

# The Old War

Guía para el jugador

Versión 1.1

<b>¿Qué encontraré en The Old War?</b> .....	2
<b>Información básica</b> .....	2
<b>Sinopsis</b> .....	3
<b>Bandos</b> .....	3
Imperio.....	3
Estética.....	3
Caos.....	3
Estética.....	3
<b>Reglamento Extendido</b> .....	3
Unidades.....	3
Grupo de Mando:.....	3
Oficial:.....	3
Portaestandarte.....	4
Músico.....	4
Bendiciones.....	4
Armas de fuego.....	5
Distancia corta o bocajarro ( <= 1 metro ):.....	5
Distancia media ( [2, 5] metros ).....	5
Distancia larga ( > 5 metros ).....	5

## ¿Qué encontraré en The Old War?

"The Old War" es un *wargame* inspirado en el universo de **Warhammer Fantasy**. Las facciones de la partida son dos: el **Imperio** o las fuerzas del **Caos** . El objetivo principal es, lógicamente, derrotar al otro bando. Además encontrarás misiones secundarias que pondrán a prueba tu estrategia y habilidad táctica para lograr ventajas sobre tus enemigos. Las misiones y objetivos internos de la partida darán **Puntos de Victoria (PV)** que determinarán quién se alza victorioso.

## Información básica

**Cuándo:** 12 de mayo de 2024

**Dónde:** Parc dels Tres Torrents, St Pere de Vilamajor

**Inicio:** 11h

**Horario:**

- 10h recepción de jugadores
- 11h-13h juego activo
- 13h-14h juego baja intensidad (descanso y pausa para hidratación, almuerzo,...)
- 14-16h juego activo
- 16:30h conclusión

**Servicios:**

No habrá ningún servicio más allá de la organización de la partida. Cada jugador debe abastecerse de agua, comida y lo que crea necesario para sus necesidades.

Como en todas las partidas de T.R.O existe seguro de responsabilidad civil.

## Sinopsis

### Perspectiva Imperial

Año 2302.

*Praag ha caído.*

*Marcháis orgullosos junto al glorioso Ejército de Magnus von Bildhofen rumbo al Norte. El Ejército más grande de la historia del Imperio. Pues Magnus, un noble de Nuln ha conseguido lo que ningún otro después de Sigmar. Unificar a los Hombres bajo un mismo estandarte para hacer frente a la Invasión de Asavar Kul. Pero no ha sido tarea fácil, Magnus tuvo que viajar por todo el Imperio dando encendidos discursos en plazas de pueblos y ciudades, dando a entender que la única posibilidad de detener a las huestes del Caos era uniéndose a su causa y luchar. Muchos lo ignoraron y hasta se rieron de él, pero otros muchos le siguieron.*

*Vosotros le seguisteis.*

*Camino de Middenheim, el contingente debe dividirse pues no existe territorio capaz de abastecerlo.*

*Mientras los hombres se redistribuyen en el territorio, malas nuevas llegan desde el alto mando. Pues un ataque inesperado tuvo lugar la pasada noche en la retaguardia del Ejército de Magnus.*

*Poco se sabe de la contienda pues los supervivientes son escasos y se contradicen. Pero hay algo en lo que todos coinciden. La sombra surgió y los arrasó. Pensaron que se trataba de un intento de robar la mercancía por parte de bandidos. Pero lo que los atacó, solo quería su sangre e hicieron volar por los aires de forma inconsciente el volátil y mortal cargamento que transportaban. Una vez consumada la masacre, desaparecieron sin perder un instante.*

*Los supervivientes en primera instancia reacios a desvelar que hacían ellos allí, finalmente confesaron estar al servicio de una caravana procedente de Nuln. La cual transportaba un considerable cargamento de armas, munición y carga sin clasificar, hacia Middenheim, donde abastecerían al ejército de Magnus.*

*Sin perder un instante, se han convocado voluntarios para viajar al sur e intentar recuperar la mercancía interceptada, en el caso de que quedara algo. Quizá vuestra sed de venganza o tal vez la codicia, pero seguramente sean vuestras ganas de contribuir a vuestra patria, sois los primeros en acudir a la llamada.*

*Al alba marcháis al sur.*

Perspectiva del Caos

*Año 2302.*

*Praag ha caído.*

*Ha caído, a manos de Asavar Kul, el ungido. El cual, cuenta con el favor de los dioses del Caos. Y después de cada conquista, más seguidores se unen a su gran hueste. Desde el norte de Catai hasta las Torres de Vigilancia de Naggaroth.*

*Como hicisteis vosotros.*

*Procedente de las estepas del norte, Asavar es el caudillo de los Kurgan. Condujo a su pueblo en toda una serie de conquistas contra las tribus vecinas, después de su peregrinaje por los Desiertos del Caos. Cuando se extendió su fama a medida que avanzaba hacia el sur, al imperio de Kul se unieron partidas de guerra de tribus lejanas, guerreros del Caos, hombres bestia y avanzadillas de Orcos y Goblins,*

*Y ahora saboreáis las mieles de la victoria y la sangre por las calles de la devastada Praag. Vuestros hermanos de armas descansan y se preparan para marchar sobre el próximo objetivo; Kislev.*

*Ansiosos por sembrar el terror junto a vuestro Señor Asavar Kul. Pronto estaréis listos para continuar profanando las tierras de los hombres.*

*Pero antes hay trabajo que hacer.*

*A través de sus informantes en las tierras de los hombres, Asavar Kul sabe que un gran ejército imperial marcha a su encuentro, haciéndose más grande a medida que avanza hacia el norte. Abasteciéndose de soldados procedentes de todas las tierras del Imperio y de caravanas de armas, máquinas de guerra y munición procedentes de Nuln. Días atrás, ordenó un asalto a uno de estos convoyes usando una secta de adoradores del Caos local.*

*Ante la falta de noticias por parte de los Herejes, Asavar ha decidido enviar una de sus huestes a través de un portal al lugar de los hechos. El objetivo es unirse a los Sectarios, en el caso de que siguieran vivos y hacerse fuertes en la retaguardia del ejército imperial, interrumpiendo el flujo de suministros permanentemente.*

*Los más determinados, enseguida habéis dado un paso al frente.*

*Preferís viajar por los malditos portales de los hechiceros de Tzeentch que seguir esperando para derramar sangre.*



## Facciones

Hay dos facciones a las cuales te puedes unir en esta partida, el Imperio y el Caos. Cada una dispone de una lista de sub facciones principales y una lista de aliados.

La diferencia entre Facción principal y Aliado reside en que, a pesar de que los aliados pueden formar unidades, éstas no gozan de los beneficios de éstas.

### Imperio

Facciones principales:

- Averland.
- Hochland.
- La Asamblea.
- Middenland.
- Nordland.
- Ostermark.
- Ostland.
- Reikland.
- Stirland.
- Talabecland.
- Wissenland

Aliados:

- Enanos
- Elfos
- Bretonia
- Estalia
- Tilea

### Caos

Facciones principales:

- Kurgans (Barbaros del Caos)
- Hombres bestias
- Guerreros del Caos

Aliados:

- Orcos y Goblins
- Elfos Oscuros

- Catai

## Reglamento Extendido

El reglamento de la partida base es el de todas las partidas de T.R.O, que podéis encontrar en este [enlace](#).

Para ésta partida hay dos anexos al reglamento principal que hay que tener en cuenta:

### Unidades

Las Unidades otorgan ventaja en combate. Una unidad bien uniformada (con colores y símbolos identificativos comunes) y disciplinada, además de ser un espectáculo para la vista ofrece eficiencia en batalla. Para reflejar esto, las unidades constituidas por **5 miembros o más**, tendrán **beneficios mientras luchan juntos** y **no hayan perdido más del 50% de sus efectivos**. Si además la unidad dispone de un **grupo de mando**, éste proporcionará **más ventajas** para la unidad.

#### Grupo de Mando:

Un Grupo de Mando está compuesto por tres miembros: un oficial, un portaestandarte y un músico.

#### Oficial:

Bien pertrechado entre sus hombres y dirigiéndolos con sus órdenes a la batalla, el oficial **ignora los impactos por proyectil mientras permanezca en su unidad**. ¡Cuidado, señor!

#### Portaestandarte

Mientras siga **vivo y permanezca quieto**, **ejerce de respawn para su unidad**. Además, puede capturar el estandarte de otras unidades anulando los efectos de éstos. **Nadie que no sea un portaestandarte puede capturar un estandarte**.



## Músico

Más allá de las funciones que pueda tener en la unidad, el músico no tiene ninguna ventaja, pero sí influencia. **Sin su participación los demás componentes del grupo de mando pierden sus ventajas.**

Las formaciones son recompensadas según su número. Pero también es **imprescindible que sus miembros sigan una uniformidad y heráldica** acorde a la unidad.

## Bendiciones y Regalos del Caos

Una unidad puede adquirir Bendiciones o Regalos del Caos, según su número y heráldica correspondiente. Estos regalos **sólo pueden ser usados una vez por batalla**. Esto se refiere a que una vez la unidad haya sido destruida completamente, podrá volver mediante el respawn a tener disponible su bendición.

**Bendición/Regalo de los héroes:** ignorar primera herida

**Bendición/Regalo de los mártires:** el Portaestandarte puede hacer respawn mientras se mueve lentamente

**Bendición/Regalo de la destrucción:** las armas a dos manos rompen escudos. Para ejecutar tal acción, se debe interpretar claramente el peso del arma y ejecutar el golpe sobre un escudo de forma clara y lo más realista posible. El escudo se auto repara después del respawn.

**Bendición/Regalo del fuego:** las armas de fuego reducen un nivel de distancia aplicando los modificadores correspondientes.

Según la cantidad de miembros de una unidad, se disponen de más o menos bendiciones:

- Unidad de 5 – 10 miembros +1 bendiciones
- Unidad de 11 – 14 miembros +2 bendiciones
- Unidad 15 o más +3 bendiciones

## Armas de fuego

Disparar un arma de fuego **no es sencillo**, tiene su protocolo para el buen funcionamiento de ésta. El pistolero **debe cargar el arma** con pólvora, prensarla e introducir la bala antes de efectuar un disparo. **Se debe interpretar este procedimiento** para conseguir un efecto de realismo y un ejemplo de roleo.

Un arma de fuego tiene un efecto basado en la distancia en la que es disparada.

Distancia corta o bocajarro ( $\leq 1$  metro):

- El objetivo recibe 1 herida si no lleva armadura o armadura ligera.
- El objetivo debe retroceder 5 pasos sin causarle heridas si lleva armadura media o pesada.

Distancia media ( $[2, 5]$  metros)

- Cualquier objetivo retrocede 5 pasos sin causarle heridas.

Distancia larga ( $> 5$  metros)

- Sin efectos.

## Puntos de Victoria (PV)

[Pendiente]