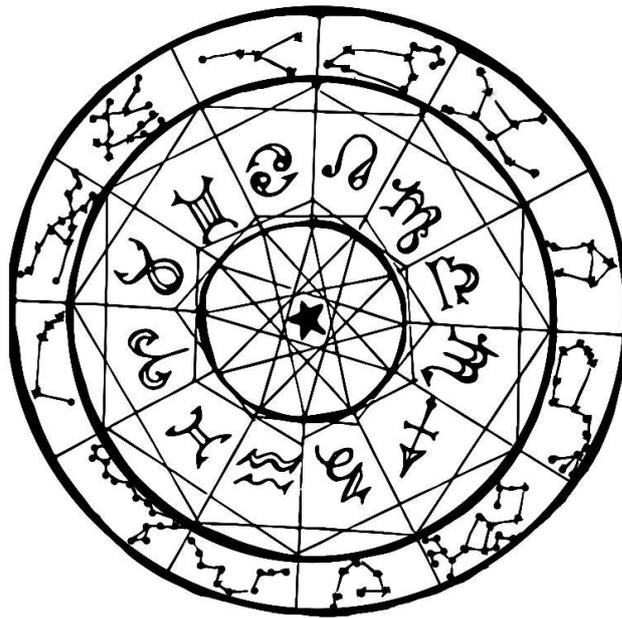


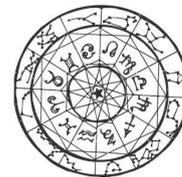


Sistema de reglas para Batallas y Asedios



Codex Belli v.2

Tempus Belli



Indice

1 - Reglas Generales

- 2.1 - Participación de Menores de Edad
- 2.2 - Comportamiento
- 2.3 - Seguridad en armas y flechas
 - 2.3.1 Uso y Reuso de Flechas
 - 2.3.2 Personalización de Flechas
 - 2.3.3 Disparo Bombeado o Parabólico de Flechas
- 2.4 - Cargas con Escudo.
- 2.5 - Escalar murallas

2 - Batallas en Tempus Belli

- 2.1 - Tipos de Enfrentamientos.
- 2.2 - Batalla
- 2.3 Escaramuza
- 2.4 Asedios
- 2.5 Batalla Final
- 2.6 - Combates Nocturnos , Descanso y "Acciones de comando"

3 - Puertas y Defensas

- 3.1 - Puntos de defensa acordes al reglamento de batalla
 - 3.1.1 - Duración de un asedio
 - 3.1.2 - Tabla de puntos (asedios)
- 3.2 - Mejoras de Puerta y Muralla
- 3.3 - Reparación de las defensas
- 3.4 - Espionaje



Codex Belli



4 - Uso de armas de asedio

4.1 - Armas de asedio

4.1.1 - Tabla de armas de asedio

4.1.2 - Ariete

4.1.3 - Artillería (Cañones y Catapultas)

4.1.4 - Mejoras en las armas

4.1.5 - Reparación

4.1.6 - Reglas adicionales respecto al uso de las armas de asedio

4.2 - Zapadores

4.3 - Barriles de pólvora

4.4 - Pavese

5- Estandartes.

5.1 - Colocación.

5.2 - Portaestandarte.

5.2.1 - Cambio de Portaestandarte.

5.2.2 - Ataques al Portaestandarte.

5.3- Movimiento de Estandartes.

5.4- Estandartes al principio de la jornada.

6 - Golems

6.1 - Golem de batalla

6.2 - Golem de asedio

6.3 - Reparación de Golems





Codex Belli



1 - Reglas Generales

Bienvenidos al **Codex Belli**. En este tratado encontraréis todas las reglas necesarias para regular batallas y asedios que irán surgiendo en los diferentes enfrentamientos entre campamentos durante Tempus Belli.

Dado que estas reglas son de obligada lectura y cumplimiento para la participación en batallas y asedios, hemos hecho lo posible para que este texto sea corto y ameno.

2.1 - Participación de Menores de Edad

Si bien Tempus Belli es un evento con enfoque para todos los públicos, debemos establecer ciertos límites para los jugadores más jóvenes siempre por motivos de seguridad.

Los jugadores menores de 18 años tienen prohibida la participación directa en **Asedios** y **Combates Nocturnos**.

Los jugadores con edad comprendida entre los 13 y 17 años (ambas incluidas) podrán tomar parte directa en **Batallas y Escaramuzas** siempre que vayan acompañados de su tutor legal.

Los jugadores con **16 años o más** podrán participar de forma directa en la **Batalla Final**. Los jugadores con menos de 16 años se verán limitados a labores de soporte fuera del campo de batalla o a ser espectadores.

Entendemos como tomar parte directa el participar activamente en el combate, ya sea em-

pleando un arma de cuerpo a cuerpo, un arma a distancia o mediante el uso de la magia.

Se permite a jugadores más jóvenes participar de forma indirecta, por ejemplo ayudar a curar a gente que haya sido arrastrada fuera del campo de batalla, ejercer de mensajeros fuera de la zona de combate o cualquier otro rol **no combatiente** que les sitúe alejados de la zona potencialmente peligrosa.

Esto es particularmente importante en los **asedios** donde se producen con frecuencia combates de alta intensidad en espacios reducidos. Un jugador menor de edad debe mantenerse siempre al menos a 20 metros de cualquier zona de conflicto durante un asedio y moverse en caso de que la acción se le acerque.

Si bien existe la posibilidad de que se pueda permitir hacer excepciones puntuales en el caso de jugadores jóvenes con la suficiente experiencia mediante la firma de una exención de responsabilidad y un consentimiento escrito, cada caso deberá ser revisado individualmente por la organización y su dictamen será siempre final.

Un árbitro podrá en cualquier momento requerir una comprobación de edad en aras de aplicar estas reglas y su incumplimiento podrá conllevar sanciones que pueden incluir la expulsión del evento.





Codex Belli



2.2 – Comportamiento

Todo lo explicado en el reglamento a nivel de seguridad en combate se aplica para todos los enfrentamientos descritos en este documento.

Las batallas entre campamentos tienden a ser los enfrentamientos más multitudinarios del evento y como tal es donde se debe respetar las reglas con la mayor diligencia.

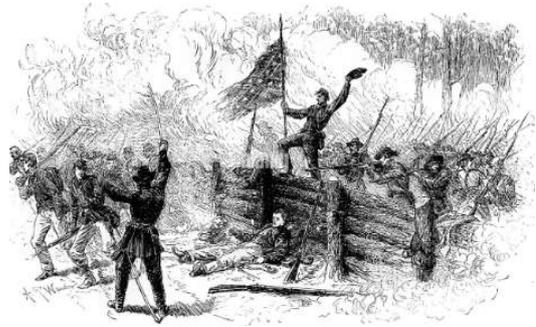
Si bien el roleo es primordial y las puyas y provocaciones entre personajes son algo normal y esperable, es extremadamente importante el mantenerlas siempre dentro del contexto del juego. Ningún insulto debe jamás dirigirse al jugador y si vemos que alguna situación puede potencialmente ofender o hacer daño a otro jugador, ese debe ser nuestro momento de parar y replantearnos la escena.

Recordad que aunque Tempus Belli esté estructurado como una competición entre campamentos y obviamente todos los jugadores quieren ganar, el objetivo real del evento es que todos los jugadores lo pasen bien. Tratad al resto de jugadores con respeto y recordad que tan compañeros de juego son los guerreros de vuestro campamento como los del campamento de enfrente que vienen a por vuestro estandarte.

Si véis que la situación está tensa con ellos buscad rebajar la tensión haciendo alguna escena chula fuera de batalla. Asistid a clases de gremio juntos. Forjad una alianza sorpresa y dadle un susto a un tercer campamento.

Como alguien muy sabio dijo una vez, ***“el único modo de ganar en un juego como este es***

salir del evento con más amigos de los que tenías al llegar”.



2.3 - Seguridad en armas y flechas

En Tempus Belli, **las armas de compra no necesitan pasar un control de seguridad** a menos que tengas alguna duda sobre su dureza o resistencia. Si piensas que tu arma puede no estar en perfecto estado siempre puedes consultar con cualquier árbitro del evento para que te la revise y te diga si está en condiciones de ser utilizada.

Esto es particularmente importante si tu arma sufre cualquier tipo de daño durante el evento. Ante cualquier duda, debes dejar de utilizarla de inmediato y consultar con un árbitro en cuanto te resulte posible.

Las armas caseras si necesitan ser revisadas por la organización antes de que se permita su uso. Si tienes alguna por favor acércala a algún máster o árbitro antes de su primer uso.

El uso de arcos en el evento está limitado a arcos con un máximo de **30 libras** de potencia.

Las flechas caseras están TERMINANTEMENTE PROHIBIDAS.





Codex Belli



Cualquier flecha que sufra daños durante el evento debe ser retirada inmediatamente del juego. Un mástil astillado o una cabeza rota puede provocar graves lesiones por accidente y esto se debe evitar a toda costa.

Cada jugador es el único responsable de eliminar del juego sus propias flechas. Solo el dueño de una flecha o un árbitro o máster pueden retirarlas de forma permanente. Bajo ningún concepto debe un jugador romper una flecha ajena dañada para "asegurarse de que nadie más la usa".

Lo correcto en ese caso sería acercarle la flecha a un árbitro o Máster para que se encargue de ella.

2.3.1- Uso y Reuso de Flechas

Durante la dinámica de cualquier combate, es habitual que los arqueros utilicen las flechas lanzadas por sus oponentes. Esto es perfectamente legal. Todo arquero debe tener en cuenta que es 100% responsable de las flechas que dispara aunque no sean tuyas, de modo que siempre que utilice flechas ajenas debe asegurarse antes de disparar que la flecha está en perfecto estado. **Se recomienda siempre revisar rápidamente culatín, mástil y la bola de la punta.**

Al finalizar cada asedio, debes dejar todas las flechas que no sean tuyas junto a la muralla del campamento. Cada arquero acudirá allí a recoger las propias y dejar las ajenas.

Durante el combate está terminantemente prohibido el intentar desviar una flecha con cualquier cosa que no sea un escudo. Existe cierta

tendencia a emplear armas para "batear" flechas aprovechando que su velocidad es mucho menor de la que tendría una flecha de verdad. Esto puede fácilmente provocar que la flecha rebote mal y acabe impactando a alguien en una zona sensible con algo que no sea la punta y por tanto constituye una conducta sancionable.

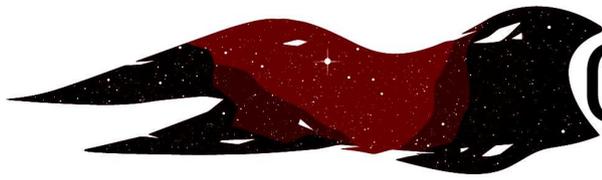
2.3.2- Personalización de Flechas

La organización os anima a personalizar vuestras flechas, ya que las hará reconocibles y os facilitará su búsqueda posterior entre batallas. Podéis emplear para ello cualquier método que no influya negativamente en la seguridad de la misma.

Lo habitual es pintar la cabeza con rotuladores permanentes (inventad un patrón único y creativo!), ponerle una cinta corta o una etiqueta en el mástil o una combinación de varias cosas.

La colocación de globos de plástico sobre la cabeza de la flecha está prohibida, ya que la presión que ejercen para mantenerse en el sitio endurece mucho la cabeza y hace que las flechas causen más dolor al impactar.





Codex Belli



2.3.3 - Disparo Bombeado o Parabólico de Flechas.

El disparo bombeado (disparar hacia arriba a objetivos no necesariamente a la vista, habitualmente por encima de murallas) está permitido en enfrentamientos diurnos solamente.

Dependiendo del desarrollo del evento la organización podría limitarlo o prohibirlo en algún momento.

2.4 - Cargas con Escudo.

Entendemos como una carga cuando un jugador que enarbola un escudo corre hacia otro jugador y choca con él, habitualmente como modo de iniciar un combate. Esta maniobra es peligrosa y como tal está sujeta a una serie de reglas.

- La distancia mínima hasta el objetivo para iniciar una carga es de dos metros y medio.
- La carga debe ser frontal y debemos asegurarnos al 100% de que la persona que la va a recibir nos vea. **Las cargas al flanco o la espalda de otros jugadores están terminantemente prohibidas.**
- **Tanto la persona que hace la carga como la que la recibe deben disponer de escudo y tenerlo equipado en el brazo.** Si cualquiera de los dos no lleva escudo estaríamos hablando de una embestida, que está prohibida y puede conllevar tanto graves daños al jugador receptor como la expulsión del evento para quien la ejecute.

- Se debe controlar siempre mucho la fuerza con la que se carga. Se debe hacer siempre todo lo posible por no derribar al receptor de la carga. Cuidad a la persona con la que estáis jugando.

2.5 - Escalar murallas

Los personajes con la habilidad gremial de escalar murallas pueden entrar a otros campamentos sin utilizar las puertas. Esto debe ser roleadado de alguna manera. El jugador debe siempre informar al árbitro de su campamento sobre su tentativa de escalada y este o bien le acompañará o bien contactará con otro árbitro para que se encargue.

No es posible el uso de esta habilidad durante un asedio.

2 - Batallas en Tempus Belli

Tempus Belli es un evento de rol en vivo (Larp) fuertemente orientado hacia batallas entre diferentes facciones (campamentos). Los jugadores se encuentran allí en la piel de sus personajes rodeados de asedios, batallas, estandartes al viento, andanadas de disparos y cargas de infantería.

En un momento estás asistiendo a un discurso de un sargento tres siglos anterior a tu época y al siguiente te encuentras combatiendo codo con codo con un batallón con camisa y boina roja, gente con dos capas de cota de malla y tres caballeros de la Inglaterra feudal.





Codex Belli



Todas estas batallas y enfrentamientos se ven regidos por una serie de reglas que puedes encontrar en este documento y otros como él (el reglamento general y los de los diferentes gremios) y para asegurarse de que se cumplan Tempus Belli cuenta con los árbitros, un equipo de aguerridos voluntarios fácilmente distinguibles por sus gorras color naranja brillante.

Su misión durante el evento es que todos los choques entre los diferentes campamentos transcurran de forma adecuada y segura. Es el deber de todo jugador el escuchar y obedecer siempre cualquier cosa que le diga un árbitro. Ellos por su parte harán todo lo que esté en sus manos para no interrumpir el juego (salvo que sea imprescindible) y asegurarse de que tengáis el mejor evento posible.

Tened en cuenta que Custodes, Muertes y otros PNJs pueden en un momento dado ejercer también de árbitros si fuera necesario.

Si véis que de forma excepcional alguno rompe personaje y se dirige a vosotros en modo OT (fuera de juego), escuchadle.

2.1 - Tipos de Enfrentamientos.

A lo largo de este manual nos referimos a los diferentes tipos de enfrentamientos entre campamentos con diferentes términos, como "**batalla**", "**escaramuza**" o "**asedio**". Cada uno tiene unas normas sencillas que lo gobiernan y dependiendo del momento estas pueden ser importantes.

Para diferenciar una "**batalla**" de una "**escaramuza**", nos basamos en el número de participantes.

Cualquier conflicto armado se llama "**batalla**" si hay al menos 40 personas que participan. Es fácil distinguirlo de las escaramuzas en las que solo participan 30 personas en total, pero puede ser difícil de distinguir si otros jugadores interfieren en ella o se suman.

Por esa razón, si una escaramuza crece a gran tamaño, se redefinirá como una "**batalla**" y entraran en juego las reglas del punto 2.2. Distinguimos entre tres tipos de batalla en Tempus Belli:

Batalla campal, asedio y batalla final.

2.2 – Batalla.

Una "batalla" o "batalla campal" es un enfrentamiento ya sea planificado o espontáneo entre combatientes de dos o más campamentos. Se considera batalla cuando el total de los implicados supera las 20 personas en cualquier momento. Si uno o más campamentos planean iniciar una batalla, deben informar siempre a los árbitros disponibles (para que les puedan acompañar).

2.3 -Escaramuza

Entendemos por escaramuza por un enfrentamiento a pequeña escala entre dos o más campamentos. Consideramos escaramuza cualquier enfrentamiento, planificado o no, que tenga un máximo de 20 personas directamente implicadas.





Codex Belli



Este tipo de enfrentamiento no es necesario que sea avisado previamente a los árbitros en caso de ser acordado, aunque si se avisa será siempre bienvenido.

2.4 -Asedios

Un asedio es un ataque de uno o más campamentos contra otro campamento. El objetivo de un asedio es siempre el empleo de armas de asedio u otras artes con el objetivo de derribar las puertas, derrotar al bando defensor y capturar un estandarte.

Un campamento que no disponga de ningún estandarte (ni siquiera el propio) no puede ser asediado. La marcha hacia el campamento a asediar, el ataque a sus murallas y la lucha en el interior de las murallas se cuentan como parte del asedio.

Si el bando atacante logra dañar lo suficiente las puertas del bando defensor, estas serán abiertas por los árbitros. En ese momento cualquier objeto que pueda obstruir la entrada o represente un peligro será inmediatamente retirado.

En ese momento la batalla se pausará momentáneamente para que el bando atacante entre en el recinto (no se combate en el umbral de la puerta por seguridad y para evitar dañar la estructura de las puertas y la muralla). Una vez estén dentro, se reanudará el asalto. Todo personaje cuya alma sea dañada durante el asalto y vaya al limbo no podrá reincorporarse hasta que el asedio haya finalizado.

Las tropas del campamento defensor que estuvieran fuera de la muralla no se mueven den-

tro de forma automática al pausarse el asedio, pero podrán seguir intentando ayudar desde su posición de fuera cuando este se reanude.

Combatir entre carpas o en cualquier otro lugar además del campo de batalla oficial del campamento está terminantemente prohibido. El borde del campo de batalla dentro del campamento asediado estará delimitado por los árbitros. Si alguien se sitúa detrás de los árbitros quedará inmediatamente excluido del asedio hasta que este termine.

Las armas de asedio pueden ser utilizadas en la defensa, pero si un árbitro os lo indica deberás retirarlas al momento.

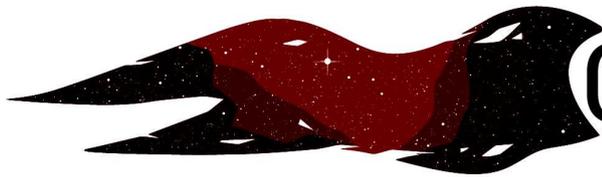
2.5 Batalla Final

La batalla final es la última batalla de Tempus Belli, donde todos los guerreros de los campamentos de Aster se encuentran en el campo de batalla. Se convoca la mañana del último día y marca el final de la batalla por los estandartes. Cada uno de los campamentos forma y acude con su Custode y Muerte al lugar designado para la Batalla.

Dado que las condiciones de la batalla pueden cambiar de una edición a otra, estas se explican en el propio lugar.

Como en los asedios, los árbitros marcarán el borde del campo de batalla (10 metros delante de los campamentos) y los jugadores que abandonen el campo de batalla quedarán fuera de la misma hasta el siguiente respawn.





2.6 - Combates Nocturnos , Descanso y

"Acciones de comando"

La falta de luz condiciona los diferentes tipos de enfrentamientos por motivos de seguridad.

Batallas, Asedios y rituales mágicos fuera de campamentos pueden llevarse a cabo hasta las 22:00 horas de cada día. A partir de ahí solo se permitirán las escaramuzas hasta las 2:00 de la madrugada.

A partir de las 2:00 de la mañana se inicia el período de descanso que se mantendrá vigente hasta las 9:00 de la mañana. El objetivo de este período es dar a jugadores y árbitros tiempo para descansar y recuperarse, es por ello que no se permite ningún tipo de batalla o asedio durante el mismo.

Durante este período solamente se pueden llevar a cabo "Acciones de Comando", que son acciones de infiltración o roleo variado. Los árbitros deben estar siempre informados y presentes si implican la entrada en otro campamento.

Este tipo de acciones deben disolverse de forma inmediata si provocan combates de más de 5 o 6 personas.

3 - Puertas y Defensas

3.1 - Puntos de defensa acordes al reglamento de batalla

Todos los campamentos tienen una única puerta, con muros que se extienden a ambos lados de la misma. Cualquier asedio debe realizarse directamente contra la misma y debe contar al menos con un arma de asedio.

3.1.1 – Duración de un asedio.

Un asedio tiene una duración mínima de 20 minutos (que es lo que tardaría en ceder la puerta contra una única arma de asedio de Nivel 1). A partir de ahí se aplican diferentes modificadores que pueden acortar (más armas de asedio uso de pólvora) o alargar (refuerzos de muralla) este tiempo.

Distinguimos entre decoración militar y civil. Decoración militar es aquella que aporta emula construcciones defensivas, como almenas o troneras. La decoración civil es aquella que es meramente decorativa, como pancartas o cuadros. Una puerta puede tener tantas decoraciones como sea posible, pero solo se contarán las 6 que más aporten. Todas las defensas deberán estar ubicadas antes del inicio del evento.

3.1.2 - Tabla de puntos (asedios)

Puerta	6 min
Muralla	7 min
Decoración Militar	2 min
Decoración Civil	1 min
Empalizadas	2 min cada 2 metros





Codex Belli



3.2 - Mejoras de Puerta y Muralla

No existen mejoras mágicas para las defensas.

Si tienes alguna idea para aplicar a las defensas de tu muralla consúltala con un árbitro y te dirá si es posible realizarse

3.3 - Reparación de las defensas

Si las defensas son atacadas, se dañan y pierden el conteo de asedio. La cantidad exacta de conteo de asedio perdido es determinada por los árbitros después de la batalla. Para reparar las obras defensivas, un grupo de varios personajes tiene que trabajar en la muralla simultáneamente.

Al menos uno de los personajes tiene que tener la habilidad "**maestro constructor**". Si trabaja solo, necesita una cantidad de tiempo igual a cantidad de conteo de asedio perdido, pero al menos un mínimo de 15 minutos. Por cada persona adicional, el tiempo de reparación se reduce en 5 minutos.

Cada reparación debe registrarse con los árbitros del campamento.

3.4 - Espionaje

Para descubrir el conteo de asedio de las defensas de otro campamento, un personaje con la habilidad "**trabajo de madera**" tiene que observar durante al menos 2 minutos las murallas y demás elementos defensivos incluido el exterior y el interior (2 minutos por cada elemento y el 50% del tiempo en cada lado). Después de eso, se lo solicita al árbitro.

El jugador deberá mostrar al árbitro su hoja de jugador para demostrar que posee dicha habilidad. Un personaje con la habilidad de gremio "**Maestro arquitecto**" solo tiene que observar las defensas desde el exterior, pero aun así también durante al menos 2 minutos por elemento defensivo.

4 - Uso de armas de asedio

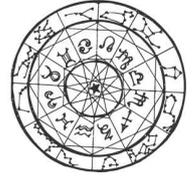
Las armas de asedio sirven para reducir el tiempo necesario para abrir la puerta de un campamento y obtener acceso a su interior. Para que un arma de asedio cuente para un asedio debe estar presente en él desde el primer momento y ser utilizada de forma constante durante el mismo.

Un arma de asedio que emplee proyectiles (catapultas, balistas, etc) debe lanzar los mismos por encima de la puerta para que se cuenten como válidos. Las armas de asedio de contacto directo como los arietes deben ser operadas manualmente contra la puerta de forma constante, pero por motivos de seguridad y conservación del atrezzo estas no deben hacer nunca contacto directo con la puerta en sí.

Proyectiles que golpean el terreno frente a las obras defensivas no se contará y (si esa es la única arma de asedio) el tiempo entre el tiro perdido y el próximo golpe regular no será válido en el conteo de asedio.

Más armas de asedio acortan el tiempo de asedio en consecuencia. Si más de un arma se usa durante el asedio, al menos la mitad de ellas





tiene que atacar continuamente la puerta y golpear (ver arriba).

Todas las armas de asedio tienen 10 puntos de golpe por nivel y pueden ser dañadas por: armas, barriles de pólvora, magia y golems.

El uso de armas de asedio, especialmente armas de asedio proyectiles (artillería), es solo permitido por el equipo de armado de asedio registrado

4.1 - Armas de asedio

Todas las armas de asedio deben de estar terminadas y comprobadas por la organización antes del inicio del evento, sino, no podrán ser usadas en el evento.

4.1.1 - Tabla de armas de asedio

ARMA	Daño en tiempo			
	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Ariete	1	3	5	7
Golem	2	3	4	10
Cañón/Catapulta	4	8	10	12
Trebuchet	16			
Ballesta	1	3	5	7
Barril pólvora/ Zapadores	5			

4.1.2 – Ariete

A efectos de juego un ariete debe ser manejable por cuatro personas simultáneamente y estar compuesto de cuerpo y cabeza. Deben ser seguros para su uso (estar acolchados como si fueran armas de soft-combat). Los operarios del ariete son vulnerables durante su uso y necesitarán ser protegidos por el resto del ejército.

Es fundamental recordar que la puerta no debe ser golpeada por el ariete, se debe hacer el gesto una y otra vez, pero **no debe existir contacto real**.

Dependiendo de lo elaborado que sea el ariete, se le asignará un nivel:

- **Nivel 1:** Tiene cabeza y cuerpo sin más alardes.
- **Nivel 2:** Tiene algo de decoración.
- **Nivel 3:** Arietes particularmente decorados y/o grandes.
- **Nivel 4:** Arietes que cuentan con algún tipo de propulsión mecánica o mágica y van muy bien adornados.

4.1.3 - Artillería (Cañones y Catapultas)

Cada unidad de artillería debe disponer de una dotación y solo sus miembros pueden hacerla funcionar. Durante su uso, esta dotación debe ser siempre supervisada por los árbitros. Para usar un arma de asedio, el personaje que dispare debe disponer de la habilidad "armas de asedio".





Codex Belli



Una arma de asedio que golpee a un personaje hará 5 puntos de daño ignorando cualquier armadura. Si el personaje se protege del impacto con un escudo este será destruido y su portador sufrirá tres puntos que ignoran armadura en vez de cinco.

Niveles de armas de asedio:

1. Catapultas / Cañones

- **Nivel 1:** Pequeños (altura máxima de 1 metro)
- **Nivel 2:** Medianos (altura máxima de 1,3 metros)
- **Nivel 3:** Grandes (altura máxima de 1,6 metros)
- **Nivel 4:** Muy Grandes (altura superior a 1,6 metros)



2. Trebuchet

De acuerdo con su tamaño, el trebuchet será clasificado en el evento.

3. Ballista

Una balista o ballista es la versión de asedio (grande y amenazante) de una ballesta.

- **Nivel 1:** Pequeña. Un arma que dispara flechas / pernos LARP normales u otros pequeños proyectiles
- **Nivel 2:** Mediana. Balistas que tienen una construcción más estable o embellecida que las de nivel 1. También los ballistas con una opción disparo múltiple se clasifican así.
- **Nivel 3:** Grande. Las grandes ballistas son pesadas y grandes y que disparan munición especial.

Necesitan al menos 2 personas para ser disparadas.

- **Nivel 4:** Muy Grande. Estas son construcciones que son mucho más grandes y disparan virotos enormes. Se necesita al menos 3 personas para ser disparada.

4. Barriles de pólvora

Los barriles de pólvora solo pueden usarse por los zapadores. Para trabajar apropiadamente, se debe usar al menos 1 carga de pólvora negra. Más información más adelante.

Handwritten text in a stylized font, possibly a signature or date, located in the bottom left corner.





4.1.4 - Mejoras en las armas

Las armas de artillería no pueden recibir mejoras ni modificaciones, ya sea por estética o por magia.

4.1.5 – Reparación

Por cada 10 puntos de daño que ha sufrido un arma de asedio, son necesarios 10 minutos de reparación para dicha arma (por favor, respetad los tiempos).

Dependiendo de los materiales del arma, será necesaria la habilidad "trabajar metal" o "trabajar madera" para su reparación.

4.1.6 - Reglas adicionales respecto al uso de las armas de asedio

- **Armas de asedio** adicionales después del comienzo de un asedio ¿La puerta ya está siendo atacada? Cada arma de asedio adicional que se una al ataque reduce el tiempo de asedio solo en la mitad de minutos hasta un mínimo de 1 minuto. Los arietes (nivel 1) y los zapadores es-

tán excluidos de eso, tienen que estar en el lugar desde el principio.

- **Perder armas de asedio** Si las armas de asedio se pierden o se quitan durante un asedio, su impacto en el conteo de asedio del defensor se reducirá a la mitad.
- **Armas de asedio en la batalla final** Las armas de asedio se pueden usar en la batalla final. El equipo de armas es responsable de su arma y su seguridad. Esta es la razón por la que todo equipo debe ser revisado. El equipo debe estar permanentemente cerca del arma de asedio y debe garantizar que la presencia de las armas no causa accidentes.

Por esa razón, escuchad atentamente las instrucciones del árbitro, porque tienen una mejor visión general de toda la batalla.

Todos los campamentos pueden llevar un arma de asedio o Golem con ellos a la batalla final.

Nos reservamos el derecho de cambiar esta regla en cualquier momento.

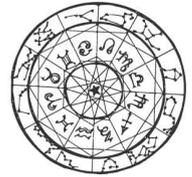
También nos reservamos el derecho de eliminar en última instancia un arma de asedio del campo de batalla, en caso de situaciones peligrosas. En este caso, los árbitros formarán un pasillo de emergencia para el arma de asedio y el equipo de armas.

La tripulación y el arma tienen entonces que dejar el campo de batalla. Si se llega a esta decisión, no hay más discusión posible, porque esta será una decisión de seguridad.





Codex Belli



4.2 - Zapadores

Un personaje con la habilidad de gremio "**zapador**" puede debilitar las defensas de un campamento sin necesidad de usar armas de asedio.

Para hacer eso, un zapador tiene que trabajar junto con un grupo de otros personajes (que posean la habilidad "**trabajos de madera**") y el grupo tiene que dañar continuamente la puerta con herramientas apropiadas y / o barriles de pólvora. Esto constituye un nivel 1 ataque de "Zapador" en la puerta.

Si el grupo de zapadores usa al menos dos barriles de pólvora adicionales, el ataque de "Zapador" se mejora a un ataque de nivel 2. Un zapador que también tiene la habilidad de gremio "Maestro arquitecto" y no usa barriles de pólvora puede acortar aún más el tiempo de asedio, otros 5 minutos.

Todo esto se puede hacer en las proximidades de la puerta.

4.3 - Barriles de pólvora

Se puede emplear cargas de pólvora negra, habitualmente en barriles, para incrementar la efectividad de un grupo de zapadores. Cada carga de pólvora negra empleada por un zapador que disponga de la habilidad de gremio "**Zapador**" reducirá el tiempo de asedio en 5 minutos. Un zapador que no disponga de la misma necesitará emplear cinco cargas de pólvora negra para obtener el mismo resultado.

Todo personaje que se encuentre en la inmediata cercanía de una carga de pólvora negra cuando esta detone (esté en contacto o a 1 metro de ella) recibirá suficiente daño para ser enviado directo al Limbo. Todos aquellos que se encuentren aproximadamente entre 1 y 5 metros serán derribados al suelo (debe rolearse).

Un arma de asedio o un golem en la inmediata proximidad de la explosión perderá 5 puntos de vida por carga.

4.4 - Paveses

Un pavés es un gran escudo de cuerpo entero detrás del que se suele ocultar los arqueros durante los asedios.

Los paveses son una protección eficiente contra las flechas, pero son susceptibles contra ataques de armas de asedio y golems. Si un pavés es golpeado por uno de estos ataques, será destruido.

5.- Estandartes.

Un estandarte es la representación de la autoridad y el orgullo de un Custode. Cada campamento recibe su propio estandarte durante la ceremonia inicial y lo transporta entonces a su campamento, dando inicio oficialmente al evento.

Durante Tempus Belli, cada campamento tendrá la obligación de defender su estandarte e intentar obtener los estandartes de los otros campamentos.





Codex Belli



5.1 Colocación.

Todos los estandartes de que disponga un campamento en cada momento, incluyendo el propio, deben ser siempre visibles en su muralla.

5.2 Portaestandarte.

Cada campamento puede disponer en cada momento de un Portaestandarte. Esta persona recibirá un distintivo que lo capacite como tal y que deberá llevar consigo siempre que ejerza. Este distintivo debe ser visible en todo momento cuando se disponga de él.

Un Portaestandarte es la única persona que puede transportar un estandarte y solo puede llevarlo hasta su propio campamento, ya sea el de un campamento enemigo (al robarlo) o el del propio (al recuperarlo).

5.2.1 Cambio de Portaestandarte.

Durante el transcurso del evento, un campamento puede desear que sea otra persona diferente la que ocupe el puesto de Portaestandarte. Para pasar el relevo el destinatario debe ser otro jugador de su mismo campamento. Ambos deben reunirse en el lugar sagrado de su campamento y hacer el traspaso de poderes en presencia de un árbitro, Custode o Muerte que les sirvan de testigo.

Un campamento puede hacer tantos cambios de portaestandarte como necesite durante el evento.

5.2.2 Ataques al Portaestandarte.

Mientras el Portaestandarte no esté transportando un estandarte, se le considera un jugador ordinario, puede ser herido, hechizado o asesinado normalmente.

El distintivo que le capacita como Portaestandarte no se le puede robar de ningún modo, la magia de su custode lo protege. Si un Portaestandarte sin estandarte es retenido por la fuerza en un lugar, desaparecerá mágicamente a los 5 minutos y reaparecerá en el Lugar Sagrado de su Campamento.

Si el Portaestandarte es interceptado mientras transporta un estandarte, no se le puede dañar ni física ni mágicamente de ningún modo.

Tampoco es susceptible a conjuros, hechizos ni efectos alquímicos. Si en cualquier momento el Portaestandarte es alcanzado por combatientes de un campamento hostil y no tiene a nadie que le defienda quedará inmovilizado.

Cuando esto ocurre empieza una cuenta de 15 minutos, durante los cuales el campamento del Portaestandarte puede intentar rescatarlo o los campamentos que le han detenido pueden intentar traer a su propio Portaestandarte.

Si lo logran, el estandarte cambiará de manos entre ellos. Si transcurren los 15 minutos y no ocurre ninguna de las dos cosas, el Portaestandarte y el estandarte que cargaba desaparecen y reaparecen mágicamente en el campamento del que lo cogió, sea cual sea este (*¡suerte!*).





Codex Belli



5.3 Movimiento de Estandartes.

Un estandarte sólo puede ser movido como consecuencia de un robo o asedio. Al terminar un asedio, tan solo los portaestandartes de los campamentos que formaban parte del mismo pueden retirar uno de los estandartes presentes en el campamento derrotado.

Si el campamento derrotado tenía en su poder el estandarte de uno de los campamentos atacantes, entonces el portaestandarte del mismo debe siempre recuperar su propio estandarte, no puede ignorarlo y coger el de otro campamento.

Cuando un campamento tiene algún estandarte aparte del propio, se dice que los estandartes extra "protegen" al suyo. Si es invadido, los portaestandartes enemigos deben coger siempre estos estandartes extra antes de robar el del campamento asediado.

Ejemplo: Aries tiene su propio estandarte además de los de Géminis y Tauro. Por desgracia es asediado por las tropas de Géminis y Cáncer, que logran penetrar su muralla y completar el ataque. Dado que ambos atacantes traen sus portaestandartes, Géminis recupera su propio estandarte y Cáncer roba el de Tauro para sí. Dado que solo había dos campamentos atacantes, Aries no pierde su estandarte esta vez.

Cada portaestandarte solo puede llevar cualquier estandarte que consiga a su propio campamento, no se puede depositar en otro campamento ni sacar de la zona habitual de batalla (no se puede llevar a la ciudad, por ejemplo).

Un portaestandarte que porte un estandarte debe caminar a paso lento y no puede acelerarlo por ninguna circunstancia.

5.4 Estandartes al principio de la jornada.

Cuando arranque un nuevo día en Aster, a las 9 de la mañana, todos los estandartes retornarán mágicamente a sus respectivos campamentos movidos por el poder de Polarus.

Capítulo 6 - Golems

¡Los golems deben moverse despacio!

Las reglas de batalla no otorgan habilidades especiales de gremio a los golems.

La comprobación inicial de golems se realizará junto con el check-in de armas de asedio. Un golem debe ser fácilmente reconocible como tal por otros jugadores, de modo que la organización podrá requerir que cumplan con ciertos requisitos estéticos. Contacta con ellos de antemano si vas a traer un Golem.

Un golem debe tener (además del jugador Golem) a otro jugador como piloto en todo momento. El jugador controlador siempre debe estar en rango visual y auditivo del Golem. Solo se puede asignar a un único jugador en este rol.

Si el controlador cae inconsciente o es enviado al Limbo, el Golem se desactivará inmediatamente.

Adicionalmente el controlador del Golem es responsable de contar los puntos de daño recibidos por el Golem así como del bienestar del jugador que lleve "puesto" al Golem, ayudándole





Codex Belli



en caso de que no vea bien o necesite ayuda para moverse.

Los golems puede obtener uno de cuatro niveles posibles durante su revisión:

- **Nivel 1:** Golem ligero
- **Nivel 2:** Golem medio
- **Nivel 3:** Golem pesado
- **Nivel 4:** Golem pesado con luz, sonido y otros efectos FX

Durante la revisión, el propietario del golem debe decidir si quiere un golem de batalla o asedio.

El golem tiene que ser marcado claramente (insignia de tela o fajín) en rojo para los de batalla y verde para los de asedio. Una vez decidido, esta elección no se puede cambiar durante la duración del evento.

6.1 - Golem de batalla

Los golems de batalla pueden atacar personajes, armas de asedio y otros golems. El golem inflige "nivel +1" de daño por golpe. Los golems de batalla solo pueden ser dañados por armas a dos manos, armas de asedio, magia u otros golems. Tienen 15 puntos de golpe por nivel.

6.2 - Golem de asedio

Los golems de asedio pueden dañar las puertas de los campamentos, las armas de asedio y otros golems. Conforme a su nivel, acortan el tiempo necesario para el asedio.

El daño que hacen para asediar armas y golems es el siguiente:

- **Nivel 1:** 2 daños
- **Nivel 2:** 5 daños
- **Nivel 3:** 10 daños
- **Nivel 4:** 15 daños

Los golems de asedio sólo pueden ser dañados por armas de asedio, barriles de pólvora, magia u otros golems y tienen 15 puntos de golpe por nivel.

6.3 - Reparación de Golems

Por cada 15 puntos de vida que el golem perdió debe descansar durante 30 minutos. En caso de perder menos la duración ha de ser proporcional.

