

LA GUERRA DE TROYA

La Guerra de Troya es un (pequeño) juego de historia que trata de los enfrentamientos entre Griegos y Troyanos, tras la fuga de la hermosa Helena con el Troyano Paris. Se basa en los relatos míticos descritos por Homero en la Iliada y la Odisea y continuados por Virgilio en La Eneida. Se inspira también y se complementa con la preciosa información que se puede encontrar en las obras más tardías de Dycitis de Creta (*Ephemeris belli Troiani* Diario de la guerra de Troya) y Quintus de Esmirna (Post-homéricas también conocida como La continuación de Homero).

Nota del autor: Todos los que piensen que he sido influido o movido por la penosa Troya de Hollywood ¡Qué escojan sus armas!

0. Generalidades

"Timeo Danaos et dona ferentes". (Temo a los Griegos aunque traigan regalos). Palabras asignadas a Laoconte por Virgilio. La Eneida, II.

El juego está previsto para dos jugadores pero puede jugarse fácilmente en solitario.

Requiere un dado a 10 caras (d10). El 0 es un cero no un diez.

0.1 los héroes

Representan a los guerreros más importantes de los dos bandos. Se enfrentan cada turno desafiándose en combate personal.

0.2 los personajes

No combaten pero influyen sobre el juego por medio de acontecimientos.

0.3 Dioses del Olimpo

Influyen sobre el desarrollo de los combates favoreciendo a algunos héroes en detrimento de otros.

0.4 Despliegue inicial

El marcador de turno se coloca sobre la casilla de turno 1, se coloca al Caballo de Troya sobre la casilla de turno 12 y se colocan los marcadores de PV sobre del 0 del contador.

Príamo, Helena y Casandra se colocan en la casilla casa de Príamo.

Se coloca a los todos los héroes troyanos - excepto Memnón y Penthesilea - en Troya.

Se coloca a los todos los héroes griegos y a Calchas - excepto Neoptolemo y Filoctetes - en el campo griego. Briséis se coloca en la tienda de Aquiles.

Se coloca a los dos ejércitos sobre la casilla armada de su nacionalidad.

Se coloca a 8 dioses en un cuenco opaco.

Memnón, Pentesilea, Neoptolemo, Filoctetes y el resto de personajes se dejan a parte.

1. Desarrollo de una vuelta de juego

“El Gobierno de muchos no es bueno. Tengamos pues un único jefe, un Rey”. Homero. Iliada.

El juego cubre la totalidad de la Guerra de Troya en 12 turnos de juego.

- Turnos 1 y 2: Acontecimientos previos a la Iliada.
- Turnos 3 a 8: Acontecimientos de la Iliada.
- Turnos 9 a 11: Acontecimientos posteriores a la Iliada.
- Turno 12: El Caballo de Troya.

Los 11 primeros turnos del juego siguen el mismo desarrollo, el 12 es diferente.

1.1 Turnos del 1 al 11: la guerra

A. Eventos

Los jugadores tienen en cuenta los posibles eventos obligatorios y lanzan un d10 para determinar un evento aleatorio (ver Tabla de los eventos).

B. Retos entre héroes

Cada jugador selecciona a 4 héroes - entre los héroes disponibles de su bando - y los coloca a su elección, pero boca abajo, sobre cada una de las casillas Reto del tablero de juego (excepto acontecimiento contrario, ver A.).

C. Influencia divina

Cada jugador extrae un peón dios del cuenco y lo coloca cara visible en una casilla Olimpo del tablero de juego.

D. combates individuales (véase 2.1)

Se da la vuelta a las fichas de los héroes. El jugador troyano en los turnos impares o el jugador griego en los turnos pares deben a continuación seleccionar uno de los 4 retos el cual se cancelará (excepto acontecimiento contrario, ver A.). Se solucionan los 3 combates restantes entre héroes.

D. choque de los ejércitos (véase 2.2)

Los dos ejércitos avanzan a la casilla de batalla del tablero de juego y se enfrentan.

E. Cálculo de los puntos de victoria (véase 2.3)

Se anotan en el contador con ayuda de los marcadores.

1.2 Turno nº 12: El Caballo de Troya (véase 3.)

Este turno de juego se dedica a la estratagema final de los Griegos para apoderarse de Troya.

1.3 refuerzos

Los héroes siguientes pasan a estar disponibles a partir de la fase A de los turnos indicados (colocarlos en Troya o en el campo griego según su nacionalidad):

Memnón et Penteseila: Turno 9

Neoptolemo: En el turno siguiente a la muerte de Aquiles, y solamente si éste ha muerto.

Filoctetes: Turno 10

2. Los combates

“Mas, así que se descubrió la hija de la mañana, Eos de rosados dedos, congregóse el pueblo en torno de la pira del ilustre Héctor “. Homero, Iliada, XXIV.

2.1 combates individuales

Cada peón de héroe posee tres valores:

- Potencia
- Resistencia
- Carácter

Los combates se desarrollan de la siguiente forma:

2.1.1 las invectivas (opcional)

Los combates homéricos iban precedidos tradicionalmente de un intercambio constante de invectivas entre los protagonistas.

Ejemplo: Aquí para modelo de las palabras asignadas a Héctor. “¡Ayante Telamonio, de jovial linaje, príncipe de hombres! No me tientes cual si fuera un débil niño o una mujer que no conoce las cosas de la guerra.”. Homero, Iliada, VII.

Se invita a cada jugador pues aquí a enfrentarse a su adversario con una pequeña ayuda de elocuencia acerbad, para imbuirse del ambiente de la historia.

2.1.2 el combate

Los combates se desarrollan de uno en uno según el orden de los nº de desafíos del tablero de juego.

Cada combate incluye varias secuencias. Durante cada secuencia los dos jugadores lanzan 1d10 al cual añaden el valor de Potencia de su héroe. Los acontecimientos, la influencia divina y las capacidades pueden generar modificadores suplementarios al dado (véase Tabla de los acontecimientos, Tabla de influencia divina y Tabla de las capacidades). El héroe que obtiene la cifra total más elevada inflige una herida a su adversario (hay que tenerlo en cuenta sobre un papel). En caso de cifras iguales, no se inflige ninguna herida. Cuando uno de los dos héroes recibe un número de heridas igual a su valor de Resistencia, se declara perdedor y el combate finaliza.

2.1.3 el resultado

El vencedor: resulta indemne salvo si solo le queda un único punto de Resistencia al final del combate. En ese caso, el vencido anota 1 PV y el héroe vencedor se considera como herido

y no puede participar en los combates del turno siguiente (colocarlo sobre el contador en buena salud en el turno que corresponde a su vuelta).

El vencido: El vencedor lanza un d10.

- * si el resultado se incluye entre 0 y 2, el héroe vencido muere. El vencedor anota 3 PV;
- * si el resultado es 3 ó 4, el héroe resulta seriamente herido y no podrá participar en los retos de los dos próximos turnos de juego. El vencedor anota 2 PV;
- * si el resultado se incluye entre 5 y 8, el héroe vencido resulta herido y no podrá participar en los retos del turno de juego siguiente. El vencedor señala 1 PV;
- * si el resultado es 9 el héroe es capturado y se coloca en el campo enemigo. El vencedor anota 2 PV.

Un héroe vencedor puede voluntariamente elegir perdonar a un adversario potencialmente muerto para tomarlo prisionero. No señala PV de captura. Esta actitud puede ser de interés respecto a las condiciones de victoria final.

2.2 choque de los ejércitos

Los dos ejércitos avanzan a la casilla de batalla. Cada jugador lanza un d10 y añade el número de retos ganados durante la fase D. Los acontecimientos y la influencia divina pueden generar modificadores suplementarios al dado (véase Tabla de los acontecimientos, Tabla de influencia divina).

El ejército que obtiene la cifra más elevada gana la batalla. En caso de igualdad no hay vencedor. El campo vencedor anota 2 PV.

2.3 cálculo de las PV

Los PV se anotan con ayuda de un marcador PV "unidades" (x1) y de un marcador de PV "decenas" (x10) anverso-reverso (positivo por una parte, negativo por la otra).

Durante la fase E, los dos campos suman los PVS adquiridos durante el turno de juego. Los PV griegos se contabilizan en negativo y los PV troyanos en positivo.

La suma de los PV de los jugadores se ajusta sobre el marcador.

Ejemplo: Al principio del turno 3, el marcador de PV indica +2. Durante este turno 3, un héroe griego hiere a un héroe troyano (- 1 PV), un héroe troyano hiere seriamente a un héroe griego pero es él también herido ($2-1 = +1$ PV), y por fin un héroe griego mata a un héroe troyano (- 3 PV). El ejército griego gana la batalla sobre el ejército troyano (- 2 PV).

Total: -5 PV. Se da la vuelta al marcador de PV (unidades) para indicar 3 en vez de +2.

3. El Caballo de Troya

"El primero que penetra en el cavernoso caballo fue el hijo de Aquiles, con él los poderosos Menéalo y Odiseo, Esténelo y Diomedes, comparable a un dios entre Filoctetes, Ánticlo y Menesteo, con ellos el animoso Toanes y el rubio Polipetes, Áyax, Eurípilio y Trasíme, igual a un dios, Meríones e Idomeneo." Post-homéricas. Quinto de Esmirna.

3.1 Procedimiento

El turno 12 sólo comprende una fase de juego que corresponde al Caballo de Troya:

El marcador del caballo de Troya se coloca sobre el cajetín previsto para este efecto. El jugador griego coloca todos sus héroes vivos en el caballo (los coloca debajo del marcador de caballo), con la excepción de Agamenon y Néstor.

El jugador griego tira un D10 al que se le suma:

- +1 si el contador de PV indica una cifra comprendida entre -1 y 9;
- +2 si el contador de PV indica una cifra igual a 10 o menos;
- +1 si Ulises ha capturado a Helenos;
- +2 si Aquiles está dentro del caballo;
- +1 si Filoctetes está dentro del caballo;
- +1 si hay 7 héroes griegos o más dentro del caballo;
- +1 si el evento Sinon ha sido sacado una vez a lo largo de la partida;
- 1 si el evento Sinon no ha sido sacado en el curso de la partida;
- 2 si Héctor está vivo;
- 1 si Paris está vivo;
- 1 si el contador de PV indica una cifra positiva.

Estos modificadores son acumulativos. Si el resultado modificado es igual o superior a 6, la estrategia ha triunfado y el caballo se desplaza al interior del recinto de Troya, en preludeo a la toma de la ciudad.

3.2 Victoria final.

- si la estrategia del caballo triunfa el jugador griego gana.
- si la estrategia fracasa, aunque el marcador de PV indique una cifra de empate o positiva, la partida se registra como un empate.
- si la estrategia fracasa y el marcador de PV indica una cifra positiva, el jugador troyano gana.

Tabla de eventos.

Eventos obligatorios.

- Turno 3: Agamenon secuestra a Briseis. Colocar a Briseis en la tienda de campaña de Agamenon y a Aquiles en su propia tienda. Aquiles no puede participar en los desafíos hasta que Briseis no regrese a su tienda o Patroclo muera.
- Turno 5: Menéalo desafía a Paris. Colocar obligatoriamente a los dos héroes, cara visible, sobre la casilla desafío 1 durante la fase B. Este duelo no puede ser anulado en la fase D. Menéalo no puede matar a Paris. Si él gana el desafío con la muerte de Paris, el resultado se convierte en herida grave.
- Turno 6: Patroclo desafía a Héctor. Colocar obligatoriamente a los dos héroes, cara visible, sobre la casilla desafío 1 durante la fase B. Este duelo no puede ser anulado en la fase D. Es un duelo a muerte: el perdedor se considera automáticamente como muerto. Nota: este evento se anula si Briseis está en la tienda de Aquiles.
- Turno 8: Aquiles desafía a Héctor. Colocar obligatoriamente a los dos héroes, cara visible, sobre la casilla desafío 1 durante la fase B. Este duelo no puede ser anulado en la fase D. Es un duelo a muerte: el perdedor se considera automáticamente como muerto. Nota: este evento se anula si Briseis está en la tienda de Aquiles.

- Turno 9: Paris desafía a Aquiles. Colocar obligatoriamente a los dos héroes, cara visible, sobre la casilla desafío 1 durante la fase B. Este duelo no puede ser anulado en la fase D. Es un duelo a muerte: el perdedor se considera automáticamente como muerto. Paris recibe sistemáticamente un modificador de +5 al dado (además de otros modificadores) para reflejar su habilidad con el arco, aumentada para la ocasión por Apolo.
- Turno 10: Filocteto desafía a Paris. Colocar obligatoriamente a los dos héroes, cara visible, sobre la casilla desafío 1 durante la fase B. Este duelo no puede ser anulado en la fase D. Es un duelo a muerte: el perdedor se considera automáticamente como muerto.

Nota: Si uno de los dos héroes señalados por los eventos obligatorios han muerto el evento se anula. Si uno de los dos héroes, o los dos, están heridos, el evento se deja para el siguiente turno en que sea posible.

Eventos aleatorios.

Un jugador tira un D10. El marcador del personaje correspondiente al evento se coloca sobre la casilla de evento del tablero de juego.

0 y 9: no hay evento aleatorio.

1: Casandra. Casandra esta en trance, los troyanos no la creen y se arriesgan pese a los malos presagios. El jugador griego puede, durante la fase D, cambiar entre ellos- de las casillas de desafíos- dos de sus tres héroes de su lugar.

2: Calchas. El adivino permite en la fase B, al jugador griego de volver sobre su cara visible uno de los héroes troyanos seleccionados, antes de colocar el suyo para enfrentarse a este con conocimiento de causa. El duelo no puede ser anulado en la fase D.

3: Tersito. Héroe griego etolio que formo parte del asedio de Troya. Según la Iliada, fue considerado del ejército el más feo, el más débil y el más fanfarrón. El jugador troyano selecciona en la fase D un duelo a su elección –en el que no participen ni Aquiles o Ajax, hijo de Telamon- y lo gana automáticamente. Él anota 1 PV aunque el perdedor, resulta indemne, no se le considera herido.

4: Sinon. Personaje de las leyendas post-homéricas, conocido sobre todo por le II libro de la Eneida y simboliza la astucia. El se presenta especialmente ante los troyanos como un desertor griego, los persuade de introducir dentro de sus muros el caballo de madera para asegurar la protección de Atenea; una vez el caballo esta dentro de la ciudad, Sinon hace salir a los Griegos que estaban dentro. El jugador griego puede volver a tirar dos veces el dado, en dos ocasiones diferentes o consecutivas, si un resultado no le conviene durante el turno en curso. Nota: este evento solo puede utilizarse una vez en la partida. Colocar bajo el marcador del caballo de Troya después de su uso. Si el acontecimiento sale de nuevo no sucede nada.

5: Briseis. Si Brisesis esta en la tienda de Agamenon. Es devuelta a Aquiles y regresa a la tienda de este. Si briseis ya esta en la tienda de Aquiles permanece allí.

6: Helenos. El adivino permite en la fase B al jugador troyano de volver sobre su cara visible uno de los héroes griegos seleccionados, antes de colocar el suyo para

enfrentarse a este con conocimiento de causa. El duelo no puede ser anulado en la fase D. Si Helenos es prisionero de los griegos, es el jugador griego el que se aprovecha de su talento, como en el evento Calchas.

7: Príamo. Príamo, siempre sabio y tomado en cuenta, alivia los espíritus. Dos retos son cancelados en la fase D, en vez de uno (uno a elección de cada jugador).

8: Helena. Helena sube a las murallas, los héroes redoblan sus esfuerzos. Las heridas se convierten en heridas graves, y las heridas graves se convierten en muerte, durante el resultado de los desafíos.

Tabla de influencia Divina

	Afrodita	Apolo	Ares	Artemisa	Atenea	Hera	Hefesto	Poseidon	Zeus
Agamenón		-1		-1	+1	+2	+1	+1	A
Aquiles		-1			+1	+2	+2	+1	A
Ayax (hijo de Telamon)					-1	+2	+1	+1	A
Ayax (hijo de Oileo)					+1	+2	+1	+1	A
Diomedes					+2	+2	+1	+1	A
Ulyses					+3	+2	+1	+1	A
Héctor	+1	+2	+1	+1			-1		A
Paris	+3	+2	+1	+1	-1				A
Eneas	+3	+2	+1	+1		-1			A
Pentesilea	+1	+2	+1	+2				-1	A
Otros héroes griegos y el ejército griego					+1	+2	+1	+1	A
Otros héroes troyanos y el ejército troyano	+1	+2	+1	+1					A

Nota : todos los modificadores son acumulativos.

A = Anula los otros modificadores de influencia divina. En su gran prudencia restablece el equilibrio, da igual el otro dios que haya sido sorteado durante el mismo turno.

Tabla de capacidades

Héroes/Adversarios	Experiencia (E)	Fuerza (F)	Habilidad (H)	Astucia (A)	Velocidad (V)
Experiencia (E)	0	+1	0	0	0
Fuerza (F)	0	0	+1	-1	+1
Habilidad (H)	+1	0	0	0	0
Astucia (A)	+1	+1	0	0	+1
Velocidad (V)	0	0	+1	0	0

Los dos héroes determinan por turno el modificador vinculado a su adversario colocándose en la línea que corresponde a su caracter.

Ejemplo: Aquiles (F) se enfrenta a Memnon (E). Aquiles recibe un modificador al dado de 0 y Memnón un modificador de +1.

Precisiones.

1.1 B. Desafío entre héroes.

Si no le quedan a un jugador héroes para seleccionar cuatro, él alinea todos lo que le quedan para los desafíos. El adversario no anota ningún PV por los desafíos no jugados y uno de los desafíos es anulado pese a todo. (Ejemplo: Si sólo le quedan dos héroes a un jugador, solo habrá dos desafíos y uno de los dos será anulado como prevén las reglas).

3. El caballo de Troya.

Los héroes griegos heridos pueden montar en el caballo de Troya y cuentan normalmente en el total de siete héroes necesarios para obtener un punto de modificador. En efecto el episodio del caballo tiene lugar después de la guerra y considera a todos los héroes recuperados de sus heridas

Los héroes griegos heridos pueden subir en el Caballo de Troya y piensan normalmente en el total de los 7 héroes necesarios para tener un punto de prima. En efecto el episodio del caballo tiene lugar bien después de la guerra y da a los todos los héroes por restablecidos.

Variante, por si se consideran las partidas demasiado sangrientas para los héroes.

2.13. El resultado.

Para el vencido: el resultado 0 lo deja indemne (pero al coste de 1 PV como una herida ligera para el vencido), mismamente que si el vencedor se hiere el mismo no teniendo más que un solo punto de resistencia.

Regla opcional

Después del fase E de cada turno, los jugadores pueden intercambiarse los héroes hechos prisioneros. La negociación sobre los términos de los posibles intercambios es libre.