

Reglamento Bélico para Jugadores

¡Guerra!

Tras el declive del Imperio, los ejércitos de todos los señores, líderes de clan, hechiceros o tribus se han movilizado. Y sus Líderes Militares son responsables de las órdenes que estos reciben antes de entrar en batalla.

Un buen general no moverá a sus tropas inconscientemente, mandando a un puñado de buenos hombres a un destino incierto. Sin embargo tampoco perderá la oportunidad de tomar aquello que por destino o por derecho le pertenece.

Turnos:

Primer turno:

Turno previo a la partida, el mapa se comparte con los jugadores que poseen la habilidad pertinente, los movimientos y acciones se recogen antes del evento, los resultados se comparten durante la partida, con mensajeros que entregarán los resultados a los partícipes.

Segundo turno:

Se recoge durante la partida, el sábado a las 18:00 y los resultados se comparten durante la partida, a las 21:00.

Tercer turno:

Se recoge durante la partida, el sábado a medianoche y los resultados se comparte el domingo tras el desayuno.

Cuarto turno:

Se recoge en el postpartida, los resultados se comparten con los partícipes e incluso mediante rumores públicos para todos los jugadores.



En este reglamento

Turnos.....	1
Zonas	2
Ejércitos y Flotas	3
Órdenes	4
Resolución del turno	5
Enfrentamientos	5



Zonas

Código es el elemento único que diferencia a las zonas entre sí y hace referencia a su ubicación espacial en el mapa. Se representan por hexágonos en el mapa

Señor, representa el actual dueño de la zona, ya sea su legítimo señor o el líder de un ejército de ocupación.

Estado hace referencia al estado político de la zona y a los efectos que dicho estado produce, los estados posibles de una zona son:

Leal: produce de forma normal

Ocupada: Durante cada turno intentan una rebelión, luchan con su Lealtad contra el Orden de la tropa acantonada. Si empatan no producen. Si ganan no producen. Si ganan dos veces seguidas, destruyen todas las tropas de ocupación, su Señor pasa a ser el líder del bando al que profesan lealtad y su estado pasa a ser leal. Si pierden producen normalmente. Si pierden dos veces seguidas, cambian la lealtad a la misma que las tropas que ocupan la zona. Una zona ocupada sin ninguna tropa sobre ella se considera que ha vencido 2 veces y por tanto pasa a ser leal al señor que profesan lealtad.

Esclavizadas: producen el doble de lo normal. Si el orden de la tropa acantonada baja de 5 deja de producir y pasan a ser una zona ocupada.

“Los recursos, y su disponibilidad, pueden cambiar en función de los eventos concretos y las necesidades de los personajes en ellos”

A la guerra hay que ir curioso

Los líderes militares cuentan con un número limitado de recursos a su disposición para gestionar sus tropas, si no pueden alimentar o pagar a sus tropas, estas empezarán a perder fuerza a pasos agigantados.

Por supuesto la conquista o las incursiones pueden proporcionar a un avisado líder con los recursos necesarios para abastecer a sus tropas.

Lealtad (1-10): Bando al que la población es leal y su fidelidad hacia esa lealtad.

Producción: Recursos producidos por unidad de tiempo en la zona.

Bonus: Distintos bonus o malus que proporciona la zona a las tropas mientras estén en ella.

Código	Código con el que se localiza la zona en el mapa	D5
Señor	El actual dueño de la zona	Quebrados de Daven
Estado	El estado de ocupación de la zona: puede ser Leal, Ocupada o Esclavizada	Ocupada (Quebrados de Daven)
Lealtad	A qué facción debe lealtad la población de la zona	Therkal (3)
Producción	Recurso(s) que produce y cantidad	Comida (1), Piedra (2)
Bonus	Posibles bonus a ejércitos acantonados, productores, comerciantes o predicadores	Acantilados: +1 de fuerza defendiendo ataques provenientes de la costa. Acantilados: -1 al movimiento por tierra

Ejércitos y Flotas

Nombre	Nombre con el que se conoce al ejército	Quebrados de Daven
Lealtad	El actual Líder Militar del ejército	Daven el León Marino
Localización	Lugar donde se encuentra la tropa en ese momento	D5
Movimiento	Distancia que recorren en una acción (Tierra y Mar)	2 (tierra), 4 (mar)
Mantenimiento	Comida y dinero que la tropa consume cada turno	2 (comida), 1 (divisa)
Orden	Moral de la tropa y capacidad de mantener el poder en una zona	4
Fuerza	Fuerza de combate dependiendo dónde se enfrenten a sus rivales	6 (tierra), 2 (mar)
Exploración	La cantidad de casillas de radio que el ejército descubre durante su movimiento	3
Bonus	Otros posibles bonus a Orden, Fuerza o Movimiento	Individualistas: +2 a la fuerza cuando atacan o defienden solos. -2 cuando lo hacen acompañados
Rivales	Facciones contra las que se enfrenta si se cruzan con ellas en territorio neutral	Dominio del Hechicero, Kalendar, Marca de Antera
Aliados	Facciones contra las que no se enfrentará pase lo que pase	Liara



Órdenes

Durante un turno, cada ejército recibe dos órdenes de su señor. Un ejército puede:

Mover 2 veces

Realizar una acción y mover

Mover y realizar una acción

Acciones

Conquistar: Disminuye la Fuerza del ejército en tantos puntos como Lealtad tenga la zona. La zona cambia a lealtad (2) del ejército ocupante.

Esclavizar: Si el Orden del ejército en la zona es 5 o más, la zona pasa a estar esclavizada.

Fortificar: Mientras el ejército no se mueva, gana +2 a la Fuerza y +2 al Orden.

Embarcar/Desembarcar sin puerto: El ejército embarca en en una zona sin puerto.

Asaltar caminos: Mientras el ejército permanezca en un camino, puede empeorar en una la categoría de un camino (ver reglamento económico). Adicionalmente, si algún trato se cierra mientras el ejército permanece estacionado, se llevarán los recursos saqueados.

Proteger caminos: Mientras el ejército permanezca en un camino, puede mejorar en una la categoría de un camino (ver reglamento económico).

Levantar levas: Por cada punto de Orden que restes a una zona leal ocupada o adyacente, aumentas la Fuerza del ejército en 1, y el Mantenimiento en 1 de Comida y 1 de Divisa. Es necesario 1 de Metal Procesado para comenzar la acción por cada punto de Fuerza que quieras incrementar.

Acciones gratuitas

Unir ejércitos: Dos o más ejércitos adyacentes se unen en uno solo de la siguiente forma:

Nombre: A discreción del Señor

Señor: El Señor del ejército con más Orden

Localización: La del ejército con más Fuerza

Movimiento: La del ejército más lento

Mantenimiento: La suma de todos los mantenimientos

Orden: La media de las Ordenes de todos los ejércitos, redondeada hacia abajo

Fuerza: La suma de todas las fuerzas

Exploración: La del ejército con más Exploración

Bonus: Solo mantienen los que fuesen comunes antes de unirse, si los hubiese

Rivales: Los rivales del ejército con más Orden

Separar ejércitos: Un ejército formado anteriormente por dos o más ejércitos, se pueden separar y volver a sus estados anteriores. La localización de los ejércitos separados será adyacente al ejército unido y determinada por los másters.

Embarcar/Desembarcar con puerto: Si ejército se encuentra en un puerto, puede embarcar sin gastar acción.

Resolución del turno

1. El Líder militar envía sus dos órdenes a sus tropas. Las órdenes usan el formulario de órdenes que será entregado por la organización y deben ir sellados por el Señor de dicho ejército. Serán entregados en la Pajarera, cuya ubicación será conocida de antemano. La resolución del resto del turno corre por parte de la organización.
2. Los ejércitos realizan su primera acción, comenzando por los que más movimiento tengan. Si, durante una acción de movimiento, entra en contacto con otro ejército o pasa adyacente a él, se consultan las siguientes condiciones:
 - a. Si uno de los dos ejércitos es el señor, o ha sido el señor, de la zona donde se encuentran ambos ejércitos, se detiene el movimiento de ambos y se enfrentan en batalla al final de la fase de movimiento, salvo que ambos sean aliados el uno del otro.
 - b. Si ambos ejércitos o ninguno de los dos es el señor, o ha sido el señor, de la zona donde se encuentran ambos ejércitos, se consultan las listas de rivales de ambos ejércitos, y si uno es rival del otro o viceversa, se detiene el movimiento de ambos y se enfrentan en batalla al final de la fase de movimiento.
 - c. En cualquier otro caso, se ignoran y continúan el movimiento.
3. Se resuelven los enfrentamientos (Ver siguiente sección).
4. Los ejércitos realizan su segunda acción, empezando siempre por los ejércitos que más movimiento tengan. Se resuelven del mismo modo que el punto 2.
5. Se entregan los resultados a los Líderes militares.

Enfrentamientos

Una vez finalizados todos los movimientos, se observan que tropas adyacentes combatirán entre ellas. Los combates se resuelven en orden aleatorio determinado por la organización.

Los enfrentamientos serán resueltos por la organización en los espacios de tiempo entre turnos.

Como guía de referencia comentaremos algunos sistemas, sin embargo ciertos detalles permanecen ocultos para dar cierta incertidumbre a los enfrentamientos.

Enfrentamientos: Se enfrentan los ejércitos Fuerza contra Fuerza con un pequeño bonus aleatorio (+0, +1, +2), sin embargo hay espacio para deslumbrantes hazañas y terribles catástrofes estratégicas.

El perdedor, si sobrevive, normalmente huirá.

Existe un mecanismo similar para resolver enfrentamientos entre múltiples bandos y con múltiples ejércitos involucrados.



EFEYL

E-mail: reglamentos@efeyl.org