



# Tácticas Medievales o Logística

Nuevas reglas de Batalla. Más control, menos destino.

Estas dos nuevas reglas te permitirán experimentar alterando el grado de azar en nuestras batallas. Estas dos alternativas no fueron diseñadas para ser jugadas a la vez, sino que son dos aproximaciones distintas. Nos gusta el uso de los Estandartes en Tácticas Medievales, pero también queríamos ofrecer la simplicidad de Logística.



## Tácticas Medievales

### Los beneficios de las heroicidades

*Los combates medievales tendían a contener grandes desastres y acontecer con finales inesperados. Cualquier cosa, desde el cenagoso campo, un mensajero perdido, pan podrido durante el camino o una señal profética dibujada en las nubes podía arruinarte o bendecirte para la victoria. Aun así, las heroicidades humanas no pueden faltar. La historia está repleta de personajes que parecen estar dotados de una habilidad innata de poder controlar su destino... con atrevidos actos y brillantes estrategias.*

### Nuevas reglas de Combate:

Ambos Condes participantes pueden intentar **alterar** los resultados de las cartas que vayan en su contra usando cartas de Estandarte.

### Secuencia de Batalla:

Una vez se haya declarado la Batalla y se hayan llamado las fuerzas de ambos bandos, roba una Carta de Batalla del modo habitual:

- ♦ Si el resultado decanta el Combate hacia algún bando -es un **Atacante Gana** o **Defensor Gana**- entonces el Conde perjudicado podrá jugar inmediatamente un Estandarte para **intentar** cambiar el resultado a **Batalla Normal**.
- ♦ En cambio, si **La Iglesia Decide** y hay un Conde que controle a la Iglesia, éste decidirá inmediatamente el porvenir de la Batalla. *Esa elección no podrá ser alterada con heroicidades, carisma ni sabiduría.*

Si ningún Conde controla a la Iglesia, será una Batalla Normal.

### Alterando tu Destino - Usando Estandartes

Si cualquier resultado de la Carta de Batalla, distinto a La Iglesia Decide, va contra un Conde, éste tiene la **oportunidad** de jugar un **Estandarte** inmediatamente desde su Mano para resolver el combate como Batalla Normal (no se robarán Cartas de Batalla adicionales).

De todos modos, si se decide jugar un Estandarte, ¡el contrincante podrá **contrarrestar** la jugada con otro Estandarte de su Mano!

Cuando un Estandarte es usado para contrarrestar otro **se procederá como en Disputas Políticas**. El Conde inicial tiene la oportunidad de jugar un segundo Estandarte, que podrá volver a ser contrarrestado por el oponente, etc.

- ♦ De este modo, necesitarás tener más Estandartes que tu oponente para ganar la competición y forzar una Batalla Normal.

Todos los Estandartes jugados en esta disputa serán descartados al resolverla.

**Los Vikingos** - Los Vikingos no pueden jugar Estandartes, obviamente, de modo que el Conde podrá jugar uno sin ser contrarrestado. *Los Condes tienen la ventaja de conocer tácticamente los territorios de su tierra patria mejor que los invasores.*

### Resolución de la Batalla:

Se resuelve del mismo modo que se especifica en el reglamento de Ortus Regni. Simplemente se ofrece una alternativa para forzar un resultado de Batalla Normal cuando el resultado vaya contra un jugador en concreto.

### Notas del desarrollo:

Si un Conde tiene un mazo muy basado en Lores ahora tendrá la oportunidad de evitar algunos catastróficos resultados en el Combate. ¡Podrá esquivar ese conflicto que, de no ser así, hubiera quebrado a sus potentes Lores!

Otros estilos de mazos pueden beneficiarse de esa seguridad en la Batalla, incluso intentar doblegar el heroísmo de su rival usando Estandartes para contrarrestar sus intentos. Esto comporta un importante cambio en la dinámica de Ortus Regni.

Incluso los mazos de Campos y Mercados pueden beneficiarse de la nueva habilidad de los Estandartes, puesto que podrán detener grandes despliegues que fueran a emboscar a nuestros Ejércitos sin que éstos pudieran infligir su daño.

Las Batallas con esta variante estarán más normalizadas y reguladas. Esta predictibilidad añadida tiene diferentes consecuencias, pero no anula las variadas estrategias que ofrecen los distintos mazos de juego. De hecho, los Estandartes extra que un Conde pueda tener -para controlar con heroicidad su destino en el campo de batalla- puede incluso reducir la fuerza de su mazo en otros aspectos.



## Logística

*La preparación y el aprovisionamiento en el mundo medieval eran más elaborados de lo que muchos puedan pensar, pero el coste de la contienda no era trivial para los que tomaban la guerra como su profesión.*

Cuando una Batalla sea declarada, ambos bandos pueden elegir evitar usar el Mazo de Batalla en esta ocasión. Esto se podrá realizar si **descartamos** una carta cualquiera de nuestra Mano.

*Tú habrás invertido los recursos necesarios para asegurar que ningún terrible imprevisto tenga cabida en la campaña.*

- ♦ Cuando un **Atacante** declare el objetivo de su Ataque y las fuerzas que va a llamar al Combate, también debe decidir si **descarta** una carta de su Mano para no usar Carta de Batalla en ese encuentro.

Si el Atacante no quiere usar Logística, entonces el **Defensor** tendrá su oportunidad de usarla tras llamar sus fuerzas a la Batalla.

Así, solamente un combatiente tendrá que descartarse de una carta, pero cualquiera de ellos podrá hacerlo para evitar robar la Carta de Batalla.

- ♦ Si ningún Conde elige usar Logística, se aplicarán las reglas habituales de Ortus Regni y una Carta de Batalla será revelada para decidir el resultado del combate.

**Si se usa Logística, y no se roba Carta de Batalla, el combate se resolverá como Batalla Normal.**

### **El control de la Iglesia**

- ♦ Si un jugador tiene el **control de la Iglesia** podrá **anular** cualquier Logística que haya sido usada. En otras palabras, podrá forzar a que se revele una carta... *y confiar en la intervención divina.*

### **Notas del desarrollo:**

Esta variante permite que una serie de Batallas se conviertan en un azote de puntos de daño. Tiende a aligerar la resolución del juego, puesto que los giros dramáticos del destino se ven menguados. Aun así, puede salir muy caro el descartarse de una secuencia de cartas de tu Mano para asegurar una campaña predecible. El Conde que lo haga tenderá a tener menos Torres, puesto que su "exceso de cartas" será invertido en asegurar Batallas Normales.

