

REINOS de LEYENDA

LA VOZ DE DALAENSAR
(TAMBIÉN DISPONIBLE EN
NAGGRUNG)

CUARTA ERA

YESLIE 175

1 PLATINO

El llanto de un dios

En los anales de la mitología, se encuentran historias que trascienden el tiempo y el espacio, dejando una huella indeleble en la memoria colectiva. Una de estas leyendas es la de Paris, un dios exiliado cuyas lágrimas dieron origen a una asombrosa cascada.

Paris, un miembro del Panteón de la Luz, fue exiliado de Eirea por razones que aún se debaten entre los estudiosos de la mitología. Sin embargo, su exilio no le privó de sentir profundo amor y compasión por los mortales que habitaban el mundo.

La tragedia le golpeó cuando perdió a su amado mortal: Tzynn Dossoles, el paladín más querido. El dolor de Paris fue tan abrumador que sus lágrimas se convirtieron en una cascada de luz brillante. Esta cascada, conocida por sus fieles como la Cascada de las Lágrimas Divinas, se convirtió en un monumento vivo de su amor y su dolor.

Todavía hay devotos en Takome que creen que la Cascada de las Lágrimas Divinas es un lugar sagrado, donde la luz eterna brilla en honor a aquellos que han sido amados y perdidos. Cada año, en el aniversario de la muerte de Tzynn Dossoles, los devotos acuden a la cascada para rendir homenaje a su memoria y recordar la conexión eterna entre los dioses y los mortales. Allí, uno de ellos es designado como Cruzado Blanco, el guardian de la tumba del paladín durante el próximo año.

Ofensiva imperial en el desierto de Shaframma

La primera división de caballería ligera imperial, comandada por el Barón Khaifas, han atacado a las guarniciones de goblins y gnolls en Mor Groddûr. Un ataque titánico dirigido con la cólera de Seldar en represalia por las pérdidas territoriales de sus aliados, los ogros-mago de Al'qualanda.

Con velocidad cumplieron sus objetivos estandarizados de batalla, asegurando el desierto en tres puntos clave: el oasis junto al campamento nómada, la formación rocosa en el sudoeste y las ruinas de Erfrim.

Con pericia y genio military, los informes de inteligencia dendritas indicaban que se podría encontrar resistencia en uno de esos tres puntos. Finalmente, y apoyados por las tropas mercenarias de la cofradía "Sombras del Baltia" lograron asegurar todos los puntos críticos.

Por su parte, la Tirana de Mor Groddûr Suka Drak'ghul, sabía que su milicia estaba perdida y luchó por ganar el tiempo necesario para retirarla a la Torre, a través de pequeñas emboscadas y hostigamientos en dichos puntos.

Noticias breves del frente

La gran armada de Veleiron zarpa de los muelles sobre el río Cuivienen. Un total de tres ejércitos, conformadas por ejércitos privados de familia élficas se hace a la mar entre lágrimas de familiares y amigos bajo el sonido de cuernos de guerra.

Ak'anon assume el liderazgo de la guerra y consolida territorio en Urlom apostando milicias a lo largo del territorio del reino. Según la mandataria urlomita, Nibodix Badix, la estrategia gnómica radica en el ControlEstrictoSinIntermediarios sobre el EspacioVitalAsistidoPorProfesionales del EmpleoDeGuarnicionesDeRetaguardia.

Numerosos ataques y emboscadas se suceden en el bosque Impenetrable y Galador, liderados por organizaciones enemigas. Las autoridades dendritas han perdido el control de al menos cuatro milicias en la zona.

Las escaramuzas también llegan a Grimoszka, saldándose con la pérdida de varias milicias junto al estuario del Zulk. Autoridades Veleironitas también han denunciado la falta de contacto con alguna de las suyas en varios puntos del reino de Orgoth.



Tabla de puntuación bélica

Ciudadanía organización	Participación en la guerra
Ak'anon	37
Eldor	32
Dendra	30
Takome	22
Thorin	17
Kheleb	17
Kattak	17
Ancarak	17
Veleiron	17
Ar'kaindia	16
Mor Groddûr	15
Poldarn	12
Grimoszk	12
Eloras	12
Golthur Orod	11
Ashkar	11
Keel	11
Anduar	11
Ktherel	7
Zsysrak'oû	6
Sombras del Baltia	6
Ejército de Dendra	6
Al'jhtar	6
Ark'dran	3
Wyn'ryel	2
Vön Heim	2
TornilloSinFin	2
Orenl'faden	2
Orden D'hara	2
Ojomuerto	2
Lasse-Lanta	2
Krintel	2
Kel'Ilh	2
Inquisición Seldar	2
Guante Blanco	2
Cruzada	2
Clan Girhim	2
Clan Ethengard	2
Balzhemon	2
Amrok	2
Vesdrak	1
Tornillosinfin	1
Lozdshisz'Ab	1
Kraigol	1
Inquisición	1
Horda Negra	1
Ejército de Dendra	1
Aby'drolot	1

El arte de la guerra:

Sobre el combate en diferentes escenarios bélicos, el lord mariscal Tzyn Dossoles escribió lo siguiente en referencia al terreno:

1. Conforme a las leyes de las operaciones militares, existen nueve clases de terreno. Si intereses locales luchan entre sí en su propio territorio, a éste se le llama terreno de dispersión. Cuando los soldados están apegados a su casa y combaten cerca de su hogar, pueden ser dispersados con facilidad.
2. Cuando penetras en un territorio ajeno, pero no lo haces en profundidad, a éste se le llama terreno ligero. Esto significa que los soldados pueden regresar fácilmente.
3. El territorio que puede resultarte ventajoso si lo tomas, y ventajoso al enemigo si es él quien lo conquista, se llama terreno clave. Un terreno de lucha inevitable es cualquier enclave defensivo o paso estratégico.
4. Un territorio igualmente accesible para ti y para los demás se llama terreno de comunicación.
5. El territorio que está rodeado por tres territorios rivales y es el primero en proporcionar libre acceso a él a todo el mundo se llama terreno de intersección. El terreno de intersección es aquel en el que convergen las principales vías de comunicación uniéndolas entre sí: sé el primero en ocuparlo, y la gente tendrá que ponerse de tu lado. Si lo obtienes, te encuentras seguro; si lo pierdes, corres peligro.
6. Cuando penetras en profundidad en un territorio ajeno, y dejas detrás muchas ciudades y pueblos, a este terreno se le llama difícil. Es un terreno del que es difícil regresar.
7. Cuando atraviesas montañas boscosas, desfiladeros abruptos u otros accidentes difíciles de atravesar, a esto se le llama terreno desfavorable.
8. Cuando el acceso es estrecho y la salida es tortuosa, de manera que una pequeña unidad enemiga puede atacarte, aunque tus tropas sean más numerosas, a éste se le llama terreno cercado. Si eres capaz de una gran adaptación, puedes atravesar este territorio.
9. Si sólo puedes sobrevivir en un territorio luchando con rapidez, y si es fácil morir si no lo haces, a éste se le llama terreno mortal. Las tropas que se encuentran en un terreno mortal están en la misma situación que si se encontraran en una barca que se hunde o en una casa ardiendo.

Así pues, no combatas en un terreno de dispersión, no te detengas en un terreno ligero, no ataques en un terreno clave (ocupado por el enemigo), no dejes que tus tropas sean divididas en un terreno de comunicación. En terrenos de intersección, establece comunicaciones; en terrenos difíciles, entra aprovisionado; en terrenos desfavorables, continúa marchando; en terrenos cercados, haz planes; en terrenos mortales, lucha.

En un terreno de dispersión, los soldados pueden huir. Un terreno ligero es cuando los soldados han penetrado en territorio enemigo, pero todavía no tienen las espaldas cubiertas: por eso, sus mentes no están realmente concentradas y no están listos para la batalla. No es ventajoso atacar al enemigo en un terreno clave; lo que es ventajoso es llegar el primero a él. No debe permitirse que quede aislado el terreno de comunicación, para poder servirse de las rutas de suministros. En terrenos de intersección, estarás a salvo si estableces alianzas; si las pierdes, te encontrarás en peligro. En terrenos difíciles, entrar aprovisionado significa reunir todo lo necesario para estar allí mucho tiempo. En terrenos desfavorables, ya que no puedes atrincherarte en ello, debes apresurarte a salir. En terrenos cercados, introduce tácticas sorprendidas.

Si las tropas caen en un terreno mortal, todo el mundo luchará de manera espontánea. Por esto se dice: "Sitúa a las tropas en un terreno mortal y sobrevivirán."

Tabla de sucesos semanal

Suceso	Tirada
Kheleb	1
Kattak	2
Desf. Leherdavel	3
Bosque Urlom	4
Ak'Anon	5
Ormeion	6
Puerto Urlom	7
Montaña de Vapor	8
Ormerak	9
Celedan	10
Desierto	11
Sabana	12
Ar'kaindia	13
Rancho Comellas	14
Hostal Comellas	15
Anduar	16
Alandaen	17
Naduk	18
Grieta Lhoin	19
Eloras	20
Erken	21
Mor Groddûr	22
Veleiron	23
Orgoth	24
Cultivos de Zulk	25
Grimoszk	26
Aldara	27
Takome	28
Nimbor	29
Claro Nyathor	30
Thorin	31
Poldarn	32
Volcán	33
Arboleda Ardhavaen	34
Drimelan	35
Aethia	36
Wigh	37
Eldorham	38
Bosque Oscuro	39
Ruta Boreal Oriental	40
Arad Gorthor	41
Ruta Boreal Occidente	42
Juggash Bur	43
Golthur Orod	44
Ancarak	45
Campamento Devron	46
D'hara	47
Wareth	48
Maragedom	49
Alell	50

Suceso	Tirada
Brenoic	51
Mnenoic	52
Ysalonna	53
Dendra	54
Encrucijada	55
Bosque Impenetrable	56
Galador	57
Ryniver	58
Ostigurth	59
Keel	60
Mar	61-70
No sucede nada	71-100

¿Qué narices es esto?

Como explicaba Tzynn Dossolos, las condiciones de la guerra son inevitables, pero predecibles. No se puede evitar que llueva (salvo quizá los clérigos más poderosos) pero sí puede preverse que pueda hacerlo. A nivel de mecánica de juego, cada martes - con las correcciones de los turnos - realizaré 3 tiradas. Serán públicas y por chat, para la mayor transparencia posible. La hora exacta depende de mi disponibilidad (y del tiempo de la corrección), pero será por la mañana y en directo. Según esta tabla se verá la casilla afectada (que afectará al próximo turno). Las tres tiradas corresponderán a:

- **Insurgencia (evento negativo):** Cuando la guerra desgasta al pueblo, éste toma medidas contra el impuesto de Guerra. Se destruirá una milicia al azar en la casilla correspondiente. Si no hubiera milicias pero sí ejércitos, se convertirá dicho ejército en una milicia. Las organizaciones cuyo ejército se degrade en milicia pueden volver a convertirlo en ejército como acción del siguiente turno.
- **Condiciones meteorológicas (evento neutral):** ya sea por extremo frío, extremo calor, tormentas, desprendimientos o cualquier otro motivo (huracanes, incendios...) la casilla en cuestión quedará bloqueada e inaccesible durante un turno. No se podrán reclutar milicias ni atravesar la casilla en movimiento, Tampoco se podrá encabezar un ataque o recibirlo desde esa casilla.
- **Evento de reclutamiento (evento positivo):** un fervor nacionalista ayuda a reforzar las guarniciones de la casilla, que se verá beneficiada con la transformación de una milicia en un ejército para la ciudadanía que la controla. De no existir milicias, se reclutará una allí para la ciudadanía que corresponda.

Esta regla entra en vigor a partir de la corrección del turno 3. Quiere decir que para dicho turno no hay eventos (se efectuarán las tiradas durante su corrección para aplicarse el siguiente turno).