uno u otro bando entonces puede decidir retirarse; en caso contrario, se lleva a cabo otra ronda.

Cada jugador tira el dado simultáneamente, un D10 por cada unidad. Las unidades consiguen impactos si sacan un resultado igual a o mayor que su fuerza de combate. Los resultados de los dados se modifican por castillos o líderes presentes en la zona de batalla, así como por algunos eventos al azar. Los modificadores son aplicados a cada unidad del bando afectado y son acumulativos.

Cada impacto significa que una unidad enemiga resulta eliminada (el defensor decide cuáles son las unidades eliminadas entre las

elegibles). Los arqueros, caballeros, y la infantería eliminados, se devuelven al fondo de refuerzo después del combate. Los teulu eliminados (unidades de guerreros Galeses a caballo), los condes, y los reyes son retirados del juego.

Después de que cada ronda de combate se haya terminado por completo, uno u otro bando puede retirarse a una zona vecina amiga (el atacante escoge primero). Todas las unidades de un bando deben retirarse como un grupo. Los combatientes no pueden retirarse si no hay ninguna zona amiga vecina. El ganador del combate controla la zona disputada, y si hay algún castillo, llega a ser suyo. Si todas las unidades de ambos bandos resultan eliminadas o se retiran, la zona se convierte en una zona neutral.

**Nota:** Las unidades no pueden retirarse a o desde Mon, ni a la zona más cercana de Gwynedd.

**EJEMPLO:** El jugador Normando ha movido un apilamiento de unidades que consisten en un conde, dos caballeros Normandos, una infantería Normanda, y un arquero Normando para invadir una zona de Gwynedd controlada por el Galés. El jugador Galés que defiende tiene 2 arqueros y 2 de infantería allí. No hay ningún castillo en la zona.

Ambos bandos tienen arqueros, por lo que ambos participan en el fuego de misil. El jugador Normando saca con el dado un "4" para su unidad de arqueros, que es demasiado baja hasta con el modificador de **+1** del conde, así es que falla. El jugador Galés saca con el dado un "3" y un "8" para sus dos unidades de arqueros, por lo tanto, consigue un impacto (con el 8). El jugador Normando debe quitar una unidad, y escoge a su arquero (devuelve la ficha del arquero, boca abajo a su fondo de refuerzo).

Para la melee, el jugador Normando tira el dado para sus dos caballeros, consiguiendo los resultados de "3" y de "5". Gracias al modificador de **+1** del conde, ambas tiradas consiguen un impacto. Ahora tira para su infantería y consigue un "6", también un impacto. El jugador Galés tira el dado para sus dos unidades de infantería y consigue un "3" y un "7"; el "7" consigue un impacto. El jugador Normando ahora debe retirar otra baja, y esta vez él escoge su infantería. El jugador Galés debe perder tres unidades, entonces elimina las 2 unidades de infantería y un arquero.

Esto acaba una ronda completa de combate.

## 7.3 Persecución de la Caballería

La caballería medieval conseguía su faceta más destructiva cuando surgía la oportunidad de perseguir a enemigos que huyen y atacarlos desde atrás. La persecución de la caballería se produce en el juego sólo cuando una ronda de combate acaba en retirada. Si el bando victorioso tiene caballería (caballeros o teulu, según sea apropiado) y el bando que se retira tiene al menos una unidad a pie (infantería o arqueros), entonces se produce la persecución de la caballería.

La caballería atacante consigue una tirada del dado adicional para cada una, y cualquier impacto conseguido se aplica a las unidades enemigas a pie (nunca a la caballería o líderes que se retiran). En esta circunstancia; los defensores no consiguen una tirada del dado como en el combate normal. La caballería atacante gana el modificador de **+1** habitual si tienen un conde/rey presente, pero no se benefician de la posesión de un castillo. Independientemente del resultado de la persecución de la caballería, las unidades de caballería en realidad no se mueven a otra zona como lo hacen las unidades que se retiran.

**EJEMPLO:** *Inmediatamente después de la ronda de combate anterior, el jugador Galés decide retirarse a una zona vecina amiga, dejando a los Normandos el control de la zona. Sin embargo, ya que los Normandos tienen unidades de caballería (caballeros) presentes, aquellas dos unidades persiguen a la unidad de arqueros Galeses que se retira y, con el modificador de **+1** del conde, acaban con los arqueros satisfactoriamente.*

*Si el jugador Normando todavía controla esta zona en el próximo turno, puede comenzar la leva de nuevas unidades aquí (lo primero será un castillo).*

## 8.0 ACTIVACIÓN

Las unidades colocadas durante la Fase de Leva precedente se giran ahora a su lado del dibujo para mostrar que ahora están activas y por lo tanto elegibles para su uso (incluyendo el movimiento estratégico).

## 9.0 MOVIMIENTO ESTRATÉGICO

Las unidades de cualquier zona ahora pueden hacer un movimiento gratis, sujeto al movimiento normal y a las exigencias de guar-

nición (ver 6.0 y 6.1). Sólo las unidades **de una zona** son elegibles aunque se esté jugando con múltiples líderes (usa una tirada del dado o la rotación para decidir si es que los comandantes no se ponen de acuerdo).

No está permitido ningún combate o movimiento hacia zonas no amistosas/neutrales durante esta fase.

## 10.0 LÍDERES

La utilización de los líderes y las reglas que gobiernan su uso se especifican en las notas al final del escenario. Un jugador que elimina a un líder enemigo, gana puntos de victoria (ver 11.1.7 y 11.2.6); los líderes no pueden ser reemplazados. Las notas del escenario describen cualquier limitación sobre donde los líderes pueden o no poder moverse (como se indica por los colores correspondientes de las banderas en el mapa; ver 11.1.2 y 11.2.2).

Los condes y reyes no tienen ninguna fuerza militar en sí mismos, por lo tanto, si están solos en una zona de combate, no tienen ninguna tirada del dado de combate, por lo que son muy vulnerables. No pueden utilizarse como una guarnición o para controlar una zona. Sin embargo, conceden el modificador de **+1** a las tiradas del dado de todas las unidades militares amigas que están en la misma zona con ellos (esta bonificación es acumulativa con la de los castillos, etc). Los líderes siempre deben ser seleccionados los últimos como bajas.

## 11.0 ESCENARIOS

### 11.1 Escenario Uno. Los Conquistadores Normandos

Este escenario representa las primeras incursiones hechas por los Normandos en el País de Gales en los años inmediatamente posteriores al triunfo de Guillermo en Hastings. Los originales Marcher Lords fueron líderes de gran calidad (ver 11.1.8) quienes afrontaron la desunida oposición de los Galeses. El País de Gales había sido un remiendo de pequeños reinos desde la muerte del gran unificador Gruffydd ap Llywelyn en 1063, y los reyes estaban a menudo demasiado ocupados con riñas entre ellos como para montar una defensa consistente contra sus nuevos enemigos.

#### 11.1.1 Largura del Juego

Este escenario dura 10 turnos.

### 11.1.2 Número de Jugadores

Este escenario se juega normalmente con dos jugadores, uno controlando las fuerzas Normandas y el otro las Galesas. Sin embargo, también puede ser jugado como un juego de equipo con comandantes separados (o condes) para cada uno de los condados Normandos. Generalmente, un jugador Normando controlará todas las unidades que son originarias de cualquiera de sus propios condados (como se indica por los colores correspondientes de las banderas en el mapa) o de las zonas que él ha conquistado. Sin embargo, las unidades que sean movidas hacia la zona de otro jugador Normando quedan bajo el control del otro jugador hasta que estas unidades sean movidas de nuevo hacia atrás. Las fichas de los condes nunca pueden moverse o retirarse hacia una zona controlada por otro conde, incluso en un juego para dos jugadores.

### 11.1.3 Secuencia

Los Normandos van primero en todos los turnos. Ambos bandos colocan simultáneamente.

### 11.1.4 Colocación Normanda

Cada zona de condado Normanda comienza con un caballero, dos de infantería, y un castillo; los condes pueden ocupar cualquiera de las dos zonas de su condado "de casa" (a elección del jugador). Estas son las únicas zonas controladas al principio por los Normandos. Los tres condes Normandos son utilizados en el escenario estándar.

### 11.1.5 Colocación en Borderland

El territorio llamado Borderland, es neutral al principio de este escenario, y ninguna fuerza de ningún bando empieza aquí. Cualquiera puede invadir aquí una vez que empieza el juego.

### 11.1.6 Colocación Galesa

Todas las zonas no mencionadas en las dos secciones anteriores están controladas por los Galeses. Todas las zonas Galesas tienen una unidad de infantería como Guarnición. Las unidades adicionales se explican a continuación.

Los nombres entre paréntesis son los líderes Galeses de esta época, se proveen como referencia histórica.

Las unidades Galesas teulu (guerreros a caballo) deben permanecer en su reino de partida, incluso aunque el hacerlo signifique su eliminación (pero ver 12.1).

- Morgannwg (Cadwgan):  
1 teulu
- Gwent (Caradog):  
1 teulu
- Gwynedd (Bleddyn):  
1 teulu  
1 de arqueros Galeses
- Powys (Rhiwallon):  
1 teulu  
1 de arqueros Galeses
- Deheubarth (Maredudd):  
1 teulu

### 11.1.7 Condiciones de Victoria

Los puntos de victoria se ganan así:

- +1 por cada teulu eliminado
- 2 por cada líder Normando eliminado
- +1 por cada castillo bajo control Normando en una zona originalmente Galesa o en las zonas de Borderland
- 2 por cualquier zona de condado bajo el control Galés

Suma todos estos puntos al final del turno 10:

- Menos de 8 puntos = **Victoria Galesa**
- 8-9 puntos = **Empate**
- 10-12 puntos = **Victoria Menor Normanda**
- 13+ puntos = **Victoria Mayor Normanda**

### 11.1.8 Notas Históricas sobre los Condes Normandos

**Hugo de Avranches, Conde de Chester:** Hugo tenía dos apodos, que, combinados, resumían acertadamente su carácter: "Hugo el Grasiento" y "Hugo el Lobo". Mientras que por un lado fue un comedor glotón y derrochador licencioso, también fue un luchador feroz y un líder astuto.



**Roger de Montgomery, Conde de Shrewsbury:** Un veterano de uno de los señoríos de la frontera Normanda, Roger fue un consejero principal del Rey Guillermo. Fue un administrador capaz que dejó una duradera impresión sobre la geografía de la región.

**Guillermo Fitz Osbern, Conde de Hereford:** Uno de los líderes Normandos más poderosos y respetados en toda Inglaterra, Guillermo fue famoso por su valor y honestidad; Además de sus acciones en el País de Gales, fue una figura clave en York, Sussex, y la Isla de Wight, todos los lugares conflictivos durante la Conquista Normanda.

## 11.2 Escenario Dos: El Renacimiento Galés

Hacia finales del siglo 11, la situación en el País de Gales había cambiado considerablemente. El mando Normando estaba en decadencia, mientras que los Galeses habían encontrado por fin un mando eficaz en forma no de uno, sino de dos Reyes: Rhys ap Tewdwr de Deheubarth, y Gruffydd ap Cynan de Gwynedd. En este escenario hipotético, los dos influyentes reyes Galeses inspiran una rebelión general contra los Normandos y amenazan con expulsarlos del suelo Galés.

### 11.2.1 Largura del Juego

Este escenario dura 10 turnos.

### 11.2.2 Número de Jugadores

Como con el Escenario Uno, este escenario puede ser jugado con un líder por cada bando o con dos comandantes que representan a los dos reyes Galeses y sus territorios. El territorio de Gruffydd cubre todo Mon, Gwynedd, y Powys, y Rhys todos los demás territorios Galeses, incluyendo Borderland. Los dos reyes pueden moverse libremente por todas partes de sus propios territorios (como se indica por el correspondiente color de las banderas en el mapa). No están vinculados por reinos en el sentido estándar, pero no pueden entrar en territorios de otro reino ni en las zonas de ningún condado.

### 11.2.3 Secuencia

Los Galeses van primero en todos los turnos. Ambos bandos colocan simultáneamente.

### 11.2.4 Colocación Normanda

Los Normandos al principio controlan las seis zonas de condado, más las ocho zonas Galesas que limitan directamente con ellos al oeste (incluyendo Borderland). Coloca en cada zona una unidad de infantería y un castillo. En este escenario, no se usa ningún conde Normando.

### 11.2.5 Colocación Galesa

Todas las zonas no controladas por los Normandos están controladas por los Galeses, y tienen como guarnición a una unidad de infantería cada una. Una ficha de Rey (que representa a Rhys) se coloca en cualquier zona de Gwynedd, y la segunda ficha de Rey (que representa a Gruffydd) se coloca en cualquier zona de Deheubarth. Ambos reyes están acompañados por una ficha de arqueros Galeses y un teulu Galés (no uses las otras tres fichas de teulu en este escenario). Los teulu no están destinados a un reino como lo estaban en el Escenario Uno, pero todavía no pueden entrar en los condados.

### 11.2.6 Condiciones de Victoria

Los puntos de victoria se ganan así:

- +1 por cada una de las ocho zonas fronterizas controladas por los Normandos que los Galeses consiguen recuperar y mantener el control sobre ellas.
- +2 por cada zona de condado controlada por los Galeses
- 2 por cada Rey Galés eliminado

Suma todos estos puntos al final del turno 10:

- 0-3 puntos = **Victoria Normanda**
- 4-5 puntos = **Empate**
- 6+ puntos = **Victoria Galesa**

### 11.2.7 Nota Especial sobre las Levas

En este escenario, las levas se realizan por los Galeses en los turnos con número PAR. Todos los reinos Galeses comienzan movilizados excepto Dyfed. Si el Galés se queda sin fichas (que es probable), repártelas tan uniformemente como sea posible entre los dos reyes. Los Normandos reclutan en cada turno (excepto en el turno 1), pero sólo sus zonas de condado están activas para las levas durante los turnos con números IMPARES.

## 12.0 REGLAS OPCIONALES

Los jugadores que deseen añadir un poco más de sabor histórico (y tal vez más equilibrio en el juego) pueden decidir usar alguna o todas las siguientes reglas opcionales.

### 12.1 Lazos de Sangre

(*Sólo en el Escenario Uno*) Los monarcas de Gwynedd y Powys (Bleddyn y Rhiwallon) eran hermanos. Estos hermanos apoyaron conjuntamente las rebeliones encabezadas en Inglaterra por el sajón Eadric el Salvaje durante finales de los años 1060, por lo tanto, fueron capaces de cooperar en la oposición contra los Normandos. Por eso, en el juego se les permite a estos dos reinos entrar en los reinos de cada uno y mover/luchar juntos según se desee.

### 12.2 Invasión Marítima

El Estrecho de Menai que separa la isla de Mon (en la actualidad, Anglesey) del continente Galés supone un obstáculo único en el juego. El conseguir barcos y el navegar por aguas desconocidas habría sido especialmente difícil para los Normandos con sus pesadas armaduras y sus caballos, pero el paso de un ejército a través de un cuerpo del agua lleva el riesgo de pérdida y/o tardanza para una u otra orilla. Salvo que el evento al azar de Tiempo Despejado o Mal Tiempo esté en vigor, cualquier apilamiento de unidades que intentan cruzar el estrecho primero debe pasar un chequeo meteorológico sacando con un D10 un resultado de 5 o más alto; si este chequeo falla, no se pueden mover en este turno. Nota que esto es adicional al chequeo de suministros para los Normandos si se mueven hacia una zona no amistosa.

### 12.3 Los arqueros de Gwent

Gwent tenía la reputación de tener a los mejores arqueros del País de Gales. Para representar esto en el juego, cualquier unidad de arqueros Galesa o Normanda que provenga de las levas de una u otra zona de Gwent tiene un modificador de **+1** a su tirada del dado de combate (acumulativo con cualquier otro modificador).

## 13.0 NOTAS DEL DISEÑADOR

En la creación de este juego, mi principal objetivo fue el de mantener la jugabilidad y la diversión, no producir una simulación exacta de acontecimientos históricos. Sin embargo, he incluido elementos históricos siempre que ha sido posible, y algunos de ellos se explicarán con un poco más de profundidad en estas notas.

Ante todo, están los castillos. El País de Gales es una tierra famosa por sus castillos, muchos de ellos son edificios enormes e imponentes como el Castillo de Cardiff. Mientras muchos de estos fueron construidos verdaderamente por los Anglo-Normandos, la mayoría tienen su origen mucho después de esta época (en particular durante el reinado de Eduardo I). En los tempranos días de la invasión Normanda, la mayor parte de los literalmente cientos de castillos que fueron edificados eran de diseño simple **Motte-and-bailey**<sup>2</sup>. Hechos de terraplenes de tierra y madera más bien que de piedra, estos tempranos castillos podían ser construidos en cuestión de días más bien que en años, pero aún así, todavía eran fortalezas eficaces a medida que los Normandos se adentraron más profundamente en territorio hostil. Estos castillos fueron un elemento clave en el éxito de los Normandos, y esto explica por qué son un componente tan importante de este juego.

Los Teulu (literalmente significa "familia"), fueron el corazón de las fuerzas de cualquier príncipe Galés. Estos guerreros a caballo y bien armados servían como el cuerpo de guardia y ejército personal para su líder. Un típico teulu contaba con aproximadamente 120 hombres. El resto de las fuerzas Galesas la formaban la milicia que podría ser retirada de sus granjas y otras ocupaciones sólo cuando era necesario. Como dato interesante, tanto los teulu como los Caballeros Normandos que se les opusieron pueden haber usado jabalinas como sus armas preferidas durante este período.

<sup>2</sup> **Motte-and-bailey** fue un tipo de castillo que se edificó en Gran Bretaña y Francia en el siglo XI y XII, sobre todo en Inglaterra después de la conquista normanda (1066). *Motte* es un montículo elevado de tierra como una pequeña colina, generalmente artificial, y es rematado por una estructura de madera o de piedra. La tierra para el montículo se saca de un foso que se cava alrededor del *motte* o alrededor del castillo entero. La superficie externa del montículo puede estar recubierta de arcilla o reforzada con soportes de madera. (N del T)

Los conquistadores Normandos explotaron las rivalidades entre los Reinos Galeses. Estas rivalidades también les ayudaron a reclutar Galeses para servir como tropas auxiliares a medida que los Normandos se fueron extendiendo.

La escala de tiempo de este juego es un turno, cada turno representa varias semanas o meses. Una batalla sobre el control de una zona en el juego es en realidad una campaña que podría consistir en múltiples batallas campales y/o sitios.

¡Finalmente, en caso de que alguien tenga dificultades con todos estos nombres Galeses, que sepa que podría ser mucho peor! este es el nombre real de un pueblo Galés en la isla de Mon (hoy Anglesey):

“La iglesia de Santa María en un hueco del avellano blanco cerca de un remolino rápido y cerca de la iglesia de San Tysilio por la cueva roja”

## 14.0 CRÉDITOS DEL JUEGO

**Diseñador:** David L. Cuatt

**Gráficos:** Claudio Pozas

**Dibujo de Portada:** Peter Bergting

**Cartografía:** Ed Bouelle

**Producción:** Jason Kempton

**Edición:** Scott Holden-Jones, Kerry Anderson

**Distribución:** Jason Kempton, Philip J. Reed

**Playtesting:** Mike Hagger, Dwayne Munt, Tom Martin, Brian Train, Jason Murphy.

**Traducción:** Felipe Santamaría



**Roger de Montgomery, Conde de Shrewsbury**



**El Castillo de Cardiff**