

CLAN WARS



RULEBOOK V2.0



www.lahermandaddelacero.com

REGLAS DE JUEGO PARA **CLAN WARS TOURNAMENT**

ÍNDICE:

1· Qué es el **Clan Wars**.

2·Reglamento para la acción de **Clan Wars Tournament**.

2.1· El Torneo

2.2· Los Clanes

2.3· Los Mercenarios

2.4· Elementos aleatorios

2.5· Las Razas

2.6· Habilidades

2.7· Armaduras

2.8· Armas

2.9· Combate

2.10·Heridas

2.11·Muerte

2.12·Puntos de victoria.

2.13·Amonestaciones

3·Modos de juego.

3.1·Capturar la Bandera.

3.2·Bandera Única.

3.3·El Rey de la Colina.

1. Qué es el Clan Wars

Clan Wars es un universo de juego de ambientación medievo-fantástico. Sabemos que, a este nivel, no ofrece grandes novedades, ni lo pretende, ya que lo que se busca aquí es la máxima familiaridad del jugador con el concepto de juego, aunando ideas que resultarán de sobras conocidas a la mayoría de gente que sepa algo de **Warhammer fantasy**, del **Señor de los Anillos** o de **Dungeons and Dragons**. Dejando así vía libre al verdadero cambio que ofrece Clan Wars respecto la mayoría de sistemas de juegos que existen actualmente. ¡Vamos a intentar replantear la forma de jugar!

¡Si buscas un juego de reglas ágiles, que tenga acción y caña a raudales, en el que prime el juego en equipo, el realismo en la puesta en escena y potencie las habilidades reales de los jugadores por encima de las ficticias, Clan Wars es tu juego!...

...pero sí, por encima de todo, eres amante del juego social, de elementos mágicos increíbles y demás actuaciones teatrales, con todos los respetos, no pierdas más tiempo leyendo, mejor regresa al rol de mesa o a cualquiera de los múltiples REVS que aúnan esas cualidades y que plagan el panorama actual.

Clan Wars se divide en 3 sistemas de juego que van de lo más básico a lo más avanzado, cada uno de ellos ofrece una experiencia al jugador y una forma de participar en el juego diferente.

-Clan Wars TOURNAMENT.

Las reglas que tienes ante tus ojos pertenecen a este sistema de juego, el más básico de todos los del universo de Clan Wars y, también, el más rápido y ágil de jugar.

El Torneo consiste en una liga en la que diferentes equipos, o clanes, libran pequeños juegos de guerra, cuya puntuación suma para el desenlace final de la liga y determinar cuál es el mejor equipo.

Podría ser considerado un juego de escaramuzas.

-Clan Wars ADVENTURES.

Adventures aúna el sistema de reglas más complejo de Clan Wars, con el que se organizarán y regularán partidas de rol en vivo, de corta o larga duración, con tramas simples o complejas, que permitirán el crecimiento y desarrollo individual de cada jugador a lo largo de las sagas que se vayan planteando.

-Clan Wars BATTLEFIELD.

Battlefield es un sistema de reglas para orquestar *wargames* ambientados en el universo de Clan Wars y cuyo trasfondo es 100% compatible con el sistema de Clan Wars *Tournament* o *Adventures*.

2· Reglamento para la acción de Clan Wars Tournament

2.1· EL TORNEO

Está planteado como una liga en la que clanes de diferentes razas combaten entre sí por la supremacía.

Actualmente, la liga está pensada para que combatan entre sí varios clanes, compuestos por cinco integrantes por clan.

Toda la acción de juego se desarrollan en una liga donde, dos o mas Clanes inscritos, se enfrentan en un torneo según las datas fijadas en el calendario de partidos.

Tu Clan, al participar en la liga, tiene derecho a un mínimo de dos jornadas para demostrar su valía, y una tercera si llega a la final.

2.2· LOS CLANES

Cada clan está compuesto por un máximo de 5 jugadores.

Cada clan debe decidir si pertenece al bando del **Bien** o del **Mal** y cada miembro debe determinar su raza, siguiendo los patrones de compatibilidad que existen entre sí (*por ejemplo, no es posible combinar un **Enano** y un **No muerto** en el mismo equipo, porque pertenecen a bandos opuestos y no se podría combinar **Elfos Oscuros** con **Orkos** porque, pese a ser ambos del bando del Mal, son razas incompatibles*)

Encontrarás más información en la ficha de cada raza.

Los miembros del clan deben designar un capitán. Éste será el representante y responsable de su clan. Será la persona que haga las alegaciones, ruegos y preguntas en caso de que el clan quiera hacer oír su voz ante la organización de los torneos o de los otros clanes que participan del evento.

2.3· LOS MERCENARIOS

Mercenario Guerrero

Si un clan no puede disponer de alguno de sus componentes o, simplemente, quiere incrementar su número de integrantes para un encuentro, puede pagar mercenarios para llenar sus vacantes. Estos mercenarios conforman, en sí mismos, un clan aparte e imparcial llamado los **Mercenarios de la Hermandad del Acero**. Ellos no compiten directamente como grupo en la liga pero, como buenos mercenarios que son, si se les paga y están disponibles, puedes quedarte con ellos por un partido y te echarán una mano en el torneo de ese día. Un mercenario en cuyo perfil se especifica un alineamiento concreto no podrá luchar en el bando de un clan que no tenga un alineamiento afín al suyo.

Apotecario Mercenario

Dado el alto índice de bajas de los participantes en el torneo, del gremio de mercenarios ha surgido una rama especializada en sanar aquellos caídos en combate, eso sí previo pago por sus atenciones. Estos médicos de batalla andan siempre cerca de la contienda y a menudo son la última esperanza de auxilio de aquellos heridos de muerte que precisen de sus servicios y puedan pagárselos. Forman parte de un gremio propio y son conocidos como Apotecarios de batalla.

Los Apotecarios recorren el campo de batalla libremente y no están afiliados a ninguna facción en concreto, pueden sanar a cualquier herido, sea cual sea su clan y alineación, siempre que pueda pagar la tarifa del médico. A menudo se puede ver al mismo Apotecario curando miembros de diferentes bandos durante la misma confrontación.

Estos personajes no son inmunes en los combates y alguien puede decidir matarlo, el resultado es que el jugador que elimine a un Apotecario adquirirá de forma automática todos los “Puntos de Victoria” que ese médico haya acumulado como pago de sus servicios **durante esa ronda de combate**. Cabe recordar que los Apotecarios son también luchadores y pueden plantar cara, (*ya sería el colmo que un jugador muriera por la mano que debiera haberlo sanado*). Eso sin mencionar las posibles represalias que desde el gremio se puedan tomar. Pero claro está que para un clan ambicioso la recompensa de un Apotecario bien surtido de puntos de victoria puede ser una visión tentadora.

Reconocerás a un miembro de este gremio, porque su indumentaria consiste en una cruz roja bien grande sobre tabardo negro, a menudo llevan un buen surtido de vendas y demás enseres a la vista, para efectuar una asistencia de curación rápida.

PAGAR MERCENARIOS

El cobro que exigen los mercenarios para poner su espada a tu servicio es el pago de puntos de victoria de tu clan por el valor que cada mercenario tiene en el mercado; ojo porque el precio de cada mercenario está sujeto tanto a sus aptitudes en juego como a la ley de la oferta y la demanda.

Para reclutar un mercenario para tu equipo el capitán de cada clan debe comunicárselo a la organización del evento, para que esta pueda contactar con el mercenario e informarte de su disponibilidad. Cuidado porque la contratación de estos profesionales está permitida durante todos los días que dura el torneo, dentro y fuera de juego, y no se ciñe tan sólo al momento puntual de la confrontación de los equipos.

2.4· ELEMENTOS ALEATORIOS

Si te parece que la dinámica de juego es sencilla, has acertado. Como verás más adelante, esta es la tónica dominante en el modo de juego "Tournament" pero eso no quiere decir que sea aburrida como comprobarás si te atreves a jugar.

Para asegurar que los torneos no caigan en la monotonía, siempre habrá elementos aleatorios que variarán de encuentro en encuentro e introducirán variedad y sorpresa en la partida.

Cuenta con que siempre puede haber una tribu de **Orcos** emigrando, en busca de nuevos territorios que asolar y que, por azar, cruza en el momento del evento por el terreno de juego, atraída por la algarabía y el ruido del torneo.

O resulta que el terreno de juego está emplazado en las tierras de unos campesinos a los que no hace mucha gracia que los jugadores destruyan la cosecha con carreras y luchas.

O el torneo se hace al lado de una mina secreta custodiada por unos **Enanos** avariciosos que no permitirán que el resto del mundo se entere de su hallazgo.

O el campo de juego linda con un antiguo bosque habitado por celosos **Elfos** que no permitirán que la privacidad de su bosque sea perturbada a ningún precio.

O... Bueno, decenas de sucesos más. Así que ya veis que las opciones son múltiples y jamás os confiéis pensando que lo único de lo que os tendréis que preocupar es del clan contrario. El precio a pagar puede ser muy caro.

2.5· LAS RAZAS

A continuación se describen las razas a las que puedes optar como personaje jugador para que sean tu álgter-ego dentro del universo de ClanWars.

Realizar especial hincapié en el hecho estos perfiles raciales que aquí presentamos, son la guía con la que organización valorará el nivel de puesta en escena y credibilidad de tu personaje y por defecto de tu clan. Si se plantea correctamente, la diversidad racial aporta profundidad al juego y nos enriquece a todos, por ello antes de presentarte ante la organización del evento mírate primero al espejo y respóndete con sinceridad si crees que das el pego o no, ahórrate el mal trago que tengamos que hacer esa tarea nosotros, acuérdate que siempre estas a tiempo de ser humano. Por otro bando si te presentas en el juego interpretando cualquiera de las alternativas raciales que te ofrecemos y consigues que, más allá del individuo real que eres, veamos y nos creamos al personaje de fantasía que interpretas, estarás contribuyendo a hacer más grande y mejor Clan Wars y, de forma global la escena de este hobby, que tanto necesita de jugadores que se lo curren como tú. Sin olvidarnos mencionar el bonus en forma de puntos de victoria que recibirá tu clan.

RAZAS DE LA LUZ

HUMANO

Descripción: Los humanos son la opción más común ya que admite todo tipo de personajes, opciones y planteamientos de juego.

Condicionantes físicos (reales): no existen

Puntos de golpe base: 1

Relación con las demás razas: Los humanos pueden aliarse con todas las razas de la Luz

ENANO

Descripción: Los **Enanos** son una de las razas más antiguas. Aunque no está claro si fueron los primogénitos de este mundo o lo fueron los **Elfos**. Ésta es una de tantas rencillas abiertas entre ambas razas lo cual les hace mantener unas relaciones tirantes y bastante delicadas. Se toleran entre sí pero se evitan en la medida de lo posible.

Condicionantes físicos (reales): Si mides más de 1.65 cm. , este no es tu papel. Si eres muy delgado deberías usar

algún tipo de acolchado que refuerce tu forma o constitución (aunque sea un cojín en la tripa) Lo básico es llevar algún tipo de barba, bigotazo o similar, símbolo de estatus social y belleza, según el canon enanil.

Un jugador humano interpretando un papel de **Enano** debe usar el tono de voz más ronco que sepa poner (no te preocupes, los enanos no son amantes de grandes charlas, excepto cuando están borrachos)

Puntos de golpe base: 1

Bonus y Malus a las Habilidades: Un Enano jamás saldrá de su casa sin que su equipación en piezas de armaduras sume un factor de protección 4 o mayor.

Un enano no usará armas de asta y, aún menos, arcos o arma alguna asociada a los Elfos.

Relación con las demás razas: Los **Enanos** nunca forjarán alianzas directas con los **Elfos**. Aunque pueden formar parte de un grupo que incluya elfos pero sólo será posible si el capitán del clan es un humano y, éste, hace de moderador entre ellos. Nunca encontraremos un grupo compuesto únicamente por **elfos** y **enanos**.

ELFO

Descripción: Muchos son los que creen que es la más antigua y sabia de todas las razas que pueblan este mundo, razones no les faltan, aunque también tienen sus detractores.

Pese a la altivez y prepotencia, que suelen mostrar a veces, los **elfos** son una raza que ha realizado grandes sacrificios por este mundo. Hay quien dirá que sólo lo hicieron pensando en ellos mismos pero la realidad es que, de los resultados de dichas acciones, se han beneficiado todas las razas de la Luz.

Condicionantes físicos (reales): Los **elfos** son estilizados y elegantes. Si eres de constitución robusta y fuerte, u oronda, esta no es tu raza (*sé realista y no te pongas en un compromiso*)

Puntos de golpe base: 1

Bonus y Malus a las Habilidades: Debido a su constitución y estilo de juego, un **elfo** no llevará una armadura cuyo factor de protección ascienda más allá de 6 puntos, ya que entienden limita su agilidad.

Un Elfo no usa hachas, ni armas contundentes y pesadas, la excepción son las espadas a 2 manos y las Armas de Asta.

Un Elfo no usará escudos torre o de tipo pavés.

Relación con las demás razas: Los **Elfos** pueden forjar alianzas directas con todas las razas de la Luz, excepto con los enanos. Aunque pueden formar parte de un grupo que incluya **enanos** pero sólo será posible si el capitán del clan es un humano y, éste, hace de moderador entre ellos. Nunca se dará un grupo compuesto únicamente por **elfos** y **enanos**.

HALFLING

Descripción: La más feliz y apacible de todas las razas. Su filosofía de vida les ha llevado a poder vivir cerca de las demás razas sin que exista constancia de altercados o conflictos destacables. Son muy independientes del resto de razas (les gusta hacer lo que les plazca sin tener ninguna obligación con nadie) y predicen el vive y deja vivir.

Condicionantes físicos (reales): Altura máxima: 1,65cm, orejas puntiagudas, patillas y pancilla incipiente, y voz ligeramente aguda. Un **halfling** tiene prohibido correr al *sprint*, lo más deprisa que puede correr es un trote sostenido. Debido a lo tranquilo de su estilo de vida y la magnífica alimentación que llevan, los halflings acostumbran a estar excepcionalmente sanos, con lo que parten con un punto de vida extra por encima de un humano medio.

Puntos de golpe base: 2

Bonus y Malus a las Habilidades: Debido a su constitución y estilo de juego, un **halfling** no llevará una armadura cuyo factor de protección ascienda más allá de 6 puntos, ya que les resulta un engorro excesivo.

Un Halfling no usa armas a 2 manos ni Armas de Asta, tampoco usará escudos torre o de tipo pavés.

Relación con las demás razas: Los **Halflings** pueden aliarse con todas las razas de la Luz.

RAZAS DE LA OSCURIDAD

NO MUERTO

Descripción: Han sido resucitados del más allá, mediante artes mágicas, negado su descanso eterno. A menudo, sirven bajo las órdenes de un poder mayor y, otras, simplemente, vagan por la tierra, olvidada su existencia por todos los demás seres, y devorando, cual plaga, toda chispa de luz que les recuerda aquello que una vez fueron pero que nunca podrán volver a ser.

Condicionantes físicos (reales): Un **No Muerto** jamás correrá al *sprint*. La velocidad máxima es un trote sostenido.

Debes moverte de forma desgarbada, arrastrando alguna pierna y dando bandazos con los brazos (*un no muerto jamás luchará como si supiera esgrima, aunque el personaje en vida hubiera sido un hacha con el florete*)

Debes aparecer con una pinta deteriorada, y algo podrida, tanto en tu indumentaria como en tu apariencia física. Usa maquillaje, prótesis o una máscara para conseguirlo.

Como No Muerto, eres físicamente torpe, pero no tonto, recuerda que este juego es una competición y hay que dejarse matar de forma gratuita, como renacido de la muerte los no muertos parten con una base física más resistente que la

mayoría de los mortales y eso se refleja en sus puntos de golpe.

Puntos de golpe base: 2

Relación con las demás razas: Aunque el estereotipo de **No muerto** es el del humano podrido, realmente, todas las demás razas son susceptibles, de una u otra forma, a pasar por el trance de la no- muerte. Así no es extraño encontrar grupos de **No muertos** compuestos por **Enanos**, **Halflings**, **Elfos oscuros**, **Orcos**, etc. Todos ellos **No muertos**, claro. Cuando una criatura pasa a ser **No muerta**, pierde sus capacidades raciales y adquiere las del **No muerto** básico. Las Hordas de muertos vivientes pueden aliarse o ser dirigidas por **Elfos Oscuros** y **Caos**.

ORCOS

Descripción: La más brutal y primitiva de todas las razas, criaturas de naturaleza beligerante, viven por y para el combate. Pese a los rumores, hay multitud de morfología entre los orcos. De esta manera, algunos son de piel verde y rugosa; otros, negros como el carbón. Unos van desnudos y otros parecen armadillos andantes, recubiertos de chapa de acero y restos varios de armaduras.

Condicionantes físicos (reales): Si mides menos de 1,65 cm eres un **Goblin**; si no, eres un **Orco**.

Habla vociferando, tonos agudos y taladrantes para los **Goblins**. Un tono grave intercalado: a menudo con gruñidos y sonidos guturales, si eres un **Orco**. Como **Orco**, tienes la ventaja de equiparte como quieras de base, pero un condicionante verbal que te complica la comunicación con los demás congéneres más allá de los gritos de guerra y hace difícil el juego en equipo. De cada dos palabras que digas, estás obligado a intercalar un berrido, gruñido o sonido gutural de por medio; si no lo haces, te arriesgas a una amonestación con lo que ello supone dentro del juego.

No andes completamente erguido y muévete de forma simiesca.

Un **Orco** no puede hacer las funciones de Sanador.

Usa maquillaje, o prótesis, para hacer desaparecer cualquier rastro de humanidad de tu faz y presentar de forma creíble al **Orco** que llevas dentro.

Como **Goblin**, tienes más condicionantes de equipo pero, a cambio, has desarrollado la capacidad de hablar de forma fluida y, a menudo, será el intérprete dentro de un grupo de orcos.

Los **Goblins** pueden ejercer de sanadores si así lo desean.

Debido a su constitución y estilo de juego, un **Goblin** no llevará una armadura cuyo factor de protección ascienda más allá de 6 puntos, ya que les resulta un engorro excesivo.

Un **Goblin** no usa armas a 2 manos, tampoco usará escudos torre o de tipo pavés.

Puntos de golpe base: Orco=1 / Goblin= 1

Relación con las demás razas: Los **Orcos** van por su cuenta aunque, a veces, son manipulados por las fuerzas del **Caos** para formar alianzas temporales. No existen alianzas directas entre **Orcos** y **Elfos Oscuros** ni **Orcos** y **No muertos**, sin un Caótico que ejerza de líder entre ellos.

CAOS

Descripción: El **Caos** es la más poderosa fuerza de creación y destrucción en estado puro. Su esencia no es de por sí maligna aunque, a menudo, está mal entendida por lo repentino y violento de sus cambios de estado, difíciles de asimilar por aquellos que los sufren y completamente opuestos a aquellos seguidores del orden preestablecido.

Las fuerzas del **Caos** atraen a las criaturas de carácter maligno porque se sienten afines a una fuerza que permite cambiar y dominar el orden actual, y a las criaturas que en ella moran. Además, los cambios del **Caos** son, de por sí, radicales y violentos, muy en la línea del carácter de sus seguidores.

Condicionantes físicos (reales): Por su naturaleza, volubles y cambiantes, los humanos son los que forman el grueso de esta facción aunque muchas otras razas, de una forma u otra, acaban formando parte de las hordas del **Caos**. Sea cual sea su origen, los cambios y mutaciones a los que se ven sometidos sus seguidores les convierten en algo nuevo, denominado **criatura del Caos**, perdiendo en el proceso sus antiguas aptitudes raciales. Debido a su naturaleza pseudo mágica los **Elfos** no sufren, como las demás criaturas, los efectos del **Caos**. No hay **Elfos del Caos** pero sí hay **Elfos Oscuros**, que son una raza aparte.

Puntos de golpe base: 1

Bonus y Malus a las Habilidades:

Relación con las demás razas: El **Caos** puede aliarse con cualquiera de las demás razas de la Oscuridad.

ELFOS OSCUROS

Descripción: Fueron los primeros tocados por las fuerzas del **Caos**. Los **Elfos** primogénitos vivían felices y confiados en su imperturbable mundo de luz y orden, creyéndose el centro del universo. Su soberbia les condujo a contemplar a las demás razas como seres inferiores, y a creerse capaces de manipular los hilos que tejen el entramado de este mundo y su más allá. En el proceso, algunos cayeron en desgracia.

En un acto de repulsa por lo que se habían convertido, y de odio contra los que eran como ellos y jamás volverían a ser, intentaron destruirlo todo en una purga final.

Los **Elfos Oscuros**, son maliciosos, desconfiados y odian a todo ser viviente y, en especial, a aquellos que aún moran bajo el amparo de aquella luz que tanto amaban y que, ahora, les quema y les ciega.

Para ellos, sólo hay una salida y una solución: todo debe arder y desaparecer para que no quede rastro de su mácula ni de su pecado capital.

Condicionantes físicos (reales): Los **Elfos** son estilizados y elegantes. Si eres de constitución robusta y fuerte, u oronda, esta no es tu raza (*sé realista y no te pongas en un compromiso*)

Habla de forma sibilina, frótate a menudo las manos y mira a los demás con los ojos entrecerrados, usa maquillaje para tiznar tu piel y oscurecerla para representar correctamente la apariencia de estos seres de la Oscuridad.

Puntos de golpe base: 1

Bonus y Malus a las Habilidades: Los **Elfos Oscuros** Debido a su constitución y estilo de juego, no llevarán una armadura cuyo factor de protección ascienda más allá de 6 puntos, ya que entienden limita su agilidad.

Un **Elfo Oscuro** no usa hachas, ni armas contundentes y pesadas, la excepción son las espadas a 2 manos y las Armas de Asta. Tampoco usarán escudos torre o de tipo pavés.

Relación con las demás razas: Los **Elfos Oscuros** pueden forjar alianzas con el **Caos** y los **No Muertos**. Nunca habrá un grupo exclusivo de **Orkos** y **Elfos Oscuros**, sin un **Caótico** que ejerza de líder entre ellos.

2.6. LAS HABILIDADES

En Clan Wars prima la regla que dice: “*tu personaje es tan bueno como lo seas tu en la vida real*”, así que, si esperabas encontrar aquí un árbol de habilidades que supla las carencias que uno puede tener en la realidad, te has equivocado.

Clan Wars en general pero, sobretudo el Tournament, es un modo de juego muy físico. Si quieres destacar en algo, entrena duro, practica mucho y busca un mentor que te enseñe lo que sea que quieras aprender pero no confíes en unas habilidades ficticias que no se va a creer nadie.

En todo caso, para esto se ha creado Clan Wars “Adventures” sistema de juego que contempla de una forma mucho más extensa la faceta de Rol y crecimiento personal del personaje, más allá de lo que sepa hacer su alter-ego del mundo real.

Sólo hay una excepción a esta regla: “En Clan Wars Tournament existe la habilidad de “*Sanar*”, que introduce un componente táctico en el juego muy a tener en cuenta, y será explicada con detalle más adelante en la sección *Heridas*.

2.7. LA ARMADURA

Las armaduras se dividen en 2 categorías, en función de su consistencia, peso y composición.

La tabla que se presenta a continuación, detalla las partes que componen dichas armaduras, suma los puntos de tu equipo y tendrás el valor de protección de tu personaje. Si obtienes una cifra decimal siempre se redondeará a la baja para conseguir un número entero.

Notas: *Ojo con las armaduras de sky, espuma y demás materiales que simulan lo que no son. Ocasionalmente una armadura confeccionada con materiales de simulación puede aceptarse por su excepcional belleza o credibilidad en la puesta en escena. En caso de duda sobre como catalogar el equipo de un jugador, la última decisión queda a discreción de la organización del evento .*

Tabla de componentes de armadura y factor de protección de los mismos

PIEZA	LIGERA (Espumas colchonetas sky, Látex, lana...)	MEDIANA (Cuero Curtido, Fibra de vidrio, Resina, Aluminio, Metales Blandos, pvc grueso y rígido...)	PESADA (Acero...)	Notas
Yelmo Bacinete	0,25	0,5	1	
Extras para Yelmo (Suma el bonus al factor de protección si cubre la parte trasera de la cabeza, súmalo también si el yelmo te cubre la caracom un casco tipo “sallet o un pig face”)	0,125	0,25	0,5	
Placa pectoral	0,25	0,50	1	<i>Debe cubrir el torso y el abdomen, no valen cinturones gruesos o tops.</i>
Placa espaldar	0,25	0,50	1	<i>Debe cubrir el torso y el</i>

				<i>abdomen, no valen cinturones gruesos o tops.</i>
Hombreira	0,125	0,25	0,5	<i>La unidad</i>
Gorjal	0,125	0,25	0,5	
Extras para Gorjal (suma el bonus al factor de protección si usa una gola o alzacuello que cubre la barbilla y el cuello)	0,25	0,50	1	
Tassets	0,125	0,25	0,5	<i>La unidad</i>
Grebas	0,125	0,25	0,5	<i>La unidad</i>
Rodilleras	0,125	0,25	0,5	<i>La unidad</i>
Perneras Articuladas	0,50	1	2	<i>El Par Los Pantalones de cota de malla tienen un factor de protección de 1,5.</i>
Brazales	0,125	0,25	0,5	<i>La unidad</i>
Brazales Articulados	0,25	0,50	1	<i>La unidad</i>
Guanteletes Acorazados	0	0,125	0,25 / 0,5	<i>La unidad Los guanteletes de malla y de acero se consideran armadura pesada, pero ofrecen distintos factores de protección</i>
Cota de Mallas y de Escamas	0,50	1	2	<i>Cota de malla de manga corta y faldellin por encima las rodillas</i>
Extras para Mallas y Escamas (suma el bonus al factor de protección si usa otros componentes de armadura confeccionados en malla, como una cofia o unos guantes).	0,125	0,25	0,5	<i>-Suma un bonus, adicional si la malla lleva manga larga hasta la muñeca, o el faldellin baja mas allá de las rodillas -Si alguien usa una malla sin mangas o es un top de malla se le restara el bonus aquí fijado -Pantalones FP=1.5</i>
Brigantina	0	1	2	<i>Esta es la parte de la brigantina que protege el tronco (pecho/espalda)</i>
Extras para Brigantina (suma el bonus al factor de protección si usa otros componentes de armadura tipo brigantina como tassets o hombreras).		0,25	0,5	<i>La unidad</i>
Gambeson	0,25	0,50	1	<i>-Si usas un abrigo, chaqueta o similar como gambeson queda catalogado como ligero, así como las piezas sueltas tipo gorjal de gambeson. -Un gambeson sin mangas y/o corto de cintura es mediano. -Todo lo demás pasa a pesado.</i>

2.8· ARMAS

Con las armas seremos muy exigentes, especialmente con las armas de confección casera, armas-látigo o armas muy pesadas. Sea como sea, hasta que no se demuestre lo contrario en los tests de armas de antes de jugar, todas las armas están permitidas te la hayas hecho tu, o sea comprada.

Recomendamos el uso de armas de la marca **calimacil** (*que de momento no nos paga nada por esta publicidad*) que a pesar de tener sus detractores, la experiencia nos ha demostrado que para el estilo de lucha que se efectuará en Clan Wars son, de largo, las más seguras. Si te duelen sus golpes tienes tres opciones: Ir bien protegido; aprender a luchar mejor para bloquear los ataques que te lancen; o ser coherente contigo mismo, asumir que este no es tu tipo de juego y no dar la brasa con los lloriqueos.

En el caso de los arcos, recomendamos las flechas de la marca **IDV-Engineering**, y sólo permitiremos el uso de proyectiles de confección casera tras un TaTa muy, muy severo de cada una de las flechas.

Tabla Categoría Armas

Categoría	Tamaño Máx.	Daño	Notas
Armas cortas	85 Cm	1	
Armas de mano	105 Cm	1	
Armas a dos manos	150 Cm	3	Sólo se cuenta el daño si se golpea con el arma agarrada con las 2 manos
Armas Arrojadizas I	Variable	1	Armas están anuladas para CW Battlefield
Arcos y ballestas		2	Las flechas no pueden ser bloqueadas con un arma, pero puedes pararlas con un escudo sin sufrir daño. Queda, terminantemente, prohibido disparar a bocajarro y hay que moderar la tensión en tiros menores a los 3 metros.
Armas de Asta	230 Cm	2	Sólo se cuenta el daño si se golpea con el arma agarrada con las 2 manos

Tabla Categoría Escudos

Categoría	Diámetro Máximo	Notas
Escudo Tipo Pequeño	60 cm Diámetro o Ancho 50 cm x Alto 60 cm	
Escudo Tipo Mediano	80 cm Diámetro o Ancho 55 cm x Alto 80 cm	
Escudo Tipo Grande	100 cm Diámetro Ancho 65 cm x Alto 105 cm	
Escudo Gigante	Ancho 75 cm x Alto 150cm	Prohibido para Halflings, Goblins, Elfos o Elfos Oscuros . Este escudo sólo se puede combinar con un arma corta.

2.9. EL COMBATE

En un combate se pone de manifiesto todas las características que la ficha del personaje jugador reflejan, más las habilidades que, la persona física que lo encarne, posea.

Sistema de impactos

Todo combatiente entra en combate portando un arma catalogada, debidamente, según se ha visto en el capítulo correspondiente de este mismo documento. De no llevar arma alguna, es aconsejable correr muy rápido para evitar una confrontación.

Un arma de mano hace 1 punto de daño con lo que, al entrar en combate, el jugador que golpea gritará "1" al principio para dejar claro que su arma ofensiva hace 1 punto de daño.

A priori, el sistema de combate descrito en este apartado no tiene en cuenta posibilidades de que existan armas de mano que hagan 2, 3 o más puntos de daño. No descartamos la posibilidad de tenerlo en cuenta de forma excepcional pero, de esta forma, los jugadores no se confundirán.

Los proyectiles de tipo arco, son visualmente claros, y todos hacen el mismo nivel de daño.

En el caso de las armas arrojadas, si el arma "impacta" en el adversario, lo hará sustrayendo los Puntos de Vida que marque su categoría.

No se ha establecido ningún criterio sobre la reglamentación en la forma de golpear. Son válidos todos los golpes, horizontales, verticales, oblicuos, empaladas, etc. El único golpe que no se permite es aquel que, de forma explícita, vaya dirigido hacia una zona vulnerable con toda la intención de hacer daño.

Consideraciones importantes sobre el combate:

A todos los efectos, estamos emulando un combate. Por ello, es muy difícil poner reglas y consideramos que lo que se debe penalizar, ante todo, es la intención de hacer daño. Todo el mundo es capaz de ver cuando un golpe tiene intención, o no, y, en cualquier caso, siempre se sancionará a los jugadores que consideremos "peligrosos". Partiendo de esta base, y a partir de este punto, cuando entres en combate ya sabes a lo que te expones.

Localización de impactos

Los combates, a menudo, implican encontronazos, golpes, moretones y demás lesiones menores, admitidas como parte del juego en la mayoría de deportes de contacto y artes marciales.

Pese a que no están prohibidos, no puntuarán como herida los impactos recibidos en la cabeza, las manos y los pies.

Los impactos dados en la cara y los genitales serán penados con severidad si se detecta mala intención.

Somos conscientes que los accidentes suceden pero hay que intentar minimizar sus consecuencias así pues usa una armadura que te proteja.

Si entablas un combate que no ves claro porque tu oponente te supera en técnica o brutalidad, y quieres parar el asunto, recuerda que esto es un juego, que no te va la vida en ello deja el orgullo a un lado y apela a la regla de "Clemencia".

CARGAS

Están permitidas las cargas siempre que el que la efectúa, sea portador de un escudo y lo interponga entre su cuerpo y el de su contrincante. Están completamente prohibidas las cargas cuerpo contra cuerpo, como mucho puedes empujar al contrincante usando un arma, y nunca tomando carrerilla. Mucho cuidado con cargar corriendo a lo loco contra alguien que porte armadura de metal, en especial de placas; si le cargas y te haces daño al rebotar contra su acero deberás comerte el orgullo y aguantarte, así que no seas inconsciente y piénsatelo dos veces antes de cometer una imprudencia.

Clemencia

Si no te apetece combatir, la lucha se vuelve demasiado dura, ves que te van arrollar o, simplemente, no está claro que el combate acabe con buen pie, puedes acogerte a esta regla:

En el momento que uno de los combatientes en una lucha grita "Clemencia" y deja caer las armas como señal de rendición, se considerará baja a partir de ese mismo instante, y su oponente no podrá descargar ningún golpe más sobre él bajo penalizaciones y sanciones duras a efectos de juego.

2.10• HERIDAS

En el desarrollo del combate, acostumbra a haber tres salidas: ganas y vives; pierdes y mueres; o huyes porque estás demasiado herido y estás más cerca de perder que de ganar.

Bien. En Clan Wars Tournament tenemos un sistema de heridas un tanto peculiar. Pero rápido y fácil de controlar por los jugadores. La regla es la siguiente: *cada jugador empieza siempre un nuevo combate a tope de vida*. Si, por lo que sea, huye de un combate y más adelante inicia otro con un nuevo combatiente, ambos lo inician con su puntuación de vida llena.

Con esta regla se pierde realismo lo sabemos, pero también sabemos que confiar en el *fair play* de los jugadores acostumbra a ser una visión un tanto ingenua de la forma de jugar que encontramos por ahí. Así pues, resulta mucho más fácil echar un vistazo a tu adversario y calcular rápidamente su vida según su indumentaria, que intentar adivinar si ese personaje ya viene herido de otros combates y acertar cuántos puntos le pueden quedar, cuando le estás pegando una paliza y ves que el personaje no muere ni a la de 3.

Con esta regla, se consiguen combates dinámicos en los que es fácil llevar la cuenta de como vas de vida a lo largo de toda la partida.

En resumen, cada vez que dejas un combate, y entras en uno nuevo con los mismos u otros contrincantes, recuperas toda la vida.

Si durante el transcurso de un combate, recibes tantas heridas que tus puntos de vida llegan a 0, estás a punto de morir. Debes dejarte caer al suelo, deponer las armas y podrás gritar pidiendo auxilio a un sanador. Si hay alguno que

te oye y acude en tu ayuda en el transcurso de la partida, podrá reanimarte y devolverte al combate como nuevo pero si no es el caso, caerás muerto. Y deberás ir con el puño levantado hasta el cementerio.

Alerta! Cualquier jugador del bando contrario que se tope con un oponente incapacitado en el suelo esperando la llegada de un sanador, puede eliminar definitivamente a ese personaje y enviarlo al cementerio atizándole tres veces seguidas con una daga o puñal. (*atención cualquier otra arma no será aceptada para rematar a un jugador*).

EL SANADOR

Puede hacerse sanador cualquier jugador. Automáticamente adquiere la habilidad de *sanar* aquellos personajes que estén a punto de morir. Los sanadores son considerados médicos de campaña, corren por el campo de batalla arriesgando sus vidas entre los combatientes para salvar la de sus compañeros que están a punto de fenecer.

Para poder realizar con presteza su labor, el médico de campaña sacrifica su protección personal en pro de otorgar el mejor y veloz servicio posible a sus compañeros de clan. Por eso, el sanador solo puede llevar componentes de armadura listados en la columna llamada “cuero curtido y otros materiales”, pero no se le permite llevar nada de metal.

Cada sanador puede llevar un máximo de tres vendas que le permiten curar a tres heridos en el transcurso de un hit, tanto, punto o ronda de juego; recuperando, al final del mismo, los vendajes originales; listo para salvar nuevas víctimas.

Por lo demás, no hay limitación de raza para adquirir este rol y un sanador, aparte de su habilidad, puede jugar y participar del juego como cualquier otro jugador.

Un sanador caído, no podrá sanarse a sí mismo.

Sólo está permitida la existencia de un sanador por Clan.

2.11· MUERTE

Bien. Cuando llegas a 0 heridas, y un sanador no te atiende, lo que te espera es el *cementerio*. Y ahí debes dirigirte, con el puño alzado, para que el *master*, ahí asignado, te puntúe como baja en juego.

Pero no te apures el juego, no se ha acabado para ti. Dependiendo de la modalidad de torneo que se esté jugando, lo más seguro es que puedas reincorporarte a la partida con todas tus habilidades y pertenencias cuando el clan contrario anote un hit, punto o finalice una de las varias rondas de juego.

2.12· PUNTOS DE VICTORIA

Cada modo de juego, en Clan Wars Tournament, tiene un sistema de puntuación específico que se explica en la sección donde se describe el modo de juego en concreto. Pero sí que encontramos una forma de puntuar genérica y válida para todos los modos de juego. Esta forma de puntuar no es la principal pero, en caso de empate, puede hacer oscilar la balanza hacia uno u otro bando. Por ejemplo se puntuarán:

+1 Punto de victoria para tu Clan, por cada baja que causes en combate.

+6 Puntos de victoria para el bando que tenga los miembros mejor caracterizados (*si todos los bandos tienen una presentación increíble, se dividirán los puntos de victoria entre ambos y, si los todos bandos tienen una puesta en escena nefasta, nos reservamos el derecho de restarles los puntos de la puntuación final del torneo*)

+3 Punto de victoria para el clan cuyos miembros representen o interpreten mejor la puesta en escena de sus personajes. (*si todos los bandos tienen una interpretación increíble, se dividirán los puntos de victoria entre ambos y, si los bandos tienen una puesta en escena nefasta, nos reservamos el derecho de restarles los puntos de la puntuación final del torneo*)

+ 4 Puntos de victoria para aquel clan que muestre más deportividad y juego limpio (*si todos los bandos son magníficos en este sentido se repartirán los puntos y, si uno de ellos destaca por lo contrario, nos reservamos el derecho de restarles los puntos al final del juego o, directamente, echarles de nuestro evento*)

+2 Puntos de victoria para el clan cuyos miembros se muestren más activos en el transcurso del juego (*si todos muestran una iniciativa en juego destacable se dividirán los puntos entre los clanes; si algún clan se presenta excepcionalmente pasivo, nos reservamos el derecho de restarle los puntos al final del juego.*)

+X Puntos de victoria para el clan (*si se consiguen objetivos derivados de “mini quests” o formas de puntuar consideradas “bonus extra” esos puntos serán añadidos al computo total de P.V del clan que los haya adquirido*).

Tal y como se describe en la sección *Mercenarios*, puedes usar algunos de los puntos de Victoria de tu clan para pagar los servicios de dichos individuos.

La suma total de los puntos de victoria de tu clan determinará su posición dentro del ranking de la liga de Clan Wars Tournament.

APUESTAS

Las apuestas son otra forma de adquirir puntos de victoria (o perder). Antes y después del torneo el capitán de cada clan podrá apostar algunos P.V del clan para intentar aumentar sus ganancias en puntos de victoria y ascender así en el ranking clasificatorio sin necesidad de combatir.

- Las apuestas se podrán realizar a través de un foro específico que la organización del evento abrirá con dicho fin.
- La fórmula es sencilla por 1 P.V. pagado en apuesta puedes ganar o perder 0,25 P.V.
- Un clan no puede apostar por sí mismo.
- Un clan no puede apostar más de la mitad de sus P.V. totales que tenga almacenados.
- Los Capitanes siempre deben efectuar sus apuestas por el foro de lunes a viernes.
- Se pueden realizar un máximo de dos apuestas una por el clan que creas va a vencer en el torneo celebrado por la mañana y por otro del torneo de la tarde.

2.13· AMONESTACIÓN

Las amonestaciones las efectúan los *masters* y sirven para dar un toque de atención a algún jugador. La mayoría de las veces es porque, adrede o de forma inconsciente, se ha infringido alguna de las normas del juego. Hay tres tipos de amonestaciones que se representan en forma de tarjetas.

VERDE: Considerada leve. Sirve para avisarte que no te pases, que vigiles con lo que sea y que sepas que, si te sacan otra tarjeta verde durante el transcurso del juego, será considerada una amonestación media.

AMARILLA: Considerada como media. Algo no ha funcionado como debiera y para que reflexiones sobre ello, se te retira del terreno de juego como una baja más, vas al cementerio y te podrás reincorporar a la partida en la siguiente ronda de juego.

ROJA: Considerada grave. Por una u otra razón, has hecho enfadar a un *master*. Las consecuencias de una tarjeta roja son: la expulsión de tu personaje durante del torneo de ese día o, dependiendo de lo que haya sucedido y de lo que consideremos oportuno, directamente estás fuera de nuestro evento.

Los *masters* no son máquinas y como todo el mundo pueden equivocarse, pero hay que respetar sus decisiones. Así pues, no olvides que los *masters* son la ley en el juego. Nunca le repliques ni te rebotes con un *master*, no le faltes al respeto y si tienes algo que decir, hazlo en la ronda de ruegos y preguntas que hay entre ronda de juego y ronda de juego.

3·MODOS DE JUEGO

A continuación os a modo de ejemplo os describimos algunos de las modalidades de juego que podéis encontrar en clan wars. Todas ellas de reglas sencillas, para que puedan desarrollarse las partidas de forma ágil, rápida y con acción a raudales.

En cualquiera de los modos de juegos, cada vez que se puntúa se da por terminada una ronda de juego, todos los muertos se reincorporan al juego. Luego si se tuerca, cada bando, con su nuevo rol ofensivo/defensivo, hace una ronda de ruegos, preguntas y aclaraciones, y luego la partida arranca de nuevo.

Una ronda de juego puede terminar por dos razones 1/- Uno de los bandos a puntuado. 2/- Han pasado los 10 minutos que se otorgan para la realización de la prueba.

3.1· CAPTURAR LA BANDERA

Modo de juego:

La mecánica de juego de capturar la bandera es muy sencilla: Hay un campamento por cada clan en juego. En el centro del mismo encontraréis una bandera. El objetivo de tu clan es robar la bandera del campamento contrario y ponerla en el tuyo. Si consigues llevártela hasta tu campamento, y resulta que no han robado tu bandera, anotarás un tanto. **Cada Captura vale 5 puntos de victoria.**

Después de cada punto, se da por terminada una ronda de juego. Todos los muertos se reincorporan al juego. Las banderas se devuelven a sus correspondientes campamentos. Se hace una ronda de ruegos, preguntas y aclaraciones, si hace falta y, después, la partida arranca de nuevo.

Gana la partida el bando que consigue capturar la bandera del clan enemigo 3 veces.

Uso del Bandera:

Puedes usar la bandera para bloquear los ataques que se dirijan hacia tu persona e incluso, puedes probar a golpear tus enemigos con ella. Los golpes dados de esta forma no causan herida alguna dentro de juego pero sí que estorban un montón aunque piensas que mientras te distraes y no corres hacia tu propio campamento, facilitarás que más y más enemigos te rodeen y recuperen la bandera.

Si mueres siendo el portador de la bandera, ésta cae contigo y queda depositada en el suelo del campo de batalla hasta que alguien de tu clan, o del opuesto la recoja.

Está permitido que jugadores del mismo clan se pasen o releven a la hora de llevar la bandera a cuestras.

3.2· BANDERA UNICA

Modo de juego:

El estilo de juego de esta modalidad consiste en poner en juego una única bandera que deberá ser capturada de su enclave inicial y trasladada al centro del campamento de aquel clan que quiera puntuar. **Cada Captura vale 5 puntos de victoria.**

La dinámica de juego es sencilla, y podría convertirse en un mero juego de “pilla-pilla” pero si la organización es algo avispada, y en vez de colocar la bandera en el medio del escenario de juego, busca un entorno en forma de embudo, y coloca la bandera en la parte más estrecha y los campamentos de los clanes de forma equidistante en la zona más ancha, el planteamiento del juego a nivel táctico cambia una barbaridad y veréis lo rápido que las tortas están servidas.

Uso del Bandera:

Puedes usar la bandera para bloquear los ataques que se dirijan hacia tu persona e incluso, puedes probar a golpear tus enemigos con ella. Los golpes dados de esta forma no causan herida alguna dentro de juego pero sí que estorban un montón aunque piensas que mientras te distraes y no corres hacia tu propio campamento, facilitarás que más y más enemigos te rodeen y recuperen la bandera.

Si mueres siendo el portador de la bandera, ésta cae contigo y queda depositada en el suelo del campo de batalla hasta que alguien de tu clan, o del opuesto la recoja.

Está permitido que jugadores del mismo clan se pasen o releven a la hora de llevar la bandera a cuestras.

3.3· EL REY DE LA COLINA

Modo de juego:

La dinámica de juego del *rey de la colina* implica que haya un bando defensor y uno atacante.

En el centro del campamento del bando defensor hay una campana. El objetivo del bando atacante es hacerla sonar 3 veces para conquistar la posición en el menos tiempo posible. Una vez que los atacantes consigan vencer a los defensores, se invertirán los roles y los asaltantes deberán defender el lugar.

Gana el clan que haya conseguido invadir el lugar mas veces o acumule mas puntos de victoria.

Podría darse el caso que el bando atacante no consiguiera hacer sonar la campana pero su obligación es intentarlo hasta que perezca el último de sus hombres; en ese caso, el punto de esa ronda de juego sería para los defensores.

Hacer sonar la campana vale 10 puntos de victoria. *Para hacerlo correctamente y que tu acción puntúe, debes coger el palo que la organización indicara para tal efecto y golpear la campana con él.*

Este Reglamento ha sido creado por Abel Pujol, con la Ayuda de Miguel Murciano, Jordi Gabarro y Raul Vives. . Pertenece a la Hermandad del Acero, pero cedemos la libre distribución y uso para enriquecimiento de todos los que disfrutamos del softcombat y la acción! Sé legal y haz publicidad de la Hermandad cuando se trate de estas reglas nóbrala como creadora de las mismas, disfrútalas y atrevete a participar en nuestra liga!



WWW.ARMIFERUM.COM

EW
II

PATROCINADOR OFICIAL