

# TEMPORE BELLI



## CONTENIDO

(Versión 1.0)

---

1. Introducción .....	2	5.2. Batallas .....	2
2. Campaña .....	2	6. Registro .....	2
3. Potencias .....	2	7. Ganadores.....	2
4. Generales .....	2	8. Ejemplo de escenario.....	3
5. Retos .....	2	8.1. Guerras Pírricas.....	3
5.1. Lista de ejército utilizada .....	2		

---

### 1. Introducción

Tempore Belli es un paquete de reglas pensado para aportar a las batallas esporádicas que se realizan con diferentes reglamentos de figuras, todo el Background de una campaña histórica pero conservando el máximo de flexibilidad y **exigiendo a penas un mínimo de compromiso** a los participantes.

### 2. Campaña

En función del escenario la campaña empieza, finaliza y cubre, un periodo histórico donde intervinieron varias potencias, dentro de un marco geográfico y político.

Cada semana real de juego, equivale como norma general a unos pocos años de la campaña histórica según escenario.

### 3. Potencias

En función del escenario, intervienen una serie de potencias históricas. Cada una de ellas viene definida por lo siguiente:

- Lista de ejército (L'Art de la guerre, DBx, Armati, Warrior, ...): Puede variar en función del año
- Distancia al resto de potencias: Invariable a lo largo de toda la campaña
- Influencia: Se gana o pierde según el desarrollo de la campaña. Influencia y distancia determinan qué potencias pueden enfrentarse y cuáles no.
- Vitalidad: Influencia que la potencia gana o pierde en cada turno de forma predeterminada según escenario.

### 4. Generales

Líderes pertenecientes a alguna de las potencias del escenario y representados por alguno de los jugadores de la campaña. Los atributos de cada uno:

- Nombre: Imaginario o real
- Año de nacimiento (y edad)
- Prestigio: Ganado en batalla
- Jugador que lo representa.
- Potencia a la que pertenecen
- Opciones de lista: Por ejemplo, si en la lista de la potencia hay alguna opción sólo para el rey, se ha de hacer constar esto en el general; si hay opciones para una ciudad / tribu concreta, ha de constar a su vez; y así con todas las opciones de la lista.

Pueden ser creados en cualquier momento por el jugador que desee (muchas veces antes de una batalla). Para ello se le ha de dar un nombre, decidir el año de su nacimiento y las opciones de la lista pertinentes. El prestigio inicial es de 0.

**No hay ningún límite en cuanto a los generales que pueden crear los jugadores, o los que tiene cada potencia.** De hecho es muy común que generales que alcanzan prestigio negativo, sean "abandonados" por el jugador.

### 5. Retos

Cuando dos jugadores quieren realizar una batalla, han de

decidir en primer lugar qué dos potencias se enfrentarán. La única restricción que hay es la necesidad de que **la suma de la influencia de ambas potencias sea al menos igual a su distancia** (la distancia entre las potencias es un valor fijo que viene determinado en el escenario).

Para la batalla, se puede crear un general o utilizarse uno que tengamos creado de la potencia que representamos, siempre que no haya muerto en alguna batalla anterior y tenga menos de 80 años de edad.

#### 5.1. Lista de ejército utilizada

- En ningún momento la composición del ejército podrá quedar fuera de los límites marcados por las listas proporcionadas por los reglamentos.
- Se han de tomar obligatoriamente las opciones correspondientes al año en curso de la campaña, o al último en el caso de que el año sea posterior, al de final de lista.

#### 5.2. Batallas

- Las batallas se realizan siguiendo el reglamento escogido. Al finalizar, entre ganador y perdedor se repartirán 10 puntos (según sistema estándar de torneos).
- Ambos generales incrementarán su prestigio según esta puntuación sustrayéndole 5 (si el resultado ha sido 7-3, el primer general gana 2 puntos de prestigio, mientras que el segundo pierde otros 2).
- Las potencias involucradas variarán la influencia en el mismo número que prestigio sus generales.
- Los jugadores incrementarán su puntuación personal también en función del prestigio de sus generales, pero contando solamente puntuaciones positivas.
- Para premiar el cruce entre jugadores diferentes, se bonificará con un punto de prestigio cada batalla que se realice con un jugador con el que no se haya jugado todavía.
- Después de la batalla, se lanzarán dos dados de seis caras para todos los generales, con el fin de decidir su muerte (como consecuencia de la batalla).
- El general muere si la suma de ambos dados es igual o superior a 13.
- +1/2 por cada decena de edad si su elemento ha entrado en combate.
- +1 por cada decena de edad si su elemento ha sido destruido.

### 6. Registro

En todo momento debe mantenerse un registro público de la **vitalidad** que tiene cada potencia en el momento (varía con cada batalla), el **prestigio** de todos los generales (incluidos los fallecidos), y la **puntuación personal** de cada participante.

### 7. Ganadores

La campaña finaliza con dos vencedores: Ganará el jugador con una puntuación personal más alta, y el jugador con el General, vivo o muerto, con más prestigio.

## 8. Ejemplo de escenario

### 8.1. Guerras Pírricas

Cubre el periodo comprendido entre el año 300 y 250 en el Mediterráneo central (Italia y Sicilia).

- Cada semana real representan 5 años de campaña.
- Los reglamentos que se pueden utilizar serán los basados en las listas de DBM y Arnati.
- Las potencias involucradas son las descritas a continuación, junto a su situación relativa (distancia con el resto), influencia inicial y vitalidad (influencia que se gana o pierde cada turno).

Como puede verse, los ejércitos romanos por ejemplo en el año 300, solo pueden batirse con aquellas potencias cuya distancia a Roma sea inferior a la suma de las influencias de

Roma con ésta. En este caso son:

- Galia Cisalpina:  $30+20$  (suma de ambas vitalidades)  $> 15$
- Etruria
- Samnio
- Magna Grecia
- Lucania-Apulia

Pero no con el resto. Por ejemplo la influencia de Siracusa sumada a la de Roma es de  $20+30=50 < 60$  (la distancia entre ambas).

A medida que se hacen batallas, las influencias de cada potencia varía. Además, al finalizar el turno, se resta (o suma) un fijo: la vitalidad, que aparece en la parte derecha de la tabla.

En el turno del año 285 aparece Epiro con una influencia inicial de 30.

POTENCIA	DISTANCIAS										Ini.	VITALIDAD									
	Galia Cisalpina	Etruria	Roma	Samnio	Magna Grecia	Lucania-Apulia	Siracusa	Epiro	Cartago		300	295	290	285	280	275	270	265	260	255	250
Galia C.		10	15	20	50	35	70	70	130		20	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Etruria			5	20	50	35	70	70	130		8	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Roma				10	40	25	60	60	120		30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Samnio					20	5	40	40	100		10	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
M.Grecia						5	10	10	70		20	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2
Luc-Ap.							25	25	85		15	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Siracusa								30	50		20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Epiro									90					30	0	0	0	-4	-4	-4	-4
Cartago											60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

### CREDITOS

Creador: Ignacio Torres

<http://printandplay.games/>

© 2017 Creative Commons (CC)