

Reglas navales para campañas de DBA

(por John Meunier)

A cada potencia participante en la campaña se le asigna un factor naval inicial y un factor naval máximo. Los factores navales no representan ni una cantidad determinada de barcos ni una capacidad de carga, sino más bien refleja el poderío/superioridad naval de cada potencia de la campaña. Los factores navales tienen 4 niveles: 0,1,2,3. Cero representa una potencia con un poder naval inapreciable. Es posible que una potencia empiece el juego sin ningún poder naval pero se convierta en una formidable potencia marítima durante el transcurso de la campaña.

Movimiento

Los factores navales pueden asignarse a transportar ejércitos, o pueden moverse independientemente, siempre y cuando se muevan solo por rutas marítimas. Pueden moverse a través de cualquier ruta marítima incluso si esto les conduce a un territorio enemigo, pero deben dejar de moverse si entran un área en la que estén presentes factores navales de una potencia hostil. Cuando esto ocurre, ambos bandos tienen una opción. Pueden retirarse o luchar.

Los factores navales pueden moverse dos áreas por turno y están sujetos a las mismas restricciones y riesgos de tormentas, mal tiempo y otros efectos relacionados con las estaciones del año que sufren los elementos terrestres. Cualquier elemento naval que no se encuentre en un área con un puerto amigo (bien sea propio o de un estado tributario) se supone que ha movido por mar y está sujeto a pérdidas potenciales en las estaciones apropiadas.

Para poder transportar un ejército por una ruta marítima del mapa de campaña, la potencia debe destinar uno o más factores navales a dicha fuerza terrestre. Si los factores no empiezan en la misma área que el ejército, deben ser movidos a dicha área. Su movimiento total no debe exceder de 2 áreas. Los elementos terrestres movidos por fuerzas navales no pueden a su vez mover por tierra en el mismo turno.

Las retiradas son por tierra o por mar. La retirada por mar se hace recorriendo cualquier ruta marítima que no fuera utilizada este turno por los factores navales hostiles que provocaron la huida. En la retirada por tierra se considera que o bien se embarranca los barcos en las playas o bien estos toman refugio en una rada protegida. Solo puede ocurrir si el área está controlada por la potencia que controla los barcos o bien por un estado tributario suyo. Tales factores navales no pueden ser atacados por la otra potencia, pero se consideran destruidos si una posterior batalla terrestre o asedio resulta en la destrucción de un ejército amigo en la misma área.

Combate

Si ambos bandos deciden luchar compara los factores navales. Tira 1D6 y añade los factores. Si se produce un empate el bando que se movió se retira un área. El bando que no se movió puede elegir entre permanecer en la zona o retirarse un área.

Si un bando gana por menos del doble, ese bando gana. Se destruye un factor enemigo y además este debe retirarse un área (por tierra o por mar). Si el bando opuesto tenía solo un factor naval este se considera totalmente destruido y no se produce ninguna retirada.

Si un bando saca más del doble que el otro, ese bando gana. Un factor enemigo resulta destruido y otro se considera capturado. Si el jugador victorioso no ha alcanzado su máximo poderío naval (tal como se estableció al principio de la campaña), él puede añadir dicho factor a su total. También se puede entregar el factor naval a un estado tributario que todavía no haya alcanzado su máximo nivel. En cualquier otro caso, debe deshechar los navíos capturados. El bando perdedor debe retirarse un área o bien retirarse a tierra.

Cada factor naval destruido o capturado vale un punto de prestigio. Si una fuerza naval resulta totalmente destruida la potencia vencedora gana un punto de prestigio extra.

Reclutamiento

Los elementos navales pueden reemplazarse durante la fase de refuerzos del turno anual. Cada factor naval tiene un coste igual al de un elemento terrestre.

Adicionalmente, una potencia que no ha llegado a su máximo nivel de poder naval (tal como se asignó al principio de la campaña) puede añadir nuevos factores navales hasta su límite máximo.

Estados tributarios

Una potencia con estados tributarios puede obligar al uso de factores navales de sus tributarios en vez de o en adición a su habilidad normal para obligarle a proporcionar contingentes aliados. Cada factor naval cuenta como el equivalente y reemplaza a un elemento terrestre que de otra forma sería proveído por el aliado.

Nota final

Espero que os gusten las reglas. Son muy simples, o al menos eso espero. Pero le dan algo de sabor al juego. Me gustaría escuchar sugerencias para mejorar las reglas o hacer una revisión completa de las mismas