

# La senda del general

## Campaña con figuras (libro de reglas)



## Contenido

<b>El Marco de la Campaña.....</b>	<b>2</b>	Hoja de Registro de Batalla (Escenario: Guerras Pírricas).....	4
<b>Las Potencias.....</b>	<b>2</b>	Vitalidad acumulada potencia (Guerras Pírricas).....	4
<b>Generales.....</b>	<b>2</b>	Prestigio acumulado de Generales (Guerras Pírricas).....	4
<b>Retos y Batallas.....</b>	<b>2</b>	Ranking de Jugadores (puntuación personal acumulada).....	4
Lista de Ejército utilizada.....	3		
Ejecución de la Batalla.....	3		
Consecuencias del Combate.....	3		
<b>Registro.....</b>	<b>3</b>		
<b>Ganadores.....</b>	<b>3</b>		
<b>Material de soporte.....</b>	<b>4</b>		

Ignacio Torres

---

La senda del general es un sistema dinámico diseñado para aportar a las batallas esporádicas de miniaturas todo el trasfondo de una campaña histórica, conservando la máxima flexibilidad y exigiendo un mínimo de compromiso administrativo a los participantes.

## El Marco de la Campaña

En función del escenario, la campaña cubre un periodo histórico, un marco geográfico y las potencias que intervinieron en él.

- **Escala Temporal:** Cada semana real de juego equivale, como norma general, a unos pocos años de la campaña histórica (según el escenario).
- **Cronología:** El escenario define el momento exacto de inicio y finalización de la campaña.

## Las Potencias

En cada escenario interviene una serie de potencias históricas definidas por los siguientes atributos:

- **Lista de Ejército:** Referencia a reglamentos externos (L'Art de la guerre, DBx, Armati, Warrior, etc.). Puede variar en función del año en curso.
- **Distancia:** Un valor invariable a lo largo de toda la campaña que representa la lejanía entre potencias.
- **Influencia:** Se gana o pierde según el desarrollo de la campaña. Junto a la distancia, determina qué potencias pueden enfrentarse.
- **Vitalidad:** La cantidad de Influencia que la potencia gana o pierde automáticamente en cada turno de forma predeterminada, según lo establecido por el escenario.

- **Regla de Conflicto:** Dos potencias solo pueden enfrentarse si la suma de sus influencias es igual o superior a la distancia que las separa:

$$[\text{Influencia A} + \text{Influencia B}] \geq \text{Distancia}$$

## Generales

Son los líderes pertenecientes a las potencias y están representados por los jugadores.

- **Atributos:** Nombre, fecha de nacimiento, prestigio, jugador, potencia y opciones de lista.
- **Creación:** Los jugadores pueden crear generales en cualquier momento. Al hacerlo, se les consigna sus atributos. El prestigio inicial es 0. No hay límite en el número de generales que un jugador puede crear.
- **Espíritu de juego:** Si un jugador ya ha creado a un general que es el rey (para poder escoger determinada opción de las listas), no debería de repetirse si todavía está vivo (salvo diarquías). Tampoco deberían de crearse Generales que repitan fechas de nacimiento (para evitar empates al final de la partida).

## Retos y Batallas

Cuando dos jugadores desean realizar una batalla, deben decidir qué dos potencias se enfrentarán (respetando la regla de Influencia/Distancia). Para el combate, se puede crear un general nuevo o usar uno existente, siempre que esté vivo y tenga menos de 80 años de edad.

Si así se decide al principio, **puede limitarse el número de batallas máximas para un jugador cada turno.**

---

## Lista de Ejército utilizada

- **Límites:** Se deben tomar obligatoriamente la composición y las opciones de lista correspondientes al año en curso de la campaña.
- **Ucronías:** Excepcionalmente, si la potencia tiene más de 0 de vitalidad, pero según la lista ha desaparecido, todavía se podrá jugar con ella tomando las opciones del último periodo.

## Ejecución de la Batalla

- Las batallas se realizan siguiendo el reglamento escogido.
- Al finalizar, **se repartirán 10 puntos** entre el ganador y el perdedor (según sistema estándar de torneos). (Ej: una victoria total sería 10-0, y un empate 5-5).

## Consecuencias del Combate

1. **Puntuación personal:** Ambos jugadores suman a su marcador personal los puntos obtenidos.
2. **Prestigio:** Ambos generales incrementan o disminuyen su prestigio según la puntuación obtenida sustrayéndole 5. (Ej: si obtienes 7 puntos, sumas +2 de prestigio; si obtienes 2 puntos, restas -3).
3. **Influencia:** Las potencias involucradas varían su influencia en el mismo número que el prestigio ganado o perdido por sus generales. **Si llegan a 0, desaparecen** y no pueden escogerse para jugar.

4. **Chequeo de Muerte:** Tras la batalla, se lanzan dos dados de seis caras (2D6) para todos los generales participantes que combatieron. El general muere si la suma de los dados (más modificadores) es superior a 12.

**Modificadores** (por edad)  
+1 por cada **20** años de edad (o fracción) del general si su elemento entró en combate, pero no fue destruido.  
+1 por cada **10** años de edad (o fracción) del general si su elemento fue destruido.

## Registro

En todo momento debe mantenerse un registro público con la siguiente información:

- Influencia actual de cada potencia.
- Prestigio de los generales (vivos o muertos).
- Puntuación personal acumulada de cada jugador.
- Batallas realizadas con los resultados

## Ganadores

La campaña finaliza con dos vencedores:

1. **El jugador con la puntuación personal más alta.** A estos efectos y para promover la diversidad, a cada jugador se le bonificará con 1 punto por cada jugador diferente con el que se haya enfrentado.
2. **El jugador con el General con más prestigio** (haya sobrevivido o no). En caso de empate, el general que naciese antes.

## Material de soporte

A continuación se suministran **ejemplos de hojas de registro**, fácilmente replicables con cualquier hoja de cálculo, para una campaña como Guerras Pírricas.

### Hoja de Registro de Batalla (Escenario: Guerras Pírricas)

Fecha Real	Año Campaña	Jugador	Potencia	General (Edad)	Resultado (0-10)	Prestigio	Bonus Nuevo Oponente	Tirada de Muerte (2D6 + Mods)	Estado Final General
11/10/25	295 a.C.	Carlos	Roma	Fabio Ruliano (55)	3	-2	1	7 + 6 = 13	Muerto
11/10/25	295 a.C.	Elena	Samnio	Gelio Egnacio (50)	7	+2	1	9 + 3 = 12	Vivo
12/10/25	280 a.C.	Luis	Epiro	Pirro (38)	6	+1	0	5 + 2 = 7	Vivo
12/10/25	280 a.C.	Carlos	Roma	Publio Levino (42)	4	-1	0	No ha combatido	Vivo

### Vitalidad acumulada potencia (Guerras Pírricas)

Potencia	300	295	290	285	280	275	270	265	260	255	250
Roma	30	31	34	37	39						
Samnio	10	11	10	9	8						

### Prestigio acumulado de Generales (Guerras Pírricas)

General	Año nacimiento	Potencia	Opciones de la lista	Jugador	Estado y Prestigio											
					300	295	290	285	280	275	270	265	260	255	250	300
Gelio Egnacio	345 a.C.	Samnio		Elena		2	5	10	11							
Pirro	318 a.C.	Epiro	Rey	Luis					1							
Publio Levino	322 a.C.	Roma		Carlos				3	2							
Fabio Ruliano	350 a.C.	Roma		Carlos		-2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

### Ranking de Jugadores (puntuación personal acumulada)

Jugador	300	295	290	285	280	275	270	265	260	255	250
Carlos		4	4	12	12						
Elena		8	17	28	34						
Luis	1	1	5	10	17						