

Warhammer Total Realism

0. Índice

1. Dinámica de juego
2. Casillas
 - i. Casillas especiales
3. Mapa
4. Secuencia de Juego
 - i. Eventos
 - ii. Ingresos
 - iii. Incursiones
 - iv. Batallas
 - v. Conquistas
 - vi. Construcción
5. Reglas raciales
6. ¿Cómo ganar?

1. Dinámica de juego

- El objetivo del juego es divertirse, intentando ser lo más transfondístico posible.
- Olvidar las reglas del Mighty Empire: Empezamos de cero.
 - ✓ El mapa se generará según transfondo (silvanos en bosque, enanos en montaña, ...)
 - ✓ Se reparten todas las casillas del mapa, detallado más adelante.
 - ✓ El concepto de puntos de victoria queda obsoleto.
 - ✓ Los desafíos ahora son llamados incursiones.
 - Las incursiones se realizan a casillas accesibles desde el imperio del jugador, esto es, casilla adyacente o a través de una ruta marítima o por tunel skaven.
 - Todos los jugadores podrán realizar una incursión por turno, aunque hallan sufrido una o varias incursiones en el mismo.
 - ✓ Las casillas están algo más especializadas.
- La secuencia del juego se detalla más adelante.
- Las condiciones de victoria se detallan más adelante.
- Para aumentar el realismo, se incluyen reglas raciales, más adelante.

2. Casillas

- Cada casilla hexagonal tiene una **orografía** y un **tipo de terreno**.
- Tendrá asociada unos elementos de esceneografía, según los anteriores parámetros.
 - ✓ Para decidir el valor de un x/y se utilizará 1d6 cada vez que se luche en la casilla.
- Además, podrá construirse en ella SOLO UNA **edificación**, que podrá ser representada por un elemento adicional de esceneografía.
- **Tipos de orografía**
 - ✓ **Costa**
 - Descripción: Hexágono con salida al mar.
 - Elementos de esceneografía: 0/1 Montaña.
 - ✓ **Río** (llanura con río)
 - Descripción: Hexágono con río.
 - Elementos de esceneografía: 0/1 Montaña, 1 río.
 - ✓ **Llanura**
 - Descripción: Hexágono de llanura.
 - Elementos de esceneografía: 1/2 Montañas.
 - ✓ **Montaña**
 - Descripción: Hexágono de montaña.
 - Elementos de esceneografía: 2/3 Montañas.
- **Tipos de terreno**
 - ✓ **Yermo**
 - Descripción: Hexágono sin vegetación (plaga, lodazal).
 - Elementos de esceneografía: 0/1 Lago (representa lodazal).
 - ✓ **Pradera**
 - Descripción: Hexágono con vegetación menor.
 - Elementos de esceneografía: 1/2 Bosques.
 - ✓ **Bosque**
 - Descripción: Hexágono con vegetación frondosa.
 - Elementos de esceneografía: 2/3 Bosques.
- **Tipos de edificaciones**
 - ✓ **Puerto comercial**
 - Descripción:
 - Ubicación: Casillas de costa no yermas (si se encuentra en yermo se considera abandonado).
 - Elementos de esceneografía:
 - Coste de producción:
 - Ingresos producidos:
 - Ingresos por saqueo:
 - Ingresos por arrasamiento:
 - ✓ **Campos de cultivo**

- Descripción:
- Ubicación: Casillas de río no yermas ni bosques (si se encuentra en yermo o bosque se consideran abandonados).
- Elementos de esceneografía:
- Coste de producción:
- Ingresos producidos:
- Ingresos por saqueo:
- Ingresos por arrasamiento:

✓ **Pastos**

- Descripción:
- Ubicación: Casillas en llanura no yermas ni bosques (si se encuentra en yermo o bosque se consideran abandonados).
- Elementos de esceneografía:
- Coste de producción:
- Ingresos producidos:
- Ingresos por saqueo:
- Ingresos por arrasamiento:

✓ **Mina**

- Descripción:
- Ubicación: Casillas en montaña.
- Elementos de esceneografía:
- Coste de producción:
- Ingresos producidos:
- Ingresos por saqueo:
- Ingresos por arrasamiento:

✓ **Castillo**

- Descripción:
- Ubicación: Cualquier tipo de casilla.
- Elementos de esceneografía:
- Coste de producción:
- Ingresos producidos:
- Ingresos por saqueo:
- Ingresos por arrasamiento:
- Bonificadores de defensa: 250 puntos para invertir en la defensa de la casilla y una opción especial/singular adicional.

✓ **Ciudad**

- Descripción:
- Ubicación: Casillas sin bosques ni montañas (si se encuentran en bosque o montaña se consideran abandonadas).
- Elementos de esceneografía:

- Coste de producción:
- Ingresos producidos: El mayor de los ingresos posibles si se pudiera realizar otra edificación (puerto, campo cultivo, pastos, mina...).
- Ingresos por saqueo:
- Ingresos por arrasamiento:
- Bonificadores de defensa: 125 puntos para invertir en la defensa de la casilla y una opción especial adicional.

3. Mapa

- Se sortea las **localizaciones iniciales**, esto es, quién está al lado de quién.
 - ✓ Por ejemplo, considerando 8 jugadores, las localizaciones iniciales podrían ser:
 - Loc_1
 - Loc_2 Loc_3 Loc_4
 - Loc_5 Loc_6 Loc_7
 - Loc_8
 - Ubicándose en Loc_3 y Loc_6 jugadores que no se beneficien del acceso al mar, como por ejemplo, los enanos (reglas raciales más adelante).
 - ✓ Otro ejemplo para 8 jugadores
 - Loc_1 Loc_2 Loc_3
 - Loc_4 Loc_5 Loc_6
 - Loc_7 Loc_8
 - ✓ Otro más para 8 jugadores
 - Loc_1
 - Loc_2 Loc_3
 - Loc_4 Loc_5
 - Loc_6 Loc_7
 - Loc_8
- Se sortea el **turno de juego** entre los jugadores (quien empieza, quien decide segundo, etc): Este turno se mantendrá hasta el final de la partida (no os preocupéis, prácticamente no es determinante).
- Cada jugador empezará la partida controlando **6 hexágonos**, que se asignarán por acuerdo según transfondo.
- Se dará forma al imperio intentando que el conjunto sea un **mapa digno de mordor**. Para ello, se presupone la buena voluntad y deportividad de los jugadores.
- **Capital**
 - ✓ Todo jugador empezará con una ciudad en su imperio, llamada bastión, que será su capital.
 - ✓ Además de las bonificaciones propias de una ciudad, se le añaden.
 - Posibilidad de usar una unidad más especial/singular.
 - Posibilidad de añadir una opción de comandante adicional.
 - 50 puntos más para conformar el ejército defensivo.

- ✓ Generación de ingresos: Número de casillas * xxxx
- **Casillas Especiales**
 - ✓ Algunas casillas se le añadirán bonificadores especiales.
 - ✓ Se sortearán éstos para ver qué imperio las posee (añade a una de sus casillas).
 - ✓ Se permite el intercambio de éstas bonificaciones entre los jugadores antes de iniciar la campaña.
 - ✓ **Casilla del liderazgo**
 - +1 al liderazgo en todas las batallas realizadas por el jugador que la posea.
 - ✓

4. Secuencia de Juego

→ **Eventos**

- ✓ Al inicio de cada turno cada jugador tirará 1d6 para obtener uno de los siguientes eventos.
- ✓ **Desastre** (obteniendo un 1)
- ✓ **Piratas** (obteniendo un 2)
- ✓ **Sabotaje** (obteniendo un 3)
- ✓ **Robo** (obteniendo un 4)
- ✓ **Incursión sorpresa** (obteniendo un 5)
- ✓ **Condensación mágica** (obteniendo un 6): +1d energía de base atacando.

→ **Ingresos**

- ✓ En esta fase, se recogerán los ingresos que produce el imperio (ver edificaciones).
- ✓ Inicialmente, cada jugador empieza con xxx de oro.

→ **Incursiones**

- ✓ Cada jugador podrá declarar una incursión a una casilla accesible desde su imperio: o bien adyacente o bien por ruta marítima o bien por tunel skaven.
- ✓ Independientemente, los jugadores podrán sufrir múltiples incursiones en su propio imperio, de las cuales podrá defenderse.
- ✓ **Defender a un vecino:** Cuando todos los jugadores decidan su incursión, se abrirá una ronda especial donde podrán cambiar su incursión por defender a un vecino (adyacente o ruta marítima o tunel skaven) de una incursión sufrida en uno de sus territorios
 - El vecino pagará sus servicios con oro.
 - Tanto el vecino como el jugador presentarán en la batalla un ejército reducido a la mitad de los puntos acordados para las batallas, al alza.
 - Ejemplo: Si las batallas son a 1999, cada uno presentará un ejército de 1000 puntos.
 - El vecino podrá beneficiarse de los bonificadores de defensa de la casilla de la

forma habitual (el jugador que ayuda no).

- **Defensas del puerto/aguas traicioneras:** Al final de esta fase, en las incursiones que sean marítimas, el defensor tirará 1d6. Con un resultado de 6 se considerará que por alguna causa la incursión ha fracasado, por lo que el atacante llorará mucho al no poder conquistar en este turno. No habrá batalla.

→ **Batallas**

- ✓ Las batallas se jugarán a 1999 puntos, con las restricciones que ello conlleva.
- ✓ El defensor
 - Podrá beneficiarse de los bonificadores especiales de la casilla atacada.
- ✓ El atacante
 - podrá invertir hasta 300 de oro de sus reservas en mejorar su ejército.
- ✓ Se repartirán los elementos de esceneografía de la forma habitual.
- ✓ Se concretará quien empieza la batalla de la forma habitual (excepción: evento incursión sorpresa).

→ **Conquistas**

- ✓ **Regla del saqueo**
 - La casilla produce al conquistador el oro descrito en la sección casillas.
- ✓ **Regla del arrasamiento**
 - La casilla produce al conquistador el oro descrito en la sección casillas. Además, se retiran del terreno la edificación que tuviera.
- ✓ **Resultado del combate**, según el atacante:
 - **Derrota o empate:** No consigue conquistar la casilla.
 - **Victoria marginal**
 - Conquista la casilla SIN posibilidad de saqueo o arrasamiento.
 - En el siguiente turno, la casilla NO producirá ingresos NI se podrá edificar en ella (en este turno no se puede).
 - **Victoria decisiva**
 - Conquista la casilla CON posibilidad de saqueo o arrasamiento.
 - En el siguiente turno, la casilla NO producirá ingresos NI se podrá edificar en ella (en este turno no se puede).
 - **Masacre**
 - Conquista la casilla CON posibilidad de saqueo o arrasamiento.
 - En el siguiente turno, la casilla SÍ producirá ingresos y SÍ se podrá edificar en ella (en este turno no se puede).

→ **Construcción**

- ✓ En esta fase, los jugadores podrán invertir parte de su oro en contruir en su imperio (ver sección Casillas).
- ✓ Según lo descrito anteriormente, no se podrá construir en casillas recién conquistadas.
- ✓ **Transformación de terreno**

- Opcionalmente, los jugadores podrán transformar una casilla de su imperio (aun recién conquistada) entre las siguientes opciones: **Pradera/bosque/yermo**.
- La transformación destruye automáticamente la edificación que poseyera.

5. Reglas raciales

→ Altos Elfos

- ✓ **Lobos de mar:** Pueden detener una incursión marítima sobre su imperio obteniendo 5+ en la tirada 1d6.
- ✓ **Orgullosos:** Las ciudades generan un 10% menos de oro.

→ Elfos Oscuros

- ✓ **Lobos de mar:** Pueden detener una incursión marítima sobre su imperio obteniendo 5+ en la tirada 1d6.
- ✓ **Orgullosos:** Las ciudades generan un 10% menos de oro.

→ Elfos Silvanos

- ✓ **Vida en los bosques:** Solo pueden construir edificaciones en bosques (incluso pastos y campos de cultivo), que generarán los ingresos correspondientes. Las edificaciones que no se encuentren en bosques se las considera abandonadas.
- ✓ **En simbiosis con la naturaleza:** Cuando invaden a una casilla adyacente (no por mar) pueden disponer un bosque adicional en su area de despliegue, según sus reglas especiales. Pueden disponer de él al defender una de sus casillas que tengan bosque. En otro caso NO PODRÁN DESPLEGARLO.

→ Imperio

✓

→ Bretonia

✓

→ Caos

- ✓ ... siempre arrasan y consiguen más oro

→ Enanos

- ✓ **Vida de montaña:** Solo pueden construir ciudades en montañas. Las ciudades que no se encuentren en montañas se las considera abandonadas.
 - Ciudad enana: Localizada en una montaña, contará como un castillo + mina.

→ Condes Vampiros

- ✓ **Muertos:** No generan ingresos por edificaciones. Solo pueden construir castillos.
- ✓ **Plaga y muerte:** Las casillas conquistadas por los condes vampiros se transformarán automáticamente en yermos. Siempre arrasan.

6. ¿Cómo ganar?

- Al desaparecer uno de los imperios, gana quien (por orden de preferencia)
 - ✓ Tenga más casillas

- ✓ Tenga más ciudades (sí, los condes vampiros deben tener más casillas para ganar)
- ✓ Tenga más castillos
- ✓ Empates se deciden con 1d6.